

Comunidad de jugadores y presencialidad: un acercamiento al funcionamiento y los valores de la comunidad argentina de *Counter Strike*

Bruno Arguinzonis^(*)

Resumen: El texto presenta una investigación que busca indagar sobre cuáles son los factores que la comunidad argentina de jugadores de *Counter Strike* evalúa a la hora de valorar una competencia presencial. Para esto se realizaron entrevistas a jugadores y *coaches* profesionales que brindaron un testimonio suficiente para desarrollar los diferentes pasos necesarios para concluir que el jugador argentino de *Counter Strike* prefiere la competencia presencial por sobre la online por considerarla más real y prestigiosa. En el desarrollo del trabajo se puede encontrar un breve repaso histórico de los *esports* y del crecimiento de la escena competitiva de *Counter Strike* en Argentina. También una explicación de cómo se construyó y se sostiene la comunidad de jugadores, las lógicas de funcionamiento y los mecanismos de legitimación que rigen en la misma desembocando en la postura que tiene frente a los dos tipos de competencia: la online y la presencial. Por último, se expone la valoración que recibe la competencia online por parte de la comunidad en el ámbito de lo social y de lo deportivo y cómo aporta a la representación de cada jugador. En contraposición, se analiza la valoración que reciben los torneos presenciales que los establece como más “reales”.

Palabras clave: *Counter Strike* - *esports* - comunidad - representación - competencia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 332]

^(*) Licenciado en Estudios de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Martín. El interés por los *esports* está relacionado al paralelismo que existe entre su vida como deportista profesional y a los jugadores profesionales de deportes electrónicos.

Introducción

En el presente artículo se propone una aproximación a la comunidad argentina de *Counter Strike* visto y considerado como *esport* o deporte electrónico. Para poder realizar la misma, primero se realizará un breve repaso por la historia del *Counter Strike* en Argentina que ayudará a comprender el crecimiento y construcción de su comunidad.

Una vez establecido el suelo de conocimiento del fenómeno se buscará comprender las lógicas de funcionamiento de la comunidad, indagando en las diferencias que hay para los usuarios en los distintos tipos de competencia: online y presencial.

El foco está depositado en la valoración social y mecanismos de legitimación que estos eventos reciben por parte de la comunidad, en los aportes que hacen a su imagen como competidores y en por qué resulta tan relevante una de las modalidades cuando el videojuego sigue siendo a través del mismo dispositivo y solo cambia el tipo de conexión. La propuesta metodológica para poder llevar a cabo la investigación consta de entrevistas a jugadores y *coaches* profesionales de *Counter Strike* argentinos que se verán reflejadas en el desarrollo del trabajo.

Historia y desarrollo de Counter Strike en Argentina

Para comprender el fenómeno del *Counter Strike* se realizará en primer lugar una breve aproximación a la historia de los deportes electrónicos en Argentina con el fin de exponer su recorrido hasta el presente. Tal desarrollo servirá para vislumbrar algunos reflejos de la actualidad. Los *esports*, o deportes electrónicos de nuestro país, cuentan con un creciente desarrollo comenzando en los 2000 y un pico de desarrollo y audiencia muy alto en el período de tiempo del 2020 y 2021, época de cuarentena. En ese contexto una gran cantidad de gente se adentró en el mundo virtual llegando a los videojuegos como usuarios activos o espectadores.

La principal característica de los deportes electrónicos es el enfoque con el que se encara el videojuego. Desde la competitividad, los jugadores se preparan técnica y tácticamente para superar a sus rivales y alcanzar objetivos deportivos. Con una organización por detrás, un *staff* técnico, rutinas de entrenamiento y estrategias minuciosas se realizan estudios del videojuego en cuestión (*League of Legends*, *Counter Strike*, *Valorant*, entre otros) en pos de un mejor rendimiento.

Dentro de este ámbito podemos encontrar diversas comunidades compuestas por individuos que pueden ser analizadas a través de distintos parámetros. Enfocadas en los *esports* como fenómeno global, regional o nacional, en el videojuego de manera recreativa, en un equipo u organización, en creadores de contenido o microcomunidades conformadas por personas que comparten tiempo de juego.

Este trabajo está enfocado en la comunidad argentina de jugadores de *Counter Strike* competitivo. Una comunidad que atravesó durante las últimas dos décadas un proceso de profesionalización largo y poco fructífero durante los primeros años.

El comienzo de este recorrido fue, como todo videojuego, de manera online. Pero la etapa en la que comenzó una consolidación de la comunidad y sus valores se dio con la versión 1.6 del videojuego. En ella los jugadores conformaron equipos para practicar y competir en torneos presenciales realizados, mayormente, en cibernets. Las competencias presenciales de videojuegos en el país ya tenían lugar en la década de 1990 con el *Winning Eleven*, o con su versión más popular, las competencias masivas de Daytona 500 organizadas por Nivel X. Pero en cuanto a *esports*, el asunto no estaba para nada desarrollado aún.

La comunidad comenzó un fuerte intercambio en foros como 3D Games para posteriormente mantenerlo mediante Facebook. En ambos sitios web circulaba la información y se podían encontrar jugadores de todo el país y de los diferentes equipos. Para ese entonces los equipos no eran más que un grupo de amigos o jugadores que se conocían gracias al *Counter Strike* e internet y decidían unir caminos para competir de manera *amateur*. En esta época el horizonte eran los *cibers*, en donde se realizaban torneos con premios de poco valor económico pero con mucho reconocimiento en juego, a los cuales se debía clasificar compitiendo de manera online y tenían como finalidad principal el divertimento y la competición. Los primeros eran organizados por ellos mismos bajo el nombre de 3D Games en el ciber más grande de Buenos Aires: Kimochi.



Figura 1. Equipo ganador de un torneo disputado en Kimochi en el 2000. Obtenido de <https://x.com/Kam1esports/status/1141503766186864646>

Gracias a esto se comenzó a gestar una comunidad en torno al *Counter Strike* competitivo que día a día forjan las bases de sus códigos y valores sobre los que continuaría construyéndose. Una comunidad de jugadores que nació y transcurrió su día a día en internet, pero que tenía como finalidad principal competir en torneos presenciales. Mediante redes sociales, plataformas del juego o el mismo *Counter Strike* la comunidad permanecía en contacto y fomentaba la competitividad y mejoría de los equipos.

Con el paso del tiempo, el desarrollo del internet, los videojuegos y la competencia online ya establecida, los deportes electrónicos crecieron a nivel mundial. En los años 2000 se alcanzaron en Europa, Norteamérica y Asia niveles de profesionalismo muy elevados, con audiencias, equipos, patrocinadores y superproducciones a cargo de organizaciones enfocadas en todo este ambiente que generaban una importante brecha respecto a los *esports* en Argentina. Por ejemplo, la organización alemana que organizaba torneos de videojuegos llamada Deutsche Clan Liga cambió su nombre a ESL (Electronic Sports League) y en

2002 nació la empresa MLG (Major League Gaming). Ambas se establecieron tanto en Europa como en Norteamérica como las organizaciones cabeceras del crecimiento y expansión de los *esports*. Mientras tanto, en Corea, en el año 2000 surgió KeSPA (Korean eSports Association), una entidad encargada de la regulación de derechos audiovisuales, eventos y condiciones de jugadores profesionales del país. Esta lograba un ecosistema más justo y mejor administrado, un rol necesario para los grandes números de audiencia y capital en juego que representaban los *esports* en el país. Ese mismo año nacieron los World Cyber Games (WCG), una competición de *esports* patrocinada y promovida por el gobierno.



Figura 2. WCG 2004. Obtenido de: <https://www.gamespot.com/articles/gamespot-wcg-2004/1100-6109972>

Todas estas organizaciones establecen un suelo para la competición de *esports* en los continentes mencionados, colaboraban con el profesionalismo, la burocracia y la espectacularización. Los eventos eran de un tamaño inalcanzable para Argentina, por patrocinios, premios, nivel de juego y escenografía. De todas formas, las organizaciones o equipos argentinos ya hacían algún tipo de inversión en sus jugadores para, de a poco, acercarse a la profesionalización. Podemos destacar a Isurus Gaming, el equipo más longevo del país, que lleva 13 años de actividad profesional, y logró imponerse en *Counter Strike* como el mejor de Argentina para luego dar el salto e instalarse en Brasil para competir con los mejores equipos de la región vecina.

Un paralelismo fuerte con respecto al panorama internacional puede ser que las primeras inversiones del fundador de este equipo fueron por parte de sus bienes personales, para así poder iniciar el proceso de profesionalización hasta la llegada del primer patrocinador. En este ejemplo se puede observar uno de los equipos nacionales más grandes que, pese a su temprano reconocimiento, en sus inicios requirió de un gran sacrificio económico y

se demoró varios años en alcanzar la sustentabilidad. Por este motivo es que hubo tantos proyectos de equipos profesionales fallidos en nuestro país. Pero gracias a los esfuerzos de los inversores, la constancia de los jugadores y el entusiasmo de toda la comunidad por seguir compitiendo y apoyando los torneos, las marcas empezaron a poner el foco en los *esports*. Poco a poco aparecieron eventos como la Musimundo Gaming Week, o Argentina Game Show, que incluían en sus cronogramas torneos presenciales o LAN (*local area network*) de *Counter Strike* disputados en escenarios, con público, relatores y premios económicos. Estos eventos fueron siempre muy enriquecedores para la comunidad y el ambiente de los *esports* ya que brindaban contenido para las audiencias, producciones para los torneos, exposición para los equipos como marca, competencia de buen nivel y condiciones que aspiraban a parecerse a las del primer mundo.

En el recorrido, la comunidad de *Counter Strike* tuvo sus enviones y recesos tanto económicos como sociales. Con proyectos, inversores o eventos que fallaban en el intento y otros que poco a poco lograban consolidarse, pero para el 2020 llegaría su pico más alto de profesionalización. Con la llegada del COVID-19 y el confinamiento, en el ambiente de los *esports* comenzó un revuelo que impulsó a todos los miembros de la comunidad. Si bien los eventos presenciales desaparecieron por un buen tiempo, también lo hicieron muchos métodos de entretenimiento como los eventos sociales, deportivos o culturales. Esta falta de entretenimiento dio lugar a la búsqueda de algo nuevo que siga vigente con la realidad que el mundo estaba atravesando. A raíz de esto, las audiencias de los *esports* aumentaron considerablemente, captando la atención de nuevas marcas, patrocinadores e inversores que apoyaron el *Counter Strike* competitivo. En el trabajo de Sanahuja-Peris, Camacho y Balado-Albiol podemos graficar este acontecimiento ya que gracias a sus encuestas (con más de un 93% de los encuestados menores de 26 años), se puede observar que “tras el confinamiento pasaron a ser nuevos/as seguidores/as de los deportes electrónicos un 6,3% de la juventud.” (Sanahuja-Peris et al., 2021, p. 174).

El resultado del crecimiento de los números acarrea una inversión mayor en el ecosistema que llegó de la mano de marcas como Coca-Cola, Burger King y Samsung, entre otras. En el año 2022 se alcanzó una inversión que promedió los 4.000 millones de dólares al año a nivel mundial, y 600.000 dólares al año a nivel latinoamericano (Insider, 2022). Estas nuevas inyecciones económicas trajeron consigo una profesionalización más desarrollada, con mejores sueldos y condiciones para todos los jugadores y empleados de los equipos o agrupaciones dedicadas a los *esports*. Los avances mencionados se vieron reflejados en un mejor nivel de juego por el tiempo y dedicación que se le puede brindar a un videojuego que pasa a ser la única prioridad en la vida del jugador. También llegaron torneos con mejor producción y premios, más organizaciones y empresas dispuestas a invertir en equipos profesionales, por ende, más contenido y de mejor calidad para las audiencias. Uno de los resultados deportivos que explicita todos estos avances es la mejoría de resultados a nivel internacional por parte de los equipos argentinos, como puede ser KRÜ jugando una semifinal del Valorant Champions superando el millón de espectadores en 2021, o 9z en *Counter Strike* siendo el primer equipo argentino en clasificarse al PGL Major Antwerp 2022.



Figura 3. 9z Team y su hazaña siendo el primer equipo latino clasificado a un Major. Obtenido de: <https://www.hltv.org/gallery/12294/pgl-major-antwerp-2022-america-rmr-day-5>

De este modo la comunidad argentina de *Counter Strike* se vio reforzada en cantidad de usuarios, en la consideración por parte de la sociedad y de los medios tradicionales de comunicación, así como en la profesionalización del circuito competitivo, que funciona como motor de la misma.

Metodología

Para cumplir con los propósitos de la investigación, la metodología puesta en práctica comienza por una breve revisión del crecimiento de los *esports* centrada en el recorte escogido y en los aspectos que fueron claves para la construcción de la comunidad. Durante el desarrollo, el trabajo expone los resultados de seis entrevistas a jugadores profesionales y *coaches* de *Counter Strike* que dieron acceso de sus experiencias, formas de pensar y ver los comportamientos y valores de la comunidad, permitiendo encontrar similitudes entre los entrevistados.

Esports

Para comprender a la comunidad argentina de *Counter Strike* que nos interesa, primero debemos interiorizarnos en el concepto *esports* o deportes electrónicos. Todavía existe una disputa entre la consideración o no de éstos como deporte. Si bien en este trabajo no se va a ahondar en esta discusión, será tenida en cuenta más adelante. La postura tomada respecto a ella sigue la idea de que:

“El deporte” es un campo cultural de actividad en el cual los seres humanos entran voluntariamente en una relación real o solo imaginada con otras personas con la intención consciente de desarrollar sus habilidades y logros, especialmente en el área de movimientos habilidosos, y compararse con estas otras personas de acuerdo con reglas establecidas por uno mismo o adoptadas sin la intención de dañarlos a ellos o a sí mismos deliberadamente (Tiedemann, 2004, p.3)

Esta concepción es retomada por Wagner (2006) para definir los *esports* como “un área de actividades deportivas en la cual las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de tecnologías de la información y comunicación” (p. 3). Consideramos entonces que los *esports* están bien catalogados como tal, de esta manera, hablar de “deportes electrónicos” es una definición acertada.

Counter Strike

A continuación, daré una breve explicación sobre el videojuego en cuestión para poder comprender un poco más algunas declaraciones de los entrevistados. El *Counter Strike* consiste en el enfrentamiento armado entre dos equipos de cinco jugadores cada uno, los terroristas y los antiterroristas. El objetivo de los terroristas es plantar una bomba y que la misma explote después de 40 segundos sin ser desactivada, o eliminar a todo el equipo rival antes de que finalice la ronda de 2 minutos. Los antiterroristas deben impedir que la bomba explote desactivando o evitando que sea plantada en los 2 minutos de ronda. Se establece una meta de cantidad de rondas para ganar la partida. Cuando se jugó la mitad se intercambian los bandos. El primero en alcanzar el número de rondas ganadas es quien resulta victorioso.

El videojuego cuenta con más de 8 mapas que los jugadores ya conocen y, según su disposición, estructuras y distribución, crean estrategias para ejecutar sus objetivos. Es muy importante la comunicación entre compañeros para coordinar o informar, el sonido para percibir a los rivales, el conocimiento de los mapas y armas y los reflejos y puntería para tener efectividad a la hora de disparar.

Comunidades de Jugadores

La historia de los *esports* tiene comienzo en los juegos arcade en la década de 1970. Con el desarrollo de *software* en videojuegos y el crecimiento de internet, Norteamérica, Europa y Asia encabezaban la industria incorporando premios, patrocinadores y asociaciones encargadas de la organización de competencias.

Con la mejoría de la velocidad de banda ancha de internet y la más avanzada globalización, los *esports* fueron furor en el mundo para los años 2000. Como fue mencionado previamente, la situación en Argentina no sería diferente, salvando las distancias por las realidades económicas y de desarrollo tecnológico del país. Los *esports* se hacían al menos

más conocidos que antes y eran ejercidos por más usuarios dándole un rol protagónico a los cibernets. Con sus torneos de red de área local (LAN), estos espacios congregaron jugadores y equipos, para ese entonces amateurs, a competir y conocerse en una época en la que el profesionalismo no era ni siquiera una posibilidad: “Antes en los equipos no había profesionalismo, era más que nada por el pancho y la coca. No había tanto de redes sociales, no había nada, los equipos que valían la pena jugaban lanes y viajaban por el país jugando torneos.” (Gianfranco “Kaiser” Pantano, jugador profesional de *Counter Strike*). La comunidad de jugadores tuvo un génesis virtual con un origen y motivo real que, siguiendo la revisión crítica que Andrade Martínez realizó sobre lo teorizado por Espósito (2018), son imposibles de conocer debido a la “desaparición de las fronteras que separan a los miembros” (p. 2) que resulta fundamental para la comunidad, es decir, que cada uno cede su identidad para que sobreviva el conjunto. El factor ciber y torneos presenciales fue para la comunidad de *Counter Strike* argentina un actor fundamental y distintivo a lo que las comunidades virtuales acostumbra, estamos hablando de un punto de encuentro y socialización físico entre usuarios conocidos a través de internet:

Con la época de antes hay nostalgia. Al menos de mi parte o para mi gusto está mejor tener muchas más juntados o torneos presenciales en donde puedas compartir. Porque por ahí antes no había público, pero sí compartías con las personas con las que uno entrenaba en contra todos los días (Lucas “Chucky” Dalessio, jugador profesional de *Counter Strike*)

De esta manera comenzó el proceso de consolidación de una comunidad de jugadores. Con un primer contacto virtual y usuarios del videojuego que comenzaron a socializar y contactarse frecuentemente formando un grupo de interés que, al ser cotidiana su interacción, acabaron por conformar una comunidad. “Entrabas a jugar al servidor, jugabas, de ahí empezabas a conocer gente y a hacer amigos. Casi todos los equipos en los que jugué fueron así.” (Sacha “gatito” Caruccio, jugador profesional de *Counter Strike*). Gracias a internet, la comunidad de jugadores pudo trascender límites territoriales y culturales para darle lugar a cualquiera que sea aceptado por sus propios miembros. “El ciberespacio le ofrece la oportunidad a los adolescentes de encontrarse con pares -e impares- de diversos lugares del mundo. En los chats la composición por default es internacional y, por definición, multicultural.” (Balardini, 2002, p.15). La comunidad que estamos observando en este trabajo incluye jugadores de todas las provincias del país, independientemente de su clase social o ubicación geográfica, todos tienen la posibilidad de tener un acercamiento a ella.

La comunidad argentina de jugadores de *Counter Strike* tiene, como toda comunidad, un suelo de valores y códigos a los cuales responden todos sus miembros. Retomando a la lectura de Andrade Martínez sobre Espósito (2018), una comunidad trae consigo una ausencia que exige y una obligación de dar que habita en cada individuo, el autor la entiende como un “espacio en el que los sujetos están unidos por una obligación, por un don que debe darse y que no puede no darse” (p.2). En base a estos valores establecidos aparece un horizonte y, en consecuencia, un filtro que sirve para determinar por quienes está integrada la misma, empezando por ver el videojuego como un deporte electrónico.

Este matiz da lugar a distintas formas de actuar y socializar que crean una “subcomunidad” que los diferencia del resto de los usuarios. Según Wincour (2001) esto se debe a que al estar dispuestos a agruparse, se le termina dando lugar también a la fragmentación con el objetivo de buscar nuevas experiencias: “Y la diferencia sería entre los que componemos la parte competitiva y los que componen la parte casual. Van de la mano, supongo, pero no es la misma comunidad.” (Gianfranco “Kaiser” Pantano). Podemos hablar de comunidad de *esports* a nivel mundial, regional o nacional, también de una comunidad de *Counter Strike* con estas divisiones territoriales. Pero en este caso estamos analizando una comunidad de *Counter Strike* argentina que considera al videojuego un deporte electrónico, con un enfoque competitivo.

Una comunidad de jugadores es una comunidad de génesis virtual que tiene razón de ser, en primer lugar, gracias al ciberespacio que internet deja a disposición:

Yo creo que principalmente en la comunidad argentina de *Counter* las primeras comunicaciones arrancaron en grupos de Facebook que se llamaban *Counter strike* Argentina o C.S:GO Argentina Oficial, donde fueron las primeras interacciones y donde cada uno buscaba gente para jugar. Buscaba incluso socializar, en varios casos armar equipos (Vladimir “Vlad” Díaz Bancalari, jugador profesional de *Counter Strike*)

En este ciberespacio se desarrolla el videojuego y a su vez los medios de comunicación externos al mismo que hacen a la cotidianeidad de la comunidad, como son en nuestro caso de estudio Twitter, TeasmSpeak3, Discord y Twitch, principalmente. “Las comunidades virtuales son agregaciones sociales que surgen de la red cuando suficientes personas llevan a cabo esas discusiones públicas durante el tiempo suficiente, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio.” (Reinghold, 1993, p.5).

Como segunda característica básica comunitaria, la comunidad de jugadores de *Counter Strike* tiene lógicas de funcionamiento que de cierta manera delimitan los comportamientos esperados de sus miembros. Es decir, ciertos estándares que responden a lo que todos esperan que hagan los demás sin salirse de la norma. Pero también existen acciones no tan cotidianas que pueden ser positivas o negativas. Este tipo de acciones o actitudes son las que más peso tienen a la hora de definir la imagen de uno en la comunidad, ya que al ser novedosas se impregnan en la imagen del usuario. Siguiendo con la visión de Wincour (2001), toda comunidad tiene como eje aglutinador un objetivo y busca entre sus pares la gestión de servicios, ayuda, apoyo, reconocimiento y/o romper las fronteras que los limitan habitualmente. En esta comunidad prevalece la idea de construir todos juntos un futuro que mejore las oportunidades y haga crecer al *Counter Strike* como *esport* a nivel país en primera instancia, por lo que ayudar o aconsejar desinteresadamente puede ser visto como una acción positiva:

Si nosotros como equipo argentino ganamos el torneo más importante de este juego inevitablemente vamos a salir en los noticieros argentinos, inevitablemente va a estar la noticia en todo el mundo y eso va a traer más visualizaciones de afuera, va a poner Argentina en el radar del juego. Entonces van a venir

más patrocinios, más dinero, más gente que apueste en esto, más gente que pueda dar su vida en esto, más pibes que digan: “okey vale la pena comprarme una PC” (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*).

En un grupo que necesita tanto de cada miembro para poder avanzar, las acciones que pueden considerarse negativas tienen mucho peso, por esto son tan destacadas y mal vistas, además de ser poco frecuentes. Con el gran esfuerzo que hace cada individuo de la comunidad y para así y todo obtener un crecimiento tan ralentizado de la misma, estas situaciones perjudiciales hacen que todo sea un poco más obstaculizado. Una actitud negativa en nuestro caso de estudio podría ser crítica en el desempeño de un equipo argentino cuando no corresponde, hacer públicas cuestiones personales de algún usuario o el promover el *hating*: “Hay comportamientos de ciertos jugadores y ciertas personas que si te hacen notar que están ahí más para separar y para generar odio que para lo que en realidad significaría la comunidad que es que estamos todos en el mismo equipo.” (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*).

Otro factor que influye a la hora de conocerse en esta comunidad es dentro del mismo videojuego. Recordemos que es un juego en línea el cual los jugadores profesionales siguen disfrutando de forma casual, por lo que comparten partidas entre ellos y pueden tener referencias de cómo se comportan en equipo, ganando, perdiendo, o en distintas situaciones que se pueden presentar: “Un chabón que me llamaba la atención porque jugaba bien, veía si era piola y si en algún momento me faltaba un *player* en mi equipo, lo llamaba.” (Sacha “gatito” Caruccio, jugador profesional de *Counter Strike*).

La convivencia comunitaria es fundamental para el funcionamiento del grupo. Un conjunto de personas parcialmente cerrado, en este caso un tanto hermético por la visión que el afuera tiene del mismo, requiere de miembros comprometidos y positivos que colaboren con el propósito general que es el crecimiento colectivo. Para Reguillo, esta característica es fundamental para la existencia y supervivencia de una comunidad: “El sentimiento comunitario y la solidaridad tienen además la función de autoprotección del grupo ante la hostilidad del ambiente.” (Reguillo, 1994, p.175).

El hecho de ser una comunidad que comparte interacciones digitales la mayor parte del tiempo otorga algunos beneficios del compañerismo sin las demandas propias de los contextos de interacción cara a cara, ofreciendo a los individuos la posibilidad de relacionarse con otros sin la necesidad de verse atravesados por compromisos recíprocos (Thompson, 1997, p 284). Este factor de la interacción digital es lo mismo que hace posible la presencia de usuarios dañinos y deshumanizados, es decir cuentas sin datos personales que opinan libremente sabiendo que no habrá represalias que los afecten directamente a su persona. Por este motivo es importante que sean identificadas por los jugadores, para que sus opiniones no reciban real atención. A su vez, la falta de compromiso recíproco es lo que posibilita la existencia de los fans que un contacto efímero con el *Counter Strike* como *esport*, usuarios apasionados por el videojuego que siguen a uno o varios equipos o jugadores y demuestran su apoyo con una simple interacción en el chat de una transmisión o en Twitter.

Competencias presenciales y online

Como se mencionó previamente, existen dos escenarios posibles de competencia en el *Counter Strike*, la competencia en línea y la presencial. Ambos tipos de torneos pueden ser organizados por patrocinadores, *influencers*, plataformas de juego (como es el caso de Gamers-Club o Face IT), equipos, comunidades o, los más relevantes, por asociaciones dedicadas a la propia actividad como Temporada de Juegos y LVP (Liga de Videojuegos Profesional) en Argentina o BLAST y ESL a nivel internacional. En varios casos los torneos constan de una clasificación online al evento principal que se realiza de forma presencial, o una primera parte del torneo en línea con una instancia final presencial. Los torneos pueden tener distintos formatos, por puntos, por grupos y luego *play off*, doble eliminación o eliminación directa. Cuentan con un premio que puede ser económico, productos de un sponsor, una clasificación a una instancia presencial, una clasificación a otro torneo, puntos que entran en juego para el rankings o, en el caso de los torneos más amateur, premios de un valor menor (como artículos dentro del videojuego o suscripciones a plataformas).

Existen competencias que respetan la naturaleza del juego online cotidiano, es decir que manejan una modalidad totalmente online. Estas pueden ser con inscripciones abiertas o por invitación y suelen dar lugar a más equipos tanto profesionales como amateurs. Por otro lado, están las competencias presenciales que se realizan a través de una red de conexión local (*LAN*) y requieren de la presencia física de todos los jugadores en la misma locación.



Figura 4. Temporada de Juegos 207, torneo LAN disputado en la Escuela de Arte Da Vinci. Obtenido de: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=867932770049530&set=a.86793000049807>

Si decimos que la comunidad de jugadores tiene una clara preferencia por una de estas modalidades de competencia, uno pensaría que es la que más se parece a su cotidianeidad, por comodidad y costumbre. Sin embargo, primeramente se encargan de establecer grandes distancias entre una y otra y luego valoran ampliamente el torneo presencial por sobre el online. Si bien en ambas competencias se juega *Counter Strike*, en computadora, cinco

contra cinco, la forma de hacerlo parece verse condicionada por el tipo de competencia que sea llevada a cabo:

Cambia todo, cambia absolutamente. Todo es por eso que los resultados son tan diferentes a nivel mundial en un torneo online a un torneo completamente LAN. En la época de pandemia que era todo online dominaban ciertos equipos y ahora esos ciertos equipos bajaron muchísimo el nivel, no solo por el paso del tiempo, sino también porque es muy difícil, es otra cosa (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*).

Encuentro con la comunidad

Un factor distintivo de los eventos presenciales es el encuentro con los compañeros, rivales o miembros de la comunidad. No es lo mismo que para un grupo de amigos el juntarse a comer un asado, o para un grupo de dueños de autos clásicos el juntarse en una exposición. Es algo distinto. Ésta es una comunidad que se construye día a día por medios digitales, en la que los encuentros cara a cara son situaciones extraordinarias y toman el lugar de acontecimientos importantes para todo el grupo ya que dejan anécdotas e interacciones no habituales. En Argentina no son muchos los eventos de estas características por lo que las posibilidades de encontrarse en persona son reducidas. Eventos como la Argentina Game Show, la Copa BA Gaming o la FiRe League son casos en los que la comunidad de jugadores tiene lugar para competir y para conocerse personalmente. En algunos casos también pueden interactuar con los *fans* que, como mencionamos previamente, en cierto punto son parte de la comunidad, aunque tal vez con un papel menos protagónico.

La comunidad de jugadores de *Counter Strike* argentina también tiene sus momentos destacados que tienen lugar en internet, como puede ser un partido importante, la clasificación de un equipo a un torneo internacional, algún *stream* benéfico, etc. Estos acontecimientos son esperados por todos los usuarios y vistos en simultáneo, compartiendo chats de transmisiones de Twitch, manteniéndose activos en Twitter opinando o haciendo llamadas vía Discord o TeamSpeak3. Son situaciones que la comunidad se encarga de otorgarle valor y darle el lugar para que resulten movilizadoras, en la mayoría de los casos porque están favoreciendo el objetivo general de los usuarios, el crecimiento de la comunidad. A pesar de esto los acontecimientos que transcurren vía internet, lógicamente, carecen de algunas particularidades que el evento presencial puede aportar.

El cruzarse físicamente en un sitio con sus compañeros de equipos o conocidos de la comunidad para algunos puede significar simplemente “ponerle cara a una voz” (Sacha “gatito” Caruccio, jugador profesional de *Counter Strike*) ya que consideran que su vínculo está forjado previamente y el intercambio cara a cara no lo modifica lo suficiente. Siguiendo la idea de Winour (2001), el distanciamiento que conlleva la relación digital no constituye obstáculos para su concreción sino la oportunidad de concebirla unilateralmente, sin tener que negociar sus términos, ya que disponen de un amplio margen para imaginarse al otro tal como quieren que sea. En cambio, para la mayoría que tal vez sea

un poco más sociable, el encuentro puede ser la posibilidad de socializar de otra manera y encontrar en los colegas una versión desconocida hasta el momento de compartir un intercambio en persona:

Es una parte muy importante de los equipos, la parte humana. Que no sea tan robotizado: entro al T.S.(TeamSpeak3) juego con vos, después me voy. No. Tengo que compartir para saber qué te gusta y qué no, más que nada por el factor humano (Jerónimo “Jeruz” Marino, jugador profesional de *Counter Strike*)

El congregarse a una comunidad como la de jugadores de *Counter Strike* implica reunir a un “nicho” en una locación, estén todos o algunos pocos, solo tienen lugar sus miembros, fanáticos o interesados. Es decir, los concurrentes serán, además de jugadores de *Counter Strike*, *staff* de equipos, organizadores, *broadcasters* y patrocinadores, usuarios que llegaron al evento para seguir de cerca a la comunidad. Personas con un interés genuino en el tema. Esta reunión da lugar a la comodidad de los jugadores, poniéndolos en el foco del evento como quienes llevan a cabo lo más importante: el *show* de una partida del videojuego en cuestión. En ellos se desligan del prejuicio que la mayoría menciona que la sociedad externa a la comunidad establece sobre ellos: el ser alguien que pierde su tiempo jugando videojuegos:

Sentís que podés ser vos todo el tiempo sin que te juzguen. Por esto que teníamos en la cabeza hace unos años de que el que juega o está todo el día en la PC es un ‘rarity’. El estar con una comunidad que recibió los mismos tratos que vos, buenos o malos, y le gusta lo mismo que a vos es algo hermoso de compartir (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*)

Este es otro motivo por el que los jugadores valoran los eventos presenciales, la comodidad de compartir con pares, con quienes valoran su trabajo. Es la posibilidad de hacer lo que les gusta frente a otros, sin estar detrás de una pantalla y en la comodidad de su hogar, pero también seguros de que no están expuestos a la crítica maliciosa de quienes no comprenden el fenómeno o no comparten sus valores: “Las personas pueden usufruir una sociabilidad virtual desde sus hogares protegidos de lo imprevisible y de los maleficios que pueden alcanzar los que transitan por los espacios-públicos-reales, tendencialmente inseguros y deteriorados.” (Lins Ribeiro, 2002, p.20). Esta es una de las funciones principales de la comunidad, el apoyarse en los pares y hacerse fuertes frente al exterior adverso:

En un lugar donde nos conocemos todos con todos, ahí sí que te diría que podría ser muy acotado el espacio, porque es muy raro que los que ya estamos hace bastantes años en la escena competitiva queramos socializar o comunicarnos con las personas que no lo están (Vladimir “Vlad” Díaz, jugador profesional de *Counter Strike*)

Siendo una suerte de escudo contra todos aquellos que no comprenden el mundo virtual en el que ellos habitan, la comunidad hace de sí misma un grupo y lugar de intercambio

cómodo y de confianza para los usuarios en el que “comparten un sentimiento comunitario y grupal desde el cual procesan sus conflictos entre pares y enfrentan su vulnerabilidad ante un exterior hostil” (Balardini, 2002, p.17).

La competencia presencial por sobre la competencia en línea

En los eventos presenciales hay diferentes factores variables que afectan directamente al desarrollo de la competencia. Empezando por las cuestiones técnicas, en un torneo LAN las computadoras son puestas en juego por parte del organizador todas compuestas por el mismo *hardware*, dejando a todos los jugadores en igualdad de condiciones técnicas. El sonido, que es un pilar para el desarrollo de las partidas, suele verse afectado por el ambiente de los eventos (relatores, público, gritos de los compañeros y rivales). La iluminación del lugar y luces en la pantalla también pueden ocasionar molestias al jugador. Todos estos obstáculos que presenta un torneo presencial están acompañados por la presión social que aparece en ellos. La presencia de los otros equipos, del público, el ambiente producido en torno a las computadoras, los relatores, las cámaras y, sobre todo, la presencia de los rivales, son un peso extra a la hora de jugar:

Hay más tensión, para empezar. Tenés a los rivales enfrente, no hay diferencia de computadores, de *ping*, nada. Estamos todos en las mismas condiciones. El que gana va a ser el mejor, no hay nada que haga la diferencia entre un equipo y otro (Sacha “gatito” Caruccio, jugador profesional de *Counter Strike*).

El público es un actor nuevo para quienes nunca jugaron al *Counter Strike* de forma presencial, lo que puede afectar de distinta forma a los protagonistas. Nervios, ansiedad, miedo, euforia, alegría y muchos otros sentimientos son posibles de encontrar entre los competidores que están frente a diez, cien o miles de personas observando su partida. Pero el público de este tipo de eventos tiene la particularidad que pertenece al nicho del *Counter Strike* competitivo que mencionamos previamente, provocando que la mayor parte de los observadores sean miembros o cercanos a la comunidad de jugadores. Este público comparte modismos, lenguaje y suele conocer a los competidores más allá del videojuego. Es el tipo de colectividad que McQuail (1987) llama “multitud” y explica que suele contar con un alto grado de identidad y compartir el mismo “humor”. La presencia de este grupo humano observador termina siendo un factor importante para los jugadores que compiten en ellos, determinante para algunos y para otros no tanto; pero el hecho de que pueda afectar a los rivales o compañeros hace que influya en su desempeño y, en consecuencia, en el desarrollo de la partida:

Que haya gente significa que haya más sonido. Que haya más sonidos significa que sea más difícil comunicarse. Más difícil comunicar, tenés que jugar más por instinto, tenés que entender más lo que está pasando en la pantalla. Es un nivel más de dificultad (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*)



Figura 5. Final de FiRe League disputada en Buenos Aires, torneo presencial con público.
Obtenido de: <https://www.hltv.org/gallery/12679/fireleague-2024-global-finals-day-3>

Todas estas condiciones que se dan en la competencia presencial inclinan la balanza de la comunidad de jugadores para preferir este tipo de eventos. En este ámbito, se les otorga una valoración social mayor por las cuestiones que fueron mencionadas, lo técnico y la situación anticlimática en la que se desempeña la partida. El valor agregado es comprensible por lo novedoso y especial que resulta ser el evento presencial a fin de cuentas. Para empezar, suelen ser torneos de una magnitud mayor, el mérito para llegar a ellos hace que los equipos participantes sean de mejor calibre, los patrocinios predisponen mejores premios y los organizadores se encargan de que la calidad y burocracia sea lo más profesional posible. La dificultad que presentan las adversidades técnicas y mentales puestas en juego por un escenario, rivales, luces, parlantes y público también le dan un valor extra. Pero la duda que se presentará a continuación no está orientada a esto. Es lógico que al tener factores extraordinarios se lo ansíe mucho más, o se espere a ese momento para disfrutarlo al máximo. De hecho, para los equipos profesionales, semiprofesionales y amateurs la preparación está principalmente puesta en lograr disputar estos torneos a los que se llega con todo un recorrido realizado de manera online. Lo que se busca destacar es que a todas estas características que hacen de la competencia presencial algo mejor, los jugadores suman la dimensión de lo “real”. Consideran estos torneos como las ocasiones para demostrar “realmente” su nivel, madurez, personalidad y profesionalismo: “Es un ambiente tan distinto que ahí es donde te podés dar cuenta, quién es bueno de verdad y quién capaz no tanto” (Gianfranco “Kaiser” Pantano, jugador profesional de *Counter Strike*).

Aquí la duda que busca resolver esta investigación. Hubo un acercamiento previo, pero se planteará adecuada y profundamente a continuación: si la comunidad de jugadores de *Counter Strike* de Argentina nació de manera virtual, juega de forma recreativa, entrena, convive, interactúa y hasta compite en casi la totalidad de sus torneos a través de internet ¿por qué consideran más real una competencia que excede su naturalidad? ¿Por qué el llevar a cabo

una acción que se realiza en la cotidianidad de manera online toma más valor cuando se realiza en un escenario?

Mecanismos de legitimación y representación

Es en este momento en el que entran en juego los mecanismos de legitimación que trabajan en la comunidad. Para comprender a qué se apunta con este concepto se retoma la lectura que Bourdieu (2016) hace sobre Weber respecto al término “legitimación”. Para empezar, el autor afirma que en el ámbito de la consagración “si hay algo que uno no puede hacer, es legitimarse a sí mismo” (p.527), dejándola supeditada al accionar de terceros. En su trabajo explicita que este término, para Weber, hace referencia a la postura de los dominantes en relación a los dominados en la que los primeros pretenden que la ideología corriente de su sociedad esté regida por una “teodicea de sus propios privilegios” que justifique su postura (p. 528).

Trasladado al caso en observación, cuando hablamos de mecanismos de legitimación nos referimos a los factores y las maneras en las que la imagen de los jugadores de la comunidad alcanzan cierta consagración o consideración positiva. Para llegar a ella requieren indispensablemente de un aval promovido por la comunidad. De no existir tal consenso comunitario, su imagen no cambiaría en lo más mínimo. Para graficarlo un poco más, supongamos que a un jugador le interesa especialmente un torneo y por algún motivo personal (puede ser haber perdido la final en su última edición) es el logro que más ansía alcanzar. Sin embargo, para la comunidad el mismo no representa más que un torneo de nivel medio o bajo que no tiene premios especiales ni alguna particularidad. El día que este jugador gane el torneo, lo comparta en redes y lo comunique como un gran logro, el reflejo de la comunidad será prácticamente nulo y su imagen no crecerá ni ganará un gran respeto o admiración por esa medalla. La comunidad es la que comprende y decide los métodos de legitimación, o en este caso, qué torneos o actitudes son los que aportan positivamente a la imagen o trayectoria de un jugador. De este modo, lo vivido en el mundo virtual es parte de la construcción diaria de la imagen de los miembros de la comunidad de jugadores. Sus intercambios, actitudes, desempeños y logros que son llevados a cabo en el mundo de internet y, por lo tanto, percibidos por el resto de los usuarios forman parte de la imagen que el usuario genera sobre sí mismo:

Y esto habla de mucho más que un mero estar frente a una pantalla-objeto. En todo caso, habla de un ‘estar siendo’, en una dinámica transformadora, de un sujeto frente a algo más que un objeto pasivo al que manipular. Hay un poder subjetivador profundo en esta relación y sus nuevos lenguajes. El resultado, la producción de nuevos sujetos (Balardini, 2002, p. 13).

Los mecanismos de legitimación en la comunidad son entonces una herramienta para construir la representación que cada jugador posee para el grupo. Es decir, cómo es representado. Siguiendo la línea de pensamiento de Stuart Hall (2010) “representación significa usar el lenguaje para decir algo con sentido sobre el mundo, o para representarlo

de manera significativa a otras personas” (p. 447). Estas reproducciones no son totales, sino que seleccionan qué se representa y qué no del sujeto, dejando por fuera determinadas cuestiones o características. En ocasiones, no son incluidas por no ser pertinentes al mundo en el que son construidas las representaciones, pero en otras, simplemente se elige no tenerlas en cuenta. En esta situación estamos hablando de lo que para María Ángela Rodríguez (1991) es una “violencia simbólica” que captura y limita al sujeto (p. 3). Esta violencia simbólica requiere del consenso de la comunidad por el simple hecho de serlo para así establecer los mecanismos de legitimación que responden a aspectos sociales y deportivos a la hora de construir la imagen de un jugador.

Valoración social enfocada en la dimensión social

En el ejemplo propuesto anteriormente hablamos de logros deportivos que aportan a la trayectoria del jugador, pero al tratarse de una comunidad también se tienen en cuenta las acciones que están por fuera de los resultados competitivos. La forma de manejarse tiene un peso especial que, como fue desarrollado previamente, debe corresponder con el objetivo general de la comunidad. Para Reinghold (1993) existe un “contrato social informal y no escrito” respaldado por las distintas relaciones que puedan existir entre todos los miembros de la comunidad. En él se establece que siempre habrá un miembro que dé algo y un miembro que reciba algo (p. 52):

En lo que es comunidad de *Counter*, en sentido de colegas, hay gente muy copada que por ahí en redes sociales ni se muestra, pero vos los conocés extra *Counter* y son un diez. Gente que vos por ahí no le hiciste ni una pregunta de nada y te cuentan historias. Yo lo re valoro porque es el cincuenta por ciento de mi carrera en el sentido conceptual del *Counter*” (Jerónimo “Jeruz” Marino, jugador profesional de *Counter Strike*).

Existe una reciprocidad que la comunidad requiere para seguir construyéndose a sí misma en busca del objetivo aglutinador. En consecuencia, todas las acciones que colaboren y respondan a ella son tenidas en cuenta por los otros miembros a la hora de construir la representación. Es la siguiente instancia para determinar la legitimidad, por ahora social, que un jugador obtiene por parte de la comunidad:

La reciprocidad es un elemento clave de cualquier cultura basada en el mercado, pero el arreglo que estoy describiendo me parece más bien una especie de economía de regalos en la que las personas hacen cosas unas por otras con el espíritu de construir algo entre ellos, en lugar de un simple intercambio calculado en una hoja de cálculo. Cuando ese espíritu existe, todos obtienen algo extra, un poco de brillo, de sus transacciones más prácticas; diferentes tipos de cosas se vuelven posibles cuando esta mentalidad prevalece (Reinghold, 1993, p. 53)

Valoración social enfocada en lo deportivo

La comunidad de jugadores de *Counter Strike* de Argentina tiene, como cualquier ambiente deportivo, una estructura social en la que se tiene en cuenta la trayectoria de los competidores que hace que sus nombres sean más o menos respetados, reconocidos y prestigiosos. Estos son aspectos fundamentales para la formulación de la legitimación. Esta forma de reconocerse entre colegas requiere del consenso de los mismos para establecer qué acontecimientos, títulos, experiencias o desempeños son los valiosos. En base a ellos construyen la representación correspondiente al jugador dentro de la comunidad. Es por esto que resulta pertinente destacar que en la comunidad argentina de jugadores de *Counter Strike*, es el torneo presencial el evento más valorado. Lo destacable es que no solamente es más valorado por toda la escenografía, disposición física y producción puesta en juego, sino también porque los jugadores lo consideran “más real”:

Por eso yo creo que se valora mucho más el presencial también porque está tu persona y estás vos ahí. Está tu presencia, tu forma de sentarte, tu forma de festejar, tu forma de caminar. Está todo. Está tu persona y toda la gente. La gente que ve fútbol, ve al jugador de fútbol jugando al fútbol, no es que ve una pelota moviéndose y un dibujo animado moviéndola. Eso yo creo que es algo más humano. El hecho de poder ver a la persona haciendo lo que hace es lo que le da más valor (Marcos “deco” Amato, jugador profesional de *Counter Strike*).

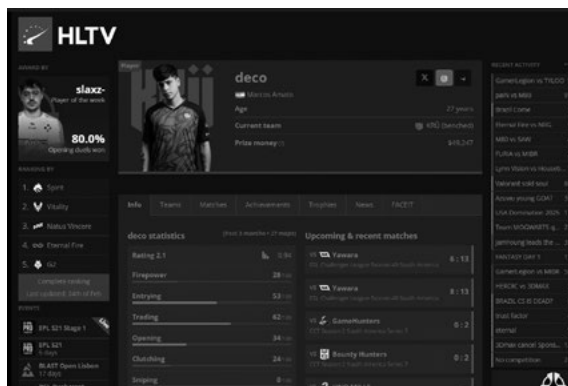


Figura 6. Ejemplo del perfil de uno de los jugadores entrevistados en la página HLTV, donde se encuentran estadísticas, torneos disputados y otros datos del jugador. Obtenido de: <https://www.hltv.org/player/17039/deco>

Entonces, a los niveles de producción, la dificultad y la dimensión de los torneos se suma la noción de realidad que los jugadores aportan a la competencia presencial. Por estos motivos es que la comunidad considera enriquecedores los torneos de conexión LAN,

por las situaciones de estrés y todas las adversidades que se ven obligados a atravesar para poder competir en uno: “Es un puntito más en tu currículum, y es lo que vale. A mí me das dos torneos presenciales y diez de internet tuyos y te voy a mirar el presencial, cómo jugaste” (Jerónimos “Jeruz” Marino, jugador profesional de *Counter Strike*). El participar en un torneo presencial es un valor tenido en cuenta por la comunidad para legitimar la experiencia de uno como jugador: “Es como tener tu medalla de: jugó un presencial” (Sacha “gatito” Caruccio, jugador profesional de *Counter Strike*).

¿Por qué considerarlo “real”?

Resulta inquietante el hecho de que consideren más “real” o se vea quién es mejor “de verdad” en una competencia presencial que en una online mientras que la segunda es la que respeta los parámetros de la diaria y naturaleza del videojuego. Con los testimonios obtenidos por las entrevistas realizadas, se pueden mencionar tres aspectos en los cuales los jugadores hacen foco para generar esta comparación de realidad entre los eventos presenciales y los online, y todos ellos están relacionados al intercambio social con otras personas: el intercambio con colegas, el intercambio con público y el intercambio con compañeros y rivales durante la competición.

Lo social se basa en la reunión y el compartir charlas o momentos de ocio que no tienen tanto lugar en la cotidianeidad online:

Yo creo que cualquier persona entiende que no es lo mismo estar o charlar con alguien de manera presencial que de manera online. Compartir algo, una comida, una charla, lo que sea. Siempre de manera presencial creo que tiene otra forma. No sé cómo explicarlo, pero sí es distinto (Lucas “Chuky” Dalessio, *coach* profesional de *Counter Strike*).

El encuentro presencial da lugar a conocer desde otro punto de vista a los usuarios que frecuentemente interactúan de forma online, conocerlos sin una pantalla de por medio, como son en la realidad: “Lo primero que hacés con alguien es escucharle la voz, y vos con la voz por ahí te lo imaginás de una forma y es de otra. O por ahí en internet son personas muy jodonas que después personalmente no son tan extrovertidas.” (Jerónimo “Jeruz” Marino, jugador profesional de *Counter Strike*).

El intercambio con el público también entra en consideración para esta noción de realidad generada por los jugadores. El reflejo de más gente festejando las victorias o alentando a un equipo hacen sentir el apoyo de una forma mucho más cálida de lo que puede ser el chat de una transmisión, o al menos una forma más humana: “Uno por ahí cuando está en su casa no se da cuenta, pero ahí decís: ‘mirá toda la gente que me sigue, que me quiere’. Se hace todo más realista de lo que uno piensa en su casa.” (Lucas “Chuky” Dalessio, *coach* profesional de *Counter Strike*).

También es importante tener en cuenta que para el mundo externo a la comunidad un evento presencial con público es más relevante que un campeonato transmitido por Twitch. Por

este motivo es que las competencias *LAN* son una herramienta para demostrarle a todos aquellos ajenos a los *esports* un poco de su mundo: “Se espera que cualquiera que participe en esta cultura -en particular los individuos con motivación de logro sienta la necesidad de demostrar este dominio triunfando en la competición.” (Wagner, 2006, p. 3).

El último factor que se hace importante a la hora de considerar más “real” a una competencia presencial es el intercambio con compañeros y rivales durante el juego. El poder ver las expresiones, mirarse a las caras y poder chocar los puños en el minuto a minuto de la partida con los suyos otorga un acercamiento con el equipo que no se logra cuando cada uno está en su casa. Pero la mayor diferencia se da cuando entra en juego el equipo rival. Además de poder mirarse a la cara, ver cómo se comunican, si hacen gestos de frustración o de alegría y cómo festejan o se lamentan, hay un factor destacable de la competencia *LAN*: el escuchar al rival. La posibilidad de gritar a los rivales a modo de provocación despierta en los jugadores emociones que no se logran generar en internet y le agrega al partido una nueva adversidad para mantener la calma y la concentración:

No es lo mismo jugar en tu casa con un vaso de *coca* que estar en un escenario, que te estén mirando tres mil personas, gritarle al rival que está enfrente tuyo: “sos malísimo” y la adrenalina que te da jugar esas situaciones. Y ahí también es donde más se ve a los jugadores que decís “este jugador se la banca”, “no le va a temblar”, “este jugador es vivo”, “a este jugador no le da para jugar en presencial.” (Gianfranco “KAISER” Pantano, jugador profesional de *Counter Strike*)

Conclusiones

La comunidad de jugadores de *Counter Strike* argentina sigue el mismo proceso de muchas comunidades ligadas a los videojuegos y, en especial, a los *esports*. Comunidades virtuales que encontraron en internet un lugar donde construirse y fortalecerse dominando los límites de lo público y lo que se mantiene como propiedad del nicho con herramientas, lenguajes y mecanismos que ellos conocen mejor que nadie. Este sitio que internet les brindó desde sus comienzos mantiene a su comunidad al margen de mundo ajeno a los *esports* que, aunque cada vez más familiarizado, nunca se dirigió a ellos con respeto ni mucho menos interés, causando en la comunidad la necesidad de encerrarse y protegerse para defender lo propio y hacer valer su sentido comunitario.

Aunque parezca que una comunidad de un videojuego sea multitudinaria, nuestro recorte hace referencia a quienes consideran al videojuego en cuestión como un *esport*, y principalmente a quienes compiten, dejando por fuera a la mayoría de los usuarios que de alguna forma u otra podrían ser considerados parte de la comunidad, los espectadores. Por esto es que terminamos estudiando el caso de un nicho, compuesto por individuos que se conocen a la perfección y saben qué lógicas de funcionamiento, mecanismos de legitimación y de valoración son los que rigen su comunidad.

Desde los inicios de la faceta competitiva, la competencia de conexión de red *LAN* fue el formato favorito de los jugadores debido a todas las emociones y momentos que la mis-

ma generaba. Aunque el pico de audiencias, profesionalización y mediatización haya sido durante la pandemia y la época de todas competencias en modalidad online, los jugadores siguen reivindicando lo presencial como mejor y más “real”. Tal como lo fue en sus inicios donde el profesionalismo era tan solo una utopía.

Estas dos modalidades de competencia tienen varios aspectos que las diferencian, aunque el videojuego sea el mismo. Según la investigación realizada podemos destacar varios puntos que inclinan la balanza de los jugadores ante la competencia presencial por sobre la online:

- La dificultad del desarrollo de la partida: factores como la iluminación, el sonido ambiental, la posible incomodidad del escritorio, el utilizar otro tipo de monitor, etc.
- La necesidad de controlar más emociones por la exposición generada en un lugar físico: el nerviosismo, la ansiedad de salir al escenario o de ver a un público reaccionar en vivo al partido.
- La igualdad de condiciones: todos los jugadores disponen de las mismas computadoras con los mismos componentes, así como todos se encuentran en el ambiente adverso para el desarrollo de la partida.
- El intercambio con el público: sentir la calidez de los fanáticos de cerca, cruzarse con seguidores, sacarse fotos o firmar autógrafos.
- El compartir un tiempo y un lugar físico con los compañeros y colegas miembros de la comunidad dando lugar a conocerse desde otros puntos de vista: tener un intercambio más humano, tener la posibilidad de ver cómo son en persona los usuarios con los que se comparte día a día vía internet y, tal vez, solo se les conozca la voz.
- La legitimidad que un torneo presencial otorga al participante: la importancia de haber competido en este tipo de torneos para la comunidad por el peso que tiene esta experiencia en comparación a la de un torneo online que, además de los factores ya mencionados, se debe a que este es el formato de los mejores torneos del mundo por ende un jugador que se desempeñó de buena manera parece estar apto para disputarlos.

Todas estas consideraciones no solo hacen que los jugadores disfruten más de las competencias presenciales, sino que también les otorgan más importancia y las ven como más “reales” que las que se realizan de manera online. Tal vez resulte contradictorio que consideren de mayor realidad una situación que excede la normalidad de su día a día (jugar al *Counter* desde su casa y de manera online), pero sus fundamentos terminan siendo externos al videojuego. Los puntos a favor que encuentran en las competencias LAN están directamente relacionadas al intercambio humano con sus compañeros de equipo, rivales, la comunidad, el público y hasta el ambiente.

Es pertinente plantear futuras investigaciones que indaguen un poco más en esta consideración por parte de los miembros de la comunidad de jugadores que parece desvalorizar la competencia online cuando la contraponen con la presencial. Además, la primera termina siendo un medio para alcanzar los eventos presenciales. Podemos definir entonces que el foco está puesto casi en su totalidad en estos acontecimientos, lo cual puede tener un trasfondo relacionado con dos factores. En primer lugar, la nostalgia de los inicios. La tan mencionada “época del *ciber*” y los valores manejados en ella. Tiempos en los que solo los jugadores consagrados y valientes eran reconocidos porque requerían de un nivel de

juego, compromiso, madurez y coraje para poder realmente competir y consagrarse en el ambiente de ese entonces. Una época que hoy se rememora como la época en la que se hacía todo por pasión debido a la falta de profesionalismo y que es reivindicada a menudo en la comunidad:

Pero antes era un nicho más cerrado y la LAN era otra cosa. Era todo LAN en realidad. Porque antes en un torneo online, por ejemplo, no sabían si hacías trampa o no. Antes no confiaban hasta que jugabas un torneo LAN, por eso también había muchos. Pero era otra cosa. Era viajar, jugar e irte a tu casa contento porque ganaste, y no importaba mucho la plata ni nada de eso (Gianfranco “KAISER” Pantano, jugador profesional de *Counter Strike*)

Entonces la idea de realidad podría estar sujeta a los mecanismos antiguos de la comunidad, que hoy se recuerdan como una época más apasionada y leal. Cómo se forjó la comunidad, cómo fue originalmente antes de ser corrompida por el profesionalismo, la divulgación y el negocio. Por otro lado, se vio mencionada la postura de los jugadores frente a la opinión del mundo externo. Una de las principales características de una comunidad, como fue mencionado en el desarrollo del trabajo, es la autoprotección, y en este caso indudablemente es una de las más importantes. Los *esports* nunca obtuvieron reconocimiento por parte de los medios tradicionales de comunicación, tampoco sería falso mencionar que fueron y son (aunque cada vez menos) insultados o desvalorizados. Así como los medios lo hicieron siempre por prejuicio, las familias, amigos o círculos cercanos a los jugadores también frecuentan estos pensamientos. Una respuesta frente a este prejuicio es el evento presencial, un momento en el que el jugador puede demostrar que hay gente real detrás, que hay un equipo que le brinda camisetas y un escenario con iluminación y equipos de sonido que aloja su torneo. Habría que dar un giro a conceptos del campo de la psicología social, pero resultaría pertinente preguntarse si la noción de realidad depositada en los eventos presenciales puede ser una reproducción del prejuicio del que los jugadores de *Counter Strike* son víctimas en su camino previo a alcanzarlos.

Referencias bibliográficas

- Andrade Martínez, E. (2018). Revisión Crítica. *Espósito Roberto: Communitas. Origen y destino de la comunidad* (vol. 2018/1). Papeles del CEIC.
- Balardini, S. (2002). *Jóvenes, tecnología, participación y consumo*. CLACSO.
- Bourdieu, P. (2021). *Curso de sociología general 1: Conceptos fundamentales (Collège de France, 1981-1983)* (Alicia B. Gutiérrez, Ed.; E. Martínez Kolodens, Trad.). Siglo XXI Editores.
- Hall, S. (2010). *El trabajo de la representación. Sin Garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales* (pp. 447-482). Eduardo Restrepo, Catherine Walsh y Víctor Vich (eds.). Envión editores.

- Insider (2022). *Gaming: ¿a cuánto asciende la inversión anual de las marcas en los esports?*. *Insider Latam* (25/02/2022). <https://insiderlatam.com/gaming-a-cuanto-ascien/de-la-inversion-anual-de-las-marcas-en-los-esports/>
- Lins Ribeiro, G. (2002). *El Espacio Público-Virtual*. Universidade de Brasília.
- McQuail, D. (1987). De la masa a las perspectivas de la comunicación masiva. *Diálogos de la Comunicación*, 21, 7-22.
- Reguillo, R. (1994). Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, V(15), 171-184.
- Reinghold, H. (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Rodríguez, M. Á. (1991). Cultura popular-cultura de masas. Espacio para las identidades. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV(12), 151-163.
- Sanahuja-Peris, G., Mut Camacho, M., & Balado Albiol, M. C. (2021). El afianzamiento de los e-sports en pandemia, una oportunidad para las marcas. *Revista Prima Social*, 34, 165-186.
- Thompson, J. B. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós.
- Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of human motion) for historians, an approach to precise the central term(s). *IX International CESH-Congress*. Crotone, Italy.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. En *The Symposium Conducted at 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, Las Vegas, NV.
- Wincour, R. (2001, Junio). Redes Virtuales y Comunidades Internautas: nuevos núcleos de sociabilidad y reorganización de la esfera pública. *Perfiles Latinoamericanos*, X(18), 75-92.

Abstract: The text presents a research study that seeks to explore the factors considered by the Argentine community of Counter Strike players when evaluating a live competition. Interviews were conducted with professional players and coaches, who provided sufficient testimony to develop the necessary steps to conclude that Argentine Counter Strike players prefer live competitions over online ones, considering them more authentic and prestigious. The study includes a brief historical overview of esports and the growth of the competitive Counter Strike scene in Argentina. It also explains how the player community was built and is maintained, the operating logics and mechanisms of legitimation that govern it, leading to the community's stance on the two types of competition: online and live. Finally, the study presents the valuation given to online competitions by the community in terms of social and sporting aspects, and how they contribute to each player's representation. In contrast, it discusses the perception of live tournaments, which are considered more "real."

Keywords: Counter Strike - esports - community - representation - competition

Resumo: O texto apresenta um estudo de pesquisa que busca explorar os fatores considerados pela comunidade argentina de jogadores de *Counter Strike* ao avaliar uma competição presencial. Foram realizadas entrevistas com jogadores e treinadores profissionais, que forneceram depoimentos suficientes para desenvolver as etapas necessárias e concluir que os jogadores argentinos de *Counter Strike* preferem competições presenciais em relação às online, por considerá-las mais autênticas e prestigiosas. O estudo inclui uma breve visão histórica dos *esports* e do crescimento da cena competitiva de *Counter Strike* na Argentina. Também explica como a comunidade de jogadores foi construída e é mantida, as lógicas de funcionamento e os mecanismos de legitimação que a regem, levando à postura da comunidade em relação aos dois tipos de competição: online e presencial. Por fim, o estudo apresenta a valorização que as competições online recebem da comunidade em termos sociais e esportivos, e como contribuem para a representação de cada jogador. Em contraste, discute a percepção dos torneios presenciais, que são considerados mais “reais”.

Palavras-chave: *Counter Strike* - *esports* - comunidade - representação - competição

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
