



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE COMUNICACIÓN

TEMA:

“Connotación simbólica del discurso del juego en línea league of legends”

Trabajo de Graduación previa a la obtención del Título de Licenciado en Comunicación

AUTOR:

Edwin Sebastián Romero Proaño

TUTOR

Nelly Guamán

Ambato – Ecuador

2023 - 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema “CONNOTACIÓN SIMBÓLICA DEL DISCURSO DEL JUEGO EN LÍNEA LEAGUE OF LEGENDS” del Sr. Edwin Sebastián Romero Proaño, egresado de la carrera de Comunicación de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencia Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, considero que el trabajo de Graduación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a Evaluación del Tribunal de Grado, que el H. Consejo Directivo de la Facultad designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, 15 de enero del 2024



firmado electrónicamente por:
NELLY GABRIELA
GUAMAN GUADALIMA

Lcda. Mg. Nelly Guamán

TUTORA

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “CONNOTACIÓN SIMBÓLICA DEL DISCURSO DEL JUEGO EN LÍNEA LEAGUE OF LEGENDS”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de responsabilidad del autor.

Ambato, 15 de enero del 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Edwin Sebastián Romero Proaño', written over a horizontal line.

Edwin Sebastián Romero Proaño

CI: 1805337167

AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga uso de esta tesis o parte de ella, documento disponible para su lectura, consulta u procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 15 de enero del 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Edwin Proaño', is written over a horizontal line.

Edwin Sebastián Romero Proaño

CI: 1805337167

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema: “CONNOTACIÓN SIMBÓLICA DEL DISCURSO DEL JUEGO EN LÍNEA LEAGUE OF LEGENDS”, presentado por el Sr. Anthony Joshua Santana López, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato,.....2024

Para constancia firman

.....

PRESIDENTE

.....

Miembro del tribunal

.....

Miembro del tribunal

DEDICATORIA

A Piedad, Gracias por amarme en la tierra y bendecirme desde el cielo.

AGRADECIMIENTO

A mi madre Margarita, a pesar de no conocer el camino siempre supiste como llevarme al destino. A mi novia Hipatia, por darme luz en las noches más oscuras. A mi hermana Diana, por ser mi soporte y levantarme en mis caídas. A Ronal y Heide, porque a pesar de mis errores y fracasos nunca cambiaron la forma de mirarme. A Yoyo y Yaya, por su amor sincero. A mis tíos Manuel, Jofrey, Monica y Napo, por complementar los vacíos en mi interior. A mis primos, por ser mis primeros amigos en la vida. A Ronny y Angélica, el primer ladrillo del muro lo puse con la ayuda de ustedes. A mis amigos Víctor, Fernando, Andrés, Ismael, David, Antonhy, Edwin, Estefanía, Xiomara, Tania y Eliza. Agradezco a mi Tutora Nelly por su guía y paciencia incondicional en este proceso. A cada uno de los profesores, amigos y demás familiares que dieron un poco de su tiempo para ayudarme a llegar aquí. A Dios por protegerme toda la vida. A mi hijo Kai, por llegar a salvarme la vida.

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT / (SUMMARY)	xii
CAPITULO 1	1
1. MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes investigativos.....	1
1.2. Categorías fundamentales	5
1.2.1. League of Legends	5
1.2.2. Inconsciente Colectivo	7
1.2.3. Representación audiovisual.....	10
1.2.4. Fronteras Geológicas.....	13
1.2.5. Percepción Simbólica	14
1.2.6. El poder del Personaje.....	19
1.2.7. Personajes de League of Legends	23
1.2.8. Características de los Campeones	24
1.2.9. Descripción de elementos importantes de Legue of Legends	25
1.3. Objetivos.....	26
1.3.1. Objetivo General	26
1.3.2. Objetivos Específicos	26
CAPÍTULO II	27

2. METODOLOGÍA	27
2.1. Materiales.....	27
2.2. Objeto de estudio	27
2.3. Métodos	27
CAPITULO III	35
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
3.1. Análisis y discusión de resultados	35
CUADRO COMPARATIVO.....	65
3.2. Verificación de la Pregunta de Investigación	88
CAPÍTULO IV	89
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
4.1. Conclusiones.....	89
4.2. Recomendaciones	90
BIBLIOGRAFÍA.....	91
ANEXOS.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Ficha técnica del juego en línea League of Legends	31
Tabla 2: Matriz de análisis simbólico del orden colectivo del juego League of Legends	32
Tabla 3: Matriz de comparación del orden de lo colectivo con la experiencia de lo moderno.....	34
Tabla 4: Matriz de análisis simbólico del orden colectivo del juego League of Legends completa	37
Tabla 5: Matriz de comparación del orden de lo colectivo con la experiencia de lo moderno completa.....	66

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea TOP	37
---	----

Ilustración 2: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea MID O MEDIO	39
Ilustración 3: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea Inferior o Carril Inferior	42
Ilustración 4: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego SUP o TOP	52
Ilustración 5: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego JUNGLA o JUNGLE	55
Ilustración 6: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego BOT	58
Ilustración 7: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego MID	61
Ilustración 8: Portada principal del juego League of Legends	93
Ilustración 9: Logotipo principal de League of Legends	93
Ilustración 10: Personajes del juego League of Legends	94

RESUMEN EJECUTIVO

Los videojuegos se encuentran presentes a nivel mundial, estos son acogidos y consumidos por niños, niñas, jóvenes, e inclusive adultos, estos son considerados como objetos de distracción, donde, todos pueden despejar su mente y escaparse un momento de la realidad, sin embargo, en determinados casos, los videojuegos pueden inmiscuir temáticas sociales en su diseño o estructura, esto no se refleja a simple vista, pues requiere de un amplio análisis que desglose características de los videojuegos y su relación con la realidad. Este proyecto investigativo gira en torno a un análisis discursivo de la connotación simbólica que trae consigo el juego en línea League of Legends, el cual será catalogado y considerado como objeto de estudio de este proyecto, la metodología es de carácter cualitativa, además, se complementa el estudio con el respectivo instrumento, el cual se centra en describir matrices de análisis discursivo, la primera matriz describe el orden colectivo y la segunda posee la relación existente entre el orden colectivo y la experiencia con lo moderno. Las matrices estudian y vinculan la estructura del juego con la realidad del ser humano, plantean las diferencias generadas en la vida cotidiana como las clases sociales, la pobreza, la política, entre otros aspectos.

Palabras claves: League of legends, videojuego, connotación simbólica, realidad, comparación.

ABSTRACT / (SUMMARY)

Video games are present worldwide, they are welcomed and consumed by boys, girls, young people, and even adults, they are considered objects of distraction, where everyone can clear their mind and escape reality for a moment, however In certain cases, video games can involve social themes in their design or structure; this is not reflected at first glance, as it requires an extensive analysis that breaks down characteristics of video games and their relationship with reality. This research focuses on generating a discursive analysis of the symbolic connotation that the online game League of Legends brings with it, which will be cataloged and considered as an object of study of this project, the methodology is qualitative in nature, in addition, it complements the study with the respective instrument, which focuses on describing matrices of discursive analysis, the first matrix describes the collective order and the second has the relationship between the collective order and the experience with the modern. The matrices study and link the structure of the game with the reality of the human being, they raise the differences generated in daily life such as social classes, poverty, politics, among other aspects.

Keywords: League of legends, video game, symbolic connotation, reality, comparison.

CAPITULO 1

1. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se desglosan diversas temáticas que abordan una exhaustiva investigación acerca del tema general, mismas que traen consigo una variedad de teóricos relevantes de la comunicación, de modo que, este marco teórico se fortalece en base a ideales y pensamientos de grandes autores, así también, se toma como base diversas tesis y artículos relacionados a esta investigación con el fin de forjar una base sólida para el desarrollo de este proyecto.

1.1. Antecedentes investigativos

El análisis del discurso de las industrias culturales arroja resultados que nos llevan a entender la influencia social, económica, cultural y política que se desenvuelve en la sociedad, contribuyendo a describir la simbología que existen detrás de estas producciones. Para ello, el presente trabajo de análisis e investigación tomará varias tesis previas relacionados con el tema, con una mayor base teórica fundamentada.

La tesis elaborada por Óliver Pérez (2010) manifiesta el recorrido y la historia de los videojuegos desde su nacimiento en los años 70, donde fue definido como un producto de la cultura de masas. Este fue considerado como un objeto tecnológico de una industria en desarrollo. Se plantea encontrar un significado, cómo se construye y qué perspectiva tiene la sociedad, partiendo de una consideración de valor cultural, mayormente decantándose como una obra comunicativa.

Pérez (2010) propone centrarse en 3 pilares fundamentales para lograr el cometido, los cuales son la dimensión lúdica, dimensión enunciativa y la dimensión narrativa; donde aborda temas relevantes de las macros Y micro estructuras del discurso de los videojuegos, como la dinámica que se utiliza para el comportamiento del

sujeto/jugador a consecuencia del diseño temporal y espacial del entorno, para lograr englobar la comprensión del videojuego.

El encontrar un concepto de los videojuegos se reduce al trabajo en conjunto de la comparación con diferentes áreas del conocimiento y la perspectiva de cada sociedad, más específicamente depende de la cultura, creencia y forma de vida en la que el sujeto/jugador se haya desarrollado., para así lograr entender un paradigma de entretenimiento en el tiempo moderno.

En otra investigación elaborada por Emmanuel Galicia (2019) se expone que una parte de la sociedad generaliza a las industrias culturales, como productos con el único objetivo de entretener y divertir. Aun así, se presenta el reflejo y la contraparte, dándole una connotación de herramienta, para ayudar a la sociedad con una comunicación más asertiva y así lograr la resolución de conflictos que han afectado y afectan a las sociedades modernas.

Esta investigación se centra en los videojuegos como una reproducción ideológica del sistema capitalista, los fines por los cuales se han desarrollado y las estrategias que se utilizan para limitar la comprensión hermenéutica y lograr desglosar la comprensión simbólica del lenguaje que se transmite a través de los video juegos.

A pesar de que el juego “Assassin’s Creed” se presta para el análisis en esta investigación, con el concepto de “Occidentalismo”, existen muchos otros productos que presentan características similares y con el poder de mostrar conceptos con los cuales llegan a la subjetividad de las personas y en forma de conquista hacia las civilizaciones no occidentales.

Por otro lado, Yiri Alcàntara (2015) analiza la relación entre los acontecimientos bélicos y los videojuegos, además como las industrias culturales han sabido anteponer estos hechos históricos como una forma de entretenimiento y la posible explicación de las nuevas formas de comunicar, a través de información codificada en las producciones audiovisuales/interactivas.

Por lo tanto, la inmersión que se presenta en relación al discurso bélico está relacionado a la multidimensionalidad en los videojuegos desencadenando nuevas construcciones conceptuales respecto a la guerra y limitándolas a las narrativas propuestas por el desarrollador, escondiendo y justificando las realidades de los hechos armamentísticos históricos con imágenes difusas y conceptos imprecisos.

En la misma línea, pero con diferente enfoque Federico Segobia (2016) interpreta a los videojuegos desde una perspectiva semiótica, lúdica y comunicacional. Usando una metodología fundamentada en las diferentes clasificaciones de las tecnologías como, sus características y posibles significaciones que pueden representar en el discurso, mostrándonos así la fragmentación en géneros.

Segobia (2016) propone entender a los videojuegos desde la interpretación directa de los colectivos con características sociales ya definidas, limitando la posibilidad de que existan otros enfoques. Por lo tanto, se permite repensar estructuras de análisis que apunten a un sentido empírico, dando paso a un futuro investigativo dentro del campo de la teoría lúdica.

Por otra parte, se ubica la investigación de Zhuxuan Zhao (2017) donde se muestra una contribución al conocimiento respecto a los videojuegos, dando un recorrido por los contenidos reales y que aportaciones tiene a la influencia en el desarrollo humano.

Centrándose directamente en su propia experiencia del progreso de esta tecnología, y basarse alrededor de la concepción de un nuevo medio de comunicación social.

Utiliza diferentes metodologías que se basan en preguntas abiertas, cuestionarios y observaciones a diferentes sectores sociales que tienen acercamiento con esta industria cultural, obteniendo un resultado del análisis en diferentes temas relevantes como la limitación a la creatividad, violencia, adicciones, salud y sociabilidad. Permitiéndonos así tener una base teórica fundamentada, con causas y consecuencias de los video juegos en la sociedad, educación y desarrollo.

En la investigación de Marc de Haro Nieto (2021) se realiza un análisis de la evolución rápida que ha tenido los videojuegos a comparación de otros medios posteriores, proponiendo la legitimización artística como otras expresiones de arte que ya se han consolidado, por ello toma en cuenta las similitudes e influencias que existen entre la arquitectura, el cine, la literatura, la arquitectura etc., como piezas claves para el fundamento de el “Videojuego el arte del siglo XXI”.

Finalmente, Miguel Gonzáles (2022) parte de un análisis del videojuego League of Legends, en base a su historia y conceptos básicos del universo MOBA, para así llegar a las características simbólicas en torno a la geopolítica, donde dentro del videojuego existen diferencias culturales, económicas y sociales que afectan a la exposición y al nivel competitivo.

Al presentar un interés del sujeto/jugador querer adentrarse a todo lo que engloba este juego, se evidencia más allá de solo entretenimiento, ya que existe una compleja estructura competitiva del diseño del juego para entender todas las mecánicas existentes, y los factores externos culturales que dificultan poder llegar a competir en este tipo de juegos.

Con ello fue posible identificar el valor simbólico y económico para el nacimiento de la competitividad en América Latina con sus especificaciones y rendimiento. Además, con el cual se ha generado un campo competitivo en desarrollo generado por las distinciones entre quienes tienen aptitud y quien se encuentra en vía de lograrla, para con ello lograr la legitimidad cultural.

1.2. Categorías fundamentales

La industria de los video juegos está conformada por un gran catálogo de géneros con diferentes características y estilos simbólicos, que se van construyendo a través de los años, principalmente en conjunto con el desarrollo de tecnología que aporta a la programación de estos universos utópicos, con discursos que muestran realidades y conceptos propios de las sociedades a través de las épocas, permitiéndonos entender a los videojuegos como un medio de comunicación más allá del entretenimiento.

1.2.1. League of Legends

League of Legends, juego lanzado en el año 2009 por la compañía que se centra en desarrollar videojuegos “Riot Games”, se ha popularizado a nivel mundial, llegando a ser el juego de PC más consumido en el mundo, debido al concepto competitivo en el que se basa su estilo de gameplay, enriqueciendo su comunidad de jugadores y fortaleciéndola en el inconsciente colectivo para el interés de este producto y de la industria.

El juego expone a dos equipos de 5 personas/jugadores cada uno, luchando y creando estrategias colectivas en tiempo real para poder echar abajo primero la base del equipo contrario. Los jugadores tienen un único rol que les permite desempeñarse en las diferentes vías del mapa, cada una de ellas requiere una destreza y modo de juego diferente, que en conjunto puede llevar al equipo a conseguir la ansiada victoria.

Existe una gran complejidad dentro de este producto, cada persona/jugador debe escoger: un rol o línea en el mapa (adc, suport, top, mid, jungla); un personaje de entre 140 campeones, donde cada uno de ellos tienen sus propias habilidades que los llevan a interactuar diferente; una serie de runas y hechizos que nos permitirá mejorar una lista de estadísticas; por último, durante el transcurrir del juego se compran ítems para seguir mejorando el personaje.

Cada jugador debe realizar una serie de arbitrajes al transcurrir el juego para poder recolectar el mayor oro posible, derribando torres y derrotando objetivos, tomando en cuenta las decisiones del propio equipo y el contrario, a su vez ganar la partida puede ser afectada por la cantidad de interacciones que pueden existir en la partida por esta complejidad de características que tiene el juego.

Se entiende que cada rol tiene una línea asignada, y el jugador debe lograr sacar la mayor ventaja, pero dentro de juego existen momentos en los cuales los jugadores deben rotar a otras líneas a ayudar a defender o atacar a jugadores o torres del equipo enemigo, además de agruparse para enfrentar a objetivos neutrales (dragón, Barón Nashor), que les brindan propiedades ventajosas en las estadísticas. La partida está diseñada para que siempre exista un ganador y cuando el primer equipo destruya la base final del enemigo (Nexo) esta termina.

Con esta información globalizada de League of Legends podemos entender de manera breve la historia y el tecnicismo que existe dentro del juego, para así podernos centrar en el análisis profundo del discurso simbólico que el juego nos brinda, donde se convierte de ser una tecnología para el entretenimiento a una herramienta de análisis económico, político, social y cultural.

1.2.2. Inconsciente Colectivo

El trabajo de entender las preferencias de los géneros de videojuegos que consumen las personas por entretenimiento o competitividad depende mucho de la personalidad de cada uno de los consumidores y sus gustos, para poder escoger entre la gran variedad que existen como: aventura, arcade, deportes, estrategia, simulación entre otros.

Para que existan gustos es importante que existan bienes ubicados o determinados como de "buen" o de "mal" gusto, "distinguidos" o "vulgares", mismos que deben ser ubicados y jerarquizados y personas poseedoras de conocimientos y principios para ubicar dichos bienes en el lugar correcto, sujetos de gusto (Bourdieu, 2003, p. 161).

League of Legends pertenece a los videojuegos competitivos en línea hace más de una década, siendo importante a partir de sus comienzos hasta hoy que está impregnado en una gran comunidad, con millones de jugadores activos hasta el momento y continuamente sigue creciendo. La longevidad y triunfo conseguidos en un mercado bastante cambiante y constante, resulta muy atractivo e interesante en el momento de profundizar en las características que lo mantienen entre los juegos con jugadores más activos.

Sin embargo, el videojuego lleva años en un punto de quiebre que le impide continuar creciendo y que lentamente está llevando a otros juegos como Counter-Strike y Call of Duty: Warzone, superarle en términos de popularidad y ganando terreno en jugadores cotidianos a causa de las producciones intrusivas que han llevado a demostrar hasta los últimos detalles positivos y negativos de productos por ejemplo “en la actualidad la publicidad vinculada a los detergentes se basa en la idea de

profundizar: la sociedad ya no sólo se debe arrancar de la superficie, sino también de aquellos lugares escondidos y secretos” (Barthes, 1999, p. 46).

Como se ha mencionado, se estipula que el mercado es cambiante hemos remarcado y la aparición de nuevos participantes es constante, League of Legends además arrastra un cúmulo de representaciones desde ya hace años, como lo es la toxicidad de su comunidad o la necesidad de invertir un enorme conjunto de horas en el mismo para disfrutarlo. Resulta primordial reformular la comunicación con la comunidad y eludir que el viable público objetivo tenga el interés de consumir el videojuego.

Desde 1970, los videojuegos han llegado como una nueva forma de entretenimiento, extraordinariamente segmentando el público de otras industrias culturales, tanto técnicamente como en desarrollo, así logrando llegar al subconsciente entre las personas que los consumen. El mercado o industria de los videojuegos crea una cantidad enorme de millones de dólares más de una década y muestra un constante aumento que desafía cada una de las expectativas que había antes entre desarrolladores. Uno de los cambios más significativos actualmente es que la primera generación de jugadores ha crecido y tiene un fundamental poder adquisitivo a su disposición. Pese a que la media de horas invertidas en videojuegos sea más grande entre los chicos, esta afición no puede continuar siendo considerado como único de ellos. Por cierto, los videojuegos además permanecen triunfando en edades más avanzadas e inclusive géneros, con una repartición bastante equitativa internacionalmente.

Este juego se ha distinguido en el género por ser uno de los referentes de los deportes digitales con el cual llego a constituir parte relevante del diario vivir de los sujetos amantes y seguidoras de esta industria cultural. Constantemente se demostró diferente, se inspiró en videojuegos como Word Of Warcraft que en su época marco un

precedente en la forma de jugar los juegos, al tener una vasta complejidad, en si los personajes y la jugabilidad fue muy entretenido y se ajustaba a personalidades por los roles que existen, con ello supo sobresalir frente a la industria como un videojuego competitivo y por igual a otros aclamado por la comunidad de video jugadores.

En medio de las cosas que hicieron que League of Legends (LOL) se consagrará como uno de los superiores videojuegos actualmente podríamos resaltar su accesibilidad, la jugabilidad y, desde luego, el hecho de seguir estando al día con sus constantes actualizaciones que hacen que sus jugadores continuamente se encuentren intentando encontrar nuevas tácticas para lograr el triunfo. Y es que LoL jamás es el mismo juego, cada temporada tiene pequeños cambios que afectan drásticamente a la jugabilidad y que mantiene incrustado en la vida de los consumidores.

Sobre la sociedad de League of Legends podrían manifestar diferentes conceptos, tal vez varios no sean acertados, al depender de cada perspectiva, sin embargo, lo cual no puede negarse sobre la misma es que es inmensa y se presta para argumentar desde diferentes formas de pensar. Según lo afirma Gonzáles (2022) la sociedad de League Of Legends se convirtió en una de las mayores dentro de todo el mundo de los videojuegos, y es que a partir de sus inicios los seguidores del exitoso título han demostrado su amor por él.

Por tal fundamento, LoL debería su fama e incremento en parte importante a los cosplayers, artistas web, guionistas, youtubers, blogueros, pero primordialmente: a sus jugadores los cuales han llevado, de a poco a formar una gran comunidad y consiguiendo de apoco llegar al inconsciente colectivo como una de las primordiales formas de distracción digital (Gonzáles, 2022).

Los juegos tienen la posibilidad de contribuir a las generaciones más pequeñas a mejorar cada una de sus capacidades de lectura anticipada con la ayuda de papas y docentes. Además, con el incremento de los jugadores conectados, los chicos tienen la posibilidad de percibir el juego físico a medida que se divierten jugando en cada uno de sus dispositivos móviles.

Los juegos que son asociativos y necesitan tácticas y capacidades de resolución de problemas para triunfar, necesitan que los sujetos que juegan recuerden y equiparen una línea de información. Jugar frecuentemente esta clase de juegos permite mejorar la memoria a corto y largo plazo de los niños niñas y jóvenes y auxiliar al cerebro para que procese toda clase de información de forma rápida. Los juegos que necesitan que los jugadores encuentren recursos a medida que se enfrentan contra otros oponentes necesitan mayor atención a los detalles y actitudes ágiles.

Cada una de estas capacidades que usan tienen la posibilidad de transferirse a trabajos de todo el mundo real que están sujetas a la capacidad de resolver inconvenientes, capacidades metódicas y movimiento estratégico. Brindar una totalmente nueva representación de comprender la erudición y las apariencias. Los juegos les permiten a los chicos inmiscuirse en universos virtuales y, en ocasiones, enlazarse con sujetos de todo el planeta, podría ser una admirable forma de instruirse sobre diversas perspectivas y civilizaciones.

1.2.3. Representación audiovisual

Las representaciones de los juegos en línea son muy amplias y complejas, muchos se basan en diferentes circunstancias de la vida e historias de cuentos de hadas, sin embargo, siempre hay un objeto de análisis porque las personas son las encargadas de dar vida y representación a los juegos en línea, las personas tienden a ser muy visuales

por ello se ha comenzado a ocupar a través de los tiempos diferentes tipos de entretenimiento visual como los juegos en línea que a través de los conceptos representan muchos hechos sociales los cuales son muy representativos de cada cultura.

Nicholas Mirzoeff (2003) argumenta que la práctica humana es más visual que en ocasiones anteriores, ahora el desafío de los medios visuales es el internet y aplicaciones vinculadas a la realidad virtual, lo visual es primordial en la vida moderna, al igual que el punto de vista de cada ser humano en la era de la pantalla y se transfigura en un lugar desafiante de integración social, género e identidad sexual y racial. Llevando así a la cultura visual a convertirse en una disciplina táctica y no académica, por la existencia de conductas universitarias interdisciplinarias que conllevan Estudios Culturales.

La cultura moderna, ha saturado el campo visual por la demanda de visualizar todo, Walter Benjamín ya manifestaba que el exceso mata el aura del arte original y se pierde todo ese discurso de mágico y único. En la actualidad lo visual no gira en torno de las imágenes en sí, sino de la propensión reciente, como originar imágenes o concebir la existencia.

El consumo de masas da prioridad a la experiencia cotidiana visual, las cosas que dejan de lado a la cultura visual han avanzado poco a poco de forma espectacular, en muchas disciplinas, mediante la tecnología compleja, la tecnología visual lo ha transmutado todo, hasta el latido en un modelo visual, esto es lo que crea postmodernidad exactamente la crisis visual de la cultura.

La imagen es totalmente coherente y creíble, actualmente la imagen filmada no incluye realidad, porque sabemos que puede ser manipulada, la cultura visual intentará ser constante.

La cultura visual en la cultura es un cambio dinámico, todos formamos parte del negocio de observación, antes la cultura visual era considerada como una forma de diversión de campos serios, en la actualidad se ha consolidado en el desplazamiento de una permuta cultural. Para Juan Naranjo (2006) las imágenes impresas habían desarrollado un papel importante en el análisis de la ciencia y el arte, porque lograron uniformar la información visual, de igual manera para su estudio y avance de la información, las estampas se reproducen de manera exacta, desempeñando un rol único en la transformación cultural, y en los procedimientos fotográficos.

La revolución fotográfica concordó con relevantes modificaciones de la antropología, desde finales del siglo XIX fue obteniendo una mayor aceptación en los trabajos de campo, un método utilizado por numerosos antropólogos, para aprovechar las imágenes e incluir en sus publicaciones y realizar formas de estudio, obtener información y elaborar una concreta labor teórica.

Además, facilitó la comercialización de la fotografía como herramienta de documentación, su estrategia fue enviar fotógrafos para recopilar imágenes de lugares más lejanos. Los viajeros, militares, suministraron una buena cantidad de iconografías, que fueron manejadas por los antropólogos, para ejecutar indagaciones con la ayuda de los etnógrafos que proporcionaban a través de la fotografía.

Los antropólogos y etnógrafos mostraban sus fotografías donde producían un apego entre la teoría y la práctica, indicando cambios en las políticas, con la penuria de brindar una extensa visión con las imágenes, un servido consciente de la construcción

y mitología, lo usaban muchas culturas para enseñar y que no pierdan sus costumbres, donde todo era más fácil para que las personas adquirieran conocimiento. El desarrollo de la visualización de la imagen emerge a la historia de teorización del viaje y ascenso.

Para concluir podemos decir que la representación de los juegos en línea tiene un trasfondo de aprendizaje el cual llega a tener repercusión con las culturas y las industrias culturales como los son los video juegos y que cada uno de ellos además de entretener pueden tener un rol en la vida de quienes lo consumen por todo lo que les enseña y todo lo que cambia el subconsciente colectivo y la forma de ver la realidad.

1.2.4. Fronteras Geológicas

La industria del desarrollo de videojuegos se ha transformado en una de las primordiales formas de entretenimiento en la sociedad del siglo XXI, por mucho tiempo se la consideró como una forma de ocio, y con el avanzar de la tecnología y la popularidad a nivel global dio un giro total al permitir considerarlo como un deporte al igual que el básquetbol o el fútbol, denominándolo e-sport, hoy en día se desarrollan muchas competiciones de los juegos que por ciertas características de desarrollo y popularidad se prestan para que se manifieste de manera profesional.

Los deportes como medio de comunicación desde siempre han estado ligados a la edificación de la semejanza de las colectividades, y como parte fundamental del entretenimiento de masas, por ello el impacto e influencia es muy codiciado en el ámbito económico y geopolítico para poder así tener “controlado” el comportamiento de las personas, todo este dominio ha llevado a trascender en fronteras geológicas, las cuales políticamente nunca podrían haber sucedido.

Redes de considerados colectivos de carácter público especializadas en la transformación de los medios en nuevos territorios a través de los cuales se crean aventuras de significado; las

nuevas eras de existencia crean duraciones en el presente; nuevos ejercicios de poder cada vez más productivos, fluidos y efímeros, pero aún efectivos. Los nuevos compromisos con la subjetividad requieren que los individuos participen activamente en la autoproducción. (Rincón, 2006, p. 17).

Los Juegos Olímpicos de Invierno Pyeong Chang 2018 son una prueba del poder del deporte, al permitirnos observar el acercamiento de las dos Coreas al marchar juntas en la ceremonia de apertura, así mismo un acontecimiento más mediático que se ha concretado en nombre del deporte fue la visita del famoso basquetbolista Dennis Rodman a Corea del Norte la primera vez en 2013 y la última en 2017, donde se lo observo junto al presidente Kim Jong-un y realizaron muchas exhibiciones de basquetbol, y además visito muchos lugares representativos del país, este suceso represento un acercamiento no directo entre Estados Unidos y Corea del Norte a pesar de los conflictos históricos que han tenido.

Estos hechos sociales se los puede entender como acercamientos físicos a diferencia de los videojuegos que son virtuales, aun así, también a fracturado las fronteras históricamente separadas por diferencias culturales, al momento de emparejar en una partida las personas se puede encontrar con jugadores de cualquier parte del mundo (que tenga el libre acceso a los videojuegos), y poder jugar juntos con un único objetivo que es ganar, dejando a un lado las diferencias regionalistas.

1.2.5. Percepción Simbólica

En una imagen no vemos al mundo, vemos el mundo que el fotógrafo quiere que uno vea. Existen diferentes connotaciones de las imágenes dentro del juego por ejemplo una sola imagen fue tomada en una habitación con la intención de plasmar la pobreza dentro de la mente y de lo que se entiende. Esta imagen representa el escaso cultivo de

la mente. Al no entender por qué está allí pero solo la utilizamos para entretenernos, las personas pueden observar como un “simple” juego que muestra un dibujo y no la disfrutan como se debería, provocando que solo se entretengan con ello.

A su vez existe el contraste de este contexto, el llamado “otro lado de la moneda”, dónde una persona rica en cultivar su mente tiene un ojo crítico para entender y disfrutar todo lo que quiere transmitir en el juego como a su vez la interpretación que le dé, así que tenga superioridad ante las demás personas y un estatus social alto. Los personajes sucios o descuidados que puede ser una metáfora a pisotear a nuestra cultura, el hombre llorando la depresión de no poder destacar ante las culturas occidentales y el desprecio por los similares que no lo entienden, la gorra nos muestra la poca confianza, las cicatrices de la piel todo ese daño que nos hemos hecho entre nosotros mismos. Kant en el libro de John B Thompson denominado como “Ideología y cultura moderna”, manifiesta que los seres humanos se desarrollan por medio del arte y la ciencia y se ilustran al obtener una diversidad de buenos principios y esmeros sociales.

Por otro lado, este juego pretende establecer un concepto totalmente diferente, puesto que, al referirse que los juegos realizados por países como él (Ecuador), no pueden llegar a ser aceptados, peor aún ser llamado un juego, sino un emprendimiento influido por las sociedades occidentales, para siempre hacerles inferiores e incapaces de producir una cultura visual de élite. El juego puede interpretarse como una bella obra de arte, pero en el Ecuador no se da eso, sin embargo, existen exponentes artísticos que realizan pinturas de calidad con un concepto, con un aura, pero la misma sociedad ayuda y se encarga de desechar estos trabajos.

Morzoeff (2003) estipula que “Si un artista efectúa una representación de lo que observa, concretará una copia de una copia, generando así un aumento en la posibilidad

de distorsión de la realidad” (p.28). Existen categorías de jugadores que se relacionan de diferente manera en los juegos de video, ya sea por la historia, personajes, nostalgia, competitividad, moda, entreteniéndose entre otras, pero de que marcan generaciones lo hacen.

Los juegos van mucho más allá de la perspicacia de los simples jugadores, existen historias que marcan un antes y después en el mundo de los videojuegos y que por esa razón personas lo siguen, o por grandes personajes que son tan buenos que en los corazones de los jugadores se vuelve una pasión por seguir lo que hace y llegan a tanto que se casan con un estudio de creación, pero aun así está infravalorado y se tiene un mal concepto de los juegos incluso visto con una pérdida de tiempo y una adicción, hay que entender que los juegos de video tienen algo para contar, tienen un trasfondo, en el presente ensayo vamos a entender como los jugadores se relacionan con los juegos de video y presentar una visión más allá de la relación de la vida de un jugador con su estilo de juego.

Los juegos en línea tienen una gran popularidad alrededor del mundo, el entretener y pasar el tiempo es una de las grandes causas de que cada día más jugadores aumentan, existen diferentes tipos de jugadores: Los pros, las personas que conocen el juego como si de la familia se tratara, saben muchas estrategias para lograr ganar una partida.

Los pros controlan el campo de juego gracias a su conocimiento de posicionamiento y al uso de runas, de modo que, entienden la mecánica de dicho videojuego a la perfección. Estos jugadores suelen tener una personalidad agresiva en el estilo de juego, pero también se pueden encontrar personas que son muy tranquilas y se concentran en el juego, transformándose así en el polo opuesto de los pros. Estos

jugadores juegan en la liga Challenger, la liga más alta del juego y están vinculados a equipos profesionales.

Los que se creen pros, por lo general dentro del juego son catalogados como tóxicos, pues son sujetos que al estar por debajo de los jugadores profesionales se sienten frustrados por no llegar a un equipo pro y tienden a tener actitudes negativas, posesivas y agresivas, de modo que, de ahí proviene el término “Tóxico”. No es de lo peor que puedes descubrir en este juego, pero depende mucho del estado de ánimo del jugador.

De esta forma cada sujeto solo debe soportar a otros individuos el tiempo que dure la partida y mantenerse centrado para que no desconcentrarse. Los ragers son aquellos jugadores que se quejan de todo, esto se da cuando la partida no va a favor de su equipo, critican absolutamente todo lo que hace otro jugador y solo destacan sus acciones como reales y positivas, son los que comúnmente usan palabras y frases como noob o AFK. Para terminar, son personas que no aportan nada y siempre se están quejando de todo.

Los denominados como tóxicos, son aquellos sujetos que más sufren en League of Legends, pues da igual si permanecen en su propio equipo o son rivales, ya que, de todas formas, te tildarán como alguien inferior a ellos, resaltando e idolatrándose a sí mismos.

Los que juegan por diversión ellos son lo mejor se puede encontrar en este juego, con aquellos jugadores seguro que muchos se ríes y se divierten mientras juegan. Probablemente prueben tácticas bastante alocadas que puede que funcionen o no, empero a dichos jugadores les da igual perder o triunfar, la cuestión es pasarlo bien jugando.

Por otro lado, los Challenger solo viven para aspirar a las ligas más altas de este juego, son aquellos que dedican horas y horas al juego para subir su nivel y llegar así a vivir de esto, pues llega un momento en el cual el jugar se transforma en monetización y se gana dinero.

Así es como se explica los tipos de jugadores más diferenciados pero las personas llegan a relacionar el juegos de diferentes maneras y su comportamiento cambiara, así es como cada uno decide que ser en el juego, hay muchos factores que influyen para esto como el nivel socioeconómico, las personas con un nivel económico alto tienen acceso a esto desde tempranas edades y forman una relación más cercana, las personas con un nivel medio lo llegan a consumir en pocas ocasiones, pues les resulta complejo adquirir consolas para poder jugar, pero lo más común es alquilar en diferentes centros que brindan los servicios, y las personas con nivel económico bajo rara vez pueden disfrutar.

Sin embargo, es una forma de ver otra realidad donde las personas que tienen acceso a los juegos pueden cambiar su vida y vivir a través de esto, un ejemplo claro son los jugadores de fútbol, puesto que, que un porcentaje de estos jugadores de futbol surgen de lugares con recursos limitados, pero no se puede comparar ambos casos porque se considera más difícil conseguir dinero a través de videojuegos.

Las personas corren múltiples riesgos, puesto su comportamiento está en juego a la hora de inmiscuirse en un mundo virtual y competitivo, el cual puede influir en la vida diaria, de modo que, al juego hay que entenderlo ya no solo como una cuestión de dinero si no más allá de eso, en mayor o menor medida el sujeto corre el riesgo de modificar y alterar su comportamiento.

Según Ulrich Beck (1998) es una comunidad que se expone a los peligros inminentes. En esta se ha dejado de lado todo cálculo de riesgos y, por ende, todo se convierte confuso. Es una comunidad en la cual el ser humano se ubica y se desarrolla en un ambiente contaminado que poco a poco amenaza la seguridad de su existencia.

El entender que los riesgos al encontramos en entornos de juegos son grandes porque no todos van por el mismo objetivo de ganar dinero, de ser los mejores o solo pasar el tiempo, pero al ser un estilo de vida diferente donde no sabemos que quiere cada uno de los jugadores y ni podemos conocerlos lleva a cabo una gran estructura de análisis. En conclusión, las personas pueden comportarse de una manera en entornos sociales físicos y muy diferente en entornos virtuales existen comportamientos que nacen y se crean categorías las cuales son analizadas y a través de ellos se acuñan diferentes formas de actuar, por ellos es importante saber diferenciar lo que es bueno y lo que no.

1.2.6. El poder del Personaje

El uso de personajes que lleguen a ser iconos está lejos de ser algo nuevo en las industrias culturales. Ciertamente, se podría asegurar que, para las empresas entretenimiento, su más grande fuente de ingreso es la relación que las personas formen con los personajes presentados hay una diversidad y para todos los gustos. Entre los factores que son cruciales para forman una buena relación están si es amigable, honesto, cercano y divertido, todo lo cual se espera de las empresas de entretenimiento como organización. Una persona se conecta precisamente a un juego por medio de su personaje primordial. El parentesco y la lealtad a dichos personajes podría ser fundamentalmente rápida.

A partir de finales de la década de los 70' hasta inicios del nuevo milenio, los personajes jugaron un papel preponderante en la industria. El apogeo de este

fenómeno, no obstante, ocurrió a inicios de 1990, una vez que Nintendo y SEGA competían codo a codo posicionando a Mario y Sonic como las estrellas de sus marcas. SEGA necesitó hacer una campaña agresiva para lograr competir, dando origen al emblemático e irreverente lema: “Genesis” como una forma de promocionar su nueva consola.

Este último componente ha sido el término que la compañía necesitó materializar en un personaje y que reforzó en todos sus juegos a partir de 1991 hasta 1996, básicamente sin tiempo libre. El prota en esta situación ha sido otro personaje, Crash Bandicoot, quien en un comercial de televisión se mostraba con un megáfono hablándole de forma provocativa a Mario, y le mencionaba: “Hey, plumber boy, mustache man, your worst nightmare has arrived“. De esta forma, a lo largo de la década de los 90’, proliferan decenas de mascotas, cada una de representando una compañía, un género y un criterio en la industria. Si se necesitaba reforzar aquel criterio, se ocupaba aquel personaje como cara, algo que sentó las bases a cómo son comprendidos los juegos hasta el momento. Es que un personaje de videojuegos puede contener diversos significados asociados, logrando participar en diferentes géneros y medios.

Sin lugar a duda, la situación más emblemática de es decir el de Mario, quien además de ser el héroe de los tradicionales juegos de plataformas de Nintendo, cuyo objetivo es correr y brincar para llegar de un punto A a uno B, además protagoniza juegos de acción/aventura en Paper Mario, de puzzles en Médico Mario, de celebración en Mario Party y de carreras en Mario Kart, solo por nombrar ciertos de los ejemplos más conocidos.

El asunto inclusive se vuelve más difícil, pues sólo en los juegos tradicionales de Mario, hay 2 divisiones marcadas: Esos con visión de 2 magnitudes y los que se juegan en un lugar de 3 magnitudes, los que paralelamente se dividen entre los que poseen como factor central enormes espacios abiertos para explorar y los que poseen una composición más lineal.

Lo cierto es que para compañías como Nintendo y muchas otras de la industria, la vivencia va primero, razón por la cual los juegos comúnmente nacen de un criterio jugable. Shigeru Miyamoto, mente maestra de la compañía basado en Kyoto, explica la anterior filosofía de diseño como “Gameplay first”.

Es importante mencionar que, en enorme proporción de situaciones, sólo luego de haber evolucionado y trabajado una iniciativa, se sospecha si se ocupará un personaje que existe o si hace falta uno nuevo que cargue con este criterio. Por esta razón es que tener una enorme proporción de personajes varios es clave en esta industria, ya que son al final quienes venden un criterio, haciéndolo propio sin que parezca forzado.

En si los personajes marcan un referente para que las personas vuelvan a comprar o seguir consumiendo algo relacionado con la marca o el juego, en LOL los personajes son muy relevantes y demuestran muchas cosas afines con la vida social de los sujetos que escogen a los personajes porque se sienten identificados, uno de ellos por ejemplo es Amumu el cual la intención era contrastar el tono sombrío de la pista musical con las graciosas y encantadoras imágenes de Amumu.

Este personaje tiene una cabeza que es bastante enorme para su cuerpo humano y pies graciosos, lo que provoca que se vea torpe. Su personalidad solitaria y sentimental nos entregó muchas modalidades en el momento de desarrollar una historia para esta pieza. El estilo visual está inspirado en recortes de papel, una desviación deliberada del estilo

3D, está lleno de acción y renderizado de forma realista como es típico de los videojuegos.

Al principio se les ocurrió una serie de historia inspirada en la profundización del carácter de Amumu, así como en tierras seleccionadas de todo el mundo de Riot. Deseábamos que las transiciones entre universos fueran sucesivas, de esta forma que primero trazamos la sucesión como dibujos aproximados. Dichos se convirtieron en preciosos guiones gráficos que formaron la base de la animación. La animación ha sido construída desde dichos guiones y nos mantuvimos fieles a ellos a lo largo de lo demás del plan. Después se inventaron bellos marcos conceptuales que se cortaron y desarrollaron más en Photoshop y preparamos los PSD que los artistas de after-effects podrían utilizar en sus composiciones. Pasamos un largo tiempo desarrollando la apariencia final de Amumu utilizando algunas ilustraciones que lo representaban en algunas poses y expresiones que los artistas 3D podían utilizar al modelar y animar.

El modelado 3D y la textura de Amumu empezaron a hacerse tan rápido como tuvimos la aceptación de su diseño. Como deseábamos que las tomas finales tuvieran un impacto fluido y soñador, pasamos unos días filmando tinta, sangrados de acuarela, salpicaduras y manchas que se podían combinar con nuestros propios recursos ilustrados para que parecieran orgánicos y vivos. Cuando todos los recursos se compusieron en after-effects, la magia tuvo lugar y otorgó vida a "La Maldición de la Momia Triste".

Las personas en si se identifican con amumu cuando son pasivas- agresivas y las personalidades cambian al ser pequeño pareciera que no hacen nada, pero en si guarda mucho de qué hablar, una mirada sombría y triste además para el carril que está diseñado es muy difícil de entender ya que se puede decir que el carril de jugla se

relaciona mucho con el pueblo las personas que en si van a trabajar y administran el dinero de la mejor manera su dinero.

Para concluir se debe recalcar que los personajes de los juegos tienen un rol significativo en la vida de los seres humanos y que, en si con el que te sientas identificado es con aquel que te representa en todos los sentidos y hay que tener en cuenta que existe más allá de los personajes para saber en qué se parecen o se relacionan con las personas del mundo real.

1.2.7. Personajes de League of Legends

En base a lo estipulado por Donaldson (2017) es importante que, existen seis clasificaciones de los campeones de League of Legends, además, un denominado campeón puede pertenecer a uno o varios grupos, esto dependerá de la línea de juego que prefiera. Los campeones son los llamados asesinos, luchadores, magos, tiradores, soportes y tanques.

Los asesinos son buenos en misiones para matar destruir objetivos, por otro lado, los luchadores buscan dañar a su oponente cuerpo a cuerpo, los magos se centran en el daño masivo de área y distancia, mientras que, los tiradores se catalogan como héroes de baja defensa, pero tienen la capacidad de atacar a una distancia de mediano y largo alcance, los soportes, como su nombre mismo indica, buscan apoyar a su equipo y compañeros a través de la curación y protección y, finalmente, se encuentran los tanques son expertos en el combate cuerpo a cuerpo, emiten daños graves y elevados a sus contrincantes.

1.2.8. Características de los Campeones

Para Donaldson (2017) todos los héroes comparten el mismo tipo de agresión cardinal, que puede ser a distancia o cuerpo a cuerpo. Tener una de estas dos opciones de ataque dependerá del alineamiento de cada uno de los personajes. Los héroes poseen 5 destrezas únicas que los escoltan en el duelo. El más básico es en realidad pasivo de modo que no puede ser controlado mediante comando, el tipo más actual se llama definitivo y debes tener cuidado al usar su poder destructivo.

Cada vez que una persona escale de nivel, recibirá una bonificación que podrá usar para aumentar el detrimento infligido por una de las habilidades de tu héroe elegido. A cada habilidad se le puede asignar un fenomenal de cinco puntos, excepto a las destrezas concluyentes, a las que se les puede determinar un equivalente de tres puntos si esta opción está capacitada.

Características de los daños: Habilidades y Ataques

Los personajes pueden causar muchos tipos diferentes de daño. El perjuicio corporal es causado por agresiones cardinales, para compensar se necesita equipar arneses y defensas. El perjuicio mágico se inflige cuando la habilidad de un enemigo ataca, lo que hace que la capacidad de ataque del personaje disminuya y debe lograrse mediante resistencia mágica para negarlo.

Según Granell y Vidal (2015) las estadísticas físicas y mágicas son descripciones generales que no necesariamente se relacionan con las acciones que realiza el héroe. Finalmente, las lesiones son en realidad las más peligrosas, aunque sean las menos comunes.

1.2.9. Descripción de elementos importantes de League of Legends

Para Donaldson (2017) es importante detallar cada uno de los elementos importantes de League of Legends.

Nexo: Este es el núcleo central de la base de cada equipo y genera o da paso principalmente a minions o mejor conocidos como súbditos. Para atacar al denominado Nexos, se deben destruir dos torres; Para destruir dichas torres, se debe destruir una de las tres torres o mejor conocidas como inhibidores; Para destruir el inhibidor es necesario destruir la torre que lo protege.

Los nexos, al igual que las torres y los cuarteles, tienen una vitalidad que, cuando son atacados por campeones y minions, va disminuyendo gradualmente hasta llegar a 0 y ser destruidos completamente. Esto significa que todo está dispuesto en cadena, para atacar la segunda torre primero debes destruir la primera torre, una por una.

Inhibidor

Cada equipo del juego posee 3 inhibidores, si se destruye alguno de estos en la línea o, dentro del juego conocida como calle, el equipo contrario aumentará e implementará en su ataque a súper minions, los cuales son mucho más fuertes y veraces que los denominados súbditos, generando así una gran desventaja.

Minion

Un minion es catalogado como una unidad aliada generada automáticamente para enfrentar y destruir a unidades o equipos enemigos, dichos minions empiezan a ser ejecutados e implementados a partir del minuto 1:30 desde que inicia la partida, es importante mencionar que, existen cuatro tipos de minions, los cuales son:

- Melee minion o mejor conocido en español como súbdito cuerpo a cuerpo.

- Caster minion o mejor conocido en el idioma español como súbdito a distancia.
- Siege minion o denominado en el idioma español como cañón.
- Super minion.

Estos personajes son necesarios para poder destruir poco a poco a las unidades enemigas, además ayudan a ganar dinero, cada vez que se mata a un minion del equipo enemigo se logra ganar y conseguir experiencia y oro, lo cual es importante en el juego, pues el oro sirve para adquirir objetos que mejoren y fortalezcan las armaduras, poderes, habilidades y la vida en sí.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Describir la connotación simbólica del discurso del juego en línea League of Legends.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Elaborar una matriz para el análisis del discurso del juego en línea League of Legends.
- Analizar el discurso de los juegos en línea.
- Identificar la connotación simbólica del discurso del juego en línea League of Legends.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. Materiales

La materia prima que se va a tener en cuenta al ser un análisis cualitativo son: papel, teléfono, impresora, documentos, bibliografía, libros de autor, artículos científicos entre otros.

Institucionales: La Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales y la Universidad Técnica de Ambato, facilitarán resoluciones que, previamente fueron solicitadas y aprobadas a través de solicitudes, esto con la finalidad de avanzar el proceso de titulación.

Humanos: Se necesitó la ayuda del tutor encargado del proyecto investigativo, para poder guiar al estudiante en su análisis de investigación.

2.2. Objeto de estudio

El videojuego de estrategia en línea “League of Legends” es el foco de análisis de esta investigación, desarrollado por la empresa “Riot Games, Inc” en 2009, reconocido mundialmente por ser uno de los videojuegos más consumidos y populares del mundo por el estilo de juego y su alto nivel de competitividad.

2.3. Métodos

La investigación parte a través de una exhaustiva recopilación bibliográfica, donde se involucran autores trascendentales en el aspecto relacionado a la comunicación, esto con la finalidad de generar un marco teórico sustentable y fuerte, donde se abordarán temáticas como, la connotación simbólica, los videojuegos, representaciones

simbólicas y el mensaje que emiten las gráficas que forman parte del videojuego, entre otros.

La investigación maneja la sistemática cualitativa conducente en el análisis de discurso centrado en las narrativas simbólicas del juego en línea League of Legends, según Van Dijk (1972) la característica relevante del texto narrativo se vincula a las acciones de los personajes, de modo que, las descripciones de contextos, objetos u otros acontecimientos quedan claramente subordinados. Es decir, esta técnica ayudará a identificar las representaciones simbólicas que el juego League Legends tiene oculto o no se diferencian a simple vista entre los jugadores, audiencia y el juego en sí.

El enfoque cualitativo permitirá recopilar una serie de datos de autores de renombre, además, expondrá las respuestas a las diferentes incógnitas que han surgido en el rumbo de esta investigación, se obtendrán los objetivos y la pregunta de investigación que, posteriormente, será respondida. Este capítulo será la base esencial para describir al tema expuesto en el proyecto, donde se insertará el valor y el contenido necesario que requiere la investigación para su validez.

La metodología expuesta anteriormente se cimienta en la tesis elaborada por el chileno Claudio Salinas en el año 2014, esta se denominó como “MELODRAMAS, IDENTIDADES Y MODERNIDADES EN LA CINEMATOGRAFÍA LATINOAMERICANA CONTEMPORÁNEA 1990-2010”, la cual le sirvió para optar por el grado de Doctor en Estudios Latinoamericanos, esta tesis utilizó a las narrativas melodramáticas en su estudio, mismas que se centraron en situaciones de la cotidianidad, de modo que, servirá como pilar fundamental para vincular al videojuego con representaciones simbólicas través de las narrativas.

El autor de este proyecto de investigación propone utilizar el análisis de las narrativas para exponer los conceptos que emplea el videojuego League of Legends en relación con las representaciones simbólicas y la realidad que se desarrolla en el día a día. Este estudio se perfecciona con las matrices de análisis simbólico que son el instrumento que auxilian a la asimilación e interpretación del videojuego, es importante mencionar que, se dará apertura a una metodología que resalta y vincula la teoría con el videojuego.

La bibliografía que se encuentra citada en el marco teórico gira en torno a los diversos conceptos simbólicos que tiene el juego League of Legends, dichos conceptos fueron analizadas mediante la descripción de los personajes, líneas de batalla, modalidad de juego, jugadores y representaciones simbólicas.

Según la teoría descrita en el marco teórico, los personajes del videojuego denotan una amplia temática a analizar vinculadas a la realidad, es decir, existen similitudes o concordancias del juego que pueden ser trasladadas al mundo real y analizadas desde una perspectiva diferente, donde un elemento grafico puede ser, por relación, una situación real, que contiene culturas y tradiciones naturales.

Las líneas de batalla se las vincula con los diferentes capitales que menciona Bourdieu, donde se delimita hasta qué punto llegan las clases de poder, como el capital cultural, el cual, representa a la educación, con ella se puede adquirir conocimiento y mediante este sobresalir del resto de individuos, pero depende de cada persona hasta qué punto llegar.

Por otro lado, se encuentra el capital económico, este puede ayudar a definir el lugar que ocupas en la sociedad y si un sujeto se encuentra un paso más adelante que otro, además, se cree que con este recurso las personas tienen los alcances necesarios para

poder mejorar, sin embargo, también depende de cada persona. Finalmente, se encuentra el capital social, el cual, abre las puertas a todas las formas de realce en la sociedad, esta bibliografía es de las más importantes para desenmarañar lo que el juego representa.

La Modalidad de juego se relaciona con entender a las sociedades de las cuales pertenecen los jugadores según los escritos para llegar a entender que personalidad tienen y como se relacionan con el juego, aquí entra el apartado de los jugadores, por otra parte, también se analiza la interpretación de cada uno, desde los que eligen pasar el rato en el juego como jugadores potenciales que atienden su ecosistema y conocen todo lo que lo rodea hasta aquellos que solo se involucran por diversión o hobby.

Las representaciones simbólicas se vinculan con la realidad, puesto que reflejan todos los hechos sociales que suceden de una manera sutil a través de los diferentes roles de juego, los cuales se vinculan a la forma que tiene un país y su población de sobresalir y subsistir día a día, desde la línea SUP la cual es una referencia directa a las personas que hacen poco pero influyen mucho, como son los políticos, puesto que, en el juego solo defienden una línea que casi nadie visita y dando órdenes de que es lo mejor para lograr sobresalir del equipo enemigo dentro del juego.

La línea JUNGLA a diferencia del SUP se identifica con el pueblo el cual trabaja día a día para que la economía crezca y administrar de mejor manera sus recursos para no dañar a los suyos, en el juego es así, el jugador maneja todo el tablero de juego, pero no toma decisiones que afectan a todos, pero lo que piense hacer dentro de la partida afecta directamente al resultado de todo el juego.

La línea BOT representa a los banqueros y comerciantes los cuales mueven las grandes cantidades de dinero y ayudan al pueblo a tener trabajo y financiamiento, dentro del

juego es así, son necesarios y de gran ayuda, sin esta línea el equipo rival tomaría ventaja de la situación.

Y por último la línea MID la cual es la relaciona estrechamente con la seguridad y la salud, puesto que con estos sistemas se pueden realizar y determinar varias situaciones, dentro del juego si se cae esta línea todo el equipo queda expuesto y no se recupera rápidamente, tiene mucho que dar para no afectar a su equipo. Por ello, esta metodología cuantitativa es la mejor para desglosar todos estos conceptos ocultos que pueden ser verdad o no.

Por su parte, las matrices de análisis simbólico se dividen en tres modelos, el primer modelo se centra en la ficha técnica del videojuego, tomando parámetros como el año de creación del juego, el autor, el país de creación, entre otros elementos, la segunda matriz se centra en el orden de lo colectivo, la cual contiene el tópico, orden institucional o descripción de la realidad que denota el videojuego y el imaginario social, finalmente, la tercera matriz se centra en un cuadro comparativo del orden de lo colectivo con la experiencia de lo moderno.

FICHA TÉCNICA:

Tabla 1: Ficha técnica del juego en línea League of Legends

Nombre del videojuego:			
Año:		País:	Ciudad:
Personajes:			
Diseños característicos:			

Música:	
Diseñador gráfico:	
Sinopsis:	

Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio Salinas

MATRICES DE ANÁLISIS SIMBÓLICO:

Tabla 2: Matriz de análisis simbólico del orden colectivo del juego Legue of Legends

		ORDEN DE LO COLECTIVO		
		Tópico	Orden Institucional	Imaginario
LÍNEAS DE BATALLA	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			
MODALIDAD DE JUEGO	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			

ROL DE JUEGO SUP	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			
ROL DE JUEGO JUNGLA	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			
ROL DE JUEGO BOT	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			
ROL DE JUEGO MID	<i>Tema 1</i>			
	<i>Tema 2</i>			
	<i>Tema 3</i>			
	<i>Tema 4</i>			

Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio

Salinas

CUADRO COMPARATIVO

Tabla 3: Matriz de comparación del orden de lo colectivo con la experiencia de lo moderno

Experiencia de lo moderno							
Relación							
Orden Institucional							
Orden de lo colectivo							
	<i>Tema 1</i>	<i>Tema 2</i>	<i>Tema 3</i>	<i>Tema 4</i>	<i>Tema 5</i>	<i>Tema 6</i>	<i>Tema 7</i>

Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio

Salinas

CAPITULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos posteriores a la aplicación de la metodología y las respectivas matrices de análisis simbólico, la ficha técnica es el inicio de la ramificación de los resultados, pues se encuentra sujeta con información importante del videojuego, el cual sirve como objeto de estudio.


Nombre del videojuego:		League of Legends	
Año:	2009	País: Estados Unidos	Ciudad: Los Ángeles – California
Autor o Creador:		Desarrolladora y editora de videojuegos Riot Games, Inc	
Diseños característicos:		Colores llamativos, diferentes escenarios, una gama de personajes para que los jugadores puedan elegir, posee diversos niveles, líneas y roles.	
Posición de juego a nivel mundial:		Segundo juego más jugado alrededor del mundo.	
Diseñador gráfico:		Desarrolladora y editora de videojuegos Riot Games, Inc	

Patrocinadores oficiales:	Sony Coca Cola
Sinopsis:	Trata de un juego en el cual se ubican dos equipos, dichos equipos compiten entre sí con el fin de conocer cual equipo es el que se encarga de destruir la base del otro, el que destruye la base de su oponente será el ganador.


Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio Salinas

Una vez presentada la información del videojuego League of Legends en su respectiva ficha técnica que contiene datos importantes, se da continuidad con el respectivo análisis de las matrices de análisis simbólico, las cuales se encuentran clasificadas con información relevante del juego League of Legends, se parte desde un análisis colectivo hasta llegar a una comparativa.

Tabla 4: Matriz de análisis simbólico del orden colectivo del juego League of Legends completa

			ORDEN DE LO COLECTIVO		
			Tópico	Orden Institucional	Imaginario
LÍNEAS DE BATALLA	DE	Tema	Ilustración 1: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea TOP		
		1			

<i>Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends</i>			
	Capital Social, estrechamente vinculado con la línea de juego denominada TOP en Legue of Legends	Este capital social se encuentra vinculado con la línea denominada como TOP en el juego, la cual es la línea superior puesto que, el capital social abre muchas puertas en la sociedad, el simple hecho de tener renombre ya sea por el apellido y prestigio de este, un individuo se puede posicionar como un ente importante en la comunidad, de modo que, este se vincula con la línea TOP la cual es considerada como un estatus superior que contiene tanques y	No existan capitales, la sociedad sea justa y todos posean estatus económico, social y cultural, de modo que, ningún individuo se cohíba de vivir en condiciones humanas y equitativas.

			<p>observe el daño de los enemigos, de modo que, TOP y capital social denotan lo más alto dentro del juego y de la sociedad.</p>	
<p>Tema 2</p>	<p>Ilustración 2: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea MID O MEDIO</p>  <p>Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends</p>			

		<p>Capital Cultural, estrechamente vinculado con la línea de juego denominada MEDIO en Legue of Legends</p>	<p>Este capital social se encuentra vinculado con la línea MEDIO, puesto que, el tener capital cultural hace énfasis en el estudio, en los alcances académicos que ha tenido un individuo dentro de la sociedad y que puede ir desarrollando y adquiriendo día a día, de modo, que lo ubica en un punto medio en el círculo social actual, ya que, no es considerado ni muy importante ni un ser inferior, al igual que la línea medio en el juego, donde el sujeto o jugador ocupa un papel mediano, es decir, ni muy</p>	<p>No existan capitales, la sociedad sea justa y todos posean estatus económico, social y cultural, de modo que, ningún individuo se cohíba de vivir en condiciones humanas y equitativas.</p>
--	--	---	--	--

			<p>importante ni muy insignificante frente a los demás, de esta forma se vincula con el capital cultural, así también otra relación se centra en el hecho de que todo sujeto desea tener capital cultural, obtener un título y adquirir saberes, así también la línea medio es la más demandada por todos.</p>	
--	--	--	--	--

Tema

3

Ilustración 3: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Línea Inferior o Carril Inferior



Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends

		<p>Capital Económico, estrechamente vinculado con la línea de juego denominada LINEA INFERIOR en Legue of Legends</p>	<p>Este capital se vincula con la línea inferior, puesto que, el poseer capital económico no te ubica en una buena posición y no siempre te abre las puertas a todo lugar, un ejemplo claro de ello se centra en las personas que vienen de bajos recursos económicos y con el tiempo obtienen grandes ganancias que los convierten en millonarios, pero no poseen un capital social o un renombre característico que le permita abrir puertas a ciertas localidades de la vida, el hecho de tener dinero no te brinda la</p>	<p>No existan capitales, la sociedad sea justa y todos posean estatus económico, social y cultural, de modo que, ningún individuo se cohíba de vivir en condiciones humanas y equitativas.</p>
--	--	---	---	--

			seguridad de pertenecer o encajar en todos los sitios, de modo que, se vincula con la línea inferior, ya que, aquí se ubican jugadores que pertenecen o son parte de un círculo no tan relevante en el juego, es decir, no ocupan una posición esencial y sustancial a la hora de ser parte de una batalla o combate.	
MODALIDAD DE JUEGO	<i>Tema 1</i>	Personalidades de los jugadores	En la sociedad existen diversas personalidades que posee cada uno de los sujetos que son parte de esta, desde las más llamativas y carismáticas hasta las más	El hecho de variar en personalidades no debería definir el lugar que un sujeto ocupa, puesto que, no todos los seres humanos pueden ser extrovertidos y no todos serán introvertidos, sin embargo, esto regula al

			<p>conservadoras, aburridas, poco dinámicas y un tanto apagadas. Estas también se ven reflejadas en el juego, puesto que, cada jugador que forma parte de League of Legends posee un carácter y personalidad distinta que puede ayudar a desarrollar o apagar por completo a su personaje y al lugar que ocupa en el juego, muchas de las veces el ser más dinámico y extrovertido ayuda a inmiscuirse y ocupar mejores lugares, ya sea en el ámbito familiar, educativo o empresarial, es lo mismo en el</p>	<p>sistema en el cual viven los sujetos, aunque no sea del todo justo.</p>
--	--	--	---	--

			juego, dependiendo el cómo sea tu personalidad facilitara tu ganancia y alcances de las metas deseadas.	
	<i>Tema</i> 2	Capitales a los que pertenecen	La sociedad se encuentra marcada por capitales o estatus sociales, en los cuales muchos sujetos buscan sobrevivir en lugar de vivir, puesto que, no todas las puertas se abren para aquellos que estudian o poseen títulos académicos como lo denota el estatus cultural, para aquellos que poseen un renombre en su apellido como lo exhibe el estatus social o para aquellos que poseen grandes cantidades de	Las personas no deberían pertenecer a ninguna clase, puesto que, la sociedad debería ser justa con todos los seres humanos, al igual que en el juego, no siempre se debería tener que atravesar dificultades para obtener el nivel que se desea, sin embargo, sin dichas dificultades en el juego como en el diario vivir real un sujeto no se esforzaría y no buscaría la forma de resolver conflictos y crecer íntegramente como persona.

			<p>dinero como lo expone el estatus económico, en pocas palabras, muchas personas no son aceptas en diversos sistemas solo por ser parte de alguno de estos capitales. Lo mismo sucede en el juego, donde existen diversas líneas y posiciones que marcan el lugar donde pertenece un jugador y que debe buscar la forma de escalar para sobrevivir y ganar el juego, sin embargo, mucha de las veces existe un estancamiento en las partidas, ya que, no pueden conseguir un nivel más alto o</p>	
--	--	--	--	--

			<p>formar parte de una línea más elevada, de modo que, al igual que las personas que viven en la sociedad y se ubican en algún estatus buscan sobresalir y se da una lucha de clases.</p>	
	<p><i>Tema</i> 3</p>	<p>Jugadores activos</p>	<p>En el mundo real alejado de lo ficticio y fantasioso se encuentran sujetos que son considerados como objetos activos que cumplen un papel fundamental en ciertas ocasiones o circunstancias y que su presencia es esencial, un ejemplo ello se centra en el sistema o institución educativa, puesto que,</p>	<p>El imaginario se centra en buscar estabilidad entre los seres activos y pasivos, y que se consideren como seres importantes ambas partes, puesto que los dos seres son necesarios, el ser activo se desarrolla como ser importante en la sociedad y el pasivo también lo es, pero los seres humanos no siempre tienden a darle crédito a una persona que pasa desapercibida pero</p>

			<p>los docentes son seres activos en la educación de cada uno de los estudiantes que son parte del sistema académico, así también, en el juego existen jugadores activos que son parte fundamental en el mismo, pues sin estos el juego no tendría sentido y su creación sería inservible, League of Legends sin jugadores potenciales que entienden el ecosistema en el cual se desarrollan y todo lo que les rodea no podría catalogarse como un espacio virtual que posea grandes cantidades de usuarios en</p>	<p>también cumple un papel sustancial y relevante. Ambas partes son un complemento mutuo.</p>
--	--	--	--	---

			<p>su sistema y no obtendría las ganancias que se especula año tras año, si se retira a estos jugadores activos o potenciales del juego, el ecosistema se altera y se destruye, al igual que en la sociedad, una institución sin estudiantes y docentes no existe, se necesitan el uno al otro para estabilizar el sistema.</p>	
	<p><i>Tema</i> 4</p>	<p>Jugadores pasivos</p>	<p>En la sociedad existen sujetos pasivos que, en determinados cosas, pasan desapercibidos en las instituciones que conforma la sociedad, sin embargo, no dejan de</p>	<p>El imaginario se centra en buscar estabilidad entre los seres activos y pasivos, y que se consideren como seres importantes ambas partes, puesto que los dos seres son necesarios, el ser activo se desarrolla como</p>


		<p>ser importantes para mantener el estatus Q de esta, un ejemplo claro pueden ser las personas de limpieza, que aunque no sean catalogadas como seres que sobresalen en una institución son de suma importancia para no alterar la armonía de un lugar, así también en el juego existen jugadores pasivos que solo buscan divertirse y distraerse, o quizá hacerlo un tipo hobby en sus vidas, puesto que, solo ingresan al juego como una forma de distracción mas no de necesidad, sin embargo,</p>	<p>ser importante en la sociedad y el pasivo también lo es, pero los seres humanos no siempre tienden a darle crédito a una persona que pasa desapercibida pero también cumple un papel sustancial y relevante. Ambas partes son un complemento mutuo.</p>
--	--	--	--

			<p>siguen resultando personas importantes para el juego pues sin ellos tampoco se podría sobrellevar un ambiente óptimo del juego, ya que, chocarían sujetos activos con otros sujetos activos y se generarían conflictos, en cambio, con sujetos pasivos en las fijes de combate todo se regula.</p>	
		<p>Ilustración 4: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego SUP o TOP</p>		

<p>ROL DE JUEGO SUP</p>	<p>Tema 1</p>	 <p>Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends</p>	
	<p>Personas que hacen poco pero influyen mucho (políticos)</p>	<p>En la sociedad los políticos tienden a considerarse como personas que hacen poco pero influyen mucho, puesto que, se encargan de tomar</p>	<p>En el imaginario se ubica el ideal de que las personas desean ser parte del grupo en el cual se hace poco, pero se influye mucho, a tal grado de generar fuertes ingresos para</p>

			<p>decisiones para el país, sin embargo, no realizan mayores acciones que hablar, comunicar, aprobar o refutar algo, la parte física no se ve inmiscuida en este apartado, pero la decisión o los reglamentos que sean aprobados por estos influyen mucho dentro del círculo social en el que se desenvuelven los sujetos, es así que, esta temática que se suscita en la sociedad se vincula con un denominado rol de juego, los políticos se relacionan directamente con el rol de juego</p>	<p>subsistir, es decir, sería algo significativo que todos los individuos conserven las mismas oportunidades para enfrentar la vida y no tener que realizar, en determinados casos, trabajos forzosos y que todo sea más equitativo.</p>
--	--	--	--	--

		<p>SUP, ya que, en el juego dicho rol que cumplen los participantes se centra en defender una línea que no es visitada por muchos, pero es importante recalcar que, las órdenes establecidas por los participantes de este rol de juego son de suma importancia para generar una mejora en el equipo y así pueda sobresalir por sobre el equipo enemigo del juego, es así que, este grupo de jugadores hacen poco pero influyen mucho.</p>	
		<p>Ilustración 5: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego JUNGLA o JUNGLE</p>	

ROL DE JUEGO JUNGLA	Tema 1	 <p><i>Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends</i></p>	
	El pueblo y su lucha en la sociedad	En esta parte se encuentra el pueblo que trabaja día a día para poder sobresalir y subsistir, son los que se encargan de que la	Se centra en que el pueblo debería tener varias maneras de sobresalir y no tener que luchar con fuerza para vivir en una sociedad que se compone de obreros, trabajadores y

		<p>economía vaya creciendo poco a poco, además tienen que saber administrar cada uno de los recursos que posean para beneficiar a sus familias y seres queridos, puesto que, tratan de encontrar las formas para crecer y no morir en la lucha de sobresalir en la vida, son sujetos que piensan en salvaguardar la integridad de los suyos, de modo que, esto se relaciona con el rol de juego JUNGLA, ya que, en esta línea los competidores que manejan el tablero de juego busca el beneficio</p>	<p>sujetos que deben generar ingresos básicos para sus hogares, de modo que, el estilo de vida que poseen no es muy alto, ninguna acción que realice el pueblo debe ser decisiva o afectar directamente a aquellos que aman.</p>
--	--	---	--

			<p>de sus aliados o compañeros, no toma decisiones que dañen o afecten a los integrantes del grupo, sin embargo, se recalca que, lo que realicen dentro de la partida del juego afecta a todo el resultado en general, como el pueblo o los trabajadores que si no analizan y piensan bien las cosas pueden cambiar la vida de aquellos que aman.</p>	
		<p>Ilustración 6: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego BOT</p>		

<p>ROL DE JUEGO BOT</p>	<p>Tema 1</p>		
	<p>Fuente: Fotografía tomada del juego League of Legends</p>		
<p>Banqueros y comerciantes, emporios de las ciudades</p>	<p>Loa comerciantes forman parte del pueblo que busca salir adelante a través de negocios o trabajos dignos que establecen y mueven la</p>	<p>Todas las personas puedan tener acceso a préstamos, ya que, sin capital económico no se puede realizar o dar la naciente a un negocio, es importante que, ambas partes</p>	

		<p>economía de las ciudades, así también, los banqueros son parte esencial en la sociedad, ya que, son estos quienes ayudan a través de préstamos a los comerciantes para que fortalezcan y hagan crecer sus negocios, es decir, se necesitan el uno al otro, ambos generan ingresos, en el juego esto es así, el rol de juego BOT se vincula con los comerciantes y banqueros ya que aquí los participantes son parte esencial en el juego, de estos depende que se estructure bien las estrategias para eliminar y sacar</p>	<p>conozcan su realidad y mutuamente se impulsen a salir adelante sin la necesidad de negar o cerrar puertas a bajos productos o emprendedores que recién están queriendo inmiscuir sus habilidades y productos en la sociedad.</p>
--	--	--	---

			<p>ventaja del equipo rival, son aquellos que mueven las acciones e impulsan el sobresalir por encima de otros con ayuda mutua y sin pisotear a nadie, al igual que los banqueros y comerciantes todos se apoyan y se genera un ambiente administrativo de dinámicas estratégicas para ganar las partidas.</p>	
		<p>Ilustración 7: Mapa de las Líneas de Juego de League of Legends - Enfoque Rol de juego MID</p>		

<p>ROL DE JUEGO MID</p>	<p>Tema 1</p>	 <p>The image shows a top-down view of the Summoner's Rift map from League of Legends. It is divided into three lanes: TOP (top), MID (middle), and BOT (bottom). Each lane is demarcated by colored lines: yellow for TOP, red for MID, and blue for BOT. Between the lanes are four Jungle areas, each marked with a pink circle and the word 'JUNGLE' in a white box. The map features various terrain elements like rivers, forests, and structures.</p>	
	<p>Médicos, seguridad y salud</p>	<p>Dentro de la sociedad, los médicos, la seguridad y personal de salud son parte fundamental del sistema, puesto que, si estos llegan</p>	<p>Todos los seres humanos cuidaran a estos sistemas que son vitales para sobrevivir en la sociedad, que muchos analicen y recapaciten de que, acciones que dañen a</p>

			<p>a alterarse el sistema y la armonía de la sociedad se ven quebrantados, se perderían muchas vidas humanas y los ciudadanos no tendrían protección alguna frente a la realidad dura que vive un país, como es la delincuencia, los sicariatos, entre otros apartados, de modo que, todo este conjunto de entidades que posee un país son sumamente relevantes para que nada dañe o rompa la tranquilidad del espacio en el que un ser humano vive, en el juego esto también se vincula con el rol de</p>	<p>otro ser humano no deberían suscitarse, ya que, ninguna persona tiene derecho de perpetrar y prohibir el acceso a estos sistemas a otro ser humano y mucho menos arrebatarse el derecho a la vida que gira en torno a la seguridad y la salud.</p>
--	--	--	--	---

			<p>juego MID, ya que si esta línea no existiría todo el equipo se perdería por completo, si esta línea se rompe, el resto del equipo se ve expuesto y los enemigos sacarían ventaja de la situación, también con la pérdida de este rol los compañeros de equipo tardarían varias instantes en recuperarse, como en la sociedad, si este sistema cae, todos los seres humanos se verían afectados y no se podrían solventar y recuperar fácilmente.</p>	
--	--	--	---	--

Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio Salinas

La matriz del orden de lo colectivo se centra en analizar de forma general las características y la relación simbólica existente entre la realidad y el videojuego, en esta matriz se desglosaron temáticas como, la política, la seguridad, la salud, las clases sociales, las diversas personalidades de los jugadores o de las personas, sujetos que se mantiene de forma activa y pasiva tanto en la vida diaria como en la realidad.

El videojuego o juego en línea mantiene una fuerte conexión en su estructura con la experiencia de lo moderno, puesto que, al igual que en la realidad, en el videojuego existen sujetos o jugadores que mantienen rangos más elevados o mayor peso en su equipo, así también, se establece que, hay individuos que tienen que esforzarse el doble por conseguir sus metas o ideales, esto se refleja en los juegos en línea y en la comunidad.

Una vez que se describieron poco a poco dichos temas se da paso a la generación de un cuadro comparativo, donde se vincula el orden de lo colectivo, el cual ya fue descrito anteriormente con la experiencia de lo moderno, apartado que se centra en indicar la propia realidad que emerge en la sociedad, de modo que, se plantea estructurar la relación que existe entre ambas matrices, con la finalidad de obtener las conclusiones de este proyecto de investigación.

CUADRO COMPARATIVO

Tabla 5: Matriz de comparación del orden de lo colectivo con la experiencia de lo moderno completa

Experiencia de lo moderno	Sufrimiento, lucha de clases sociales, los capitales establecen donde debe ir ubicado un sujeto en la sociedad, si una persona no posee dinero se lo cataloga de pobre, si una persona no	Pérdida de identidad por querer encajar en la sociedad o en un videojuego, discriminación por no poseer capital social, económico y cultural y también por no poseer una personalidad igual a otros, exclusión e inclusión, personas influyen más en	En la sociedad existe la desigualdad, personas que hacen poco pero influyen mucho a través de acciones minoritarias, la política siempre lleva las riendas de un país, las acciones son decisivas, muchas de las veces los	Lo pobres tienen que esforzarse el triple por salir adelante, son marginados y aislados de la sociedad, a comparación de personas influyentes como los políticos, personas que poseen dinero o tienen renombre	La gente adinerada que posee mayores recursos explota y genera más ingresos a partir de las personas que buscan crecer en todo ámbito, tienen a minimizar los esfuerzos de otros sujetos e influyen en el ideal de las personas, modificando su	La salud, medicina y seguridad es esencial en la sociedad, suele colapsar y alterarse y, por ende, destruir al estado y a los individuos que forman parte de este, asesinatos, muertes y
---------------------------	---	--	--	--	---	--

	<p>posee capital cultural, se lo cataloga como alguien analfabeto o ignorante y si no posee capital social no puede ingresar a círculos sociales altos, con personas que se vinculan a un renombre</p>	<p>ciertos aspectos de la vida que otros.</p>	<p>políticos no cumplen con lo acordado, en la política existe superioridad y sobrevaloración a ciertas personas que se catalogan como héroes por el simple hecho de tomar decisiones sin esfuerzo alguno.</p>	<p>en la sociedad, la marginalidad viene adherida a la sociedad, explotan y excluyen al pobre y los ricos buscan oportunidades a través de los humildes.</p>	<p>pensamiento y obligándolos a buscar forma o alternativas para crecer conjuntamente con sus negocios y sus familias.</p>	<p>negligencia rodea a estos sistemas importantes de la sociedad, personas alterar la armonía del pueblo, no cumplen con su trabajo, mientras que otros, destruyen a otros sujetos</p>
--	--	---	--	--	--	--

	<p>tradicional a lo largo de la historia, racismo.</p> <p>Sufrimiento, los hombres y mujeres sufren por sus familiares, las mujeres tienden a creer que son merecedoras de esa vida.</p>					<p>alterando la poca seguridad que existe en la sociedad.</p>
--	--	--	--	--	--	---

Relación	Relación de correspondencia, es decir, al orden colectivo le pertenece el orden institucional y se vincula con la experiencia de lo moderno.	De complementariedad, todos los temas se complementan entre sí, además existe relación de correspondencia entre el orden de lo colectivo con el orden institucional y se especifica la realidad en la experiencia de lo moderno.	Relación de correspondencia, es decir, al orden colectivo le pertenece el orden institucional y se vincula con la experiencia de lo moderno.	De complementariedad, todos los temas se complementan entre sí, además existe relación de correspondencia entre el orden de lo colectivo con el orden institucional y se especifica la realidad en la	De complementariedad, todos los temas se complementan entre sí, además existe relación de correspondencia entre el orden de lo colectivo con el orden institucional y se especifica la realidad en la	De complementariedad, todos los temas se complementan entre sí, además existe relación de correspondencia entre el orden de lo colectivo con el orden institucional y se especifica la realidad en la
----------	--	--	--	---	---	---

				experiencia de lo moderno.		experiencia de lo moderno.
Orden Institucional	Este capital social se encuentra vinculado con la línea denominada como TOP en el juego, la cual es la línea superior puesto que, el capital social	En la sociedad existen diversas personalidades que posee cada uno de los sujetos que son parte de esta, desde las más llamativas y carismáticas hasta las más conservadoras, aburridas, poco dinámicas y un	En la sociedad los políticos tienden a considerarse como personas que hacen poco pero influyen mucho, puesto que, se encargan de tomar decisiones para el país, sin embargo, no realizan	En esta parte se encuentra el pueblo que trabaja día a día para poder sobresalir y subsistir, son los que se encargan de que la economía vaya creciendo poco a poco, además tienen que saber	Loa comerciantes forman parte del pueblo que busca salir adelante a través de negocios o trabajos dignos que establecen y mueven la economía de las ciudades, así también, los banqueros son parte	Dentro de la sociedad, los médicos, la seguridad y personal de salud son parte fundamental del sistema, puesto que, si estos llegan a alterarse el sistema y la

	<p>abre muchas puertas en la sociedad, el simple hecho de tener renombre ya sea por el apellido y prestigio de este, un individuo se puede posicionar como un ente importante en</p>	<p>tanto apagadas. Estas también se ven reflejadas en el juego, puesto que, cada jugador que forma parte de League of Legends posee un carácter y personalidad distinta que puede ayudar a desarrollar o apagar por completo a su personaje y al lugar que ocupa en el</p>	<p>mayores acciones que hablar, comunicar, aprobar o refutar algo, la parte física no se ve inmiscuida en este apartado, pero la decisión o los reglamentos que sean aprobados por estos influyen mucho dentro del círculo social en el que se desarrollan</p>	<p>administrar cada uno de los recursos que posean para beneficiar a sus familias y seres queridos, puesto que, tratan de encontrar las formas para crecer y no morir en la lucha de sobresalir en la vida, son sujetos que piensan en</p>	<p>esencial en la sociedad, ya que, son estos quienes ayudan a través de préstamos a los comerciantes para que fortalezcan y hagan crecer sus negocios, es decir, se necesitan el uno al otro, ambos generan ingresos, en el juego esto es así, el rol de juego BOT se vincula con</p>	<p>armonía de la sociedad se ven quebrantados, se perderían muchas vidas humanas y los ciudadanos no tendrían protección alguna frente a la realidad dura que vive un país, como es la delincuencia,</p>
--	--	--	--	--	--	--

<p>la comunidad, de modo que, este se vincula con la línea TOP la cual es considerada como un estatus superior que contiene tanques y observe el daño de los enemigos, de modo que, TOP y capital</p>	<p>juego, muchas de las veces el ser más dinámico y extrovertido ayuda a inmiscuirse y ocupar mejores lugares, ya sea en el ámbito familiar, educativo o empresarial, es lo mismo en el juego, dependiendo el cómo sea tu personalidad facilitara tu</p>	<p>las personas, es así que, esta temática que se suscita en la sociedad se vincula con un denominado rol de juego, los políticos se relacionan directamente con el rol de juego SUP, ya que, en el juego dicho rol que cumplen los participantes se</p>	<p>salvaguardar la integridad de los suyos, de modo que, esto se relaciona con el rol de juego JUNGLA, ya que, en esta línea los competidores que manejan el tablero de juego busca el beneficio de sus aliados o compañeros, no toma decisiones</p>	<p>los comerciantes y banqueros ya que aquí los participantes son parte esencial en el juego, de estos depende que se estructure bien las estrategias para eliminar y sacar ventaja del equipo rival, son aquellos que mueven las acciones e impulsan el sobresalir por</p>	<p>los sicariatos, entre otros apartados, de modo que, todo este conjuntos de entidades que posee un país son sumamente relevantes para que nada dañe o rompa la tranquilidad del espacio en el que un ser</p>
---	--	--	--	---	--

<p>social denotan lo más alto dentro del juego y de la sociedad. Este capital cultural se encuentra vinculado con la línea MEDIO, puesto que, el tener capital cultural hace énfasis en el</p>	<p>ganancia y alcances de las metas deseadas. La sociedad se encuentra marcada por capitales o estatus sociales, en los cuales muchos sujetos buscan sobrevivir en lugar de vivir, puesto que, no todas las puertas se abren para aquellos que estudian o poseen</p>	<p>centra en defender una línea que no es visitada por muchos, pero es importante recalcar que, las órdenes establecidas por los participantes de este rol de juego son de suma importancia para generar una mejora en el equipo y así pueda</p>	<p>que dañen o afecten a los integrantes del grupo, sin embargo, se recalca que, lo que realicen dentro de la partida del juego afecta a todo el resultado en general, como el pueblo o los trabajadores que si no analizan y piensan bien las</p>	<p>encima de otros con ayuda mutua y sin pisotear a nadie, al igual que los banqueros y comerciantes todos se apoyan y se genera un ambiente administrativo de dinámicas estratégicas para ganar las partidas.</p>	<p>humano vive, en el juego esto también se vincula con el rol de juego MID, ya que si esta línea no existiría todo el equipo se perdería por completo, si esta línea se rompe, el resto del equipo se ve expuesto y</p>
--	--	--	--	--	--

	<p>estudio, en los alcances académicos que ha tenido un individuo dentro de la sociedad y que puede ir desarrollando y adquiriendo día a día, de modo, que lo ubica en un punto medio en el círculo social actual,</p>	<p>títulos académicos como lo denota el estatus cultural, para aquellos que poseen un renombre en su apellido como lo exhibe el estatus social o para aquellos que poseen grandes cantidades de dinero como lo expone el estatus económico, en pocas palabras,</p>	<p>sobresalir por sobre el equipo enemigo del juego, es así que, este grupo de jugadores hacen poco pero influyen mucho.</p>	<p>cosas pueden cambiar la vida de aquellos que aman.</p>		<p>los enemigos sacarían ventaja de la situación, también con la pérdida de este rol los compañeros de equipo tardarían varias instantes en recuperarse, como en la sociedad, si este sistema</p>
--	--	--	--	---	--	---

	<p>ya que, no es considerado ni muy importante ni un ser inferior, al igual que la línea medio en el juego, donde el sujeto o jugador ocupa un papel mediano, es decir, ni muy importante ni muy</p>	<p>muchas personas no son aceptas en diversos sistemas solo por ser parte de alguno de estos capitales. Lo mismo sucede en el juego, donde existen diversas líneas y posiciones que marcan el lugar donde pertenece un jugador y que debe buscar la forma de escalar para</p>				<p>cae, todos los seres humanos se verían afectados y no se podrían solventar y recuperar fácilmente.</p>
--	--	---	--	--	--	---

	<p>insignificante frente a los demás, de esta forma se vincula con el capital cultural, así también otra relación se centra en el hecho de que todo sujeto desea tener capital cultural, obtener un título y adquirir</p>	<p>sobrevivir y ganar el juego, sin embargo, mucha de las veces existe un estancamiento en las partidas, ya que, no pueden conseguir un nivel más alto o formar parte de una línea más elevada, de modo que, al igual que las personas que viven en la sociedad y se</p>				
--	---	--	--	--	--	--

	<p>saberes, así también la línea medio es la más demandada por todos.</p> <p>Este capital económico se vincula con la línea inferior, puesto que, el poseer capital económico no te ubica en una buena posición</p>	<p>ubicar en algún estatus buscan sobresalir y se da una lucha de clases.</p> <p>En el mundo real alejado de lo ficticio y fantasioso se encuentran sujetos que son considerados como objetos activos que cumplen un papel fundamental en ciertas ocasiones o circunstancias y</p>				
--	---	--	--	--	--	--

	<p>y no siempre te abre las puertas a todo lugar, un ejemplo claro de ello se centra en las personas que vienen de bajos recursos económicos y con el tiempo obtienen grandes ganancias que los convierten</p>	<p>que su presencia es esencial, un ejemplo ello se centra en el sistema o institución educativa, puesto que, los docentes son seres activos en la educación de cada uno de los estudiantes que son parte del sistema académico, así también, en el juego existen jugadores</p>				
--	--	---	--	--	--	--

	<p>en millonarios, pero no poseen un capital social o un renombre característico que le permita abrir puertas a ciertas localidades de la vida, el hecho de tener dinero no te brinda la seguridad de</p>	<p>activos que son parte fundamental en el mismo, pues sin estos el juego no tendría sentido y su creación sería inservible, League of Legends sin jugadores potenciales que entienden el ecosistema en el cual se desarrollan y todo lo que les rodea no podría</p>				
--	---	--	--	--	--	--

	<p>pertenecer o encajar en todos los sitios, de modo que, se vincula con la línea inferior, ya que, aquí se ubican jugadores que pertenecen o son parte de un círculo no tan relevante en el juego, es decir,</p>	<p>catalogarse como un espacio virtual que posea grandes cantidades de usuarios en su sistema y no obtendría las ganancias que se especula año tras año, si se retira a estos jugadores activos o potenciales del juego, el ecosistema se altera y se</p>				
--	---	---	--	--	--	--

	<p>no ocupan una posición esencial y sustancial a la hora de ser parte de una batalla o combate.</p>	<p>destruye, al igual que en la sociedad, una institución sin estudiantes y docentes no existe, se necesitan el uno al otro para estabilizar el sistema.</p> <p>En la sociedad existen sujetos pasivos que, en determinados cosas, pasan desapercibidos en</p>				
--	--	--	--	--	--	--

		las instituciones que conforma la sociedad, sin embargo, no dejan de ser importantes para mantener el estatus Q de esta, un ejemplo claro pueden ser las personas de limpieza, que aunque no sean catalogadas como seres que sobresalen en una				
--	--	--	--	--	--	--

		institución son de suma importancia para no alterar la armonía de un lugar, así también en el juego existen jugadores pasivos que solo buscan divertirse y distraerse, o quizá hacerlo un tipo hobby en sus vidas, puesto que, solo ingresan al juego como una forma de				
--	--	---	--	--	--	--

		distracción mas no de necesidad, sin embargo, siguen resultando personas importantes para el juego pues sin ellos tampoco se podría sobrellevar un ambiente óptimo del juego, ya que, chocarían sujetos activos con otros sujetos activos y se generarían conflictos, en				
--	--	--	--	--	--	--

		cambio, con sujetos pasivos en las fijas de combate todo se regula.				
Orden de lo colectivo	Capital Social, estrechamente vinculado con la línea de juego denominada TOP en League of Legends. Capital Cultural, estrechamente	Personalidades de los jugadores, capitales a los que pertenecen, Jugadores activo, Jugadores pasivos	Personas que hacen poco pero influyen mucho (políticos)	El pueblo y su lucha en la sociedad	Banqueros y comerciantes, emporios de las ciudades	Médicos, seguridad y salud

	vinculado con la línea de juego denominada MEDIO en Legue of Legends. Capital Económico, estrechamente vinculado con la línea de juego denominada LINEA					
--	---	--	--	--	--	--

	INFERIOR en Legue of Legends.					
	<i>Tema 1: Líneas de batalla</i>	<i>Tema 2: Modalidad de juego</i>	<i>Tema 3: Rol de juego SUP</i>	<i>Tema 3: Rol de juego JUNGLA</i>	<i>Tema 5: Rol de juego BOT forma u otra.</i>	<i>Tema 6: Rol de juego MID</i>
JUEGO LEAGUE OF LEGENDS						

Fuente: Elaboración realizada en base a las matrices melodramáticas de Claudio Salinas

La tabla comparativa o de comparación se encarga de vincular la matriz del orden colectivo con la experiencia de lo moderno, de modo que, las temáticas expuestas en la primera matriz sean evaluadas en base al espacio y actividades reales que se desarrollan en la vida misma, por lo cual, se tomaron los tópicos expuestos en el orden de lo colectivo y sus respectivos derivados para seleccionar una categoría de relación, ya sea de complementariedad o de correspondencia como se detalló anteriormente. Finalmente, todas las matrices vinculan a la indagación expuesta en el marco teórico con el videojuego League of Legends.

3.2. Verificación de la Pregunta de Investigación

La pregunta ¿Por qué los videojuegos mantienen en su estructura diversas connotaciones simbólicas que se asemejan a la realidad? Se resuelve y se responde en base a la investigación realizada en este proyecto, puesto que, a través de información sólida sustentada en autores o teóricos claves, se logra exponer el por qué muchos videojuegos mantienen connotaciones simbólicas en su estructura.

Muchas personas se sienten identificados con estos videojuegos y son aquellos que más consumen a los mismos, de modo que, su personalidad y forma de vivir engloba y se inmiscuye en el juego para optar seleccionar a algún personaje en sí, es importante mencionar que, las connotaciones simbólicas se evidencian con un análisis a profundidad, puesto que, no logra ser visto a simple vista.

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

El juego posee una fascinante relación con la experiencia de la modernidad, puesto que, cada línea, participante, hecho, suceso, complemento, características del juego como son las líneas, las modalidades y los roles de juego tienden a expresar ideales más allá de la recreación y el entretenimiento, el discurso que emite League of Legends se vincula con hechos históricos y característicos de la sociedad, con acciones de personas que pueden influir o no en un determinado espacio social y cultural, de modo que, el videojuego adapta increíbles discursos políticos, sociales, culturales y personales que sólo pueden ser identificados a través de matrices de análisis de discurso narrativo.

Los discursos o connotaciones simbólicas pueden ser encontradas en lugares que nunca podrían ser creíbles o imaginables, puesto que, un videojuego se centra en captar la curiosidad del público, entretenerlo, divertirlo, y a su vez, desperezarlo, sin embargo, a través de un análisis discursivo se pretende dar a conocer que un simple juego puede convertirse en un arma capaz de generar ideales sociales que suceden en el día a día, esto con el fin de plasmar en la sociedad una nueva forma de analizar la modernidad.

League of Legends es un videojuego conocido a nivel mundial, su trama ha marcado historia en las dinámicas de entretenimiento, de modo que, muchos de sus usuarios no pueden desprenderse del control remoto o del computador por un momento, la trama cautiva al jugador, sin embargo, muchos de estos solo ven lo que se establece visualmente pero no se acarrea un estudio analítico capaz de comprender los discursos

y las connotaciones simbólicas, como son las clases sociales, la política y sus diversos rangos, los sistemas de salud y seguridad a nivel mundial y las múltiples personalidades que adopta un ser humano con el fin de sobrevivir en un determinado espacio social y cultural.

4.2. Recomendaciones

El ver más allá es de suma importancia, puesto que, observar, pensar, escuchar y analizar no solo sirve para examinar discursos que provienen de videojuegos, sino también, en películas, canciones, fotografías, entre otros, razón por la cual, todos los sujetos tienen la capacidad de captar cada idea que trasciende el aspecto visual y llamativo, por lo tanto, se recomienda observar las cosas más allá de la dinámica visual que ofrecen, hacer una comparativa y pensar que muchas de las acciones se vinculan con la modernidad ayudará a establecer un nuevo panorama de lo que un sujeto vive día a día.

El indagar fuentes confiables y verídicas, es recomendable a la hora de solventar una investigación, puesto que, el seleccionar la información correcta que se base en autores de peso y que se vinculen a la temática planteada en un proyecto, es el pilar fundamental de un trabajo, de modo que, el individuo en cuestión, que se encuentra recolectando información debe navegar en sitios confiables como repositorios de universidades, libros digitales, artículos científicos, entre otros, dejando de lado sitios web que poseen poca credibilidad.

BIBLIOGRAFÍA

1. Barceló, V. (2021). *Planificación Estratégica En Videojuegos Online*. Valladolid: Segovia.
2. Barthes, R. (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXV.
3. Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
4. Bourdieu, P. (2003). *Cuestiones de sociología*. Madrid: Istmo S.A.
5. Castillo, D., y Guerra, F. (2020). Influencia de la campaña publicitaria digital ‘Juega a tu manera’ de League of Legends en los estudiantes de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Privada del Norte–sede Trujillo, 2021.
6. Chiaro, D. (2006). *The language of jokes: analyzing verbal play*. Nueva York: Routledge.
7. Donaldson, S. (2017). Mechanics and metagame: Exploring binary expertise in League of Legends. *Games and Culture*, 12(5), 426-444.
8. González, C., y Pérez, M. (2018). Habilidades potenciadas con el e-Sport League of Legends: Diseño de caso único. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*.
9. Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza
10. Kou, Y. (2020). Toxic behaviors in team-based competitive gaming: The case of league of legends. In *Proceedings of the annual symposium on computer-human interaction in play*. pp. 81-92.
11. Mirzoeff, N. (2003). *¿Qué es la cultura visual? En Una introducción a la cultura visual*. España: Paidós.
12. Monge, C. y O’Brien, T. (2022). Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends. *Media Psychology*, 25(1), 82-105.
13. Naranjo, J. (2006). *Fotografía, antropología y colonialismo 1845-2006*. España: Gustavo Gili.
14. Nexø, L., y Kristiansen, S. (2023). Players don’t die, they Respawn: A situational analysis of toxic encounters arising from death events in League

- of Legends. *European Journal on Criminal Policy and Research*. 29(3), 457-476.
15. Novak, A., Bennett, K., Pluss, M., y Fransen, J. (2020). Performance analysis in esports: modelling performance at the 2018 League of Legends World Championship. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 15(5-6), 809-817.
 16. Ratan, R., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., y Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and culture*, 10(5), 438-462.
 17. Rincòn, O. (2006). *Narrativas mediàticas O como se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa. S.A.
 18. Rivero Gómez, D. (2022). *Análisis sobre las capacidades físicas en el rendimiento de jugadores de League of Legends* (Doctoral dissertation, Universidad Europea del Atlántico).
 19. Sengün, S., Salminen, J., Mawhorter, P., Jung, S., y Jansen, B. (2019). Exploring the relationship between game content and culture-based toxicity: a case study of league of legends and MENA players. In *Proceedings of the 30th ACM Conference on Hypertext and Social Media* (pp. 87-95).
 20. Thompson J. (1993). *El concepto de cultura. En Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: ISBN.
 21. Toykin, F. (2020). Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends. *Desde el Sur*, 12(2), 573-597.
 22. Walter, J., y Sarah C. (2002). *La cultura visual como campo de estudio, y los orígenes de los Estudios de cultura visual. En Una introducción a la cultura visual*. España: OCTAEDRO.

ANEXOS

Gráfico 1:

Ilustración 8: Portada principal del juego League of Legends



Fuente: Tomado de la Página principal del juego en línea League of Legends

Ilustración 9: Logotipo principal de League of Legends



Fuente: Tomado de la Página principal del juego en línea League of Legends

Ilustración 10: Personajes del juego League of Legends



Fuente: Tomado de la Página principal del juego en línea League of Legends