



## CONSAGRACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS:

Un acercamiento a las historias, prácticas y trayectorias de los  
Esports

Autor:

Manuel Fernando Ocampo Gómez

Tutor:

Enrique Jaramillo Buenaventura

Universidad Icesi

Facultad de derecho y ciencias sociales

Programa de Sociología

Santiago de Cali

2020

## **Agradecimientos**

Dedico este trabajo a mis padres, a mi abuela, a mis tías. Quiénes desde un principio me apoyaron en mi camino, a convertirme en profesional, me brindaron su apoyo incondicional, y su cariño.

Al profesor Vladimir Montaña que desde un principio me acompañó en el proceso y guía de este trabajo.

A las profesoras Viviam Únas e Inge Valencia, que se interesaron por mi proyecto y me apoyaron desde su experticia.

A los integrantes del Semillero de Etnografía Digital y mundos virtuales, por su colaboración a lo largo de mi investigación.

Especialmente a mi tutor Enrique Jaramillo, quien aceptó un proyecto en marcha, le agradezco por su paciencia, buen humor, magnífica guía en la construcción y enfoque de esta investigación, y por ayudarme a mejorar mi capacidad de escritura y por su confianza.

A pesar de todos los agradecimientos y la confianza deposita en mi, la responsabilidad última de este trabajo recae solo en mi.



## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>6</b>
<b>La conexión entre lo virtual y lo deportivo.....</b>	<b>8</b>
<b>Investigando y jugando: apuntes metodológicos.....</b>	<b>10</b>
<b>Estructura formal del trabajo.....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo 1. La llegada de los videojuegos a Colombia.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 La historia de un <i>gamer</i> .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 El Papel Extranjero en el Auge de los Videojuegos en Colombia.....</b>	<b>17</b>
1.2.1 España .....	17
1.2.2 Estados Unidos y Japón .....	18
<b>1.3 Plataformas Móviles .....</b>	<b>27</b>
<b>1.5 Los videojuegos y las Personas .....</b>	<b>28</b>
<b>1.6 El Cambio Tecnológico.....</b>	<b>31</b>
<b>1.7 Videojuegos que revolucionaron la sociedad.....</b>	<b>32</b>
1.7.1 Clash Royale .....	32
1.7.2 League of Legends.....	33
1.7.3 Call of Duty.....	33
1.7.4 Fifa.....	34
1.7.5 Fornite .....	34
<b>Conclusión .....</b>	<b>35</b>
<b>Capítulo 2. Deportes electrónicos .....</b>	<b>37</b>
<b>2.1 Mi relación con los Esports .....</b>	<b>37</b>
<b>2.2 Las raíces de los deportes electrónicos.....</b>	<b>41</b>
<b>2.3 Composición de los Esports.....</b>	<b>43</b>
2.3.1 Las empresas desarrolladoras.....	43
2.3.2 Plataformas de emisión .....	44
2.3.3 LVP.....	44
2.3.4 Casters.....	46
2.3.5 Social Media .....	49
2.3.6 Creadores de contenido.....	51
2.3.7 Estrategias de mercadeo.....	52
<b>2.4 Equipos tradicionales y los Esports.....</b>	<b>53</b>
<b>2.5 Los Equipos .....</b>	<b>56</b>
2.5.1 Motivación para crear un equipo .....	56
2.5.2 Ejemplos de emprendimiento.....	58
<b>2.6 Team Queso .....</b>	<b>58</b>
2.6.1 Obligaciones comerciales .....	60
2.6.2 Analistas.....	60
2.6.3 Entrenador.....	61
2.6.4 Qué es lo que se entrena?.....	62
2.6.5 Jugadores.....	66
<b>2.7 El rol de la mujer .....</b>	<b>69</b>
<b>2.8 Profesionalidad.....</b>	<b>71</b>
2.9.1 Hojas de vida.....	75
<b>2.9 Desilusiones.....</b>	<b>77</b>
<b>2.10 Gaming House .....</b>	<b>77</b>

<b>2.11 Los Esports en Colombia.....</b>	<b>84</b>
<u>2.11.1 Experiencias en Colombia .....</u>	90
<u>2.11.2 Patrocinadores.....</u>	92
<b>Conclusiones Finales.....</b>	<b><u>93</u></b>
<b>Reflexiones Personales.....</b>	<b>95</b>
<b>Anexo: .....</b>	<b>97</b>
<b>El origen de los videojuegos: Un acercamiento a la historia de los videojuegos .....</b>	<b>97</b>
<b>El fortalecimiento de los videojuegos .....</b>	<b>98</b>
<b>Bibliografía:.....</b>	<b>102</b>

## Introducción

Este trabajo presenta los resultados de una investigación sobre las actividades sociales y culturales que rodean a la práctica de los videojuegos<sup>1</sup> en el contexto hispanoparlante, en especial aquellas que llevan a un videojuego y sus practicantes a la profesionalización y la competitividad. En otras palabras, el trabajo se pregunta por el tipo de actividades que han permitido a algunos videojuegos conformarse paulatinamente como Esports, pero también indaga por las percepciones o estigmas que los sigue vinculando al Ocio/Entretenimiento, sin reconocerle sus dimensiones deportivas o el prestigio de otros oficios.

La investigación, que se llevó a cabo entre el mes de septiembre de 2016 y el mes de noviembre de 2019, toma como base y referencia principal mi rol como jugador profesional del juego de *Clash Royale*, y mi experiencia como jugador en los equipos Mad Bears de Colombia, y Kviar gaming de España. Igualmente, incorpora mi conocimiento acerca del equipo “Team Queso” que es uno de las organizaciones pioneras en los juegos para dispositivos móviles, al igual que mi experiencia como espectador y observador participante en distintas ligas de videojuegos. Además, recoge y analiza las relaciones e interacciones que se han creado a partir de algunos espacios de entrenamiento, reuniones, y conversaciones informales, así como distintas dinámicas e interacciones que tienen los jugadores por canales de comunicación como Discord, y las acciones entre usuarios de las redes sociales en especial Twitter y YouTube. Finalmente, analiza las dinámicas de producción, comercialización y consumo de los Esports.

Por otro lado, el trabajo también rastrea los antecedentes históricos de los deportes electrónicos desde su origen hasta la aparición en Colombia, y las dinámicas sociales y culturales que se han creado a partir de su llegada al país. Expone, así mismo, los desafíos sociales y tecnológicos que los Esports tienen en relación a las construcciones y representaciones sociales que se crearon entorno a al juego, el deporte o el ocio/entretenimiento. Pero también, la dependencia que se

---

<sup>1</sup> Videojuego es todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al televisor, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo) (Marqués,2001) Para contrastar la definición anterior. Ryan Ellis define los videojuegos como: “Un videojuego es un medio de entretenimiento electrónico donde el espectador o el jugador toma un papel activo en la experiencia y puede afectar a lo que está sucediendo en el juego. Lo que no es un videojuego es algo que es pasivo y no requiere de ninguna intervención humana (es decir, películas) (citado en Newman & Simons, 2004). Ambos establecen una correlación en las interacciones y componentes para la definición de lo que es o no un videojuego, por lo que para mí es importante, tener ambas perspectivas, una más enfocada al concepto puro y otro a la práctica.

establece entre el videojuego y la desarrolladora que lo ha creado, las percepciones de las personas, de lo que debería o no contener el videojuego entorno a su narrativa y mensaje transmitido, entre otros. Sin embargo, antes de entrar en más detalles resulta necesario en esta introducción ahondar en la relación entre lo virtual, el consumo y lo deportivo, para luego poder preguntarnos por qué estudiar los Esports y qué contribuciones hace el presente trabajo.

Con la finalidad de crear una construcción del análisis realizado en este trabajo, es necesario tener en cuenta algunas perspectivas teorías acerca de lo virtual y el consumo, vitales para entender el desarrollo de la investigación. Así mismo, se tendrá en cuenta el apartado deportivo en relación a lo virtual cómo un punto de vista de lo que puede significar los Esports para una sociedad, no obstante, no se va a centrar ni a discutir el tema a profundidad, debido que en términos legales para algunos países esta actividad no es deportiva sino meramente publicitaria. Este último apartado lo profundizaremos en el capítulo dos.

El concepto de comunidad expresado por Tönnies, me permitirá comprender la asociación de individuos por medio de una voluntad colectiva que se proclama a través del esfuerzo del individuo. Si bien, las comunidades pueden adoptar varias formas que se caracterizan por la geografía e ideología, la relación de las personas con los videojuegos y la virtualidad que estos ofrecen, pueden formar una identidad entorno a costumbres compartidas, folclore y las costumbres sociales (Tönnies, 1988,29). Así mismo, el término de “comunidades de práctica”, que es definido como:

“Una comunidad de práctica es definido como un grupo de individuos que participan en un proceso de aprendizaje colectivo y mantener una identidad común definida por un dominio compartido de interés o actividad” (Pearce, 2009,5).

Los puntos en común que estos conceptos términos comparten pueden dar cuenta de porque las comunidades en los videojuegos se forman y se desarrollan. Por otro lado, otros conceptos que se une a los ya mencionados son el de habitus y consumo, el primero propuesto por Bourdieu el cual lo define como un conjunto de representaciones las cuales permiten a los individuos percibir el mundo y actuar conforme a esta percepción. Dichas percepciones Bourdieu las concibe de acuerdo a la clase social a la que pertenece el individuo, dichas preferencias de practica que llevan al consumo, son constituidas a lo largo de la vida del sujeto (Garcia,2013 ,29).

Las distintas plataformas en las que se presentan los videojuegos pueden denotar la relación de los individuos con los objetos, esto en parte por las prestaciones ofrecidas por cada una de las plataformas en contraste con la agencia social de estos. Latour explica que este fenómeno se debe a que la sociedad es el resultado de asociaciones que dan lugar a agrupaciones de actores humanos y no humanos, que conviven en otros grupos y entre los cuales se dan diversos mecanismos de interacción, donde no existen definiciones preestablecidas sobre quiénes son los actores, ni cuáles principios se rigen o cuáles son sus metas y objetivos (Latour, 2005). Por otro, el factor deportivo de los videojuegos, que, dado el contexto social, se podrían considerar un deporte, las concepciones relacionadas a lo que se podría considerar como un deporte, Elías las define como: “Los ejercicios corporales competitivos en la forma altamente regulada que llamamos ‘deporte’, se hayan convertido en representaciones simbólicas de competición no violenta, no militar. Las competiciones deportivas dentro de las naciones y un indicador de la importancia creciente de obtener éxitos deportivos como símbolo de status para las naciones” (Elías, 1992: 31).

### **La conexión entre lo virtual y lo deportivo**

El deporte como un fenómeno social y cultural, ha sido un mecanismo que a través de la historia ha permitido transformar las tensiones políticas, la violencia y el uso del tiempo en algo competitivo y positivo en gran medida para la población a nivel corporal y mental. O al menos ese es el discurso que nos han vendido a través de la historia quienes han tenido el monopolio del conocimiento y el poder. No obstante, donde queda la parte donde las personas por más que se esfuerzan no logran vivir del deporte, ya sea porque este no tiene una escena competitiva atractiva para la sociedad, o porque no fue lo suficientemente buena para destacar entre los demás. Si bien las distintas disciplinas deportivas fomentan la identidad y pueden fortalecer los espacios de desarrollo, no obstante, esta promesa muchas veces no tiene en cuenta las condiciones económicas que lleva practicar el deporte, las condiciones del uso del tiempo que permita mejorar las habilidades en este, y los estigmas que se crean alrededor de estos. Sin embargo, es cierto que el deporte cumple un rol importante en la sociedad, permitiendo espacios de entretenimiento y desarrollo de habilidades sociales, motrices e intelectuales, y en ocasiones ascenso social y hasta una vida profesional. Y es que estas pasan desde la posibilidad de dedicarle el número de horas que se necesita para tomar una preparación adecuada, el acceso las herramientas y máquinas que



se requiere para practicarlo y a los recursos tanto económicos como sociales para llegar en los momentos adecuados, como a las oportunidades que la sociedad les ofrece. Por otro lado, también hay que reconocer que en ocasiones algunos deportes se perciben como un agente distractor de las responsabilidades del individuo (tanto en sus relaciones como en sus roles sociales), desvaneciendo el valor propio que merece el esfuerzo y la relevancia que tienen los logros obtenidos por los deportistas, profesionales o no.

En contraposición al deporte tradicional, los virtuales toman la agencia del internet como base principal para establecer sus relaciones tanto entre humanos y maquinas/programas, como entre humanos. Aquí, se crean vínculos sociales y culturales alrededor del mundo entorno al juego y la competitividad interconectando amigos y desconocidos, equipos y países. En su versión profesional, estas dinámicas se sostienen bajo el modelo de negocio de los videojuegos y la publicidad que se puede mostrar de las distintas marcas que patrocinan el funcionamiento de los Clubes deportivos. Sin embargo, al igual que el deporte tradicional, este tampoco se salva de los sueños frustrados de las personas que no logran llegar a ser un profesional de un videojuego en particular, e incluso a pesar de llegar a ser profesional, la persona y el equipo al que pertenece están sujetos a lo que haga la desarrolladora del videojuego en relación al plano competitivo y al soporte que se le da, para su sostenimiento y continua actualización. A diferencia de deportes como el fútbol, que ha tenido un reglamento por muchos años invariable y solo hasta años recientes se ha visto modificado, los deportes virtuales necesitan cambios constantes en las dinámicas y en las reglas que este tiene, debido, a que, si no se hace, podría convertirse en monótono y aburrido tanto para el espectador como para el jugador. Al ser un espacio de interacción virtual creado a base de algoritmos, estos pueden llegar fácilmente a ser demasiado mecánicos, es por esto que los cambios de balance (modificación de estadísticas en los actores que participan de las interacciones del video juego), modos de juegos, y eventos permiten probar u obtener cosas del video juego en procura de dinamizar la experiencia de jugarlo. Sin embargo, esta tensión entre lo virtual y lo deportivo no explica por si sola la necesidad de estudiar los Esports.

En la actualidad existen componentes sociales, políticos, económicos, tecnológicos y culturales que conducen a tener en cuenta a los deportes electrónicos como una rama de interés por parte de la academia. Por un lado, como lo expresa Newman:

“es útil examinar brevemente sólo tres razones por las que los videojuegos exigen ser tratados seriamente: el tamaño de la industria de videojuegos; la popularidad de los videojuegos; videojuegos como un ejemplo de interacción hombre-máquina” (Newman, 2004, Pag, 10).

Por otro lado, Pearce nos indica la importancia del estudio de los videojuegos, por su papel social y de cambio en nuestra sociedad actual, afirmando:

“Vivimos en una coyuntura histórica en la que los mundos virtuales y los juegos en línea son configurar el carácter mismo de la "cultura". Lo harán de varias maneras, pero con algunos temas comunes. Lo harán individualmente y también en diálogo con entre sí, con otras tecnologías que van desde las páginas web a los teléfonos móviles, y con esos cambios sociopolíticos más amplios que con demasiada frecuencia son glosados apresuradamente como "globalización" o "neoliberalismo" (Pearce,2009,1).

Considero lo anterior, fundamental para comprender los distintos fenómenos sociales relacionados con videojuegos como los Esports. Otro de los motivos es poder llegar a un acuerdo en la Metodología de estudio, como lo expresa Tavinor:

“En su forma actual, el campo es un desorden de ideas y métodos diferentes, sin apenas acuerdo básico entre los teóricos sobre lo que están estudiando o cómo estudiarlo. Una serie de modelos teóricos sobre juegos han sido ofrecidos, los tres más destacados son el enfoque narratológico, el enfoque ludológico, y los juegos que se concibe como un nuevo tipo de ficción interactiva” (Tavinor, 2008: 8 ).

### **Investigando y jugando: apuntes metodológicos**

Para poder realizar esta investigación realicé una serie de entrevistas semi-estructuradas a personas que están relacionadas a los roles presentes dentro de los Esports y que poseían un conocimiento basado en experiencias vividas. También realicé observación participante en el video juego de *Clash Royale*, para conocer las dinámicas sociales entre los varios tipos de jugadores, así como entre las organización y estructuras de los equipos. Finalmente, recolecté información y opiniones a través de las plataformas de redes sociales para conocer más a fondo los pensamientos y estadísticas que permiten que se dé el fenómeno de los Esports como una práctica cultural ascendente en el mundo y en Colombia.

Para las entrevistas semi-estructuradas busqué personas con experiencia y participación en distintas dinámicas de los equipos a nivel de empresa, competencia y convivencia. Estos participantes de la investigación fueron seleccionados teniendo en cuenta, características como país de origen, video juego al cual están relacionados, rol que cumplen, género, y disposición a la

interacción por medio de redes sociales como Twitter y curiousme. Las entrevistas giraron en torno a preguntas de cómo la organización y estructuras de la industria se desarrollan, a nivel de empresa. Cómo los agentes permiten dinámicas de competición mediante la logística, contratación de jugadores, e integrantes de los componentes del equipo técnico necesarios para que estas se lleven a cabo. Con esto pretendía identificar maneras de jerarquización, vínculos creados a partir de los roles entre todos los integrantes de Clubes y las familias de los integrantes de estos, experiencias vividas tanto positivas como negativas que usualmente no se dicen. Más allá de los significados o discursos asociados a estos juegos que encontré en las entrevistas, mantuve también una mirada atenta a las dinámicas sociales entre varios tipos de jugadores, así como de las organización y estructuras de la industria y los equipos también. Realicé observaciones participantes en lugares físicos y espacios virtuales del juego. En concreto, observé y participé activamente en partidas del juego *Clash Royale*<sup>2</sup>, y en menor medida en video juegos como *Fortnite*<sup>3</sup>, *FIFA*<sup>4</sup>, *Call of Duty*<sup>5</sup> y *League of Legends*<sup>6</sup>. Además, enfoqué la mirada en el equipo Team Queso como estudio de caso, por ser de los primeros equipos en apostar por una plataforma móvil (celular, Tablet), y mostrar una disposición de compartir sus vivencias y etapas a la comunidad a través de sus redes sociales como Twitter y YouTube. Los juegos mencionados anteriormente, fueron privilegiados en la investigación, en tanto permiten dar cuenta del boom económico de la industria, o en el caso de *FIFA* para mostrar cómo los deportes tradicionales han trascendidos a un plano virtual a través de los videojuegos tipo simuladores. Por su parte con juegos como *Call of Duty*, atendí preguntas por cómo las narrativas y las dinámicas bélicas pueden trascender en la memoria de las personas y como el juego mismo trata la memoria dentro de su historia. No obstante, mi esfuerzo no solo se

---

<sup>2</sup> Videojuego de estrategia multijugador en línea, para celular. El cual consiste en derrumbar las torres del adversario en el menor tiempo posible, para ello el jugador cuenta con 8 cartas, cada una de ellas se visualiza dentro de la partida como un personaje con habilidades. Ejemplo visual: <https://www.youtube.com/watch?v=nPTUaEIdlOo>

<sup>3</sup> Videojuego multijugador en línea, multiplataforma (Pc, Consola, Celular). Posee varios modos de juego, pero el principal se basa en la supervivencia, en este, el jugador debe recolectar materiales y armas, con el objetivo de ser el único con vida en todo el mapa, mientras una nube toxica, obliga a los jugadores a moverse de por el mapa del juego. Ejemplo audiovisual: <https://www.youtube.com/watch?v=I4PhEtJCWaa>

<sup>4</sup> Videojuego multijugador de tipo simulador multiplataforma (Pc, Consola, Celular.). Este videojuego es un simulador deportivo que imita la experiencia de jugar al fútbol. Ejemplo audiovisual: <https://www.youtube.com/watch?v=uyuEf5wPEYs>

<sup>5</sup> Videojuego multijugador en línea de tipo shooters (emula la experiencia de combate con armas de fuego) multiplataforma (Pc, Consola, Celular.). Ejemplo audiovisual: <https://www.youtube.com/watch?v=dKbnQCIOAGc>

<sup>6</sup> Videojuego de tipo MMORPG (multijugador masivo de rol en línea) multiplataforma (Pc y Celular.). su modalidad se basa en el combate entre personajes, donde cada uno tiene un rol determinado de acuerdo a sus habilidades. El mapa cuenta con 5 caminos que deben recorrer y destruir en el camino torres que aumentan el poder de los equipos, finalmente se gana la partida al destruir el nexo, una estructura en la base del equipo contrario. Ejemplo audiovisual: <https://www.youtube.com/watch?v=yrMHPABTw38>

centró en este video juego, sino que para conocer las perspectivas de la gente me pregunté por la memoria colectiva creada acerca de los video juegos en general. Finalmente, con *League of Legends* quise mostrar la importancia de las desarrolladoras en los Esports.

La historia nos ha contado diferentes sucesos que como humanidad hemos vivido, desde transiciones hasta cambios drásticos en poco tiempo que han marcado nuestras vivencias a partir de ese momento. El entretenimiento, el deporte y el juego han sido agentes importantes para construir la realidad en la que actualmente vivimos. Y es que las relaciones creadas entorno a estos agentes y tecnologías han generado y adoptado percepciones, además de dinámicas culturales que se han establecido y perdurado en el tiempo como veremos a lo largo de este trabajo.

### **Estructura formal del trabajo**

Este trabajo está organizado en dos capítulos y un anexo.

El primer capítulo, describirá el origen y la combinación de los modelos económicos, creados en los países de Estados Unidos, Japón y España. Además, analizará cómo la fusión mencionada, impacto a Colombia directamente, creando unas dinámicas sociales, basadas en estos modelos con una adaptación propia de las costumbres y hábitos locales. Dando paso a la pasión que muchos jóvenes y adultos expresan hoy por los videojuegos, que sería transmitida en diferentes espacios, como centros comerciales, hoteles, tiendas, salas de internet y mediante el alquiler de consolas personales.

En el segundo capítulo, se describen las bases y contextos de la formación de los Esports, a nivel hispanoparlante. Contaré aquí todo mi proceso como jugador de un equipo, mi historia y mis vivencias, que dieron paso a esta investigación. Además, ahondaré en la estructura y funcionamiento de un equipo, por medio del caso de Team Queso. Asimismo, mostraré algunas de las experiencias vividas por los distintos integrantes de equipos. Finalmente, mostraré el desarrollo de la escena colombiana de Esports, con la finalidad no solo de mostrar las condiciones actuales del crecimiento de la industria en Colombia, sino también identificar el recorrido de quienes han construido los Esports en el país. Asimismo, pretendo identificar qué factores se deben tener en cuenta, para establecer legalmente los Esports, como una actividad económica y social (sin la discusión, al menos legal, de si se pueden considerar un deporte o si solo son entretenimiento).

Para mí es importante, destacar este apartado, por las condiciones laborales que encontré durante mi investigación.

Finalmente, para un lector que quiera situarse en los sucesos que hicieron posible no solo la creación de los videojuegos, sino también la creación de dinámicas sociales, basadas en las experiencias, en la transmisión de costumbres y hábitos, se ofrece un anexo que se realiza un recorrido socio-histórico que intentar dar pistas sobre la implementación de modelos económicos que expandieron los videojuegos alrededor del mundo, creando las bases de la industria que hoy en día conocemos.

## **Capítulo 1. La llegada de los videojuegos a Colombia**

Este capítulo realizará un análisis histórico de los principales procesos, que ayudaron a integrar a los videojuegos como una práctica social aceptada en Colombia. Además, analizará los vínculos y cambios sociales que se forman a través de los videojuegos. Así mismo, analizará la influencia de la globalización en relación teniendo como principales referencias a países como Japón, Estados Unidos y España, con el crecimiento y adaptación de los videojuegos como parte de la cultura colombiana. Lo anterior, es fundamental, para el desarrollo e implementación de los Esports en la sociedad, este aspecto lo desarrollaré en el capítulo número dos.

Los videojuegos en los últimos tiempos se han convertido en una industria tecnológica importante para el desarrollo de conceptos entre el hombre, la máquina y la herramienta. Es por eso que para mí fue fundamental conocer en el capítulo anterior los inicios de estos y cuales han sido los procesos que han tenido desde su creación. Ya que con el pasar del tiempo se han ido adaptando a los avances tecnológicos y a las demandas del uso del tiempo y experiencia que las distintas generaciones que los consumen les han ido solicitando. Por eso en este capítulo, presentaré no un contexto histórico de su origen como el que puede encontrarse en el anexo de este trabajo, sino una mirada a las transformaciones en la estructura del juego. En especial me interesa cómo la práctica de estos (por medio de distintas máquinas y herramientas que buscan entretener y/o brindar experiencias) conectan a los individuos con historias, sensaciones o retos de habilidad cognitiva. Es a través de esos desafíos expuestos anteriormente, que llego a proponer que la relación hombre vs mundo virtual entra en constante contacto generando distintas interacciones dentro del espacio virtual y dinámicas sociales y culturales que conectan distintas generaciones, países, identidades, gustos e historias.

### **1.1 La historia de un *gamer***

La introducción de una persona al mundo de los videojuegos puede ser muy variada. Cada una de estas formas a mi parecer depende de la época en la que naces, determinando el modo y la etapa de los videojuegos que conoces. Para las personas que nacieron antes de los años de 1970 probablemente sea muy complicado saber qué es un videojuego o incluso haber interactuado con ellos. Pero en países como Estados Unidos las maquinas arcades y los primeros prototipos de consolas se convirtieron en el vínculo de muchas personas. Si bien en sus comienzos los videojuegos, eran casi que, comercializados exclusivamente para niños, personas de distintas

edades empezaron a entrar en el mundo de los videojuegos. El voz a voz, y las competencias y “piques” entre las personas por ver quién era mejor jugando a un determinado juego, hacía que las personas se desplazaran de un lugar a otro, creando lazos con personas desconocidas a través de estos. Para esta época el internet y los videojuegos no eran algo que se usaran en la misma frase. Por lo que en ocasiones era fácil aislarse. Si bien las máquinas arcade, y las salas de videojuegos creadas entorno a estas, lograban que las personas interactuaran, estaba la limitación del costo de jugar y el tiempo que se debía emplear. Una parte de este se gastaba en el desplazamiento hasta el lugar de la máquina, otra parte en esperar si el arcade estaba ocupado o no, y quizás la parte que más disfrutaba la gente que era jugar. No obstante, había gente que no se podía permitir jugar o solo le gustaba mirar a los demás jugar, personas que en muchos lugares le llamamos espectadores.

Pero el otro lado era las consolas que podías conectar al televisor de casa, por lo general estas no requerían que pagaras cada vez que querías jugar, como si lo tenías que hacer en los arcades. El precio de jugar, ya lo habías pagado en el momento que adquirías las consolas, que por lo general eran bastantes costosas para considerarlas un juguete. Razón por lo que muchas familias no las adquirían o les parecían demasiado caras. Las primeras consolas traían juegos incorporadas en estas. Pero aparte de la consola, requerías energía y un televisor para poder jugar. Esto generaba dinámicas muy particulares de quienes en algún momento han tenido consola cuando eran niños. La primera era que por lo general debías pedir con mucha pasión la consola, por lo que anteriormente comente del costo. La segunda es que debías ponerte de acuerdo con tus padres de familia o con la familia completa, sobre cuándo y cuánto tiempo podías usarla. Esto se debía a que los hogares usualmente tenían pocas televisiones disponibles, también se debía a su costo. Por lo que, si querías jugar, debía ser en un momento en que ningún otro miembro de la familia este usando el televisor, ya sea viendo su programa favorito o en el caso de Colombia uno de los contenidos más famosos las novelas.

Dentro del permiso también había que contar la cantidad de luz que requerías, para quien paga las cuentas, esta última parte era muy esencial. Finalmente, está el componente social, que para algunas familias es fundamental y para otras no tanto. Así que, si lograbas un espacio para jugar, después debías soportar que te llamaran la atención, porque al ser consolas por lo general no interactuabas con más personas, por lo que te pedían que lo usaras menos y pasaras más tiempo

jugando con tus amigos afuera o en otros espacios donde los juegos si permitieran que interactuaras con otros niños.

La mayoría de las veces solo podía jugar por turnos, porque muchas consolas solo traían juegos que se podía jugar para una sola persona y en el caso de tener cooperativo, debías adquirir otro control para las personas que tenían hermanos o familiares de edad similar cuando adquirieron la consola y les interesaba jugar también. Esto podía en todo caso generar conflictos, pues en un principio era complicado conseguir un espacio para jugar, luego estaban las reglas que permitía que la persona jugase también. Algunas personas optaban por tiempo, otras por misiones completadas, o cada vez que alguno moría en el videojuego, debía pasar el control. Otro de los problemas que estas dinámicas podían generar, era cuando aparecían los daños, ya sea porque el nivel estaba muy difícil y no la persona no era capaz de pasarlo. Eso causaba frustración y enojo en la persona, esto podía causar daños en el control o en la misma consola. Si la persona es el “dueño” es quien asume esta responsabilidad, de haber pasado de una experiencia de disfrute a una de enojo que termino con algún daño. Esto no solo condicionaba si podías usar de nuevo la consola o el control de nuevo, sino que traía problemas por lo general con la persona que te la había comprado en un principio.

Pero si quien hacia el daño era otra persona, ya sea un familiar o un amigo que has invitado a casa, el conflicto ya pasa no solo a los que estaban jugando, sino también a ambas partes de la familia o familias. Pues al ser objetos costosos, deben ser remplazados o reparados. En algunos casos, estos conflictos eran fáciles de resolver y en otros se podían tensar las cosas dentro de la familia o incluso perder una amistad por ello.

Aunque para este punto, parezca que la interacción entre varios jugadores sea negativa, realmente no lo es. Si bien lo anterior es algo que se presentaba, también existía un lado positivo de la interacción de varias personas. Si se establecían unas reglas y se respetaban la interacción en vez de destruir o debilitar lazos, podía crearlos y fortalecerlos.

Por ejemplo, era muy común que cuando un niño adquiría la consola, invitara a sus amigos a jugar a casa, de esta manera podían compartir experiencias, costumbres familiares y desarrollar una amistad más fuerte. Otro de los casos sucedía con algún familiar que quizás no podía adquirir la consola o vivía un poco lejos. La invitación a jugar podía hacer que los padres de ese familiar le llevaran, aunque viviese lejos o para simplemente compartir más con su pariente.



Mientras no hubiera un modo de multijugador en la consola, algunas de las dinámicas que presenté se podían dar a menudo. Pero en el momento que se implementa este sistema, ya no había que esperar turno a no ser que fuesen más de dos personas. Ya era posible interactuar no solo con la consola y su mundo virtual, sino también entre los jugadores. Estas interacciones se basaban en dos formas. La primera era el cooperativo, en el que ambos jugadores tenían un personaje y competían con la consola para pasar los niveles o misiones que esta les proponía a través del videojuego. La segunda forma, consistía en un formato de competencias entre los jugadores. Los modos que permitían esta dinámica por lo general eran simuladores de deportes tradicionales o juegos de combate. A continuación, indicare algunos sucesos que considero fundamentales en la construcción de la práctica de los videojuegos en Colombia.

## **1.2 El Papel Extranjero en el Auge de los Videojuegos en Colombia**

Los videojuegos al igual que las personas han ido creciendo y evolucionando. Para quienes estuvieron en su comienzo fueron una opción diferente de experimentar y crear una conexión con un mundo virtual. A medida que los desarrolladores implementaron no solo un juego individual sino cooperativo o competitivo, las relaciones y vínculos entre conocidos y desconocidos se empezaban a forjar. En algún caso se estrechaban los lazos, en otro se rompían por diferencias o porque la experiencia de disfrutar un título juntos llegaba a su fin. Presentaré ahora al menos dos miradas sobre el papel el papel de las relaciones transnacionales en el Auge de los Videojuegos en Colombia.

### 1.2.1 España

Por lo menos en mi experiencia con mis vínculos creados a través de mi madre española, y compañeros de equipo siendo jugador en los equipos Mad Bears de Colombia, y Kviar gaming de España, uno de los países que más influyó e evidencio dinámicas que Colombia desarrolló en relación a los videojuegos ha sido España. En este país, los computadores se hicieron muy populares, y estos fueron los primeros vehículos para que hicieran parte del mundo de los videojuegos. Los computadores para muchas personas era su herramienta de trabajo, una manera de ingresar al mundo virtual que ofrecía internet, un espacio variado que te podías comunicar, aprender distintos contenidos y experiencias. Los ordenadores como se le suelen denominar en este país, podría considerarse algo innecesario según la profesión o la percepción de las personas. Además, no toda la población podía adquirirlos por el espacio que ocupaban, anteriormente las

torres y monitores eran considerablemente más grandes a las que existen a día de hoy. Por lo que la gente vio una oportunidad de negocio en crear espacios donde podías alquilar los ordenadores y pagabas una cantidad determinada de dinero por el uso de los computadores. Esto era determinado por el tiempo que pasabas en ellos y si consumías o no algún producto comestible, de papelería o algún servicio que podían ofrecer como impresión de documentos.

Las personas, desarrollan una relación muy fuerte con los computadores de escritorio tanto para el trabajo como para el entretenimiento, siendo este último apartado donde los videojuegos brillarían, ya sean en línea (necesitan internet para funcionar) o con videojuegos diseñados para esta plataforma poli funcional. A partir, de esta tendencia, se crean los Ciber cafés. Un modelo de negocio, que pronto se incorporaría en el territorio colombiano, aunque en Colombia, al menos en valle del cauca, se conocieron como salas de internet.

Si bien los ciber cafés, se crearon en principio para que las personas que no tuvieran la posibilidad de adquirir un ordenador o el servicio de internet debido a sus precios iniciales, que muchas veces eran inaccesibles para muchas personas. Esto en parte, porque eran demasiados costosos, y las empresas eran los que más fácil podían adquirirlos. Sin embargo, con la posibilidad que ofrecían los ciber cafés mediante el alquiler, el poder usar tanto el ordenador como el internet lograban que muchas personas, realizarán trabajos, tareas y jugarán a videojuegos. Todo esto mientras podían comerse un bocadillo o tomarse un café, mientras hacían cualquiera de las acciones mencionadas.

### 1.2.2 Estados Unidos y Japón

Otras de las dinámicas que llegaron a Colombia fueron particularmente de dos partes opuestas del mundo, por un lado, occidente y por el otro el oriental. En el primero las generaban las maquinas arcade, estas en países como Estados Unidos o Japón se ubican en bares sobre todo en el país americano y en salones de juego en el país nipón. Aunque las salas de juegos en Estados Unidos también tuvieron éxito, el inicio de estas máquinas se asociaba a bares. Aquí es donde empieza a crearse ideas de quienes jugaban videojuegos, porque estos lugares precisamente no eran para niños. El lenguaje y las prácticas culturales de éstos estaban fuera de lo que la gente pensaría que un niño debería ver o disfrutar. Por lo que si alguno se interesaba en un principio era un no rotundo. Poco a poco se empezaron separar la bebida y el videojuego. Ahí es donde en Estados Unidos nacen los salones de juego. En cambio, en Japón siempre fue la primera opción, debido a la

prohibición de juegos de azar las máquinas de pachinco y las máquinas arcade se convirtieron en una opción para seguir de otras formas con el azar y el placer que los adultos encontraban en estas.

Pero poco a poco los salones de juegos se empezaron a separar de esas prácticas, especializando en máquinas arcade solamente. Y aunque en un principio los adultos eran un público frecuente en estos lugares, dio paso sobre todos a los niños a experimentar ese mundo, para quienes no tenían recursos de comprar una consola para jugar por sí mismos.

Algunas personas con la llegada de los videojuegos pasaban las tardes jugando con amigos del barrio o inclusive venían familiares de otro lugar de la ciudad a disfrutar de la nueva experiencia que los videojuegos decían brindar. No obstante, cuando salieron disfrutar de ellos era algo costoso, por lo que al principio solo unos pocos podían comprarlos. Cuando se empezaron a comercializar en formatos que eran más baratos fabricarlos, y cuando las empresas empezaron a percibir que sus ingresos no están en las consolas como tal, sino en los videojuegos que pueden vender para estas, estos espacios se convirtieron en lugares de encuentro para amigos y amantes de los videojuegos. Para disfrutar de la experiencia existían dos formas una que era llevar monedas ya que algunas máquinas funcionaban así, o por el contrario otras funcionaban con monedas exclusivas del lugar que debías adquirir a quien atendía el lugar. Ahí podrías probar y mejorar tus habilidades contra amigos, compañeros del trabajo o del colegio e incluso con desconocidos. Sin embargo, había reglas no escritas a seguir, variaban según el país y el lugar. Pero algunas de ellas iban desde quien llega primero a la máquina tiene permiso de usarla primero, quienes quieren jugar deben esperar que pierda o que se le acaben las monedas.

Una de las primeras dinámicas competitivas que se empezaron a formar en estos sitios. Era para ver quien adquiriría el mayor puntaje o quien lograba pasar más niveles en un juego determinado. Existiendo una cantidad de géneros, los que le dieron más impulso a estas prácticas fueron los de pelea y aquellos en los que ibas luchando contra los niveles como el mítico PacMan. Además, estos lugares también creaban hábitos, había personas que solo querían jugar a determinado juego, cierta máquina, un día y lugar específicos. Así se formaron incluso grupos de quienes quedaban siempre para ir a disfrutar de videojuegos. De esta manera los lazos entre quienes frecuentan estos sitios también se estrechan como en el primer caso.

Un ejemplo de eso lo muestra en un anime el país nipón. El anime *High Score girl* (fecha, realizador), relata la historia de dos niños un chico de entre bajos y medios recursos que le gustan

muchos los videojuegos y una niña de una familia adinerada. Para él, los videojuegos eran un escape de la presión que le generaba las responsabilidades del colegio. A su vez ella iba al colegio, pero ella no le costaba tanto estrés. Lo que hacía que su vida fuese estresante para ella, eran las clases particulares que debía tomar con la profesora que tenía, que iban desde artes marciales hasta etiqueta. Al intentar escapar de sus vidas por casualidad se encuentran en una sala de videojuegos. Ahí empieza una rivalidad que estaría presente a lo largo de la historia, ambos querían superar al otro en un juego de pelea. En la segunda edición de este anime, el amor empieza a surgir entre los dos protagonistas. Los vínculos que se crearon en base a ese primer encuentro había creado lazos no solo entre ellos, sino que sus familias entre si también. Para ejemplificar las dinámicas sociales que este anime plantea, mostrare dos claros ejemplos de estas a continuación:



Fuente: Anime High Score Girl (, 2018, Rensuke Oshikiri). Temporada 1  
Imagen 1

En esta imagen se evidencia una de las dinámicas presentadas en las salas de juego japonesas, en la que varias personas se reúnen a observar como los dos protagonistas juegan al Street Figher, un juego de pelea en una maquina arcade. Aquí la competitividad se convierte en un aspecto a destacar, aunque en un principio era una forma de entretenimiento solo por “diversión” Esta práctica sería en un principio la base para que las personas quisieran crear competencia y que

posteriormente darían paso a la creación de prácticas deportivas que más adelante pasarían a llamarse Esports, como lo indicaré en el capítulo 3



Fuente: Fuente: Anime High Score Girl (, 2018, Rensuke Oshikiri). Temporada 1  
Imagen 2

En la siguiente imagen se puede observar varios detalles que caracterizan a las salas de juegos japonesas. En primer lugar, los precios que se encuentran en las máquinas, los cuales podrían intercambiarse por dinero. En segundo lugar, se ve el horario tan extenso que en un principio dividiría los rangos de edades entre los asistentes a estos lugares. Finalmente, como se convierte en una constancia la asistencia de la chica y el chico, el querer compartir de una forma de entretenimiento juntos. Esta historia no solo muestra dinámicas de interacciones sociales y la formación de vínculos entre personas, por medio del hábito de jugar regularmente durante un largo tiempo, sino que rompe con el mito de que los videojuegos son solo para los hombres, idea con la que se comercializaron los videojuegos en un principio en Estados Unidos.

Estas mismas dinámicas, se darán en Colombia, sin embargo, con la particularidad que en muchos casos las máquinas arcade serían reemplazadas por consolas personales como las tradicionales: Atari, Sega, Gameboy, Nintendo, Play 1 y Xbox, así mismo los horarios y prácticas variarían. Más adelante, ahondaré precisamente en las dinámicas mencionadas anteriormente, pero con un enfoque totalmente colombiano acerca de estas prácticas.

### **2.3 La transición de entretenimiento a trabajo en Colombia**

Teniendo los ejemplos anteriores de las prácticas e introducción de los videojuegos en otros países, podemos ahora presentar el caso colombiano. En Colombia también llegaron los videojuegos a la par que, en otros países, sin embargo, debido quizás a la guerra civil que durante mucho tiempo ha azotado al país, y a que aún debíamos mejorar en muchos temas que iban desde la economía hasta problemas educativos y sociales, se puede decir que recibimos más tarde los adelantos tecnológicos. Además, muchos de estos para el ciudadano colombiano eran difíciles de adquirir.

Sin embargo, las prácticas que se dieron en otros países, también sucedieron en Colombia. En primer lugar, las máquinas arcade llegaron a los hoteles y centros comerciales. Así mismo algunas máquinas llegaban a los barrios por medio de las tiendas. Las consolas eran difíciles de adquirir y solo cierta población tenía acceso a estas, por lo que en un principio en nuestro país las máquinas arcade, o como solían decirle las “maquinitas”, eran aparentemente la principal conexión entre los colombianos y los videojuegos.

Durante mi investigación, hice varias entrevistas para indagar sobre estas historias. Una de las personas que entreviste, fue al CEO de Essence Gaming mejor conocido como Guzzy Games, quien fue uno de los primeros creadores de contenido en crear un equipo de Esports en Colombia. Guzzy compartió conmigo cómo conoció los videojuegos:

“El mundo de los videojuegos lo conocí a los 12 años que mis padres me compraron un PlayStation el cual en su época era muy entretenido jugaba por diversión jugaba mucho Mario Bros y en máquinas traga monedas the King of Figther el cual no era muy bien visto por el ambiente en esos lugares donde están estas máquinas” (Guzzy, comunicación personal 2019).

Como lo cuenta Guzzy, las máquinas arcade si bien eran una realidad en el país, eran pocas en comparación a las consolas como la PlayStation, ubicándose algunas en barrios o sectores poco amistosos para los niños. Sin embargo, fueron estas quienes impulsaron a muchas personas a conocer el mundo de los videojuegos, gracias al alto precio de las consolas, y que en países como Estados Unidos y Japón las consolas, eran las plataformas de videojuegos más vendidas, causando que las máquinas arcade bajaran sus precios y, por lo tanto, se hicieron más accesibles para los microempresarios de los barrios.

Una de las particularidades de la popularidad de los videojuegos, fue la posibilidad de crear consolas que imitaban los juegos y la apariencia de las más reconocidas del mercado, pero que esencialmente tenían peores materias, y muchas veces los juegos no coincidían con lo que prometían. Muchas traían juegos en pequeños casetes o ya incluidos, sin embargo, algunos se repetían o eran copias de mala calidad de los juegos reconocidos. Esto ayudo a que personas que tenían bajos recursos pudieran otorgarles a sus hijos la posibilidad que conocieran el mundo de los videojuegos, como lo indica FedeGamer, creador de contenido y caster profesional de Esports: “Los videojuegos los conocí a la edad de 4 años cuando nos dieron el primer Poly Station de navidad a mi hermano y a mí, 1000 juegos tenia y todos los disfrutaba como nunca” (comunicación personal 2020).

El mundo de los videojuegos es conocido por estar mayoritariamente habitado por hombres, sin embargo, las mujeres también se han sumergido en este mundo, como lo indica LoboMolotov, creadora de contenido, caster, y cosplayer colombiana:

“Empecé alrededor de los 11 años, en el conjunto en el que vivía, mis amigos me solían invitar a jugar en algunas ocasiones, sin embargo mi amor por los videojuegos solo surgió hasta conocer a Sonic, amaba tanto ese juego, que me empezaron a poner apodos en el colegio por ello” ( comunicación personal 2018).

Por otro lado, en mi caso personal el inicio en los videojuegos estuvo situado entre las maquinas arcades, las consolas personales y los computadores. La primera que conocí estaba en el Hotel Condado Plaza cerca al parque de santabárbara en Buga. En el hotel recién entrabas tenían un restaurante y al lado una fila de máquinas arcade, sobre todo había de carreras y de peleas. Recuerdo probar la de carreras, sentarme en el asiento emocionado, porque se parecía mucho a los asientos de carreras, tenías un volante y los pedales de acelerador y freno. Para jugar debías insertar una moneda que previamente comprabas a una persona que tenía un pequeño espacio al lado de las maquinas. Al principio era adaptarse a como se movía el auto, los sonidos que traía el videojuego, los gráficos y las opciones. La primera carrera me fue fatal, me salía todo el tiempo del camino y me chocaba, al terminar la carrera sino la ganabas perdías. Había una regla no escrita, en la academia se le otorga el nombre de regla social, esta consistía en que si perdías, por más que tuvieras dinero debías darle el lugar a otra persona si había fila.

Mi inicio en el mundo de las consolas llego con mi primo, que a los 12 años le compraron una Play1, y yo con 6 años de vez en cuando iba a jugar juegos como FIFA o un juego cooperativo

de los Looney Tunes. Solo un par de años después me regalaran mi propia consola, una Play 1. Luego a mi vida llegaron los juegos de computadora por unos amigos del colegio, que me indicaron páginas web con juegos en ellas.

Como en España, en Colombia también nacieron cibercafés, o salas de internet. A diferencia de los cafés internet de España, en Colombia era más usual los servicios de papelería y relacionados con la diligencia de documentos. A algunos de estos computadores, les instalaban juegos o con el internet era suficiente para acceder a sitios que ofrecían poder jugar algún videojuego ya sea en línea o en la plataforma. Era muy usual ver en un sitio o en una cabina con la puerta abierta varias sillas y alguien jugando justo hasta al frente. En mi época Halo y juegos de páginas como juegos.com o mini juegos, donde esperabas que cargara el juego con unas mecánicas entretenidas eran los más acostumbrados. Muchas veces decías que harías tareas, jugaban un rato y luego las hacían o capaz alguien la hacía y le daba copia al resto esperando que así pudieran jugar más.

Estos lugares también sacaron sus estrategias para las consolas, poniendo en ocasiones varios televisores y consolas para alquilar por horas. Principalmente tenían dos sistemas, uno el de alquilar por horas en el sitio, y otro en que te podías llevar la consola a casa con un alquilar por horas o por días. Estos eran muy populares entre los adolescentes y adultos. La edad no era un impedimento para ser parte de estos lugares, los niños por supuesto también eran clientes habituales, pero no eran tantos como los anteriores grupos. Esto sucedía, principalmente por los ambientes creados, ya que muchos se apostaba dinero, se decían palabras soeces, o hacían que esperasen mucho tiempo, haciendo que en muchos casos se aburrieran o por las dinámicas presentadas, los padres no les gustaran que tan pequeños fueran a estos lugares.

Cada lugar tenía sus propias apuestas, en cuanto a ideas de negocio se refiere y reglas de convivencia. Es decir, cada dueño podía tener solo un tipo de consola o videojuego, había los que tenían una gran variedad de consolas y videojuegos, algunos tenían pocos lugares y otras muchas estaciones donde jugar. En algunos no podías decir palabras soeces, otros ofrecían comida como papas o dulces. De acuerdo con lo anterior, la gente elegía uno u otro, la distancia hasta casa o el colegio también influía. Algunos preferían ir a estos lugares justo después de salir del colegio o incluso cuando salían temprano de este.



Los juegos que solían jugar eran juegos de fútbol como Fifa o Pes, juegos de combate como Call Of Duty, juegos de misiones como Gta San Andrés y el clásico por el que solía ir más gente el Halo, que consistía en combates por equipos o individuales con objetos por los mapas.

Algo particular de los videojuegos es que a medida que se jugaban e iban saliendo títulos nuevos, unos se mantenían jugando y otros no. Esto es importante cuando mencione una de las características de los Esports. Esto se debe a que la experiencia de jugar con el tiempo se volvía repetitiva y cada vez tenías menos objetivos que cumplir y en el caso de que pudiera jugar cooperativamente y competitivamente. Las experiencias que daban estas dinámicas al generar una carga mental, terminaba cansado a los jugadores y tendían a variar de juegos cada tanto. Aunque muchos volvían a re jugar juegos porque ya el cansancio se les había pasado, pero el gusto por lo que ofrecía el juego no. Otra de las características es que algunas personas que tenían consolas igualmente iban a estos lugares. En primer lugar, porque a veces tenían títulos que ellos no, o incluso consolas distintas. El segundo, es que era más fácil jugar con los amigos sin tener que ir a la casa de quien tiene la consola. Esto podría resultar tedioso, porque la familia se preocupa de cuidar a los invitados y al mismo dueño de la consola mientras estuvieran jugando. Esto no pasaba en las salas de juegos, si bien algunos dueños controlaban comportamientos, cada quien velaba por su propia integridad y necesidades.

Estas dinámicas entre las personas se repetían cada semana. No obstante, los videojuegos tienen una particularidad, al estimular la actividad cerebral y al tener unas funciones y desarrollo de historias limitadas tienden a cansar a las personas al tornarse repetitivas y poco desafiantes después de unas horas. Por lo que la variedad que ofrezcan los desarrolladores de videojuegos y consolas es clave para que el usuario no pierda el interés por estos. De allí que se han preocupado por variar las experiencias, mejorando gráficos, haciendo las historias más largas o más complejas, añadiendo nuevos modos o modos predilectos para los usuarios con variaciones, entre otras variaciones. En ocasiones estos “extras” pueden ser añadidos en una versión nueva de un videojuego ya existente, como un DLC (DownLoadable Content o contenido descargable).<sup>7</sup> Sin embargo, este último

---

<sup>7</sup> Una de las características de la comunidad creada a partir de los videojuegos, es los nombres que toman las acciones o los términos, en ocasiones, aunque se hable español, se usan términos en inglés, debido a que estos se han establecido en el lenguaje de las personas, esto suele pasar por las interacciones entre personas nativas anglosajonas y personas hispanoparlantes. Al establecerse conversaciones en foros, dentro del videojuego, éstas se establecen como una norma no escrita, que las personas siguen, como es el caso de DLC.

término se suele emplear solamente en contenido que el usuario debe adquirir por dinero real, luego de que ya tenga en físico o digital, tanto la consola como el videojuego.

No obstante, las plataformas de celular o Pc, también tienen el formato DLC, con la diferencia que para la comunidad sino es pago, este contenido descargable es una actualización, están tienen la particularidad, que, si no puedes descargar el contenido e instalarlo, no puedes acceder al video juego. Estas se diferencian del DLC, por hacer modificaciones a contenido ya establecido del videojuego como son el cambio de estadísticas en personajes, diseños, colores. Aunque estas también pueden agregar nuevo contenido sin modificar uno previo.

Otra de las funciones que tienen estas actualizaciones es para reparar fallos que hay dentro del videojuego o llamados bugs, estos son errores en la programación del videojuego y pueden afectar de forma negativa al usuario o beneficiándolo. Unos ejemplos de lo anterior, sucede cuando el jugar está cumpliendo con algún objetivo dentro del videojuego y de repente se cierra, si el jugador no pudo guardar el progreso o la acción no se pudo completar en su totalidad. Este deberá abrir de nuevo el videojuego y repetir la acción o proceso que estaba realizando. Para el segundo caso, el jugador puede adquirir algún recurso del videojuego de una manera que la empresa desarrolladora no haya programado.<sup>8</sup>

Uno de los motivos para que se realicen estos DLC o actualizaciones regularmente, es la creación de expectativa y emotividad, en 3 tipos de jugadores, los que gracias a las noticias de estos cambios quieren probar el videojuego, al que en algún momento lo ha jugado, pero lo dejó de jugar y por último al usuario que sigue jugándolo para el momento del anuncio de las modificaciones o novedades. Esto suele generar que jugadores nuevos se unan a la comunidad del videojuego en cuestión, que antiguos jugadores regresen o que los que ya juegan, no lo dejen en un corto periodo de tiempo. Que se realicen estas dinámicas constantemente, es fundamental, para darle “vida” a la comunidad del videojuego y de esta manera hacer que perdure mucho.

---

<sup>8</sup> En algunos videojuegos debes adquirir recursos u objetos de este con una determinada acción, en ocasiones al fallar el código de programación, se pueden adquirir estos recursos u objetos con una acción totalmente diferente, por lo general es más sencillo o en otros casos, la cantidad que estaba limitada deja de serlo. De esta manera los usuarios pueden verse beneficiados si logran saber cómo utilizar este fallo a su favor.

### 1.3 Plataformas Móviles

A partir del entretenimiento y con los adelantos tecnológicos y las formas con las que el juego se convierte en parte esencial de este, se ha creado una nueva forma de inmersión virtual donde la jugabilidad se adapta a un dispositivo de uso diario como el celular.

El celular a medida que se transformó de un dispositivo con el que solo podías comunicarte, a tener una infinidad de funciones a través de las aplicaciones, paso a ser tanto una herramienta como una máquina. Así mismo, el público que adquiría estos ha ido cambiando con ellos. Al principio fueron diseñados para empresarios y gente con dinero que deseaba comunicarse a grandes distancias y en todo momento. La portabilidad era su gran apuesta para poder brillar. Pero a medida que estos se fueron haciendo más pequeños, cada vez era más baratos producirlos y poco a poco se incrementaban sus funciones. Se empezaron a plantear como una posible “consola” más.

En este punto empiezan a nacer videojuegos por medio de empresas como Samsung, Motorola o Nokia traían en sus sistemas operativos algunos títulos como Snake. Para este momento aun contaba en un principio con la función que nacieron los videojuegos entretener. Paré este momento el internet no estaría presente en los celulares. La funcionalidad te limita a que, si querías jugar con otra persona debías acordar jugar por turnos e ir superando los niveles propuestos por el propio juego, en ocasiones esto se convertiría en apuestas de algún tipo. Pero en otros casos, la gente solo quería ostentar ser el primer lugar del juego con el puntaje más alto, o en determinado nivel con el mismo propósito. Dinámicas competitivas o jugabiilidadue tendían a presentarte en dispositivos que no tuvieran la posibilidad de conectarse de alguna forma con otros.

Con el desarrollo de nuevos diseños y adicciones a los celulares nacieron los smartphones, es en este punto como anteriormente lo mencione, donde se empiezan a postular como una consola, gracias a que la conexión por medio de internet poco a poco fue posible y constantemente iba a mejorar, por otro lado el que tuviese las características de un pc(Procesador, RAM, Pantalla, Teclado, Sistema Operativo, Placa Base y Cámara) pero reducidas en algunos casos pero que potencialmente haría que pudiese adquirir casi las mismas funciones en un futuro. Esto se debe a los desarrollos tecnológicos para reducir el tamaño de componentes, pero con una funcionalidad ideal para su tamaño. Por otro lado, nacen plataformas como Google Play o iOS Shop donde las personas tendrían en sus manos lenguajes y un lugar donde presentar sus propios videojuegos sin tener un gran presupuesto como era necesario hasta el momento. Dando la posibilidad a la

incursión de nuevos desarrolladores. Como es el caso de desarrolladora y empresa finlandesa Supercell fundada en el 2010. Que con el lanzamiento de juegos como Clash of Clan, Clash Royale y Brawl Stars, a pesar de no ser una de las empresas tradicionales de creadoras y comercializadoras de video juegos si se ha logrado mantener en el sector móvil durante 10 años.

El Smartphone contiene todo eso hace posible la interacción entre la persona y el mundo de los videojuegos. Lo que me lleva a preguntarme por qué esa conexión entre persona y la inmersión virtual con el propósito de jugar cada vez es más frecuente entre la gente, sin importar la edad, lo que haya estudiado, la religión, su orientación sexual y su sexo.

Para mí que se relacionen todas esas variables en una acción, no lo suelo ver muy a menudo. Creo que la razón sin indagar a fondo está en la interconexión de estas. Puede también estar en que el ritmo de vida que llevan las personas, donde las necesidades básicas no entran en juego sino, que se preocupan más por un entorno competitivo en el que deben destacar. Cada día nacen más personas, así mismo estas personas desean ocupar un rol social en la población. Y si bien este rol social considero que al 100% no se lo da el dinero. Hoy en día el dinero si es un factor muy relevante en la vida de una persona, un condicionante constante. Por lo que en el afán de destacar para adquirir la posición social o las libertades que otorga tener ciertos roles en nuestra sociedad, ha llevado a las personas a tener cada vez unos niveles de ansiedad y estrés cada vez más altos (Negocios, 2012). Es en este punto donde el entretenimiento se ha vuelto tan importante en los últimos años. El videojuego se ha estado posicionado cada vez más en otros campos para los que no fue creado gracias a este tipo de fenómenos (Pérez-Restrepo, 2014).

### **1.5 Los videojuegos y las Personas**

El vínculo inicial con los videojuegos para las personas puede ser muy variado, dado que los. Así mismo, las formas en conocerlos pueden variar mucho, desde comerciales en la televisión, radio, revistas, periódicos hasta las más nuevas, que son por medio de plataformas virtuales, como blogs, videos de YouTube, memes, posts publicitarios en redes como Twitter, Facebook o Instagram. Pero hay una manera que sin importar la época nunca quedo obsoleta. Y esa forma, es el voz a voz, la invitación a jugar a un lugar o a una casa.

Por otro lado, existen videojuegos que son diseñados para tener una cantidad determinada de horas de juego. Usualmente son juegos que tienen una historia contada al ir completando una serie de

misiones y modos de juegos en los que te limitan las experiencias, haciendo que después de una cantidad de horas, la experiencia se convierta en un bucle. Como son los videojuegos como (La saga del Dios de la guerra). Esto puede generar que las personas dejen de jugar al videojuego, algunas empresas lo tienen planeado para que suceda de esa manera. Sin embargo, algunas empresas optan por agregar a estos videojuegos modos basados en internet, que por lo general motiva al jugador a pasar más horas de juego, de lo que en un principio estaba diseñado.

Estas nuevas modalidades suelen basarse en modos en las que las personas puedan competir entre sí, ya sea colectivamente (grupos se enfrentan a otros grupos) o individualmente (jugador versus otro jugador). A raíz de estos modos, se generó una tendencia entre las desarrolladoras y jugadores, que consiste en otorgarles los nombres de multijugador o cooperativo al primer modo y al segundo 1 versus 1.

Estos últimos modos también pueden ser la base de un videojuego, como lo puede ser League of Legends y Clash Royale, videojuegos que no tienen una historia por completar y todos sus modos de juegos se basan en enfrentarse cooperativamente o individualmente a otros jugadores vía internet.

Una particularidad que se da en los videojuegos es que a pesar de que un videojuego este enfocado en tener una historia o modos de juego individuales o cooperativos que no requieran internet. En ocasiones al poner modos de juegos que, si lo requieran, basados en la competitividad, suelen tener gran éxito entre los jugadores, un ejemplo de ello es Fornite que sale con un modo historia, pero no logra un éxito muy grande, sin embargo, al incorporar modos de juego en línea, este obtiene un boom que lo pone en uno de los videojuegos más jugados actualmente con aproximadamente 250 millones de jugadores.

Es gracias a la creación de modos en línea que permite interactuar con otros jugadores, que muchas personas han establecido lazos de amistad, amor, y de familia a través de un mundo virtual. Cada videojuego tiene su propio medio de comunicación. En mi caso el ingreso al mundo de los videojuegos en línea empezó con dofus. Un videojuego estilo *MMORPG* cuando tenía 14 años, empecé a jugarlo gracias a un amigo que conocí en el instituto, donde ambos estudiábamos el técnico de sistemas. A pesar de ser 6 años mayor que yo. Los videojuegos lograban integrarnos en una amistad en base al estudiar juntos y a estos. Jugábamos usualmente los fines de semana, yo aún debía cumplir con mis obligaciones del colegio y al ser un videojuego de genero *MMORPG*,

necesitábamos muchas horas para poder realizar las misiones y objetivos que nos permitían avanzar en este.

Además, el juego tenía un sistema de pago para acceder a zonas del juego exclusivo para jugadores que pagaran con dinero real o una cantidad determinada de moneda del juego, estas contenían recursos y misiones especiales, que por lo general te ayudaba a avanzar más rápido o te daban objetos que de otra manera no podías obtener. El juego contaba con un chat en el que podías establecer conversaciones con otros jugadores. Las misiones y el tiempo de juego que usábamos para subir personas y conseguir objetos podían ir de 1 hasta 6 horas. Esto en parte se debía a que muchas acciones no las podías pausar, y requerían mucho tiempo para poder llegar de un punto A hasta un punto B. Así, los fines de semana que teníamos con más tiempo disponibles quedábamos para jugar, él me fue presentando a sus amigos, entre estos había dos amigos de México un chico y una chica de Venezuela. Gracias a conocerlos me uní a su gremio, esto te permitía saber cuándo una persona se conectaba y formar grupos para poder hacer misiones juntos. Esa fue la primera vez, que empecé a aprender palabras de otros países. Las conversaciones no solo eran acerca del juego sino también acerca de lo que estudiaban, de los datos curiosos de sus países y sus particularidades.

Con el pasar del tiempo los desarrolladores empezaron a realizar cambios en el juego desde el cambio y modificación de objetos, de misiones hasta nuevos lugares por explorar. Lo que causo que la economía del juego cambiara y para algunas personas era más complicado pagar para jugar en las zonas exclusivas con moneda del juego, por lo que muchos debían pagar con dinero real si querían avanzar en el juego. Esta dinámica, además de las responsabilidades que iban tomando algunos de los integrantes en sus vidas, como entrar a la universidad, cumplir con una rutina de trabajo y que algunos no les gustaron los cambios, hizo que el gremio se separara. Pues muchos dejaron de jugar.

Incluso a mis esos cambios me afectaron, sobre todo porque debía cumplir con dos responsabilidades académicas al mismo tiempo el técnico y el bachillerato. Por lo que opte por dedicar mi tiempo de juego a otro videojuego. Esta decisión fue el inicio de mi ingreso al mundo de los Esports.

## 1.6 El Cambio Tecnológico

El Smartphone contiene todo eso hace posible la interacción entre la persona y el mundo de los videojuegos. Lo que me lleva a preguntarme por qué esa conexión entre persona y la jugabilidad cada vez es más frecuente entre la gente, sin importar la edad, lo que haya estudiado, la religión, su orientación sexual y su sexo.

En un principio el videojuego estaba diseñado para los niños especialmente en los varones. Además, que competían en el mercado contra juguetes. No obstante, conforme pasaron las décadas. No solo los niños jugaban, ahora los adultos también lo hacían. Incluso las personas de la tercera edad también disfrutaban de los videojuegos.

Uno de los casos más famosos recientemente es lo que ha causado Pokemon go, que ha logrado que personas de distintas generaciones en todo el mundo, interactúen entre sí, con el propósito de capturar unos seres virtuales. En algunos casos, pareciese que las personas están inmersos en esta comunidad como una forma de expresar una posible nostalgia de un videojuego de antaño, pero renovado al fin al cabo por la experiencia interactiva que integra esta vez el entorno a través del celular para jugar. Además, hay personas que se han sumergido por la posibilidad de hacer ejercicio mientras juegan, debido a que el juego presenta unos gráficos de la distancia recorrida y de las calorías consumidas, sin contar que el no caminar para atrapar pokemons se convierte en algo perjudicial, si se desea avanzar y capturar una gran variedad, pues dentro de los mecanismos del juego necesitas caminar para conseguir recompensas y objetivos.

Uno de los casos más curiosos ocurridos alrededor del mundo, son los videos de dos personas jugando y disfrutando casi de modo extremo y más que cualquier persona más joven del videojuego de móvil Pokemon go. El primer caso es el de un ciudadano de España, que debido a sus complicaciones médicas debe hacer ejercicio. Por lo que ha optado por comprar dos celulares, tres baterías para cargar los celulares. Saliendo todos los días a caminar mientras atrapa pokemons a su paso. Incluso su hija no está muy de acuerdo con esta práctica, pero es algo que el disfruta hacer a diario, además de mejorar su salud haciéndolo (PlayGround, 2017). El otro caso es el de un ciudadano taiwanés que logró adaptar a su bicicleta varios celulares. En cada uno de ellos, juega a Pokemon go. Si bien en este caso no se conoce muchos detalles de su historia (Noticias, 2018), es increíble como en lugares tan alejados un videojuego ha logrado llegar a públicos tan variados

tanto por sus culturas como por que son el otro lado de la moneda del público, para el cual fueron comercializados en un principio los niños y adolescentes.

Y es que el celular por el cual esta desarrolladora había apostado, poco a poco se había incrementado según el estudio realizado por Google Consumer Barometer en 63 países alrededor del mundo.

En el caso colombiano es un dato que ayudara a comprender un poco las nuevas interacciones que en la última década se han estado presentando, para el año 2017 según el estudio realizado por Google Consumer Barometer el 79% de los encuestados mayores de 16 años tienen celular. De estas personas el 77% usa el celular como un medio para adquirir entretenimiento a través de redes sociales, videos de internet y programas de televisión en línea. De esta población el público menor de 34 años consume los anteriores contenidos en un porcentaje del 52%, los mayores de 34 años hasta los 54 un 41% y las personas mayores de 55 años en un 18%. Si bien se percibe que el porcentaje más alto es de personas menores (Barometer, 2017).

## **1.7 Videojuegos que revolucionaron la sociedad**

### 1.7.1 Clash Royale

Este videojuego para celulares nacido en el año 2016, y diseñado por la compañía de supercell, cambiaría la vida de muchas personas. Consigo traía un nuevo concepto, el cual buscaba aprovechar el tiempo de la gente, aunque para otros sonara contradictorio. Para muchas personas el jugar puede verse como una pérdida de tiempo. Pero para los amantes de los videojuegos o para quien desean solo gastar una fracción de su tiempo en entretenimiento pasa a ser una opción muy viable. La corta duración de las partidas y la variedad de estrategias a usar, además de un sistema de obtención de personajes por medio de cartas, son características para el éxito de este. Este cuenta con dos públicos principales, los jugadores casuales, quienes juegan de vez en cuando, solo un par de veces por semana. Por lo general son personas que estudian o trabajan durante largo tiempo, siendo el juego un medio para relajarse durante un momento sin comprometer sus compromisos. Por lo que en los intervalos de tiempo y no tener que tener consigo una conexión a la energía ni televisor y consola, además del juego.

El propósito era derrumbar la mayor cantidad de torres del enemigo en ese tiempo, para ello cuentas con 8 cartas, que, al ser lanzadas a la arena, cobran vida, habilidades e interacciones con



las demás cartas. Las torres también cuentan con una determinada vida según el nivel del jugador que oscilaba entre 1 y 13, entre más alto el nivel mayor cantidad de puntos tenía la torre. El uso de las cartas al campo dependía de 3 cosas el elixir, debido a que cada carta tenía un costo determinado empezando en 1 hasta 9. La rotación inicial que le daba el juego, la cual era cambiante y totalmente al azar, además de la propia que le daba el jugador a medida que las iba usando. Por último, la forma en que el jugador ponía las cartas en el campo, la primera opción es seleccionando la carta y luego presionando la pantalla para que esta apareciera o la segunda forma que consiste en arrastrar la carta hasta el lugar deseado en el cual debe aparecer. Por otro lado, el juego cuenta con varios modos de juegos, el primero es un 1vs1 en el cual luchas de acuerdo

### 1.7.2 League of Legends

Uno de los primeros videojuegos, en tener al computador como única y plataforma principal para poder jugar. Este videojuego cuenta con un sistema de 5 contra 5, donde cada integrante del equipo cumple un rol determinado. Estos roles, se los otorga el mismo sistema del videojuego, no obstante, las personas, suelen variar estos. Cuenta también, con un sistema de comunicación mediante voz y texto. A pesar de ser un videojuego gratuito, se pueden obtener cambios de apariencia de sus personajes, que muchas veces son percibidos por los jugadores, como un estatus del que son buenos, porque son personas que han dedicado mucho tiempo al videojuego o planean otorgárselo. La desarrolladora de este videojuego en línea, ha logrado mantener a flote este durante un periodo de 10 años, tiempo en el cual, muchos videojuegos han ido desapareciendo y con ellos las competiciones que se basaron en ellos. Por eso las constantes actualizaciones y modificaciones a la experiencia de los jugadores, ha sido fundamental, para que no desaparezca. Pues en muchos casos, los videojuegos son eliminados por su bajo rendimiento económico. Lo que apta a las personas que disfrutaban de este videojuego al deseo de la compañía que lo creó a su continuación o no de este.

### 1.7.3 Call of Duty

Otro de los video juegos que han incursionado en este nicho de mercado es Call of Duty que fue uno de los primeros video juegos en tener gran impacto social y económico a nivel mundial. A diferencia del anterior juego que nombre que es un juego de móvil, este es un juego exclusivo de consola y pc. Además, tiene una característica especial que comparte con otros videojuegos que comparten el nicho de los Esports pero que el género de video juego es diferente. Esta diferencia es el lanzamiento de una nueva entrega del juego cada año, por lo que se actualiza el concepto del

juego en este caso ya que es un juego de disparos, de una entrega a otra pueden cambiar las dinámicas de desplazamiento manteniendo algunas del pasado con las nuevas o cambiando directamente todas las dinámicas de desplazamiento con las cuales las personas habían experimentado anteriormente. Esto también se desplaza desde los gráficos, la historia del video juego como se le conoce a la campaña hasta cambiar o mantener los modos de juego. Sin embargo, es un videojuego, que narra distintos conflictos bélicos alrededor del mundo, recreando en su campaña historias que muchas personas que vivieron estos sucesos quisieran no recordar por sus consecuencias negativas, algunas personas consideran este género como algo malo, pues consideran que incita a la violencia. Factor por el cual, en muchos países no se llega a considerar como un posible Esports.

#### 1.7.4 Fifa

Uno de los clásicos simuladores de deporte tradicional, que emula el fútbol. Desde su salida en 1998, año tras año ha sacado nuevas ediciones, estas contenían nuevas dinámicas que buscaban que el juego se pareciera más al fútbol de la vida real. Con el pasar de los años y su diversificación por todas las plataformas existentes para los videojuegos. Este ha permitido que los videojuegos se hagan presentes sin importar que dispositivo electrónico la persona posea. Logrando que los videojuegos se mantengan como una de las alternativas de entretenimiento sin importar los años que pasen.

#### 1.7.5 Fornite

El videojuego mediático por excelencia desde su salida en 2012, con una temática de supervivencia horror. Que luego años más tarde, después de su poco éxito, se convertiría en un juego Battle Royale, donde 100 jugadores buscarían quedar en primer lugar, habiendo derrotado a los otros 99. Este videojuego aprovecharía los medios sociales y las plataformas de redes sociales, para reinventarse y rápidamente adquirir una popularidad con un estudio cultural acerca de las apariencias y bailes de sus personajes. Además, de una clara apuesta por crear una estructura de competencia, que pondría en boca de todos los medios tradicionales de información por sus “elevados premios”.

## **Conclusión**

Al finalizar este capítulo, puedo pensar que la tecnología sobre todo la que se enfoca en la digitalización y la virtualización han permeado a las personas, para establecer una relación y un vínculo que transforma la agencia de los objetos, cada día estos se hacen más importantes en nuestras vidas. No solo en una cuestión productiva y de comunicación, sino que también para el entretenimiento, siento este último casi tan necesario como las necesidades básicas. Los videojuegos, son una de las bazas del ocio y entretenimiento, que a través de la inmersión virtual transmiten al individuo una experiencia, que, dependiendo el contexto de la persona, de quien diseño y creo el videojuego, pueden entablar una relación de identificación o de aprendizaje, en este punto, el tipo de genero del videojuego será clave para poder traspasar la pantalla y llegar a los individuos. Es en este punto, videojuegos como FIFA y Call Of Duty pueden a través de sus narrativas y modalidades de juego, brindar pequeñas referencias de cómo se vive el futbol o la guerra. Así mismo, videojuegos como Clash royale y Fornite dan una perspectiva comercial de los videojuegos, ambos con el modelo gratuito de adquirió pero con micro pagos dentro del mismo, otra de las características que estos comparten son que tienen una plataforma endémica en el primero el celular y en el segundo el computador, dos dispositivos que en un principio no se diseñaron con el propósito de entretener, pero a medida que se fueron desarrollando los componentes dieron paso a un nuevo mundo virtual dentro de la red, los videojuegos. lo que para mí denota de nuevo la importancia que nuestra sociedad del entretenimiento, que rompe poco a poco las barreras generacionales y construye nuevas dinámicas sociales.

Por otro lado, los modelos de negocio relacionados con los videojuegos crean una sociabilidad que en un principio no se tenía prevista, y esas conexiones experienciales brindadas por los videojuegos empiezan a transmitirse entre los individuos creando así comunidades entorno a los videojuegos. En cuanto a Colombia, nuestro país, ha podido acceder a este entretenimiento virtual gracias a un desarrollo económico y al comercio internacional con los países de Estados Unidos, Japón y España. Adaptando estos modelos al contexto colombiano, dando así, la posibilidad que las personas desde una clase media, puedan acceder al entretenimiento virtual otorgado por los videojuegos y que poco a poco es una industria que se afianza más en la cultura colombiana como una opción que no solo concede ocio sino que también establece y crea vínculos sociales e

interconecta el país en un mundo virtual, que se limita por las herramientas de comunicación experiencial de acuerdo a la plataforma y al género del videojuego.

## Capítulo 2. Deportes electrónicos

Este capítulo dará cuenta de las estructuras de los clubes deportivos, de las ligas, competiciones y dinámicas en redes sociales asociadas a los *Esports*. Asimismo, contará con un análisis de las dinámicas sociales creadas a partir de los deportes electrónicos; entre ellas, se pueden contar los vínculos creados, los estereotipos, los hábitos y las experiencias. Finalmente, con el objetivo de distinguir mejor las particularidades a nivel de funcionamiento y en algunos aspectos económicos se realizará un análisis entre algunas de las similitudes entre deportes tradicionales y los electrónicos.

### 2.1 Mi relación con los Esports

El inicio de mi investigación, comenzó con querer ser parte de un equipo de Esports, para de esa manera entender su funcionamiento y poder experimentar de primera mano, las dinámicas que por Twitter miraba, justo antes de decidir qué camino me gustaría tomar para mi proyecto de grado. A continuación, contare mi historia. Yo tenía claro, en ese entonces que el videojuego al cual yo tenía acceso, y en el cual yo me consideraba que podría mejorar mis habilidades era *Clash Royale*. Para mi suerte, muchos equipos querían crear equipos de *Clash Royale* y participar en distintas competencias, por lo que se empezaron a crear equipos de la nada, mediante un tweet pidiendo unas estadísticas en el juego, como cantidad de copas, número de victorias en gran desafío e incluso una serie de pruebas, que en el mundo de *Clash*, se les denomina *tryouts*<sup>9</sup>.

En una búsqueda por un equipo al que yo pudiera acceder y empezar a tener las dinámicas de jugador en un equipo, encontré un tweet que buscaba varios jugadores, ese equipo, que al principio no tenía un nombre definido, pero que tenían claro, al menos eso fue lo que percibimos las personas que entramos, era que querían ser un equipo afiliado a al equipo español Mad Lions, que para ese tiempo ya estaba consolidado en la escena competitiva, después de unas charlas por la plataforma

---

<sup>9</sup> Los equipos se logran posicionar de dos formas, la primera es quedando alto en *ladder*, que es una clasificación global de clanes, esta muestra, se ubica en una de las pestañas del juego, la lista de clanes que están en las primeras 100 plazas a nivel mundial y también localmente. La segunda es por la cantidad de jugadores que tienen con mayor número de victorias en los grandes desafíos. Los cuales, consistían en eventos de la desarrolladora que clasificaban a competencias individuales o a un torneo individual, que, al ganar, el juego te otorgaba una serie de recompensas. Las personas de esta manera pueden ver el nombre, los miembros que conforman el grupo y una descripción, que por lo general contiene la misión de este, además de redes sociales si es un equipo competitivo.

de Discord, se no dio el nombre de *Mad Bears* de Colombia, un proyecto que desde ese momento empezaba desde cero.

En mi caso, no tuve que hacer tryouts, porque así lo decidieron quienes llevaban el equipo, nuestro Ceo, era alguien de Medellín, quien decía tener un apoyo económico de parte de alguien importante en Mad Lions, aunque no era un proyecto como tal oficial de ese equipo.

Si bien poco a poco iban llegando más personas al equipo y al clan dentro de *Clash Royale*, donde en un principio se buscaba elegir a los jugadores que jugarían las competiciones. A los días se creó un servidor en *Discord*, que es una aplicación que consta de comunicación a través de voz y de texto, se le pueden poner roles y permisos, lo que permite una mejor organización en el equipo. Además, *Discord* cuenta con una buena velocidad en la recepción del audio y mensajes de texto. Asimismo, se le podría integrar un *bot* o robot que dejaría mensajes automáticamente con asuntos como los horarios de entrenamiento, los partidos y los sorteos o premios, etc. Estos dos últimos aspectos eran un incentivo para que las personas mejorasen sus habilidades y cartas en el juego.

Mediante *Discord* pactamos unos horarios de entrenamiento, donde cada integrante probaría su nivel, con una serie de partidas entre todos los miembros del grupo que querían competir. Se realizó una llamada colectiva un día sábado en la mañana en donde me enteré que había personas de la costa caribe colombiana, entré las cuales se encontraba una chica, varias personas del eje cafetero, otras de Bogotá y yo era el único de Valle del Cauca. En total éramos unas 15 personas. Los hombres quedaron impactados con la presencia de la chica y rápidamente preguntaron cómo había llegado ahí. Ella en un principio no quería dar muchos detalles, así que rápidamente cambiaron su estrategia a querer enseñarle a jugar, como si ella no supiera. Al principio estas dinámicas me molestaron, porque sentía que no la estaban valorando por su habilidad en el juego, sino por el hecho de ser mujer. Cuando terminaron las presentaciones y jugamos las partidas que se tenían previstas, yo pude destacar, a pesar que ellos comentaban durante mis partidas que cometía errores. Aun así, pude ganar las dos que jugué ese día. Al terminar la jornada de entrenamiento que duraría 3 horas, contacte a la chica para darle mi número con la intención que se lo pasara a su amigo, pues para el siguiente entrenamiento, quien había llevado el primer entreno no podía. Luego me puse en contacto con él, pactamos unos ejercicios que sentíamos que podría ayudarnos a mejorar,

estos consistían en enfrentar unos *decks*<sup>10</sup> específicos contra otros. Para mi sorpresa tiempo después la chica, a la cual a partir de aquí llamare Sky, me escribe al *WhatsApp* para ver si podíamos entrenar. Yo le dije que sí, y así empezó una historia que marcaría no solo mi estancia en el equipo sino parte de mi vida. Los días pasaron y las conversaciones pasaron de ser solo para practicar a ser más personales.

Con el pasar del tiempo, pudimos competir en varias competencias<sup>11</sup> que se nos iban presentando. Los primeros resultados fueron positivos. Ganamos los dos primeros partidos, yo gane dos de mis tres partidas, incluso empezando perdiendo la primera. Para esa época, los tiempos estaban muy justos, lo que me llevo a jugar de último, justo después de haber presentado un parcial en la universidad.

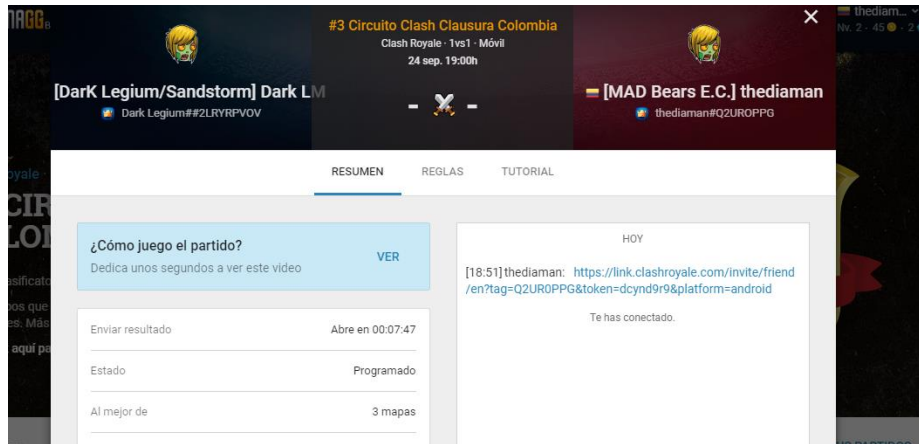
La siguiente imagen, muestra de cómo era el formato en línea, de cuando competía, el cual consistía en un chat, donde de compartía el link de amistad, que permitía que las partidas se llevaran a cabo, para entrar, se necesitaba un registro previo en la página de la organización, con los datos del equipo y los personales de quien competía, en este caso, mi equipo era Mad Bears, y mi nickname en el juego *thediaman*.

### *Figura 1*

---

<sup>10</sup> Decks. Son estructuras de mazos de cartas, los cuales constan de 8 cartas, muchas veces estos toman un nombre de acuerdo a su estructura base, a la cual se le van agregando las demás cartas. Además, basados en esta estructura se forma un estilo de juego. Un dato importante, es que cada carta tiene unas habilidades específicas.

<sup>11</sup> A lo largo de la historia de las competencias de *Clash Royale*, se han probado varios formatos de torneos y competencias. El principal formato de competición individual es en formato de llaves, este varía dependiendo el número de participantes. Otra de las cualidades de este tipo de torneo es que se juega al mejor de 3 o 5 partidas, se realiza una ronda inicial en la que se definen el lado por la que el jugador recorrerá las llaves de la competencia, uno de los lados beneficia a las personas que han ganado su partida inicial y a medida que ganan avanzan por las llaves, acceden a un mini torneo entre las personas que hayan ganado desde el inicio, con cada partida que ganan siguen participando de este mini torneo y la persona que llegue a la final y gane esta del mini torneo pasa directamente a la final del torneo y obtiene la ventaja que para que pierda este el torneo deben ganarle dos veces. El contrincante del vencedor del mini torneo viene por el otro lado que les da la oportunidad a los jugadores que hayan perdido un encuentro, tengan una posibilidad de continuar en el torneo, esto implica que este jugador juega más rondas para llegar a la final del mini torneo de las personas que hayan perdido en algún momento del torneo, la forma en que los jugadores caen a este mini torneo se justifica en la ronda en que la persona pierda.



Fuente: Captura de Pantalla

Sin embargo, la dicha de la competencia duro muy poco. Un día sin previo aviso, nos expulsaron a todos los integrantes en el *Discord* sin darnos ningún pago ni aviso. También nos echaron del clan del juego. Esa noticia me tomo por sorpresa, luego me contacto alguien por el servidor de *Discord*, no obstante, ya estaba desanimado y decidí, que me daría un tiempo para buscar un nuevo proyecto. Así fue como mediante twitter ingre a Kviar gaming, en este equipo sentí desde un inicio que el ambiente era un más profesional si se puede decir de esa manera. Rápidamente nos dieron *headers* para nuestras redes sociales, nos hicieron pruebas y nos prometieron una remuneración conforme mostráramos resultados en las distintas competiciones. Estos pagos no eran mucho, eran unos 20 dólares mensuales que se nos pagarían por PayPal. Después de unos meses en el equipo creí reunir dinero suficiente para retirar el dinero de mi cuenta. Había participado en varias competiciones semi-profesionales con resultados no tan buenos, cada vez me costaba seguir el ritmo de mis compañeros, no podía dedicarle las 4-8 que requería tener su nivel.

Para retirar el dinero tuve que recurrir a crear una empresa, si, así como lo leen, una empresa, ya que en Colombia la única forma de obtener este dinero físicamente era a través de la metodología de pyme, que poseen bancos como Davivienda. Por suerte mi técnico en sistemas, me dio la opción de crear una “empresa” de diseño. Después de casi 3 meses recolectando documentos y procesos, que por la universidad me costaba seguir los tiempos. Finalmente pude recolectar el dinero unos 400USD. Mi familia no se había enterado de todo mi recorrido en el mundo de los *Esports* y



mucho menos que me darían tal cantidad de dinero. Para ellos cada vez que me veían jugar, era una pérdida total de tiempo, constantemente me cuestionaban que lo hiciera.

Después de obtener el dinero, yo había mantenido una relación muy estrecha con Sky, y decidí visitarla. Ella vivía en esa época a 1200 kilómetros de distancia, pero aun así sentía que se habían forjado fuertes lazos, que nacieron en *Clash Royale* y que, al pasar los días, se trasladaron a prácticas como ver series y películas juntos. Compartir nuestras vivencias del día a día. Después de visitarla empezamos una relación, muchos de mis amigos pensaban que era una historia de telenovela o incluso se podría hacer una película con ella. Pero no es el único caso que conozco, el primer caso que relaciono es el de una chica que vivía en Chile y conoció a través de un videojuego a un chico en España. Con el tiempo de vez en cuando veía sus interacciones en Twitter parecían una pareja que llevasen mucho tiempo juntos. Esto me impactó, pero más fue la sorpresa que me lleve cuando ella decidió irse a vivir a España para estar con él. La otra pareja es la de Peke y Aida, ambos jugadores profesionales de *Clash Royale*. Peke participó durante mucho tiempo desde los inicios de la escena competitiva con el equipo de España y ella había hecho algunos acercamientos a convertirse en profesional, hasta su llegada a Qlash, equipo italiano. A medida que ambos equipos se encontraban en eventos, parece que nació una afinidad.

## **2.2 Las raíces de los deportes electrónicos**

Lee integrante de la asociación de deportes de Corea del Sur, define el concepto de los *Esports* como una “actividad recreativa que involucra capacidades mentales y habilidades físicas en un entorno virtual en línea similar a la realidad” e incluye “diversas competiciones y ligas que involucran juegos en red” (Lee, An, & Lee, 2014: página). No obstante, el nacimiento de éstos solo se da hasta el año 1989, donde la tecnología de software y hardware en redes, permite la funcionalidad del multijugador. Durante los años 1990, estas nuevas posibilidades volvieron cada vez más populares a los videojuegos y el número de jugadores creció considerablemente dándoles la posibilidad de transformarse en *Esports* (Jonasson y Thiborg, 2010). Con este impulso, Sun identifica un boom importante a nivel mundial de las competencias en los *Esports*, y empieza a tener una relevancia muy grande el número de horas vistas en vivo, por plataformas de emisión digital, como YouTube, Huya y Twitch. Este crecimiento y popularidad llegarán a tal punto, que en el 2015 tras el campeonato mundial de *League of Legends*, se estableció un record de 360 millones

de horas vistas en vivo con relación al año de 2014, que se tenían establecidas 194 millones de visualizaciones en vivo (Sun, 2017).

Por otro lado, las competiciones nos muestran una serie de características comerciales y sociales en donde miles de personas se reúnen de todo el mundo para socializar, presentar, observar y jugar juegos profesionales. Por ejemplo, de acuerdo con Seo, administrador de empresas de la universidad de California. (2013) las competiciones globales como la serie '*Major League Gaming*' en los Estados Unidos se pueden identificar cuatro puntos principales de marketing que aplican a Esports y muchos otros medios. Seo los clasifica bajo las categorías de escapismo, educación, estética y entretenimiento, factores que buscan una identificación de los consumidores en relación a sus biografizaciones (Seo, 2013). No obstante, para Snavelly, investigador de la universidad de Texas libraries, los Esports, a pesar de poseer un gran potencial de participación y competitividad, no cuentan un organizador legítimo de eventos capaz de sostener la participación masiva a nivel competitivo. Y es que a pesar de existir ligas y plataformas que permiten la participación y la competitividad no son lo suficientemente constantes (Snavelly, 2014).

Por otro lado, Sun, administrador de empresas de la universidad de California, el cual, en su trabajo de grado, se por cuál es la motivación para jugar, presenta las 3 tipologías de jugador: “El profesional, el stremer y el jugador casual”. (Sun,2017,17). Esta tipología es muy importante, para establecer una relación en el accionar de las personas en los entornos relacionados con los videojuegos, con una tipificación asignada, se tienda a crear una perspectiva de comportamientos asociados a estos perfiles.

Por otro lado, una de las características para destacar en el tipo de jugador, es que al menos en el caso de la comunidad de *League of Legends*, Riot Games informa que más del 90% de los jugadores son hombres (Gallego, 2012). Esto puede verse relacionado con la perspectiva que nos presenta Bem, psicóloga americana (1974,) acerca de la competitividad de hombres y mujeres en algunas sociedades, en donde expone que según estudios realizados los factores sociales y relacionados con el cuerpo son motivos más fuertes para las mujeres, y que la competencia. Por su parte, los motivos de competencia son más valorados por los hombres, es probable que hayan surgido debido a la sociedad en relación con las expectativas de comportamiento adecuado para

hombres y mujeres. De acuerdo con Ben, para el contexto de socialización que describe, se espera que los hombres sean competitivos, mientras que de las mujeres no se espera competitividad (Bem, 1974,). Además, un dato a considerar es el papel que juegan los *streamers* como *influencers* y jugadores, haciendo que en la estadística reunida en las plataformas de emisión que el 60% de la población tenían en promedio más de 19 años (Griffiths, Davies &Chappell,2003). Esto nos permite tener una idea de la composición de las personas que participan activamente de los Esports, más adelante desarrollare estos argumentos.

Por otro lado, en relación a composición de los entornos en los que se realizan las competencias de videojuegos, Michaluk afirma que estos “Proporcionan demostraciones de habilidad y destreza y están diseñados de manera muy manera similar (Seo, 2013, 10). Siguiendo este argumento, Sun considera que el desarrollo de Esports en el futuro podría hacer referencia a la de una industria del deporte (Sun, 2017). Aspecto fundamental, que permite considerar a los videojuegos como una disciplina deportiva. A continuación, desarrollare la composición de los Esports, partiendo por las empresas que crean los videojuegos, la base, que hacen posibles el desarrollo de los Esports.

## **2.3 Composición de los Esports**

### 2.3.1 Las empresas desarrolladoras

Las empresas desarrolladoras dedicadas a la creación de videojuegos han tomado protagonismo en los últimos años. Los juegos que han creado, han formado vínculos y experiencias que han marcado a las personas que han jugado sus títulos, generando no solo que se reúnan a través de ellos en las redes sociales, sino que también se pongan de acuerdo entre ellas, creando un fenómeno al que yo considero “espacialidad virtual.” Este fenómeno, consiste en la interconexión entre personas en un sitio, para compartir conocimientos acerca de experiencias personales y requerimientos en torno al juego. Todo esto se transmite por medio de las redes sociales como twitter, o a través de los # y de los creadores de contenido, creando así interacciones de sociales que demandan actualizaciones constantes y cambios en el contenido del juego que les permita seguir disfrutando de estos. También puede darse el caso de que los cambios no agraden a los consumidores, y de la misma manera se lo comunican a las desarrolladoras, que a veces hacen caso a las sugerencias y a las exigencias de estas interacciones. Sin embargo, muchas veces las exigencias o demandas son empezadas por el pensamiento de una persona y poco a poco se van

uniendo a esta idea, las personas que estén de acuerdo con esta y por medio de los canales de las redes sociales pueden llegar a generar eco en la comunidad del videojuego. No obstante, en otras ocasiones las empresas no toman en cuenta estas opiniones debido a decisiones basadas en las estadísticas recolectadas. A lo largo del capítulo desarrollare más este aspecto.

### 2.3.2 Plataformas de emisión

Están son fundamentales, porque son la base económica y el sustento de muchos equipos, ya que gracias a estas pueden ofrecer publicidad a marcas y así obtener patrocinadores que financien sus proyectos deportivos. Las plataformas principales son YouTube y twitch en América y Europa. Mientras que en Asia una de las más representativas es Huya. Por lo general detrás del armado de las competiciones hay un acuerdo entre las desarrolladoras y empresas, que se encargan de la logística del evento como lo puede ser LVP en América y Europa o OGN en Asia, aunque cabe recalcar que por su alto nivel de producción que ha logrado esta última compañía que realiza estas producciones en estudios de televisión ha empezado a ingresar a América como una alternativa para las distintas competiciones como organizadores. Uno de los apartados importantes de estas empresas es la forma en que transmiten la emoción y los resultados. Por lo que los presentadores y la calidad de la emisión son importantes para su éxito, al igual que la edición al momento o por post-producción de los partidos, gracias a esto generan que los espectadores disfruten de la experiencia de los encuentros.

### 2.3.3 LVP

Esta empresa española, juega un rol fundamental para llevar a los videojuegos a una escena de competencia. Desarrolla y construye la estructura de las competencias, con los permisos de las desarrolladoras. Los permisos son absolutamente necesarios, porque estos poseen la propiedad intelectual de los videojuegos, al ser sus creadores. Si bien su principal base es en España también ha traspasado continentes, organizando competencias a lo largo de todo el continente latinoamericano. Gracias a su trayectoria y constancia en el ámbito de la organización de competencia la LVP, es una de las empresas más reconocidas en el sector, Dentro de esta organización, para poder llevar a cabo las diferentes competiciones, la empresa requiere personas dedicadas a la organización(logística), al diseño de los componentes para entender la competencia, los cuales diseñan banners- información de los partidos- equipos participantes- reglamento- jugadores, un equipo de grabación y finalmente un equipo de narración conformados usualmente

por un Caster principal-Caster Analista, todo lo anterior es necesario, para cualquier competencia en los diferentes videojuegos.

Todos los anteriores actores, han Logrado impulsar los videojuegos a la conformación y establecimiento como una disciplina deportiva. En donde se crean constantemente, ligas internas de diferentes videojuegos e incluso competencias a nivel mundial, tanto por equipos como de las selecciones, poniendo a prueba las habilidades de jugadores alrededor de todo el mundo. Gracias al éxito de la escena competitiva en España, en cuanto a habla hispana, siendo uno de los países con más competencias de videojuegos con una progresión y sostenimiento en el tiempo. Permitiendo así, que las personas pudieran llamar a los videojuegos una profesión a la que dedican su mayor parte del tiempo, al igual que en el continente asiático principalmente en países como Corea del Sur y China. Donde los videojuegos están fuertemente arraigados en sus culturas, dando paso a un crecimiento exponencial de las competiciones a nivel de espectadores y de profesionalización por parte de todos los actores que intervienen en las competencias. Con el fin, de dar el mayor espectáculo posible a los asistentes a los encuentros deportivos, ya sea en línea o presencialmente.

Las ligas creadas han optado por crear escenarios, donde los participantes puedan competir e interactuar con los espectadores presencialmente, estas dinámicas por lo general suceden en sets de grabación de televisión o en lugares adaptados para albergar una gran cantidad de personas como son los estadios de deportes tradicionales. Un ejemplo de lo anterior son los eventos a lo largo del año, en España como lo es Gamergy, siendo este uno de los más importantes, donde podemos ver a miles de personas que asisten a las finales de las distintas competiciones, que la empresa LVP ha estado llevando a cabo, en estos espacios se disputan las finales de ligas en disputa, en un periodo corto de un par de días y presencialmente, Sin embargo, lo anterior no fuese posible sin el gran éxito que han tenido los videojuegos a nivel publicitario y convirtiéndose en parte importante de la cultura de las personas.

Si los videojuegos no fueran algo esencial para el entretenimiento y diversión de las personas muchas de las dinámicas anteriormente mencionadas, no fuesen posibles. Gracias a que la comunidad amante de los videojuegos, apoya las distintas competencias asistiendo a los partidos ya sea presencialmente o virtualmente. Esto ayuda a mantener un target interesante, para que

empresas de distintos sectores, vean en estas dinámicas una posibilidad, de anunciar sus productos, de una manera segmentada y a menor precio, que otras maneras de publicitar sus productos.

Basándose en este sistema publicitario, es un gran porcentaje del sostenimiento de los videojuegos como una disciplina deportiva. La escena competitiva como se ha creado hoy en día no sería necesaria para llevar a cabo competencias. Pues muchas de las estructuras creadas, requieren una gran inversión de capital económico y logístico. Que, en muchas ocasiones, son perjudiciales para los equipos que participan como para las organizaciones que las realizan. Sin embargo, son llevadas a cabo para cumplir con la demanda de la población, y progresivamente crecer en conjunto para que, en un tiempo cercano, sea atractivo para muchas más personas y se algo que económicamente sea rentable para las empresas.

#### 2.3.4 Casters

Los comentaristas son otro de los roles fundamentales para los *Esports*. Son los encargados de dar una emotividad particular a los encuentros mientras narran lo que sucede en medio de una partida. En los deportes electrónicos, estos se caracterizan por tener un nivel de importancia más que en los deportes tradicionales, estos crean un ambiente de entretenimiento que complementa al del videojuego y a la de la competencia. Una particularidad que, de los *Esports*, que se ve en muchos componentes de estos. Es que las personas que lo conforman tienen una dualidad entre algo profesional y algo más informal. De esta manera, es más entretenido para los espectadores. Como así lo indica Shiki:

“Un caster o comentarista en *Esports* tiene una esencia distinta que un comentarista de fútbol tradicional o cualquier otro deporte. Tiene un mayor porcentaje de entretenimiento y de hacer disfrutar realmente al espectador. En fútbol se suelen concentrar en hacer un excelente trabajo de comentarista, pero poco de hacerte reír o hacer partícipe de lo que estás viendo. En *esports* tenemos ese elemento diferenciador debido a la poca vida que tiene esta industria” (Shiki, conversación personal, 2019).

Una de las preguntas que normalmente se hacen las personas que desean formar parte de alguna manera del mundo de los *Esports*. Es como se hace para llegar a un equipo o formar parte de una organización que produzca las competencias. En este caso, tuve la oportunidad de que Shiki me relata su inicio y su experiencia: “El cómo llegué... Tras cofundar Muklash, la SE y pasar por TQ, me pidieron hacer una mini retransmisión de un torneo in game y me salía castear sin saber si

quiera que era. Alguna persona me dijo que servía para eso así que lo seguí probando y me gustó. Sacaron tryouts en LVP y conseguí el puesto de comentarista. A día de hoy soy también el editor del programa”. Además, comenta como antes de llegar a tener una relación fuerte con los videojuegos, asimismo, una perspectiva de su perspectiva de lo que consigue con su trabajo y la percepción de este: “Jugando a LoL hice amigos con los que hablaba por voz todos los días y fui a su ciudad a visitarlos, todavía hablamos a día de hoy. Mis mejores amigos de hoy en día están relacionados con Esports, como Siiko. Aunque la gente piense que es antisocial es todo lo contrario. La gente se pasa horas en Facebook o wasap hablando por internet con su gente. Nosotros hacemos lo mismo, pero además jugamos. Lo que más disfruto es entretener a los demás. Una sola sonrisa en un directo es una victoria para mí. Mi objetivo es hacerte pasajero un stream de horas, que disfrutes con lo que ves. Esa sensación es única. Lo que menos...quizá la parte que recibimos de toxicidad en redes sociales y de las faltas de respeto que recibimos día a día por nuestros errores al ser caras públicas.” Aquí no solo refleja que, para él, su profesión como caster le llena a nivel personal, sino que es algo, que el disfruta, además, de poder compartir y hacer lo que le gusta con algunos de sus amigos como Siiko. Por otro lado, muestra un aspecto negativo, que lo siente, a través de comentarios en plataformas de redes sociales, como twitter, donde siente que se resaltan algunos errores que en algún momento ha llegado a cometer. Creo que este suceso, le puede pasar a cualquier persona que se considere figura pública, para muchos estos deben tener un comportamiento adecuado, que no deben transmitir un comportamiento negativo para ningún sentido, pues no quieren que gente los imite. Además, en ocasiones algunos errores dados en las transmisiones como es de Shiki, se castigan a través de comentarios negativos o resaltando errores, que muchas veces no hacen llegar el mensaje de un modo adecuado, para no hacer sentir mal a la persona.

Sin embargo, comenta, también una experiencia positiva de su imagen pública, en la que indica: “Una anécdota que nunca olvidaré fue en el médico: ¿Al hacerme pasar a la consulta me dijo” Brais Shiki gonzalez? Sí, mi hijo te conoce y te ve todos los domingos y te he reconocido”. Me pidió una foto para su hijo... Nunca me dió tanta vergüenza estar en el médico jajajajajaja”.

Para mantener ese nivel de entretenimiento y nivel diferenciador de otros modos de entretenimiento, los *Casters*, hacen uso de su capital cultural para realizar comentarios y bromas a lo largo de la emisión de la competencia. En los comentarios pueden darse referencias, a series

de televisión, de plataformas en línea, animes, memes y de algún suceso en particular que se ha presentado en las redes sociales.

El éxito del *caster* principal reside en la emotividad y creatividad a la hora de comentar lo que sucede en el videojuego. Uno de los *Casters* más reconocidos en la comunidad por su gran desempeño al crear momentos emotivos y lograr reír a las personas con sus comentarios, es Ibai, *caster* español. Que empezó su carrera, comentado desde casa, en conjunto con su mejor amigo de la infancia, a comentar una partida de *League of Legends* de su amigo, que consideran no tan bueno en el videojuego. Después de emitir este relato, un amigo suyo le recomendó enviar una grabación en conjunto con su amigo, para la LVP, quien estaba buscando *casters* para sus competencias. A pesar de que en un principio las personas debían residir en Barcelona, donde LVP, tiene sus instalaciones. Este fue elegido y comenzó a castear las primeras competencias de *League of Legends*. Rápidamente la gente elogio su forma de comentar, y progresivamente empezó a subir su *fanbase*, esta situación se vio reflejado, en el aumento de seguidores en la plataforma de twitter. Donde actualmente posee más de un millón de seguidores. A diferencia de muchos deportes tradicionales, Ibai es un *caster* consagrado con apenas 24 años comenzando a los 19 su carrera. Esto en parte se debe por la temprana edad de los *Esports*.

Otro de los referentes es Víctor Klom, más conocido en el mundo de los videojuegos como Kojisan, un *caster* venezolano, que reside en los estados unidos. Si bien su profesión es la de ser chef profesional, su amor por los videojuegos, lo llevo a crear un canal de YouTube donde compartía sus partidas de *Clash of Clans*. Al anunciarse el videojuego de *Clash Royale*, este agrego este videojuego a su catálogo de contenido. El videojuego tuvo gran éxito en su primer año de existencia, gracias a esto empezaron a surgir competencias. Fue en este momento, en el que a falta de un comentarista para una competencia importante. Este decide llamar a la empresa y postularse, con una pequeña prueba de sus habilidades como *caster*, que anteriormente había demostrado en su canal de YouTube, esta faceta surge al no tener un nivel de juego, que por sí mismo mantuviera el entretenimiento del canal que si lo hacia sus comentarios que hacían reír a las personas que lo observaban.

Luego de obtener el puesto como *caster* principal en las primeras competencias de *Clash Royale*, empezó ganarse un lugar en los corazones de los espectadores amantes del video juego, a pesar de no tener una empatía al ser igual de joven que la mayoría de los integrantes de la escena



competitiva. Se hizo un lugar con su particular estilo de comentar y realizar comentarios que hacían reír a las personas. A diferencia de Ibai que llegó a una edad temprana a los Esports, Kojisan llegó alrededor de los 40, sin embargo, esto no evitó de ser uno de los Casters más queridos en la comunidad, por su arduo trabajo al transmitir desde pequeñas ligas hasta las más importantes del videojuego *Clash Royale*.

Otro de los roles dentro de los Casters es el caster analista, que se centra en los aspectos más técnicos del juego, uno de los más representativos es Manuel Godoy, más conocido en el mundo de los videojuegos como kmanus88. Quien al igual que Kojisan tenían un canal de YouTube donde subía aspectos técnicos del videojuego *Clash Royale*. Pero esto no siempre fue así, de profesión Kmanu es tripulante de vuelo. Pero la pasión por los videojuegos lo llevó a formar parte de los Esports. Convirtiéndose así, en uno de los Casters analistas más queridos en la comunidad, por sus análisis acertados y emotividad transmitida. En conjunto con Kojisan hacen de las mejores duplas de Casters en plataformas móviles.

### 2.3.5 Social Media

Las plataformas de redes sociales como YouTube, Twitter, Twitch, son claves en el crecimiento y asentamiento en la población mundial de los Esports. En primer lugar, YouTube que, en sus inicios de plataforma para subir videos, empieza a crecer rápidamente, lo que haría que las personas empezaran a crear un vínculo con la plataforma, ya sea para escuchar su música favorita, ver películas que no estaban en ninguna otra parte, ya sea por su antigüedad o por la manera en la que se ha divulgado. Con el tiempo, también dio paso a las personas que disfrutaban de jugar a videojuegos, estas personas que en un comienzo solo querían compartir sus partidas con sus amigos. Dan un paso importante en el cual, puedan crear una base de sostenimiento en gracias a la publicidad de los videojuegos como la de los *Esports*. Poco a poco esto sucede debido al sistema de divulgación de la plataforma que haría llegar sus videos a personas hispanoparlantes y de habla inglesa.

Rápidamente las comunidades tanto por creadores de contenido como de los videojuegos crecen. Esto da pie, a que las personas creen contenido diario como un trabajo en vez de un *hobbie*, ya que la plataforma empieza a dar dinero a sus creadores de contenido. Lo que crea la dinámica de series o capítulos de un video juego, así las personas crearan un hábito con los creadores de contenido y el videojuego, siempre y cuando este mantenga una zona horaria constante, así como la subida del

contenido. De esta manera, las personas que no cuentan con la consola, plataforma (Pc, Celular) o juego puedan vivir la experiencia de verlo. Para quienes tuvieran la posibilidad de jugar al videojuego que estaban siguiendo, podían aprender cosas que no conocían, o compartir tanto con el creador de contenido y con los demás usuarios, su conocimiento acerca del videojuego. Este último aspecto, creo la posibilidad de formar grupos de usuarios que compartían las mismas aficiones en cuanto a juegos se refiere, algunas de las plataformas más usadas para esta práctica han sido Facebook, foros, YouTube, y WhatsApp.

La siguiente es twitter, red donde las personas pueden expresar sus opiniones acerca de distintos temas y entrelazar sus opiniones a través de *hashtags*, además de poder etiquetar a personas u organizaciones. Esta plataforma se ha caracterizado por conectar a las principales figuras públicas con la población alrededor del mundo. Asimismo, los clubes han elegido esta plataforma para formar su base mediática, esto se da tanto en el futbol como en los *Esports*.

En cuanto a *Esports* se refiere twitter es indispensable, primero como lo había mencionado anteriormente, por ser considerada la más importante en cuanto a noticias y comunicados se refiere. Esto la convierte en una red fundamental si quieres estar informado acerca de los equipos deportivos. Pero eso no solo aplica para los deportes tradicionales como el futbol y los principales diarios a nivel mundial, sino también para los clubes deportivos pertenecientes a los *Esports*.

Estos clubes por lo general le dan 3 funciones a esta red social, la primera es informar que buscan personal, dentro de estos avisos lo más usual es que se busquen jugadores, pero también entrenadores, *community manager*, analistas. Debido a que todas las ofertas de los equipos y clanes se hacen a través de esta plataforma. La segunda, es informar acerca de sus decisiones deportivas, como en que ligas o videojuegos participaran. La tercera consiste en interacciones con los usuarios estas van desde acciones publicitarias con sus patrocinadores, crear un video o contenido multimedia para crear una rivalidad entre los equipos y para conocer sus opiniones acerca de un jugador, liga o dinámica de publicidad que estos hayan implementado. Gracias a esta red social es que muchos participantes de los equipos hoy en día, han logrado al mundo competitivo por medio ya sea por una oferta de un club en particular o de una cuenta que tenía como principal función divulgar ofertas de equipos o clanes que no tenían muchos seguidores en la plataforma, pero que esta cuenta si contaba. Logrando así que se crearan equipos amateur o semi-profesionales que con el tiempo y resultados podían transformarse en equipos profesionales.

### 2.3.6 Creadores de contenido

Los creadores de contenido, son un fenómeno que ha nacido gracias a la globalización del internet y especialmente a plataformas como YouTube o Twitch. En donde estas personas pueden subir sus videos y emitir transmisiones en vivo. Aunque cada una de estas plataformas, se suele concentrar en una de estas prácticas. YouTube se ha caracterizado por los videos mientras que twitch se ha especializado en directos, especialmente de videojuegos, mientras que YouTube, tiene un contenido mucho más variado.

Las personas que entran en estas plataformas y suben contenido a estas, son considerados como creadores de contenido, youtubers o streamers. En los últimos años, estos se han convertido en parte esencial de la industria de los videojuegos. En un principio, mostrando a la población como ellos disfrutaban de un videojuego o videojuegos en particular, basando su contenido, en solo entrenamiento, el cual consiste en una interacción con el videojuego divertida para el espectador, que por lo general incluye una reacción en cámara y una constante narración o comentarios de lo que sucede mientras juega al videojuego. Esto último es importante, porque les permite a las personas que no pueden jugar al videojuego, “jugar al videojuego” a través de estas personas. Otra de las estrategias, es subir contenido de guías y consejos para optimizar la experiencia de los jugadores, pasando un determinado nivel o explicando un modo de juego más efectivo. Finalmente, está el acceso exclusivo de estas personas a videojuegos que están pronto a salir, dando sus apreciaciones, permitiendo que los usuarios puedan tener mejores probabilidades de tomar una decisión acertada para sus gustos al adquirir o no un videojuego nuevo.

Todo lo anterior, crea una comunidad de seguidores de estas personas, que pueden dividirse por un determinado videojuego o no. Las interacciones entre estas personas pueden llegar a crear lazos de amistad y convertirse incluso en personas importantes en su vida. Esto puede pasar con el creador de contenido o al margen de este, gracias a los grupos en las diferentes plataformas sociales como son Facebook, Twitter, WhatsApp, Telegram, Instagram entre otras.

Cuando el creador de contenido obtiene una *fanbase* atractiva para los equipos, pueden contratarlos para ser sus embajadores y de esta manera atraer población a los *Esports*. no obstante, en ocasiones estos mismos son los que crean los equipos, más adelante profundizaremos en este aspecto.

### 2.3.7 Estrategias de mercadeo

Por lo general, son empresas cuyos productos se ha demostrado que son consumidos o piensan que podrían ser consumidos, por las personas que les gusta disfrutar de las diferentes competiciones de videojuegos a lo largo del mundo. Algunas de ellas son Mercedes, Telepizza, Burger King, en América y Europa. En Colombia algunas de ellas son Doritos y Alkosto. Estas son fundamentales, para que los Esports puedan perdurar en el tiempo.

A continuación, mostrare mediante un collage alguna de las estrategias de marketing relacionadas con los Esports, pero que hacen uso técnicas o métodos ya conocidos en otros aspectos modelos económicos. Como empresas tradicionales como Font Vella y Mercedes, han decidido incursionar en el mercado de los Esports. En el caso Colombia, Alkosto es una de las pioneras en apoyar a los Esports en el país. Finalmente, la relación entre el deporte tradicional, en el que el jugador de fútbol, Sergio Reguilón, decide invertir en los Esports.

Figura 2.





Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

## 2.4 Equipos tradicionales y los Esports

Algunos de los equipos de deportes tradicionales, especialmente con trayectoria en el futbol. Han decidido incursionar en los Esports, creando sus propios equipos de distintos videojuegos. En la primera el real Madrid crea un campamento donde podrían entrenarse sus jugadores tanto en el futbol tradicional como en el simulado. En la siguiente, la valencia apoya a un streamers que compite en el videojuego de Summoners wars. El Getafe es otro de los equipos que ha participado, pero como en todas las empresas hay momentos, en los que se deben cerrar divisiones, cerrando así, la división de Clash Royale. Finalmente, un fanático del equipo mexicano de Chivas de Guadalajara, que alguna vez quiso participar de su equipo favorito, y lo ha podido hacer, gracias a la creación de la división de Esports.

Figura 3.



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

### 3.4.8 Meme marketing

Una estrategia de mercadeo que constantemente he visto en los equipos de Esports, es lo que yo defino como meme marketing. Consiste en publicaciones burlándose de ellos mismos, de rivales, e incluso de alguna situación relacionada con los videojuegos. Para muchos equipos el entretenimiento y las interacciones con los usuarios es importante, la comedia ha sido una de las bazas de los equipos. No solo buscan, que las personas se diviertan o se “piquen”<sup>12</sup> sino que se crea una rivalidad entre equipos y los mismos integrantes de los equipos, trayendo como

<sup>12</sup> La palabra pique, hace referencia a la creación de una rivalidad entre dos o más personas. En la que estas, buscan responder a las incitaciones de las otras partes.

consecuencia en algunos casos un fanbase de este tipo de comportamientos. Que podrían ser sancionados en otras disciplinas, pero la comunidad ha convertido esta práctica como algo aceptado y querido. En el siguiente collage, se ve algunos de estos ejemplos, desde los Ceos de team queso, Alicia Moreno y Álvaro Gonzales burlándose de sus jugadores y su entrenador. En la primera, Alicia hace referencia a lo difícil que para muchos equipos se les hizo sacar la visa a sus jugadores y cuerpo técnico. En la segunda, Álvaro hace referencia a como entrenan los jugadores de Fornite en la Queso casa. En la tercera, el equipo de Timbers Esports, crea un meme acerca de lo que la gente podría considerar como un deportista profesional, ya sea de deporte tradicional o electrónico. En la última, se comparte una conversación, entre un entrenador y un jugador, donde este último pide jugar y el entrenador se burla de él, sin antes dejar el mensaje que debe mejorar más, si quiere jugar.

Figura 4.





Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

## 2.5 Los Equipos

### 2.5.1 Motivación para crear un equipo

La creación de un equipo en los *Esports* suele tender a dos tendencias. La primera, se basa en que son creados por personas que han “nacido jugando videojuegos”, ya sean en la década de 1980 cuando fue el auge de estos, y que para el día de hoy son las personas que han trabajado recolectado un capital económico y social que les permite su creación. Este es el caso del *Team Queso* equipo español creado por el creador de contenido Álvaro Gonzales en el año 2017, a partir de la aparición de varias competiciones relacionadas con videojuegos, con la intención de crear un equipo que pueda crear entretenimiento y obtener resultados deportivos relevantes, para atraer inversiones de marcas, a través de la publicidad, sistema, que más adelante explicare. Aunque cabe destacar, que desde los comienzos de los 2000 ya habían nacidos equipos, en Estados Unidos y Asia, donde la economía permitía este tipo de inversiones de los creadores En un comienzo los recursos eran muy limitados y el feedback económico era limitado e incluso en muchas ocasiones era negativo en relación a la inversión de la creación del equipo. Muchos de estos nacieron por querer demostrar que podrían ser los mejores en un determinado *Esports* creando así un aspecto deportivo, donde el



respeto y prestigio de terminar en las primeras posiciones era algo muy valorado por los participantes y espectadores de las competiciones.

Sin embargo, con el pasar del tiempo estos se fueron desarrollando a medida que empresas comerciales vieron una oportunidad de obtener publicidad segmentada a un bajo precio. Así mismo, los equipos vieron una posibilidad de asociarse con empresas que ya llevaban un tiempo considerable en la economía local o nacional del país donde habían nacido, permitiendo así, que puedan tener mejores condiciones laborales. Además, de poder participar u organizar competiciones en muchas partes a nivel mundial.

La segunda, nace a partir de uno de los fenómenos más grandes en términos de entretenimiento y de rédito publicitario en las últimas dos décadas: YouTube. En los últimos tiempos esta plataforma en línea, permitió que los videojuegos fueran mostrados masivamente a distintas poblaciones, dando así a la creación de personajes públicos que hoy en día conocemos cómo creadores de contenido o youtubers. Con el éxito de las plataformas de creación de contenido, sus salarios tendrían tendencias de incremento. Por lo que estas personas pudieron crear un capital económico, que además complementaron con un capital social obtenido en su trayectoria como creadores de contenido y sus vidas personales. Estas eran personas que poseían las herramientas necesarias, de tal manera que cuando los Esports empezaron a crecer, entraron en el sector con sus propios equipos. Esto generó ventaja para muchos equipos, que ya contaban con una “fanbase<sup>13</sup>”, que si bien pudo crearse con los años al igual que los equipos que ya estaban en la escena competitiva, en muchos casos estas eran obtenidas en menos tiempo y en ocasiones era más grande. En principio esto proyectaba una mejor opción para las empresas que buscaban obtener un mayor impacto publicitario en los espectadores, jugadores y consumidores del sector. Algunos ejemplos, de este fenómeno es *Essence gaming*, fundado por Guzzy, creador de contenido de Colombia de juegos móviles. Otro de los ejemplos es el equipo español *Heretics*, creado por Goorgo un youtuber español de 20 años de edad.

Para ingresar a una liga o una competición de Esports, es necesario la conformación de una organización, que muchos denominan equipo, por lo general, estos se consideran empresas, por lo

---

<sup>13</sup> El concepto de fanbase, lo entenderé como el grupo de personas, que se consideran fanáticos de una organización o equipo.

que su composición, se basa en una estructura organizacional. Sin embargo, lo anteriormente mencionado varía mucho según el tamaño de la organización y la legislación del país.

### 2.5.2 Ejemplos de emprendimiento

Como ejemplo de la creación de equipos como proyectos comerciales, podemos encontrar al colombiano, mejor conocido en el mundo de los video juegos como Guzzy, quien creó el equipo de *Essence Gaming* en el año 2017, siendo un creador de contenido para la plataforma de Youtube, o el de Álvaro Gonzales un español, quien creó *Team queso* también para el 2017, convirtiéndolo en pocos años, en uno de los equipos más relevantes en Esports de plataforma móvil.

Otro de los roles es ser jugador reconocido en la comunidad, siendo parte de algún equipo semi-profesional o profesional.<sup>14</sup> Uno de los casos más representativos, es el del español Carlos Ocelote quien creó al equipo de G2 en el año 2013, pero que antes de su fundación, había participado en algunas competencias. Además, cuando creó el equipo, siguió participando en distintas competencias, hasta el punto que por temas de crecimiento debió de dejar de ser jugador, para dedicarse enteramente a la dirección de la empresa.

Para explicar en detalle el proceso de creación de un equipo profesional en los Esports mostraré a continuación el caso ejemplar de *Team queso*, que fue un equipo pionero en los Esports de plataforma móvil o de celular. A través de este caso mostraré muchas de las dinámicas impulsadas por este equipo y que son aceptadas por la comunidad de los videojuegos. Asimismo, mostraré las particularidades con la que nació este club, fundamentales para entender el nacimiento de los Esports y su constante crecimiento.

## **2.6 Team Queso**

Este equipo español nació en 2017 como un proyecto del creador de contenido Álvaro Gonzales, mejor conocido en la red como ‘‘alvaro845.’’ Sus orígenes se remontan a la plataforma de YouTube, donde utilizaba su tiempo libre entre su profesión de abogado y administrador de empresas. Como el mismo relata en una entrevista realizada del canal de youtube de Foressen media<sup>15</sup>, un día estudiando para un examen en un juzgado, mientras jugaba *clash of clans*, un juego

---

<sup>14</sup> El concepto de semi-profesional lo voy a entender como un grupo de personas que puede llegar a disputar y participar en diferentes ligas. Sin embargo, este no posee una estructura empresarial y lógica. Que le permita asumir los gastos de participación y cumplir con los requisitos idóneos económicos, para que sus empleados tengan todas las condiciones laborales legales. Además, que se puedan dedicar a tiempo completo a las competiciones por las que se les otorga un reconocimiento económico.

de móvil de estrategia, al desear compartir su modo de juego con sus amigos, crea un canal, que con el tiempo creció, al igual que la plataforma. Pronto, empezó a ver que disfrutaba más de hacer videos y compartir sus impresiones y conocimientos con otras personas de los video juegos que jugaban y decide dejar de trabajar como abogado y enfocarse en la plataforma como creador de contenido. Durante este cambio, él tenía a su lado una persona que siempre lo apoyo en sus proyectos y que al igual que él, disfrutaba de los videojuegos. Su pareja Alicia, quien también había obtenido el título de abogada, dejo también su trabajo por apoyar a Álvaro en su canal de YouTube, y tomando la dirección en conjunto de su empresa de Esports *Team queso*. A priori, es una situación considera muy riesgosa, pero al ver que podían vivir gracias a los ingresos del canal de YouTube y poder invertir en una empresa asociada con videojuegos, no dudaron en elegir un estilo de vida que les hacía felices a ambos.

Después de llevar un par de años en la plataforma de YouTube, Álvaro decide crear un equipo para participar en los torneos que se estaban creando alrededor del video juego *Clash royale*. Con el gran éxito que este tenía a nivel mundial, pronto las organizaciones externas a la desarrolladora buscaban hacer competencias. Esto fue posible gracias en parte a que el juego poseía una modalidad que permitía que los torneos tuvieran una estructura y reglas para llevarse a cabo. Más adelante en la sección Y, hablaré de estos aspectos estructurales/o de programaciones de los juegos que son determinantes en la forma en que los Esports se han desarrollado.

Su canal poco a poco se convirtió en el canal más grande de habla hispana, en el cual su principal contenido eran los juegos de la desarrolladora *supercell*<sup>16</sup>. Este lograba información privilegiada acerca de cuáles eran los pensamientos de la empresa, en relación al futuro del juego trayendo este contenido exclusivo a sus espectadores y contribuyendo por ello mismo a la popularidad del juego y la atracción de potenciales jugadores/clientes. En relación al aspecto, que las personas no son solo jugadores sino también clientes, que por medio de micro compras o a través de los anuncios de videos, estos otorgan un pago por un servicio o producto

Gracias al entramado de relaciones y ventanas al público que les abre las redes sociales a los equipos, *Team Queso* ha logrado crear una red de seguidores e integrantes para que su proyecto deportivo tenga éxito y un gran alcance sobre todo en España y América Latina. A lo largo de los

---

<sup>16</sup> Empresa desarrolladora de videojuegos finlandesa fundada en el 2010.

dos años que lleva el equipo de *Team Queso* ha logrado mantenerse en distintos video juegos como una potencia o aspirando llegar a serlo. Entre ellos tenemos su principal apuesta *Clash Royale*, y otros videojuegos como *Vain Glory*, *Heartstone*, *Arena of Valor* y su transición a otras plataformas de videojuegos (consolas como Ps4 y Xbox one- Pc) para la creación de equipos de *League of Legends* y *Fornite*.

### 2.6.1 Obligaciones comerciales

Debido a que las ligas y competiciones son temporales y el dinero que puede ganar el equipo depende mucho de la posición en la cual este quede, es fundamental los patrocinadores e inversionistas para que el alto costo de mantenimiento del equipo le permita seguir con su funcionamiento. Como lo explica Álvaro Gonzales Ceo y Cofundador de *Team Queso*, en su sección del canal de youtube de desayuno royal<sup>17</sup> (Alvaro845, 2019), ellos deben pagarles a los jugadores un dinero mensual, además de bonos por competencia dependiendo el jugador. De igual manera el equipo debe contemplar en sus gastos, los viajes las competencias, las herramientas para que puedan competir, los costos asociados a la *Gaming House*, los psicólogos, los de mercadeo, los juristas encargados de los contratos comerciales y de los jugadores, los que se encargan de la administración del equipo, los encargados de la salud física de los integrantes del conjunto y los que se encargan de las estrategias de mercadeo.

Estos equipos-empresas suelen tener una serie de divisiones, dependiendo la cantidad de juegos en los que participen a nivel competitivo. Cada división tiene un manager y en general las divisiones tienen una persona a cargo de todas estas divisiones.<sup>18</sup> En el interior de cada división, los roles necesarios se dividen en el o los managers, entrenadores, psicólogos, jugadores (titulares y suplementes).

### 2.6.2 Analistas

Los analistas, son personas que se dedican a la recolección de información. Principalmente basan su trabajo en estudiar como juegan los jugadores de equipos rivales. Pueden crear su estudio en base a cuantas veces un jugador hace una determinada acción, que personaje o decks suele jugar y

---

<sup>17</sup> Desayuno royal es una serie de videos, donde se habla de distintos temas

<sup>18</sup> Las jerarquías y la forma de organización de los equipos pueden variar conforme vayan creciendo o fusionándose con otras organizaciones.

que también lo usa. Otros se dedican a recolectar información, acerca de la estrategia de los equipos en las competencias y en las distintas situaciones que se les presenta

El analista muchas veces viaja con el equipo a las competencias y tiene voz en los equipos, a la hora de realizar estrategias para afrontar un partido. Pero en otros casos, este suele trabajar virtualmente y no ser tenido en cuenta, esto varía mucho de la disposición del equipo. Algunos analistas como el caso de JuancaRoyale, emplean el programa de Excel, para capturar la información acerca de las mecánicas del juego ya sea de un jugador o de un equipo

El salario de un analista no suele ser muy alto, este puede rondar los 1000-2000 dólares en comparación al de los jugadores y entrenadores, que pueden estar ganando entorno a los 3000-5000 dólares en el caso de los jugadores y de 2000-3000 dólares los entrenadores. Al igual que estos su incertidumbre es alta, porque no hay una continuidad garantizada, tanto por su trabajo, como por la vida del Esports.

### 2.6.3 Entrenador

La función del entrenador, es de las más importantes en los *Esports*, y aunque en un principio era una figura que no estaba consolidada en los equipos. Poco a poco, las personas que tenían la capacidad de tener un análisis de las mecánicas del videojuego cumplían este rol. Muchos empezaron como jugadores, y rápidamente al ver la diferencia de nivel o por disponibilidad de tiempo para jugar y entrenar, decidieron tomar este rol. El entrenador se encarga de construir en conjunto con los jugadores y analistas, que estrategia usaran en las competencias, además de crear un plan de entrenamiento, decidiendo que se entrena, como se entrena y durante cuánto tiempo, para obtener el mayor rendimiento en los jugadores. Además, este se encarga de las sustituciones y de los refuerzos para su equipo.

Una de las particularidades de los *Esports* en relación a los entrenadores es la variedad de edad, siendo unos muy jóvenes y otros no tanto. Algunos entrenadores tienen edades similares a sus jugadores como es el caso de JoseVTS. Entrenador español del videojuego *Clash Royale*. Que comienza su carrera en equipos como Asus, pasando por Valencia *Esports*, *Misfits* y Fnatic. A pesar de sus 21 años ha sido de los entrenadores más exitosos en *Clash Royale*., llegando a las estancias más importantes en la mayoría de sus equipos. También ha hecho parte de la selección española en donde, con otros entrenadores llevan a la selección a distintas competencias

Al igual que se da en el fútbol, los entrenadores en algún momento, pueden ser jugadores profesionales, que se retiran para dar paso a su camino como entrenador. Algunos de los casos que se han presentado son, los de Termisfa, Variko y Malcaide. El primero tuvo un gran comienzo como jugador, ganando competiciones. Sin embargo, a medida que la escena competitiva recibía nueva sangre y a que no era tan joven como las nuevas promesas, que le podían dedicar más tiempo al videojuego que el por sus responsabilidades. En su etapa como entrenador que surgió durante una escena con uno de los ceos y amigo suyo, quien le ofreció la oportunidad para probarse como entrenador. Si bien en sus comienzos no tuvo resultados muy positivos, con la continuidad pudo obtener buenos resultados y logrando salir campeón con *Team queso* en varias competiciones

Variko y Malcaide comparten no solo una amistad de muchos años, sino también han sido rivales y compañeros, ambos crearon su imagen en el mundo de *Clash Royale*. Como jugadores, sin embargo, al igual que Termisfa no eran tan jóvenes. Por lo que por las mismas razones que Termisfa y por motivaciones personales, dieron un paso al costado creándose canales de youtube, donde rápidamente crecieron, pero al mismo tiempo, dieron otro paso convertirse en entrenadores y managers respectivamente, aunque ambos cumplían con funciones de tomas de decisiones en las estrategias usadas en las competiciones, su primer equipo en conjunto, fue uno de los más grandes de España G2. Una de las innovaciones que este dúo implemento en los entrenamientos de los jugadores fue el acondicionamiento físico por medio de la asistencia a un Gym durante la competición. Para el año 2018, esta práctica no era algo muy usual, pues los jugadores que hacían ejercicio era porque así lo deseaban. Pero en este caso, ellos vieron un potencial en trabajar el cuerpo al igual que la mente para estar mejor preparados para competir al máximo nivel y esta estrategia tuvo buenos rendimientos en los jugadores al no adquirir mucho peso en las competencias que duraban tres o más meses en países como estados unidos, como si les había ocurrido a jugadores de otros equipos. A nivel deportivo lograron llegar a la fase final de Crl, con muy buenas estadísticas en enfrentamientos con los demás equipos, sin embargo, no pudieron llevarse el título.

#### 2.6.4 Qué es lo que se entrena?

Algunas personas pueden preguntarse, como puede un videojuego entrenarse. La respuesta a esa pregunta, es que te hace destacar frente a los demás, es decir, conocer cada pixel del videojuego y

las interacciones de estos. Aprovechar todas las herramientas que te da el videojuego y explotarlas. Los entrenadores lo hacen a través de sesiones enteras de practicar una y otra vez lo mismo. Esto puede ser muy similar a lo que se hace en el baile o en los deportes tradicionales. Donde la practica hace al maestro, y es que al igual que muchas profesiones, los Esports son una profesión, porqué si quieres demostrar que eres el mejor, debes practicar más que nadie. Al igual que en muchas profesiones, hay personas que nacen con un talento que les permite destacar más que otras personas en un periodo corto de tiempo.

Otra de las particularidades que tienen los videojuegos que no poseen como una variable constante otras profesiones deportivas, es el factor de suerte. Los mecanismos de muchos videojuegos varían con una probabilidad que no se puede contrarrestar de ninguna manera. Un ejemplo de ello es Clash Royale, esta basa sus modos de juegos en una baraja o mazo de 8 cartas. Cada carta tiene un costo, para poder ponerla en el campo, debes tener la cantidad de elixir al coste de la carta. Sin embargo, las 8 cartas no son dadas al jugar al comienzo, sino que se dividen en rotaciones de 4 cartas a la vez. Esto puede ser un problema, ya que entre las cartas en conjunto con las torres que componen el videojuego, existe unas interacciones determinadas, por la posición de la carta en el campo, sus habilidades y cuantas torres le puedan llegar a pegar a dicha carta. Esta particularidad puede afectar en un encuentro, debido a las interacciones de las cartas iniciales pueden ser negativas en comparación a la rotación inicial del rival. Este aspecto, no se puede contrarrestar de ninguna manera, así como las fallas realizadas por la desarrolladora en la programación.

Estos factores pueden hacer perder a los jugadores, y si bien el factor suerte existe en otras disciplinas como el futbol con los rebotes, estos suelen darse por el modo en que juegas y no por una particularidad del mismo deporte en sí.

Asimismo, el jugador debe adaptarse a la implementación de cambios de balance constantes, esto en deportes como el futbol, equivaldría a un cambio en las reglas de la FIFA. No obstante, en el futbol no se hacen constantemente, aunque sí que cada tiempo pueden existir variaciones, que los jugadores deben adaptarse. Por lo que para que un jugador profesional de clash, constantemente debe aprender y olvidar interacciones entre las cartas. Para ello debe tener en cuenta, las estadísticas otorgadas a la carta, como son la vida, la velocidad de movimiento, la velocidad de ataque, la duración en el campo, el daño por segundo que realiza, el daño según la estructura o la carta.

Es por eso, que los equipos profesionales, deben practicar estas interacciones, luego de descubrir cuáles son las óptimas en relación a todas las posibles interacciones que se pueden dar en una partida. Lo que lleva mucho tiempo, de ensayo y error. Por eso los mejores jugadores, suelen considerarse robots, porque sus mecánicas al momento de saber que usar y como usarlo, casi nunca eligen otra opción diferente a la más óptima para la ocasión.

Para ello los jugadores practican entre 4 y 12 horas diarias. De esta manera aprenden las interacciones, y para usarlas en los momentos adecuados, deben entrenar los reflejos. Es en este último aspecto, donde los videojuegos pueden considerarse una disciplina deportiva, que trabaja la motricidad fina, encargada de los movimientos rápidos y precisos que el ser humano puede llegar a realizar. Esta motricidad también se entrena en disciplinas consideradas deportes, que tienen como herramientas un dispositivo al igual que en los videojuegos. Un ejemplo de ello, son los deportes de motor como el automovilismo.

Las competencias de carros han estado presentes durante muchos años. Pero que me hace pensar que, en esta disciplina, los corredores usan o desarrollan la motricidad fina. La respuesta a esta pregunta, la da el programa de History Channel a toda velocidad con Guy Martin. Quien es un mecánico de profesión, pero que le apasiona la adrenalina de competir y romper records mundiales. En el capítulo en el cual, Guy busca romper el record del circuito de Nürburgring. Para ello debe preparar no solo el vehículo, que en su caso es una furgoneta modificada por él y su equipo, sino que debe aprenderse el circuito para realizar el mejor tiempo posible. Para ello su entrenamiento se divide en 2 partes, la primera una psicóloga experta en disciplinas deportivas, que también había trabajado con el expiloto de fórmula uno Nico Rosberg. Esta le propone, un ejercicio que consiste en seguir un patrón de colores, el cual debe conseguir recordar y aceptar lo suficientemente rápido. Este entrenamiento, busca desarrollar al máximo sus reflejos, para realizar las acciones de las transiciones de los cambios, frenado, aceleración y toma de decisiones. La segunda parte, consiste en un simulador, que le permitirá aprenderse el circuito. Ambos entrenamientos, son realizados a diario por Guy, durante 6 meses como preparación, para poder romper el record de vuelta del circuito. Que finalmente logra después de este arduo entrenamiento. Lo que, para mí, demuestra que el desarrollo de la motricidad fina en distintas actividades, es vital en algunas disciplinas deportivas para alcanzar el máximo rendimiento posible (Proper, 2019).



Si bien los el tener buenos reflejos o desarrollarlos para la mayoría de jugadores no es algo que podrían considerar como esencial para su juego. Los entrenadores si se preocupan por ello, porque la diferencia en tiempo de una acción a otra podría cambiar las interacciones entre cartas, lo que podría causar una victoria o una derrota en un encuentro. Es por ello, que los entrenadores tratan de hacer conscientes a los jugadores que quieren ser profesionales a tenerlo en cuenta y desarrollarlo lo mejor posible. Al igual que en el futbol, ciertas capacidades físicas se pierden con la edad. Debido a eso, los jugadores tienen una carrera que en un principio está limitada a un umbral de años de edad, que en el caso del futbol comienza a partir los 30 y en los videojuegos después de los 25 años. Aunque como en casi todo pueden existir excepciones, de personas que con mucha más edad que las mencionadas pueden competir a un gran nivel, como en el futbol con Cristiano Ronaldo a sus 35 años sigue al más alto nivel del futbol profesional, en uno de los equipos más importantes de la Serie A como lo es la Juventus de Turín. Mientras que en los videojuegos con Toni Jorda, más conocido como Tojor, que a sus 27 años sigue compitiendo en Esports, 12 de sus 27 años han sido jugador profesional de call of duty e incluso después de trasladarse a FIFA para continuar su carrera como jugador profesional de videojuegos, continua en la escena competitiva de uno de los clubes más importantes de España como lo es Giants Gaming.

Un factor a considerar, son las causas al practicar una actividad deportiva al más alto rendimiento. En el caso de los deportes tradicionales que excretan hormonas al realizar ejercicios físicos, como lo son la endorfina. Lo cual permite a la persona disfrutar de la realización de la actividad durante un periodo de tiempo, sin otorgar al cuerpo un efecto nocivo o de malestar. No obstante, en los videojuegos, si bien estas mismas hormonas también están presentes. Los jugadores, tienen el desafío, de tener una constante toma de decisiones, que suele ser más desgastantes a largo plazo que en los deportes tradicionales. Esto en parte, se debe que las personas podrían realizar una actividad física durante un x periodo de tiempo, hasta que el cuerpo llegue a su límite, no obstante, el cansancio mental tiene mucha más resistencia por lo que la persona podría jugar 12 horas un videojuego, pero no podría jugar un partido de futbol durante 12 horas.

Por lo que, para los jugadores profesionales de videojuegos, sus entrenamientos pueden llegar a otorgar una carga mental más fuerte que en otras disciplinas. Sin embargo, existe una disciplina deportiva que tiene este mismo fenómeno y es el ajedrez. Esta disciplina deportiva, es reconocida en todo el mundo como tal, pero me pregunto si en los aspectos que convierten al ajedrez en una

disciplina deportiva, los deportes electrónicos también las poseen, a que se debe que algunas personas cuestionen si son o no una disciplina deportiva. Lo que en un principio me llevaría a pensar que los estigmas y desconocimiento acerca de estos puede generar una realidad distorsionada de lo que realmente son los videojuegos. Si bien en este trabajo, mi objetivo no es descubrirlo, me gustaría que la gente pensara en lo que acabo de decir, y se preguntara si conoce lo suficiente de los videojuegos para considerar si son o no una disciplina deportiva.

#### 2.6.5 Jugadores

El convertirse en jugador profesional de los videojuegos, puede darse de una manera casual, siempre y cuando te guste mucho un videojuego y quieras demostrar que eres el mejor. No obstante, esto está condicionado, a que ahora la estructura competitiva de muchos Esports apenas comienza, a medida que los videojuegos van saliendo. Para la mayoría, requiere dedicarle muchas horas a un videojuego, teniendo el apoyo o no del entorno familiar y cercano. Las redes sociales, en especial youtube y twitter, son las esenciales, para poder darte a conocer, contactar con los equipos y experimentar lo que es un jugador profesional.

Pero todo es un proceso, que, si bien al principio de que se cree la escena competitiva de un Esports, puede resultar más sencillo entrar, una vez este organizada, es una odisea que pocos logran a conquistar. La particularidad de los Esports, es que la cantidad de jugadores que se requiere para cada división es muy pequeña de máximo 5-8 jugadores. Por lo que es esencial, desde un principio demostrar en los rankings del propio juego. a través de pruebas con equipos, cuando sacan convocatorias. Además, es esencial conocer a las personas adecuadas, en un momento crucial, que crean en ti no solo como jugador, sino como persona, que podrá cumplir con las demandas exigidas por los equipos y por la afición a nivel del videojuego, de una dedicación y disciplina, y de un manejo adecuado de las redes sociales.

Una de las cualidades de los Esports, es que una vez entres a un equipo, te puedes encontrar con muchas decisiones difíciles. Entre ellas muchas veces está el dejar de estudiar o trabajar, en un momento dado, que quizás no lo tenías definido, como lo pueden tener una persona que se dedica a un deporte tradicional como el fútbol, que para muchas personas es un plan de vida, para el cual se preparan desde niños.

Por otro lado, al depender los Esports de las desarrolladoras y de una audiencia cambiante, los equipos suelen contratar a las personas, no por un periodo largo de tiempo, sino por la duración de

una competencia, aunque hay casos en los que los jugadores son tan buenos y el equipo confía en el panorama competitivo del videojuego. Donde reciben contratos a un año o dos años. Otra de las cualidades de los jugadores profesionales, es que construir su nombre como marca profesional, que atraiga a seguidores, es muy importante para los equipos, de esta manera ellos también pueden llegar a público que nos los conoce. Algunos, de los jugadores, construyen su nombre siendo creadores de contenido en plataformas como Youtube o Twitch, e incluso, algunos solo mediante Twitter, aunque esto último no es muy común. Porque el crear una marca con el nombre propio, requiere de mucho tiempo y dedicación haciendo algo que les guste ver o leer a las personas.

Actualmente, el salario de muchos jugadores es igual o muy similar al de un profesional de casi cualquier carrera universitaria. Esto se puede convertir en un problema, porque la carrera profesional de una persona, le puede dar la posibilidad de trabajar hasta jubilarse. Mientras que, en los Esports, al ser una disciplina deportiva, el tiempo que una persona puede ser jugador profesional se ve limitado, a sus capacidades, a las decisiones de los equipos, al apoyo de la audiencia y a la desarrolladora para que mantenga vivo el videojuego y el competitivo.

Por lo que el futuro de un jugador, usualmente es muy incierto. Por lo que aprovechar las oportunidades es fundamental. Las relaciones creadas en los equipos, se convierte en un capital social, esencial para la continuidad o recomendación de un jugador en la escena competitiva.

El solo jugar bien, no es lo único requerido por los equipos, la relación con los compañeros y con los integrantes de los distintos sectores del equipo, son cosas que los equipos desean, como cualquier empresa en funcionamiento. Es por ello, que cuando un jugador tiene comportamientos no deseados por el equipo, puede marcar de por vida su carrera. Como fue el caso en clash royale, con el francés Islaw, quien tras saber que abandonaría team queso, filtro los decks que usaria su equipo, a un compañero de la selección francesa y rival para ese momento del equipo.

Por lo que Team Queso, tomo medidas y dejo de apoyar al jugador en los procesos que había empezado de buscarle un destino en la escena competitiva. Además, de un comunicado, en el cual explicaban los hechos ocurridos. Y por lo cual, la carrera del jugador, a partir de ese momento se vio comprometida. Haciendo que se vaya a competir a una liga asiática, que no era considerada de las mejores del país chino, cuando era considerado uno de los mejores de Europa

En el aspecto técnico, el jugador debe contar con una disciplina, para cumplir con los extenuantes entrenamientos realizados por los equipos, que varían entre 4-14 horas por día. Por lo que para nada es un trabajo fácil, para muchos puede verse como algo divertido, que puede ser mejor que te paguen por jugar, pero cuando son tantísimas horas, donde la repetición de movimientos pone a prueba los reflejos y la capacidad de concentración del jugador, además del cansancio físico que supone pasar tanto tiempo realizando una actividad.

Sin embargo, para muchos es un sueño hecho realidad, dedicarse a ser jugador profesional, a pesar de todos los defectos, que de momento tienen los Esports. Esto en parte se debe, a las experiencias que puede llegar a vivir una persona en los Esports. Como lo pueden ser, el poder trabajar desde casa, cuando son creadores de contenido o aún no se han reunido para un entrenamiento presencial próximo a una competencia. El poder compartir el amor por los videojuegos con muchas personas de distintas edades, tanto virtualmente como presencialmente. Demostrar que has logrado un nivel dicho de admirar tanto para los fans, como para los demás profesionales, haciendo cosas increíbles en las partidas. Todo lo anterior, puede hacer que un jugador se mantenga durante mucho tiempo en los Esports y ser feliz con lo que hace. Para muchos es un camino muy difícil de llegar, y que es aún más difícil mantenerse en él. Por eso, incluso se ha visto a jugadores cambiar de Esports, para poder seguir en la escena. Pues lo que más les apasiona es jugar a videojuegos, entretener a las personas y los vínculos creados en los Esports.

El capital social obtenido a través de experiencias, es muy importante para las personas, los Esports no es algo ajeno a ello. Por eso en el siguiente collage, Aida y Alba, jugadoras profesionales de Clash Royale en su momento. Dan algunos mensajes, de lo que piensan y sienten de su recorrido por los Esports.

Figura 5.




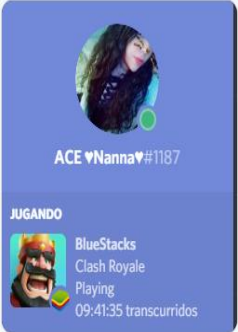


Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

## 2.7 El rol de la mujer

Debido a los alcances del trabajo y a mis propias limitaciones de tiempo no había pensado hacer un análisis profundo del rol de la mujer dentro de los videojuegos y los Esports. Sin embargo, por medio de las figuras (5 y 6) me gustaría dejar constancia de la importancia para futuros trabajos de atender esta dimensión y experiencia marcada por el género. Casi todas las mujeres mencionadas en las imágenes, pertenecen o pertenecieron en algún momento a un equipo de Esports. Además, algunas jugadoras casuales comparten sus experiencias en estas plataformas.

Dentro de la escena de los Esports, se han presentado varias situaciones donde la mujer es protagonista. En algunos casos, los equipos crean divisiones exclusivas, en otros comparten equipo mixto entre hombre y mujeres como lo hacen reina de Team Queso y María H de Mad Lions. Un dato importante al respecto, de porque se presenta que las chicas ingresen a equipos competitivos, pasa como lo menciona el medio de Movistar donde cada vez la mujer juega se mete de lleno en el mundo de los videojuegos y de los Esports. Algunas de las chicas demuestran gran pasión por los videojuegos y disfrutan de las relaciones establecidas en ellos, como es el caso de Nana y de Astrid. Sin embargo, existen situaciones donde el trato a las mujeres no es el más adecuado, desde unas menciones con lenguaje inapropiado y sexualizado, como lo menciona Marina Amores, hasta una vinculación al mundo de los Esports, no por sus capacidades sino por su género, como lo denuncia Alba.

Figura 6.

<p><b>Team Queso</b> @TeamQuesoGG · 23s  <b>#TQR6</b>   Recuerda que a las 18h (En unas 3h 30min) regresa la <b>#R6SpainNationals</b>. ¡Vamos a demostrar quién manda! 🏆👑</p> <p>🔗 @TeamQuesoGG vs @TeamHeretics  <a href="https://twitch.tv/rainbow6es">twitch.tv/rainbow6es</a></p>  <p>0:01</p>	<p><b>Yuyasauria</b> @NannaPlayer · 10 h      Soy una maldita adicta .-. y no tengo manos xD ya deberían explotarme como proo player soy muy buena opción :)</p>  <p>ACE♥Nanna#1187</p> <p>JUGANDO      BlueStacks      Clash Royale      Playing      09:41:35 transcurridos</p>
<p><b>Dv AstridA</b> @AstridMS13 · 9min      Pregunto si algun dia me entenderan, que me gustan lo videojuegos y las personas que conozco a traves de ellos, son personas maravillosas y buenas, no son unos simples extraños, queria crecer en YouTube y demas cosas, pero es difícil si ni tu familia te apoya.</p> <p>3 comentarios · 14 likes</p> <p><b>ACE Nanna Player</b> @NannaPlayer · 6min      Cuesta subir y hacer algo por ti pero no te desanimes si de verdad te gusta tu sigue por que es algo para ti que te agrada a ti y te llena a ti no busques la aprovacion de los demas claro necesitas audiencia pero aun que solo te vea 1 persona eso quiere decir que lo haces bien</p>	<p>CRIPER indicó que le gusta</p> <p><b>lbai</b> @LVPibai · 58 min      Un poco triste que cada vez que aparece una chica se llene el chat de comentarios de mierda, le hagan sentir incómoda y haya que chapar stream ver si con un poco de suerte dejamos de vivir en 1841 y paramos de comportarnos como putos monos</p> <p>70 comentarios · 769 retweets · 2,8K likes</p>
<p><b>aalb17</b> @aalbaa17 · 3 h      Prefiero que me digan, entras a un equipo porque tienes más nivel que el resto, que no, entras en el equipo porque del % de chicas que necesita un equipo tienes más nivel.      Algún equipo me ha querido en su equipo y ha sido porque hago bien mi trabajo no por ser chica..</p> <p>7 comentarios · 9 retweets · 70 likes</p>	<p>Lunas y MRS Luisda indicaron que les gusta</p> <p><b>Movistar Riders</b> @Movistar_Riders · 19 h      ¿Sabías que la audiencia femenina de esports ha crecido diez millones en tan solo un año? ¿Y que 46 millones de mujeres en todo el mundo juegan a videojuegos competitivos? 😊</p> <p>4 comentarios · 22 retweets · 125 likes</p>
<p>Nemos indicó que le gusta</p> <p><b>QLASH Clash Royale</b> @QLASHcr · 6 h      LIVE FROM THE QLASH HOUSE</p> <p>Our female Team will show some decks to complete the Rage Challenge ⚡ don't miss the opportunity to see the best decks to win!</p> <p><a href="https://twitch.tv/qlash_it">twitch.tv/qlash_it</a></p>  <p>RAGE CHALLENGE      TWITCH.TV/QLASH_IT      18.00 CEST      CLASH ROYALE</p>	 <p>Gonzo Reflexiones de Wyoming</p> <p>ENTREVISTA A MARINA AMORES</p> <p><b>Marina Amores y su denuncia del machismo en los videojuegos: "No hay mujeres jugando online porque no nos quieren jugando con ellos"</b></p>
<p><b>Varik0</b> @Varik0 · 18min      En respuesta a @MariaLH_CR y @RCarras_Invictv      hombre si quieres chicas para slo obviamente cobran por entrenar, si sabes que de base son todas peores que todos los de slo no vas a ficharlas para jugar, sino por marketing y si mejoran jugaran xD</p> <p>1 comentario · 1 retweet · 1 like</p> <p><b>Im-</b> @MariaLH_CR · 13min      Es literalmente horrible oír que digan "la vamos a pagar X por no hacer nada, por entrenar". A eso le sumas los comentarios de queremos chicas.. pues putisimo asco.</p>	<p>Eulála pls. y 5 más indicaron que les gusta</p> <p><b>MAD Maria.LH</b> @MariaLH_CR · 3 h      Por mí parte, muy contenta. Para muchos es una partida, pero para mí es muy importante. Es la primera vez que juego confiando en mí y logrando vencer los nervios, y he conseguido ganar. Siempre dando mi toque 🙌😭. A por las siguientes jornadas 🍌 #EnergyFruit</p>

Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

Como indican las secciones de entrenadores y la de jugadores, dinámicas y sistemas que pueden considerarse que profesionalizan a los videojuegos convirtiéndolos en un Esports. Sin embargo, quisiera presentar una perspectiva desde la experiencia de personas que han trabajado dentro de estos equipos, con relación a la profesionalización.

## **2.8 Profesionalidad**

La profesionalidad en una disciplina deportiva es en algunos casos, algo subjetivo y en otros no. Sin embargo, a continuación, mostrare algunas de las percepciones de personas que están dentro del mundo de los Esports en diferentes posiciones, que van desde dueño y fundador, como Álvaro González, managers, como Toka y Lucas Rojo, jugadores (Samu la moska, Asuchini, Eulalia), casters (Naginata e Ibai) y equipos como Sandstorm. Uno de los primeros temas a tratar es si los videojuegos pueden o no considerarse como un deporte, para algunas personas si y para otras no, como se puede apreciar en la primera imagen presentada en el collage. No obstante, si consideráramos a los videojuegos como un deporte, nos surgiría la pregunta de qué es lo que debe hacer un jugador de un equipo en pro de su imagen y de su equipo, para mantenerse en el medio. Dejando fuera los resultados deportivos y los comportamientos necesarios para ser queridos por una organización. Que acciones debes hacer para darte a conocer como figura pública, que tantas horas debes entrenar para poder dar los mejores resultados. En las imágenes 2, 3, 4, 5 y 7, se discute los anteriores temas mencionados, desde la cantidad de menciones y twists necesarios para publicitarte a ti y al equipo, que van desde mencionar la hora y contra quien se juega, hasta pedir apoyo. Por otro lado, se da un promedio de 8 horas diarias, de entreno para optar a dar la mejor versión posible de un jugador. Sin embargo, es una realidad que, aunque ya consideres ser jugador de videojuegos a un alto nivel, un trabajo, este está condicionado por varios aspectos, de los cuales se mencionan dos en el collage. El primero, es que los Esports se han mantenido detrás de una desarrolladora de videojuegos que en cualquier momento puede hacer que el videojuego sea muy popular y apoyado tanto por ellos como por usuarios, dando la posibilidad de tener un trabajo estable, como puede suceder el caso contrario, donde decidan cerrar el juego y te quedes sin una fuente de empleo. Como lo menciona, la ex jugadora de Mad lions, Eulalia. El segundo es la edad, que va condicionado de nuevo a una consideración de si es o no un deporte. Ya que como se sabe, los deportes por muy bueno que seas, tienen una limitación física, que viene dada por una cantidad de años cumplidos, como lo menciona el autor anónimo de la foto 8. Así mismo el equipo de Sandstorm, muestra su forma de trabajar, a pesar de las dificultades técnicas, antes de un partido.

Otra de las particularidades de cualquier profesión o trabajo, es el cambio de rol, como lo demuestra asuchini que pasa de ser jugador a manager asistente. Sin embargo, en relación al deporte, se suelen hacer revisiones médicas, en los Esports, si bien no es usual. El equipo de Mad Lions, decidió hacerle unas revisiones médicas, antes de una competición a sus jugadores.

Un tema muy importante en lo relacionado con los Esports, son el tema de contratos, si bien para las personas pueden ser una disciplina deportiva, para la ley aun no lo es. La pregunta de cómo se hacen los contratos o como es un contrato exactamente no lo puedo presentar, por cláusulas de confidencialidad. Sin embargo, el collage presenta algunos ejemplos relacionados a estos. El primero mencionado anónimamente por un ceo de un equipo, en el que dice, que, al no considerarse a los jugadores como deportistas, su contrato se presenta como un trabajador de régimen general. Es una realidad, que muchos jugadores son menores de edad, esto por un lado se debe al tiempo que le pueden dedicar, pero también a una práctica cultural aceptada, como es jugar a videojuegos. por otro lado, los videojuegos no tienen muchas veces una limitante de edad, aunque en algunas van desde los 13 hasta los 16. No obstante, estos jugadores son pagos o tienen contrato, muchas veces no, porque legalmente no se les puede hacer, como se indica en la imagen 9. Para mi consideración, debería existir normativas que protejan a los menores de edad, como se hace con los niños actores y una homogeneidad estatal, por parte de los países que tengan ligas de Esports. en relación a si son o no deportistas, para que se creen las condiciones laborales adecuadas, por casos como Polonia y China, donde si se consideran legalmente deportistas.

Figura 7.



Powerbang respondió

**C9 Hawks** @HawksNest · 2 h

I have never see so many people I follow comment under one post 😂

You know how older people say esports aren't sports? Or you can't make money playing video games?

Congrats Doc, you're leading the new generation of oldheads

**Dr Disrespect** @drdisrespect

Mobile gamers aren't real gamers.

Traducir Tweet

6 1 32

**Powerbang** @PowerbangGaming · 14 min

I don't consider Guy Beahm to be an ignorant person. I've attributed this comment to the intentional arrogance of the Dr. Disrespect persona. It was calculated, meant to irritate and get attention. But.... I will be watching this more closely in the future. I've been on...

**@LRojo\_**

Me parece absurdo cómo en lol hay aún jugadores en los mejores equipos de España con 3.000 followers.

No sé de dónde sale la rentabilidad, ni la sostenibilidad ni entiendo por qué los clubes no obligan a sus jugadores a generar contenido.

8:06 a. m. · 11 ene. 2020 · TweetDeck

8 Retweets 245 Me gusta

**Lucas Rojo** @LRojo\_ · 5h

En respuesta a @LRojo\_

En Fortnite o haces eso o estás literalmente muerto. No sirves. Por muy bueno que seas.

Así van los esports en España, jugadores con 3k followers que ganan 3k al mes. Luego que por qué hay proyectos que cierran.

9 5 92

**Toka #fie** @Toka\_Timkeso

Siguiendo

Esto va para todos los jugadores de esports de cualquier juego, sobre todo si la liga/torneos donde compites tiene poca visibilidad:

1º-El resumen es que si no os ven la empresa que organiza la liga dejara de hacer esa liga o el equipo dejara de pagarte ya que no eres rentable

14:37 - 27 may. 2019

6 Retweets 42 Me gusta

**Anónimo** 22s

Ya tío, pero no deja de ser un juego Peke. Hay mil cosas más importantes, familia, amigos, deporte... 8 horas al día en un juego me parece demasiado. Pero bueno, quizás me haya pasado, quería que fuera un consejo y ha acabado pareciendo una burla por calentarme, sorry

Y tu no te pasas 8 hiras en el instituto? En la universidad? Yo voy al gimnasio, salgo con mis amigos cuabdo tengo que salir, salgo de fiesta y me pillo mis pedos cuando tengo que hacerlo. Le dedico 7-8 hiras al dia como cualquier persona puede dedicarle a sus trabajos, en una jornada laboral normal

**Alvaro845** @Alvaro845 · 1h

En respuesta a @Alvaro845

Ayer hicimos un torneo entre diferentes personalidades de la comunidad de Clash Royale. Era lo típico de que todo fuera risas pero revisándolo de cierta competición (un bracket, un premio, unos casters, etc).

Más o menos tuiteábamos con el hashtag #ViejasGlorias

1 52

**Alvaro845** @Alvaro845 · 1h

Evito mencionar a perfiles más influencers como @Varik0 o @MalcaideCR y pillo como ejemplo a @gutiabusos. En su TL ayer tenais 6 publicaciones:

- 1 Tuit pidiendo que fueran a verle antes, que el partido era importante para él.
- 2 Tuit (RT) cuando empezaba compartiendo el directo

1 1 52

**Alvaro845** @Alvaro845 · 1h

- 3 Dos RT de contenido variado de las partidas (screenshots o clips).
- 4 Tuit con sus impresiones finales, con un poquito de beef incorporado.
- 5 Tuit (RT) de la publicación oficial con el resultado.

1 34

**FNC asuchini** @asuchiniCR · 4h

Como bien dicen, todo llega a su final, hoy anuncio mi retiro como jugador profesional de Clash Royale y paso a ser assistant manager de @FnaticCR, para mi es un paso bastante grande y estoy completamente agradecido con mi equipo por confiar en mi nuevamente. #DelBancoALaOficina

**Fnatic Clash Royale** @FnaticCR · 4h

De el Banco a la oficina

We're excited to announce that @asuchiniCR will be staying with us and using his experience to help direct and lead our CR team from behind the cameras.

We're excited to see the expertise and perspective that he'll bring to the table.

#alwaysfnatic 🏆



4 7 43

**Eulalia pls.** @Hellotailface · 27 min

ESTO, no podéis pretender que la gente deje sus carreras y su vida para dedicársela enteramente a un juego que no sabes si en unos meses te dará de comer, hay que asegurar el futuro (en la medida de lo posible) de los mejores para que los demás quieran llegar a serlo

**UtterMessi** @UtterXarly

En respuesta a @Hellotailface

Lo que necesita en el esport es un calendario afianzado y no que termine un torneo y no sepas si vas a volver a jugar

1 2

**SamuLaMoska** @SamuLaMoska\_CR · 7 h

Tantas horas 😓 Yo suelo hecharle 1-3 horas y algunos días ni lo toco prefiero descansar, desde hace una/dos semanas lo hago y me va bastante mejor que cuando jugaba tanto que llegaba a quemarme el estar jugando tanto.  
Pd: se que no soy profesional hijueputas k os veo venir 😂😂😂

**Nagi** @NaginataCr

En respuesta a @Eisenheim\_CR

De 6 a 8h mínimo, sino no eres profesional 🤨

5 13

**Nagi** @NaginataCr · 5 h

Son las necesarias para estar en la élite. Está claro que para eso te tienes que dedicar a full a clash o que esto sea tu meta y tener mucha capacidad de sacrificio. Esto se lo digo hasta a los de mi equipo, si entrenas un tercio que los profesionales no esperes competirles...

**27 años**

Sin embargo aquellos que quieran vivir de esto tienen que tener presente que **su carrera profesional no durará más de 10 años**, así que sólo los mejores podrán alcanzar la gloria y vivir de rentas el resto de sus vida. Según los entendidos la ascensión de un jugador profesional tiene su top alrededor de los **27 años**, momento en el que empiezan a perderse reflejo y la experiencia no lo soluciona todo.

**Anon** · 21 Apr

artistas o deportistas no? porque los canteranos de los equipos de futbol si que cobran? y si los jugadores del esports no son deportistas, que estan considerados? en la declaracion de la renta q les pone? jaja

Estatuto de los Trabajadores régimen general.

0

**Anon** · 21 Apr

a los jugadores sub16 como ruben o juanma, se les puede asalarar?

No, está prohibido por la ley hacer contratos de trabajo a menos de 16 años (salvo artistas, pero no es el caso).

0

Martín Alcaide indicó que le gusta

**Ibai** @LVPIbai · 19 h

Java. AD Carry de Penguins: "Estábamos negociando mi fichaje y le dije a mi jefe: si me invitas a un Kebab firmo esta misma noche. Me invitó y firmé"

Los esports tienen las historias más maravillosas del mundo

22 712 25K

TRB | Ignasi Abad #fandelalol indicó que le gusta

**Berni Bouzas** @BerniBzs · 1 h

¿Echáis en falta una plataforma rollo Infojobs pero para esports?

Donde buscar trabajo/empresa en la que colaborar/ equipo en el que jugar específicamente en esports...

Veo mucho "RT para ayudar" y "estoy F/A" por tw

¿Qué opináis? ¿Qué debería tener?

Abro debate y os leo 🗨️

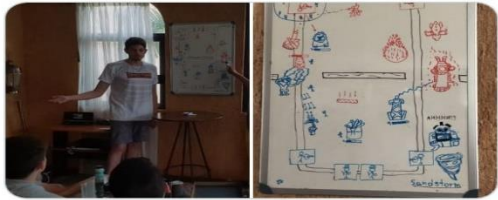
7 15 27

Mostrar este hilo

**Tormenta de arena** @Sandstor... · 49 m

Cuando se corte el Internet un día antes del primer partido de CRL 😂. Acá no se desperdicia el tiempo, se trabaja igual Pd: El primero que adivina todas las cartas y las cosas del tablero, y la haya dado a la publicación se gana 10 dolares 🤑

#ASTormIsComing 🍷🍷🍷



Manu Terrones Godoy y 9 otros



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de las plataformas de Twitter y curiouscat.me de distintos usuarios.)

### 2.9.1 Hojas de vida

Algunas personas podrían considerar a los Esports como poco profesionales. Sin embargo, con el paso del tiempo, algunas personas se han preocupado por crear una imagen laboral de sí mismas. El siguiente collage, muestra algunos ejemplos de hojas de vida desde el analista SCARFACE, donde expone sus habilidades, su experiencia laboral y sus estudios. El Jugador Lemon Tea, comparte su hoja de vida, con la particularidad de los varios idiomas que utiliza para presentarla, desde su recorrido deportivo, sus metas, redes y los idiomas que habla. Este último apartado es muy considerado en los equipos, debido a que la comunicación es importante para el trabajo en equipo y para la convivencia. Otro de los jugadores que comparte su hoja de vida es Chiqui, que añade a diferencia de los anteriores ejemplos, sus logros obtenidos en distintas competiciones y referencias, además, de una notable variedad de idiomas. Finalmente, el colombiano Sebastián Escobar, quien presenta su hoja de vida añadiendo una breve presentación de sí mismo y añadiendo una serie de información como los ejemplos anteriormente mencionados. Para mi esto es muy curioso, si bien plataformas como LinkedIn, permiten la creación de un perfil laboral, no muchas personas, sean deportistas o no, comparten estos en las plataformas virtuales, de esta manera.

Figura 8.



## ESTEPHAN MENDEZ "SCARFACE"

Assistant coach  
Analista

**HABILIDADES**

- Trabajo directo con jugadores:
- Comunicación, Visión estándar, Visión estratégica, control de objetivos neutrales y datos comparativos con otras escenas.
- Buena comunicación
- Análisis de parches, innovación de matchups y nuevas rotaciones.
- Trabajo bajo presión, responsable y organizada.
- Adecuación cultural.

**EXPERIENCIA LABORAL**

**Kaos Latin Gamers academy lan (2,014)**

- Coach principal
- Riot Open

**Tesla Esports (2,014)**

- Coach principal
- CDL (Clasificación a Copa Latam) 1er Lugar

**Zaga Talent Gaming (2,015)**

- Coach principal
- Riot Open (Clasificación a CDU 1er Lugar)

**Predators e-sports (2,016-2017)**


- Analista, Strategic Coach
- CDL (Clasificación a LLN) 2do Lugar
- LLN 3er Lugar

**Authority e-sports (2,017)**

**EDUCACIÓN**

2012-Presente Cierre de Pensum  
(Guatemala) Medicina Veterinaria

2018 - 2019 Diplomado en Coaching  
(Liderazgo en entornos virtuales)



## SEBASTIAN ESCOBAR

Esports Manager - Marketing Creative

[in /sebastian-escobar-2b870689/](https://www.linkedin.com/in/sebastian-escobar-2b870689/)

**EXPERIENCE**

**2018 - 2020**

- ESPORTS MANAGER**
- LOTO GAMING**
- Business strategies and budgets design, improvement of effectiveness in business plans, budget management, Esports teams management.

**2017 - 2019**

- COMMUNITY MANAGER - CREATIVE**
- KINGSTON HYPERX - ASYLUM MARKETING**
- Digital content creation, event coverage, copy writing, social media strategies, metrics improvement.

**2018 - 2019**

- CONTENT CREATION**
- OVERWATCH / BLIZZARD - ASYLUM MARKETING**
- Digital content creation for BR an LATAM Instagram, copy writing, social media community activations.

**2010**

- INGENIERIA DE SISTEMAS**
- UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA**
- 4 years - Postponed studies

**ABOUT ME**

Creative, Competitive, And with a great sense of humor capable of leading and teams oriented to a specific fields to obtain results in medium and long term. Humility and loyalty are the flag of my work.

**CONTACT**

✉ [clintz.job@gmail.com](mailto:clintz.job@gmail.com)

**SKILLS**

- English (C1) ●●●
- Leadership ●●●
- Creativity ●●●
- Recursivity ●●●

**REQUEST FULL WITH REFERENCES VIA DM OR MAIL**



## Christian Sebastian Sposato (Chiqui)

Competitive Clash Royale Player

**EXPERIENCE**

**2017: Omega eSports**

After some really good individual performances I joined Omega, making it grow and reach a good reputation internationally finishing top 8 in Europe in the Royale Premier League (RPL).

**2018: KIVF**

With a lot of ambition I joined KIVF team, practicing and playing with Super Liga Orange (SLO) players, one of the most relevant competitions in the world. In this period I also individually qualified for the CRL live combine in Amsterdam, finishing Top 12 in Europe.

**2018/2019: QLASH**

Coming back in Omega eSports, the CR team joined QLASH, we finally got a spot in SLO, which I competed in, finishing with a positive win rate and almost getting into the playoffs.

**LIVE EVENTS**

- CRL Live Combine (Amsterdam)
- Live tournament organized by QLASH (Milan)
- La Copa Finals (Madrid)

**COMMUNITY EVENTS**

- QLASH Meetups: Milan, Treviso, Malta

**EDUCATIONAL INFO**

Secondary School Diploma in Mechanical Engineering  
Starting University in October (Economics)

**LANGUAGES**

- Italian
- Spanish
- English (B2)
- French (A1)

**Achievements**

- ESL Serie A Group Stage #10 2019
- WEL Qualified | 2019
- ESL Serie A Group Stage #5 2018
- CRL Qualifier EU Day #4 2018
- CRL Combine EU #12 2017

**Team Achievements**

- WRL S3 Argentina #4 2019-07-13
- SLO S3 Team Qlash #7 2019-06-23
- LaCopa 2018 Team Heretics #4 2018-10-21

**TECHNICAL SKILLS**

- Positive Mindset
- 3 Years Experience
- Very Committed
- Great Cooperation
- Hard Working

**CONTACT**

[chiquidashroyale@gmail.com](mailto:chiquidashroyale@gmail.com)  
Twitter: @ChiquiRoyale  
Instagram: chiqui\_cr


**REFERENCES:**

Daniela Giacomelli (Megha)  
Personal Manager  
[daniagiaco@gmail.com](mailto:daniagiaco@gmail.com)  
Twitter: @MeghaCR

Simone D'Orazio (Nemos)  
QLASH Team Manager  
Twitter: @nemos\_twitch

Adri Casado Torres  
QLASH Coach  
Twitter: @Adriiii

Gabriele Galluccio (DoctorC)  
QLASH Coach  
Twitter: @CRDoctorC



## ESTEPHAN MENDEZ "SCARFACE"

Assistant coach  
Analista

**HABILIDADES**

- Trabajo directo con jugadores:
- Comunicación, Visión estándar, Visión estratégica, control de objetivos neutrales y datos comparativos con otras escenas.
- Buena comunicación
- Análisis de parches, innovación de matchups y nuevas rotaciones.
- Trabajo bajo presión, responsable y organizada.
- Adecuación cultural.

**EXPERIENCIA LABORAL**

**Kaos Latin Gamers academy lan (2,014)**

- Coach principal
- Riot Open

**Tesla Esports (2,014)**

- Coach principal
- CDL (Clasificación a Copa Latam) 1er Lugar

**Zaga Talent Gaming (2,015)**

- Coach principal
- Riot Open (Clasificación a CDU 1er Lugar)

**Predators e-sports (2,016-2017)**

- Analista, Strategic Coach
- CDL (Clasificación a LLN) 2do Lugar
- LLN 3er Lugar

**Authority e-sports (2,017)**

**EDUCACIÓN**

2012-Presente Cierre de Pensum  
(Guatemala) Medicina Veterinaria

2018 - 2019 Diplomado en Coaching  
(Liderazgo en entornos virtuales)

Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

## 2.9 Desilusiones

Los Esports son un modelo de negocio, relativamente nuevo, y con ello ha venido varios desafíos a nivel organizativo y legal. Dentro de esto, muchas empresas y personas han realizado acciones que han afectado negativamente a diferentes personas, usualmente a jugadores que quieren ser profesionales e incluso a los jugadores ya considerados profesionales. Algunas de ellas son recolectadas en el collage, que van desde ocultar premios y pagos obtenidos, falta de cumplimiento de pagos o hasta mentiras de proyectos. Esto es un tema muy delicado, ya que no hay instituciones que estén autorizadas para poder sancionar estas prácticas, a parte de los estados de donde están estipulados los equipos. Por otro lado, es común que todos los integrantes de los equipos tengan cláusulas de confidencialidad, que impiden que divulguen información, de sus condiciones, lo que en ocasiones impiden que se hagan denuncias por desconocimiento legal y por los costos de los trámites legales.

Figura 9.



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

## 2.10 Gaming House

Los sitios de entrenamiento y convivencia en los Esports usualmente son casas grandes, donde pueden tanto entrenar como vivir durante una x cantidad de tiempo, mientras participan o se

preparan para las competiciones. A continuación, se ve el estilo de estas casas, de los equipos de Immortals y de Team queso.

Figura 10



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de Twitter de distintos usuarios.)

Para muchos equipos estas casas, se convierten en el centro de sus operaciones. Gracias a que en estos lugares pueden ser acondicionados y cumplen el rol de centro de entrenamiento, para las diferentes divisiones de equipos y como un espacio donde los jugadores pueden convivir y fortalecer la comunicación por medio de la estadía permanente en el lugar. Usualmente estas casas, se ubican en una zona que no sea de fácil acceso para los fans, debido a que eso entorpecería su trabajo de preparación para las competencias, ya que muchos equipos no pueden permitirse una seguridad adecuada, que a nivel económico si se podría conseguir en deportes como el futbol profesional, por ejemplo. Sin embargo, la estructura de quienes ocupan la casa depende mucho del número de videojuegos en las que compita el equipo y el número máximo de personas que puedan vivir en ella. Estas nacen como una necesidad económica y logística que les permita a los equipos de Esports tener unas condiciones lo mejor optimizadas posible, para poder competir al más alto nivel. En el caso de *Team Queso*, los principales habitantes son su CEO Alicia Moreno, quien es la encargada de darle un orden a la casa en relación a las reglas, además de tener una oficina donde coordina los acuerdos comerciales de marcas y hace los contactos necesarios para que el equipo

se mantenga a flote. La CEO puede cumplir también con los requisitos necesarios para las inscripciones a las competiciones, planes de inversiones para las marcas patrocinantes y los contactos para posibles jugadores. El siguiente rol dentro de la casa es *fuyur* quien es el manager general de las distintas divisiones de *Team Queso*. Este al igual que el CEO, gestiona las reglas de convivencia, pero, además, coordina las actividades en las que participaran los distintos equipos. Aunque su principal videojuego es *Clash Royale*, este apoya a los diferentes managers de los otros videojuegos. Otro de sus integrantes es quien limpia la casa y prepara los alimentos de los jugadores, pues es primordial tener una buena alimentación para un mayor rendimiento, no obstante, en ocasiones, como lo mostrare en la figura 2, los mismos jugadores e incluso el entrenador, dado el caso, llegan a suplir estas necesidades, ellos mismos. Esto es una particularidad de los Esports, la podemos ver representada con el entrenador de team queso Mad Raider, quien les cocina a sus jugadores (Underground, 2018).

Figura 11.



Fuente cuenta personal de twitter de Mad Raider

Sin embargo, este último rol, lo pueden cumplir los mismos jugadores o el entrenador. Esto se ve de una forma positiva, pues genera más unidad dentro del equipo y otorga a los entrenadores una responsabilidad de orden y liderazgo, como lo hace el segundo entrenador de *Team queso* en la competencia de CRL EUROPA (Ver Figura 2).

El siguiente puesto en la casa son los entrenadores de cada video juego, los cuales se encargan de analizar las mejores composiciones de la plantilla de jugadores y mejorar sus habilidades con los entrenamientos diarios. Este equipo al menos en *Clash Royale* como lo indica "Termisfa", actual



entrenado, en la presentación del video de la Gaming House<sup>19</sup>, e tienen jornadas de unas 6-8 horas diarias repartidas a lo largo del día, viendo repeticiones de partidos anteriores, jugando uno versus uno entre los jugadores, y por último sosteniendo encuentros con algún clan para practicar. Por último, se encuentran los jugadores que aparte de tener un horario definido para el entrenamiento, poseen dentro de la casa una habitación ya sea compartida o individual, en el caso que sea creador de contenido un set up, donde por contrato realizan emisiones cada cierto tiempo, creciendo no solo los fans del jugador sino también los del equipo. Esto último es fundamental para que el equipo mantenga una visibilidad que le permita adquirir seguidores que los vean en las competencias, en contraste con ello las marcas se interesen en patrocinar estos equipos para que los espectadores y fans adquieran sus productos (Underground, 2018).

En caso de las *Gaming House*, el manager se encarga de implementar las reglas de convivencia y de las actividades recreativas que los jugadores pueden realizar, además de solucionar conflictos internos. Este es un aspecto que quizás no se suele ver en los equipos a nivel profesional de los deportes tradicionales (Underground, 2018).

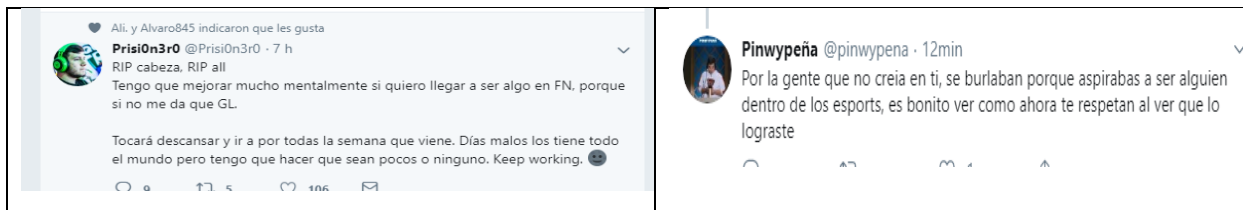
Un con una función particular es el analista, Aunque muchas veces estos no conviven con los demás en la casa, sino que trabajan a distancia. Su trabajo, es fundamental, para poder establecer en conjunto con el entrenador y los jugadores una estrategia para obtener en mayor probabilidad una victoria. Finalmente, está el rol del psicólogo, este cumple una función que para muchos participantes de los *Esports*. Debido a que para poder estar al más alto nivel de jugabilidad y conocimiento del videojuego, cada integrante del equipo debe pasar una x cantidad de horas al día trabajando en su rol. Esto en ocasiones puede pasar de algo entretenido y divertido a algo aburrido, cansado e incluso frustrante. Ya que en muchos videojuegos hay un factor de suerte que por más bien que se juegue puede hacer perder al jugador. Los psicólogos son los encargados de guiar a los integrantes en situaciones adversas y complicadas tanto durante la preparación a una competencia importante como durante y después de estas.

En el caso de *Team Queso* este rol lo cumple *pixel-mind*, una empresa de psicólogos dedicada a dar un acompañamiento profesional a los equipos de *Esports*. Quienes idearon una estrategia para contrarrestar efectos mentales no deseados, creando una manilla *anti-tilt*, para recordarles a los

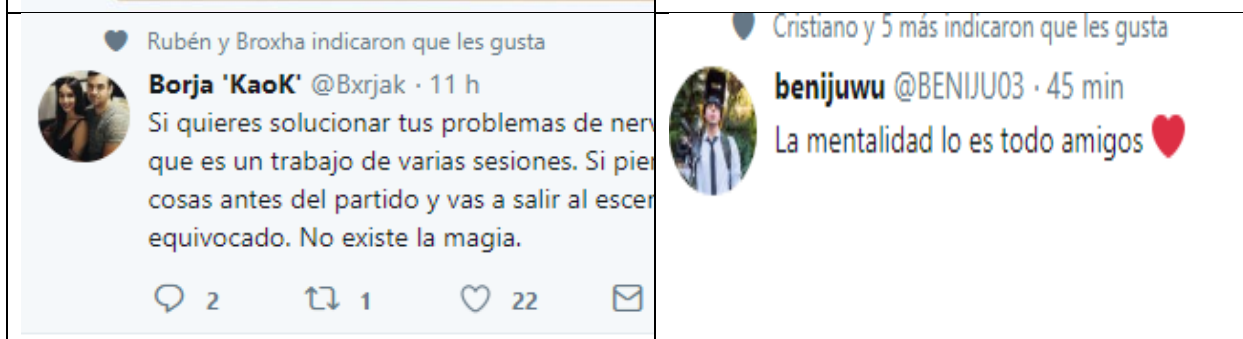
jugadores que deben permanecer la calma ante situaciones adversas y tomar siempre las decisiones adecuadas para elevar sus probabilidades de ganar. El *tilt*, es como los equipos y jugadores llaman a uno de los estados mentales que consiste en tomar una serie de decisiones erradas al momento de jugar, ya sea por no estar concentrado, debido a una racha de partidas perdidas, problemas en el ámbito personal o por un factor de suerte que lo predispone. Uno de los apartados, que a lo largo de mi investigación considere fundamental, para las personas que se dedican a los Esports. Es el componente del estado mental, que, si bien para muchas personas parece pasar desapercibido, los que viven a diario esta experiencia, rescatan este apartado. Una de las empresas más destacadas en el apoyo a los Esports, es pixel mind, que rescata la importancia de la motivación antes de un partido y como uno de los entrenadores del equipo Outplayed, coincide con este pensamiento. Además, esta empresa crea seminarios, para que los entrenadores puedan preparar a sus jugadores en este apartado. Uno de los jugadores que considera que el estado mental, es algo muy importante, es el jugador de Fornite Prisi0n3ro, que menciona como el no estarlo puede afectar gravemente su rendimiento en proyección a una competición. Finalmente, un jugador de clash royale menciona cuán difícil fue su inicio pero que gracias a su desempeño ha logrado ser reconocido dentro del entorno, al que se propuso pertenecer.

Figura 12





Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

Con el contexto elaborado hasta el momento en las anteriores secciones, presentare un panorama de los Esports en Colombia, para contrastar el desarrollo de estos con los ejemplos mostrados.

## 2.11 Los Esports en Colombia

Como mencione en el anterior capítulo, los Esports en Colombia han sido posible gracias a influencia de otros países alrededor de mundo. Sin embargo, en Colombia el factor económico, condiciona mucho la escena competitiva de los videojuegos en el país. No obstante, Colombia es un país donde las personas disfrutan de los videojuegos y también de la competencia que se pueden crear con base en estos. Por eso, a pesar de no tener los recursos económicos y la logística para crear ligas nacionales que les permita a los distintos jugadores de distintos Esports competir a gran nivel alrededor del mundo. La posibilidad que pueden otorgar algunos Esports de ser unas plataformas ideales, en las que los jugadores puedan competir al más alto nivel alrededor del mundo, se complementa con la disponibilidad las competencias individuales y en grupo, tanto de forma virtual como presenciales. Además, de las competencias nacionales, que para muchos jugadores le da la oportunidad de obtener un nivel adecuado y constante, que les permita construir bases con las cuales, pueda destacar individualmente, para que sean observados y posteriormente fichados por equipos de otros países, donde si existe la plataforma organizativa para poder dedicarse a ser un profesional en su deporte electrónico particular. Actualmente en Colombia solo *algunos Esports* como *League of Legend*, *FIFA*, *Clash Royale* o *Dota 2*, tienen plataformas profesionales o semiprofesionales para los colombianos.

En la escena del Esports los tanto *League of Legend* como *Clash Royale*, son algunos de los deportes electrónicos que han permitido a los colombianos, destacar en competencias alrededor del mundo. Un ejemplo de ello, han sido Víctor y Kodigo con Crean Esports, equipo español con el que participaron durante la primera competencia de *Clash Royale* a nivel mundial por equipos, creada por la propia desarrollada supercell: Crl Latam, donde ambos tuvieron un buen desempeño, pero al reducirse la plaza para jugadores, solo Kodigo pudo competir en la segunda edición, esta vez llamada: Crl West. Por otro, Víctor no pudo obtener una plaza, pero se mantuvo en la escena competitivas con el equipo chileno Ace. En el caso de kodigo, quien era un estudiante de ingeniería, que decidió dedicarse a los Esports. Una decisión compleja para muchos jugadores, que deben suspender o tomar en línea sus lecciones, para obtener un título de secundaria, bachiller o incluso universitario. En algunas ocasiones, estos no son apoyados por sus familias, pero aun así deciden apostar por los Esports, a pesar que en el pasado los videojuegos han demostrado que son temporales en el tiempo y que algunos pueden durar un par de años en la escena, como lo hizo

*Hallo* a comienzos de los 2000 y otros pueden durar más de 10 años en esta, como *League of Legends* lo ha logrado.

Algunas de las personas más importantes en Colombia que han buscado trabajar por una visibilidad, de *Clash Royale* a nivel nacional e internacional. Han sido los creadores de contenido, Guzzy, Fede YT, Carlos Rosentiehl. Quienes con sus creaciones de contenido(videos-directos) y participación con distintas organizaciones, como Versus Esports, han logrado crear eventos a lo largo del país. Historias de Guzzy, Carlos y fede.

En el caso de Guzzy, comenta como inicio en la escena competitiva, como pudo lidiar con problemas personales, su trayecto en los equipos y competencias:

“Competitivamente empecé en esto hace 3 años jugando CR mi madre y hermanos pues no me decías nada ya que nunca descuidé mis deberes en mi casa, cuando empecé en CR lo hacía por diversión ya que me entretenía mucho y me ayudo a superar mis problemas psiquiátricos después de un accidente de tránsito que tuve en el 2015 jugaba por diversión pero era muy competitivo siempre quería ser el mejor y pasaba mucho tiempo jugando mientras estuve en recuperación el CR me sirvió como terapia de superación ya que gracias a CR tuve muchas oportunidades como Caster, empecé como caster porque hace 2 años veía que en Colombia no había muchas competencias lo que me llevo a crear a EvoGamingEsport, una organización enfocada a los Esports y para apoyar principalmente a Colombia y empezar a realizar la Liga Colombiana de *Clash Royale*, donde yo competiría con mi equipo en su momento, Colombian Hell, pero el proyecto queríamos que tuviera mucho apoyo por lo cual, buscamos el apoyo de casters de ese momento para que transmitieran los partidos de la liga, pero nadie quiso, por lo que yo vendí mi moto para comprar una computadora con la capacidad de hacer streaming fluidos desde ese momento febrero 11 2017 empecé a ser caster, en conclusión deje de competir por castear la liga que yo creé, desde mis inicios en CR estuve en varios equipos en los cuales me caracterizaba por ser emprendedor y muy ambicioso lo que me convertía en un líder nato, así fue como tomé el liderazgo de Colombian Hell, cuando el líder se retiró y me puse a cargo después de muchos cambios en el equipo nos convertimos en referentes nacionales, no solo por organización sino también por nivel llevándonos a ser vistos por muchos equipos como Nova Esports y Sandstorm, para ser el equipo que los representará acá en Colombia, y así fue como con Sandstorm Colombia ganamos la competencia de CR más importante de Colombia hasta ahora realizada, quedamos campeones del torneo apertura y ganamos 1000USD y sub campeones del clausura que ganamos 1000USD también ese era uno de tantos objetivos que teníamos como staff, al día de hoy eh ganado más dinero gracias a este video juego que lo que gane siendo mecánico industrial y sin realizar tanto esfuerzo físico y si mi familia al inicio se asustó cuando gasté 3.5millones en un PC y me trataron de disuadir pero yo lo hice porque me entretenía no pensaba que ganaría dinero con esto la verdad, al día de hoy mi familia me pregunta por mi trabajo como stremer y me apoyan mucho. Los Esports abren muchas puertas gracias a esto yo conocí otras ciudades y monte

en avión por primera vez, es difícil vivir de esto, pero el amor que le pongas, constancia y compromiso hacen la diferencia” (Guzzy, conversación personal, 2019).

Esta historia, permite ejemplificar y entender porque las personas consideran a los videojuegos una parte esencial de su vida, en este caso Guzzy, pudo apoyarse no en los videojuegos para superar distintos problemas personales, crear un capital económico y social entorno a las competiciones y al rol que cumplió en muchos momentos como organizador, caster y ceo de un equipo de deportes electrónicos.

Fede, por otro lado, expresa:

“He sido muy competitivo en todo lo que hago, siempre quiero ser el mejor, desde *Tetris* hasta *Call of Duty*. Cuando me di cuenta, de que entorno a *Clash Royale* existía un mundo detrás de un simple juego, sino que existía toda una industria de competiciones profesionales semi-profesionales y amateur, siendo este el juego que me mataba en el momento, decidí buscar un equipo colombiano y ver cómo funcionaba todo este mundo hermoso de los Esports o deportes electrónicos tal y como tú lo llamas. Principalmente lo que me involucro fue un video de Super liga Orange de *Clash Royale* ahí en adelante mi vida cambio totalmente” (Fede conversación personal, 2019).

Además, menciona, su perspectiva de la escena competitiva colombiana:

“Busqué impulsarla al comienzo por intereses personales, sentía que por la cantidad de jugadores que habíamos podía sacar provecho de ello y traté de hacerlo vendiendo camisetas en un presencial que hubo en Pereira. No me fue nada bien con esto, de hecho, todavía tengo muchas de esas camisas en mi closet guardadas en una bolsa, pero al siguiente año, decidí yo hacer el torneo presencial en la ciudad de Pereira, no por conseguir dinero sino por unir comunidades. Se logró consiguiendo que el jugador más importante de Colombia (Kodigo) asistiera al presencial y con esto llamar la atención de marcas y de jugadores para el evento, en el cual me esforcé bastante en realizar. Se logró el cometido, jugadores de Armenia de Manizales de Cali, asistieron al torneo a pesar de que solo hubo 47 participantes, el conocernos todos y la felicidad de estar con personas que disfrutaban al máximo lo mismo que yo y que congeniábamos en todo lo que hacíamos, era un sentimiento increíble, opacó incluso el hecho de que perdí dinero porque alguien pagó con un billete de 50 mil falsos” (Fede, conversación personal 2019).

Este relato revela, las dificultades de crear competencias en Colombia. A pesar de ello, el ver que muchas personas se interesan por crear una escena competitiva, que no solo busca un beneficio económico, sino que el compartir una serie de afinidades, hace que se cree una comunidad entorno a los videojuegos en Colombia. Por otro lado, como lo había ya mencionado anteriormente, hay

una influencia de países como España de donde es la Súper Liga Orange, competencia organizada por la LVP. Aquí, hace una reflexión de su experiencia en el mundo competitivo y lo que para él han sido los videojuegos, a lo largo de su vida:

“Mi experiencia trabajando con los esports ha sido bastante interesante y polivalente porque no solo se convirtió en mi diario vivir, sino que se convirtió en mi sueño el superarme cada vez más, el llegar lejos en cada paso. Gracias a un suceso de golpes de suerte terminé siendo todo lo que había soñado alguna vez, cuando abrí un Poly Station de niño y ese sueño era vivir de los videojuegos. Trabajando he tenido la oportunidad de participar como caster en diferentes ligas colombianas, profesionales, semi profesionales. En Panamá tuve la oportunidad de llevar una liga estudiantil también como caster algo espectacular porque los 3 ganadores eran muchachos de familias pobres y los premios eran becas completas en la universidad en la que sea realizó el evento, las madres en llanto de alegría me abrazaban diciéndome que era el primero de la familia que lograría ir a la universidad y todo gracias a los deportes electrónicos. Solo pude competir una vez a gran escala y fue en una final universitaria por la cual tuve que ir hasta Rio de Janeiro al complejo olímpico, para coronarme como lo hice más tarde, como el primer campeón latinoamericano de Esports universitario. Fui deportista toda mi vida y el sueño de todo deportista es lo que logré gracias a un simple Juego. Pero en general la experiencia siempre ha sido ser la voz detrás de las partidas.” (Fede, conversación personal 2019).

La concepción de deporte y la competitividad que se le ha asociado a este concepto, refleja en este relato como para los videojuegos, pueden ser un deporte, como a través de ellos vivió una experiencia de disciplina deportiva. Además, cuenta como los Esports cambiaron su vida no solo en experiencias a nivel deportivo, sino también a nivel personal:

“Cambiaron mi vida en 180 grados, encontré por fin el norte que quería seguir en mi vida el cual es usar mi voz, he conocido 3 países a los cuales nunca pensé que iría, he conocido gente espectacular de todas partes del mundo, he trabajado con personas increíbles y sigo en la lucha por encontrar esos talentos cada que me siento a narrar partidas, soy feliz con lo que hago y estoy seguro que no todo el mundo puede decir esto mismo, a veces nos toca hacer lo que tenemos que hacer y gracias a los deportes electrónicos encontré lo que me hace feliz y con lo que he salido adelante sin ningún problema, era estudiante de derecho 5 años sabiendo que no era lo que yo quería hacer y ahora vivo de los Esports y me desvivo por los Esports” (Fede, conversación personal 2019).

Para mi este relato entabla una discusión, que muchos científicos sociales y personas se están preguntando, porque existe o se percibe una tendencia a que la gente cambia de profesión porque no les gusta lo que hacen. Por otro lado, muestra un emotivo vínculo con los videojuegos, considerándolos ahora su trabajo, dedicándose a algo que disfruta, esta última palabra, creo que ha puesto en duda, muchas cosas de las hacemos a diario, y como en el caso de Fede, a buscar un nuevo rumbo no solo profesional sino personal.

Finalmente, percibe la escena competitividad Colombia como:

“Colombia siempre va a ser un lugar difícil para salir adelante con proyectos novedosos, pero cuando se logra se desata una avalancha de oportunidades y grandes cosas, en este momento la escena Colombiana no está tan fuerte porque no hay torneos de nada, en deportes electrónicos hay cientos de modalidades y solo hay torneos de *League of Legends* y *Free Fire*, tratando los líderes de la comunidad de sacar de nuevo a flote las competencias para el juego que nos ha hecho reír y llorar que es Clash Royale. En Colombia es muy complicado, hay varias empresas enfocadas en ayudar a la escena competitiva, pero en su mayoría tratan de simplemente pensar en su beneficio, lo cual lo único que hace es dilatar el progreso y poner "pereques" a cada proyecto, además de esto las empresas son muy desconfiadas en dar apoyo o patrocinios y en muchas ocasiones simplemente te dicen "no se usted de que me habla, pero gracias" así le hayas explicado cada pequeño punto en los deportes electrónicos. Pero tengo mucha fe en este año, se vienen cosas grandes para los deportes electrónicos por el momento en MOBILE en Colombia y esperar que se pueda aprovechar al máximo cada escena para sacar nuevos talentos, nuevas ligas, interés por los medios masivos de comunicación como lo es México que transmiten el mundial por un canal de televisión, tengo mucha fe en SNL en VERSUS ESPORTS, pertenecen a personas que han luchado por años por esto que nos gusta y seguiré luchando a su lado hasta que digamos todos juntos, lo logramos, llevamos la escena competitiva a su punto más alto hasta el momento en Colombia” (Fede, conversación personal2019).

Fede en este apartado, identifica algunas de las perspectivas que he tenido yo, al empezar mi investigación, a través de diferentes medios, en el que yo percibía que había mucho interés por parte de los colombianos en una escena competitiva, pero existía poco apoyo, en parte por desconocimiento, de una industria que poco a poco está creciendo y haciéndose presente en muchos países.

Otro de los personajes relevantes en la historia de los *Esports* en Colombia, es Carlos Rosentiehl quien, desde la ciudad de barranquilla, empezaría a organizar y gestionar distintos torneos desde su estancia por la universidad. Dicha pasión lo llevo a tomar sus prácticas profesionales, a pesar de no contar con el apoyo de su familia para realizar esta decisión, de enfocarse en los videojuegos, se empezaría consolidar como profesional en medios audiovisuales y a formar como caster en la empresa de la grieta, agente clave en el desarrollo de la escena colombiana, en donde conocería a otra de las pioneras en Colombia LoboMolotov.

Por otro lado, el sostenimiento de los videojuegos en el tiempo y que los jugadores puedan ver los videojuegos como una profesión, mediante la conversión de estos, en *Esports*, que les asegure un futuro deseado, es complicado. Todos los componentes que componen la estructura de los



*Esports* deben funcionar en conjunto para que se pueda mantener en el tiempo. En Colombia, el *Esports* que ha logrado, tener una competición que ha logrado en los últimos años, darles a las personas la posibilidad de dedicarse profesionalmente a jugar videojuegos, ha sido *League of Legends*. Sin embargo, el que se pudiera establecer en Colombia y la gente pueda vivir de ello, no ha sido fácil, muchas personas debieron tomar la batuta, para asegurarse que en Colombia la gente observa y disfruta de los *Esports*.

Una de las personas más importantes en la escena colombiana, que ha logrado que los videojuegos y las cosas asociadas a estos, como son los cosplays. Es la colombiana y exitosa *influencer* Sandra Liliana Herrera Velásquez, mejor conocida como LoboMolotov, de profesión es diseñadora gráfica de la universidad Jorge Tadeo Lozano, a sus 27 años, ha puesto logrado poner a Colombia en el foco de atención para la realización de eventos basados en videojuegos y *Esports*. En conjunto, con la empresa de la Grieta, que nace con la necesidad de tener un sitio, donde los jugadores profesionales pudieran formarse. Juntos han logrado crear la escena competitiva de los deportes electrónicos más grandes del país (Santos, 2018).

LoboMolotov y la Grieta han diseñado competiciones sobre todo en torno al videojuego de *League of Legends*. el trabajo conjunto, que empezó con un mensaje de Facebook, en el que la grieta quería contar con LoboMolotov, inicio con un evento en un cine, en el que se transmitía una de las competencias más importantes de *League of Legends*. En este evento LoboMolotov, tuvo la posibilidad de presentar un acto de apertura. Y a partir de este ambos empezaron un camino, que ayudaría a crear las bases de los *Esports* en Colombia (Santos, 2018).

Tras una pausa en los videojuegos, estando en la universidad, un amigo le presento el videojuego *League of Legends*, con el cual empezó un gran vínculo no solo al competitivo de este videojuego sino también a realizar cosplays de los personajes. Con un amigo, decidió crear un equipo, a pesar de no obtener buenos resultados, si logro crear una base experiencial acerca, de que debía hacer para destacar y llegar alto, como jugadora en la escena que ofrecía el videojuego. Entrenaba unas 12-14 horas por sesión de entrenamiento, lo que hacía que sus vínculos personales se vieran afectados. Tras una continua presencia en eventos creados por la grieta. Paso a ser parte del staff de la grieta siendo la coordinadora de comunidad para empresa. (Santos, 2018)

Otra de sus características es el amor por el cosplays, a la cual le ha dedicado más de 10 años de su vida. Con ello, logro obtener una participación a nivel latinoamericano con la desarrolladora de

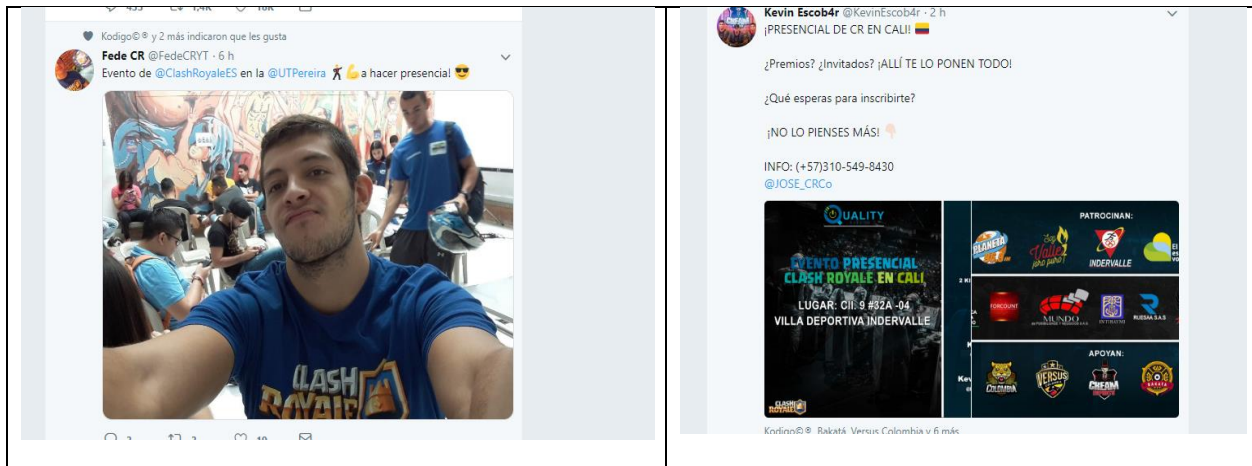
Riot, Creadora del videojuego *League of Legends*. con su experiencia como jugadora semi-profesional, como cosplayer y como coordinadora de la grieta, además de estudios en marketing digital y locución. Para convertirse en una figura pública, que trabaja porque muchas personas pueden vivir de los videojuegos como una profesión (Santos, 2018).

Otra de las empresas que ha ingresado a Colombia es Lvp, que, en conjunto con la grieta en los últimos años, les ha brindado su experiencia en la realización de competencias en España. Haciendo posible que cada vez se pueda pensar que más personas puedan vivir de los Esports, desde jugadores hasta las personas dedicadas a la grabación y transmisión de estas competencias.

### 2.11.1 Experiencias en Colombia

El siguiente collage evidencia algunas de las situaciones presentadas en el país, desde las participaciones en eventos, las preocupaciones alrededor de la escena competitiva y la conformación de equipos regionales y nacionales para la participación en distintas competencias.

Figura 13



**Col Cr News (CCN)** @ColCrNews · 3 h

Que felicidad ver como estan progresando los equipos y eSports en colombia ver como equipos como @GolemsVendetta esta en el top 30 mundial y se une en familia con Nova.  
Ver jugadores grandes de colombia volviendo a jugar, nuevos branch colombianos. Orgullo de como va todo #GoCol



¿Qué está pasando?

**LVPco** @LVPcol · 46m

Con el Circuito Nacional Colombia 🇨🇴, la @LVPes tiene una misión con los invocadores colombianos...

¡Convertirlos en profesionales de #LeagueOfLegends!

Inscripciones e información:  
[circuitosnacionales.com/circuito-nacio...](https://circuitosnacionales.com/circuito-nacio...)



0:58 688 views

**Kevin Escobar** @KevinEscob4r · 22 min

Estoy ansioso porque empieza en pocos días la @EvoGamingEsport, necesitamos urgente más competencias que reúnan los mejores equipos de Colombia. También por esa misma razón estoy un poco decepcionado, pensé que en este año más empresas iban a interesarse por nuestro país.

**Evolution Gaming #LigaColCR** @EvoGamingEsport · 8 min

La competencia está próxima a comenzar, 12 equipos los mejores de Colombia luchando por 150\$ y el reconocimiento como el mejor equipo de CR COLOMBIA #LigaColCR

**Lenore #GoldenXLVP** @Lenorune · 5min

Muy agradecida con quienes me han permitido vivir todo este montón de emociones cumpliendo día a día nuevos sueños y metas, gracias también a quienes nos han apoyado desde siempre, y a quienes de a poco se comienzan a sumar. Estamos haciendo historia juntos. #GoldenXLVP



**Selección Boyacá CR** @SelBoyaca · 21 h

¡ANUNCIO!  
La selección de Boyacá de CR abre la convocatoria para los siguientes cargos: coach, analista, jugadores y staff, si eres boyacense entra a nuestro discord ya activo y recibe toda la información.  
-Pruebas 1era ronda jugadores: 19/10-8pm/21/10-8pm  
discord.gg/xZMjgpV



Copa Colombia

**Selección Colombia CR | BS** @SelColEsports · 1 h

#CR | X TRYOUTS X

Inicia el periodo de pruebas en nuestra reserva #SelColCR

¿Crees tener lo necesario para ser parte de la Selección?, no te pierdas ningún detalle del proceso de pruebas.

INGRESA AQUÍ  
[discord.gg/dbsMGUr](https://discord.gg/dbsMGUr)

#GoCol #ClashRoyale



Fuente: Elaboración propia (información obtenida de la plataforma de twitter de distintos usuarios.)

### 2.11.2 Patrocinadores

A medida que los deportes electrónicos han ido creciendo, cada vez más empresas han fijado su mira en los eventos que se crean en el panorama nacional. Entre ellas están, Claro, Alkosto, Doritos, Rcn, entre otras. Algunas han decidido dar espacios televisivos para que los televidentes, puedan conocer facetas de un atleta profesional de videojuegos como ha sido claro, con su sesión *Claro Gamers*. Otros han tomado la iniciativa de invertir económicamente para hacer posible que las competiciones en Colombia sean cada vez más grandes, y les permita tener mejores salarios a quienes se dedican a los *Esports*. por su parte, ellos obtienen un apartado publicitario a menor.

La escena competitiva colombiana, si bien ha tenido un apoyo económico y social por parte de diferentes personas y organizaciones, todavía se encuentra en desarrollo, algunas personas deben tener otras aspiraciones laborales como situación de emergencia, por si los proyectos deportivos de los equipos y ligas no duran mucho tiempo. Otro de los factores que lleva a pensar así a las personas, es que el sueldo promedio de un jugador en la actualidad en Colombia (al menos en *League of legends*, en otros puede ser incluso más bajo) ronda el millón quinientos mil y los dos millones quinientos mil. Siendo una base económica con la que se puede vivir, pero distancia mucho de lo que un deportista como en el futbol podría llegar a ganar con un salario más alto y con una probabilidad de carrera más larga. Por lo que la tendencia de competir complementando los estudios o aspirar luego de un periodo de competición a una carrera o trabajo tradicional, es muy recurrente por las condiciones laborales presentadas, sin mencionar los fallos de proyectos y engaños, que lamentablemente muchas personas debieron afrontar por un desconocimiento legal, falta de capital económico y aprovechamiento de quienes formaban estas organizaciones. En Colombia al ser un fenómeno reciente, no hay una barrera ni legal ni económica, que permita proteger el interés de los adolescentes y personas que desean pertenecer a los *Esports* como una profesión.

Para concluir, este capítulo, resume las diferentes características de la formación de los *Esports*, En donde factores, como que las desarrolladoras, tengan una indecencia clara en cómo se realizan las distintas competiciones y bajo que reglas. Dichas competencias crean una atmosfera competitiva, a donde las personas desean asistir en forma presencial y virtual. Donde se crea un entretenimiento basado en los partidos de los diferentes videojuegos considerados atractivos tanto por los jugadores, como por los espectadores, haciendo que empresas como en este caso serían los equipos, ya que no hay un estatuto en el cual se puedan considerar clubes deportivos, pero si

empresas que se dedican a la publicidad. Logrando así, crear un modelo de mercado entorno a la publicidad que como lo indica Alvaro845, fundador de Team Queso, es más barato obtener publicidad a través de las competencias y equipos de Esports, con un público ya objetivo que publicitarse bajo los medios tradicionales de publicidad. Asimismo, este capítulo expone los roles y tareas que deben cumplir los integrantes de un equipo, al igual que la empresa, considera “Equipo”. Igualmente se evidencian una serie de fenómenos sociales como el querer cambiar el rumbo de un videojuego por medio de los balances, pedidos por las organizaciones, jugadores y espectadores, para mantener la esencia del juego renovada constantemente. Por otro lado, la percepción de la creación de vínculos sociales a través de los videojuegos se sigue manteniendo, creando un capital social, no solo que disfruta de los videojuegos sino también de competir en ellos. Sin embargo, hay factores que considerar y repensar que están afectando a los Esports, esta es que muchos equipos, al no estar obligados a cumplir una serie de obligaciones para competir en ciertas ligas, se tiende a engañar a las personas, que, en muchos casos, son menores de edad, causando así, no solo consecuencias psicológicas, sino económicas. Finalmente, la escena de los Esports en Colombia, es una que necesita desarrollarse mediáticamente, además de que se confié en los proyectos a nivel económico, para que se pueda establecer una industria y un modo, en que las personas puedan considerar un trabajo a tiempo completo, sin tener miedo de quedar despedidos en cualquier momento. Es por eso, que considero que el establecimiento de un ente, legal para determinar si los equipos son empresas o son equipos, y conforme a ellos, normativizar los contratos y las condiciones laborales, para proteger a las personas que desean formar de los Esports como una profesión.

Siendo a mi consideración, una disciplina deportiva, que le falta mucha regulación legal, para que realmente se pueda valorarla como un trabajo a tiempo completo, con las condiciones laborales adecuadas. No obstante, para muchas empresas es una alternativa publicitaria muy fuerte. Para quienes hacen parte a día de hoy, es la oportunidad de disfrutar de una pasión, los videojuegos, creando una serie de vínculos sociales y disfrutando de experiencias competitivas, que permiten desarrollarse como profesionales en sus distintas áreas. Para muchos a pesar de las condiciones laborales, puede ser una oportunidad para una ascensión social y Profesional.

### **Conclusiones Finales**

Para concluir, los Esports son una evolución de los videojuegos, aportando a estos, otras perspectivas con un componente deportivo y publicitario, que no solo siguen manteniendo la

esencia desde su creación y posteriores adaptaciones tecnológicas y sociales. Sino que crea una segunda industria cultural<sup>20</sup>, donde la primera se puede apoyar no solo a nivel económico sino también a las practicas, ya que muchas de las practicas mencionadas en el capítulo 2 se han ido poco a poco transformando desde un plano de interacciones sobre todo físicas a un plano más virtual, con la expansión de las comunidades no solo a nivel nacional sino internacional por medio de los Esports y creadores de contenido, que establecen puentes sociales para la creacion de vínculos entre las personas y los distintos grupos creados en base a una pasión por un videojuego determinado. Asi mismo, la agencia otorgada a la tecnología ha permeado a la sociedad para que no solo sea dependiente de ella para el entretenimiento, sino también a mi parecer se empieza a ver una tendencia que el entretenimiento se vuelve cada vez una necesidad principal, que permite que los individuos cumplan con un rol social dentro de su sociedad.

Por otro lado, los Esports exhiben los vínculos comerciales y sociales que pueden generar los videojuegos, donde no solo son un objeto de consumo en sí, sino que también se puede consumir entretenimiento a través de las competiciones y los creadores de contenido. No obstante, los Esports son una actividad más o menos reciente, si se puede decir, por lo que muchas personas desconocen en ciencia cierta su funcionamiento y sus aspectos positivos y negativos. Si bien, yo trato de mostrar gran parte de ambos durante esta investigación, quedan por explorar muchos más aspectos de los Esports y su influencia en los videojuegos que forman parte de su base, ya que una de las más importantes particularidades de los Esports es que dependen de una desarrolladora para su práctica, lo que causa un limbo tanto para los jugadores que juegan por solamente entretenerse cómo para los jugadores que viven de los videojuegos como una actividad “deportiva de entretenimiento”, cosa que no sucede con los deportes tradicionales, sin contar que para muchos países los equipos dedicados a las competencias de videojuegos no son clubes deportivos sino empresas publicitarias. Lo que lleva a causar una serie de vacíos legales y falta de garantías para las personas que desean dedicarse profesionalmente a ello, porque si bien se puede decir que ser jugador de un equipo de Esports, es una profesión, debido a que se recibe un salario, que en ocasiones cumple las condiciones para vivir netamente de él, las condiciones de incertidumbre creadas por la dependencia a un agente externo para la continuidad su práctica, y el desacuerdo de

---

<sup>20</sup> “El conjunto de actividades de producción, comercialización y comunicación en gran escala de mensajes y bienes culturales que favorecen la difusión masiva, nacional e internacional, de la información y el entretenimiento, y el acceso creciente de las mayorías” (García,2004,4).

si son o no un deporte, al menos legalmente hablando, Dejan a los jugadores como prestadores de servicios, con la finalidad de entretener, si bien durante mi investigación, descubrí, que no es algo que les genere malestar, al menos desde mi experiencia a los involucrados, si les otorga un lugar de incertidumbre tanto laboral como social, ya que no hay un acuerdo tanto homogéneo entre la parte estatal de algunos países y sus sociedades, de que son los Esports, que condiciones deberían tener a nivel laboral y social, porque como mostré en mi investigación, esto causa una violación a los derechos de algunas personas involucradas en incumplimientos de los contratos laborales que no están regulados. Por lo que, desde aquí, hago un llamado a las autoridades nacionales e internacionales que por favor lleguen a un acuerdo de si son o no una actividad deportiva, con la finalidad de garantizar los derechos laborales de estas personas, que les apasiona los videojuegos, pero también por el bienestar escénico para las personas que disfrutamos de ver las competiciones de distintos Esports a nivel mundial.

En cuanto a Colombia, puedo decir, que somos un país que apenas está desarrollando su escenario competitivo, que como lo mencionan los entrevistados especialmente FedeGamer, aún no tenemos una conciencia de que son los Esports, que falta apoyo para su crecimiento en el país, pero también deja ver que el trabajo de los distintos entrevistados en esta investigación poco a poco permite que se exporte talento colombiano a otros países donde los Esports están más consolidados. En relación netamente a los videojuegos siento que nuestro país tiene una fuerte relación de los videojuegos como practica cultural que aún falta por explorar a detalle, que ademas implica que nuestro crecimiento económico que, aunque podría decirse que no es el mejor, si otorga a ciertas poblaciones las condiciones económicas y sociales para considerar a los videojuegos no solo como un entretenimiento sino también como una profesión.

## Reflexiones Personales

Como reflexión a nivel personal Después de una investigación que me tomo 3 años, donde recolecte alrededor de 3.000 fotos. Fue para mí una gran experiencia reconfortante, donde aprendí mucho, de las diversas formas de recolectar información a través de plataformas virtuales, de la complejidad del cuadrar horarios para las entrevistas, lo difícil de que te contesten los mensajes y correos, lamentablemente durante el tiempo de escritura de este proyecto, mucha información fue perdida, debido al daño catastrófico de un dispositivo tecnológico (mi celular). La importancia de trabajar codo a codo con la comunidad estudiada, la posibilidad de darle voz a las personas que

deseaban ser escuchadas; de poder mostrar todas las situaciones positivas y negativas de los Esports. No obstante, siento que mi trabajo queda en deuda con la profundización de algunos temas, que me gustaría desarrollar en posteriores trabajos. Además, de explorar desde un Angulo cuantitativo algunos fenómenos presentados. Ésta investigación no solo me dejó un aprendizaje acerca de una cultura, sino también un aprendizaje profesional, a nivel deportivo y como cientísta social. Además, en el camino puede entablar diferentes vínculos sociales, algunos de ellos, a día de hoy, puedo decir que son parte importante de mi vida a nivel personal.



## ANEXO

### **El origen de los videojuegos: Un acercamiento a la historia de los videojuegos**

Este anexo, presenta un acercamiento a la historia de los videojuegos rastreando solo algunos de los factores que permitieron su formación, así como destacando sucesos que influyeron en su globalización, sus dinámicas de consumo y su evolución tecnológica.

Para algunas personas los videojuegos pueden ser una práctica no muy bien percibida. Esta cosmovisión se empieza a crear alrededor de 1930 cuando Arthur Paulin y David Gottlieb, dos ingenieros de la empresa *Automatic industries*, modernizan el pinball (Matías, 2019). Las modificaciones que consistían en dispositivos ocultos, que al cumplir ciertas condiciones se activaban, lo hacían más interactivo. No obstante, se crea una asociación de estos pinballs modernos con los bares, debido a que algunos fueron ubicados en estos lugares relacionándolos con algunos comportamientos propios de estos espacios. Según argumentan algunos autores, esta dinámica social, establece un vínculo fuerte entre el ser humano, el dinero, las apuestas, y los videojuegos (Matías, 2019). Para este punto de la historia, esta asociación entre los dispositivos y ciertas formas de entretenimiento crean una marca que acompañará a los videojuegos a lo largo de su historia. El disfrute de la experiencia del automatismo y la interactividad, sumado al modelo basado en premios lograron crear la base de un modelo económico que posicionará y mantendrá a las máquinas arcade en la sociedad.

No obstante, para 1940 el modelo pasa de dar pequeños premios a dar cuantiosas sumas de dinero y objetos con alto valor, lo que según algunos historiadores de la materia atraería a grupos al margen de la ley en el caso estadounidense. Por otro lado, ese modelo en Japón se adaptaría rápidamente, debido a que existía una prohibición de los juegos de azar, y estas máquinas se le adaptarían dinámicas de intercambio que aprovecharían el vacío legal de la ley en contra de los juegos de azar, dando nacimiento a los pachinco, asentando los juegos mecánicos, que posteriormente se convertirían en videojuegos en la cultura japonesa. Sin embargo, la asociación en ambos países de estos lugares con grupos delictivos que estarían en algunos casos en presencia o en gerencia de estos sitios, impregnaría a los videojuegos con una vinculación al mundo delictivo, a la ludopatía, que en un futuro las máquinas recreativas llevarían consigo a donde

fuera. Incluso a día de hoy, algunas personas pueden asociar a los videojuegos con violencia y ludopatía (Nekojitablog, 2017).

### **El fortalecimiento de los videojuegos**

En la época de los años de 1950- 1966 se crean dos puntos de inflexión en la historia de los videojuegos. El primero es el cambio laboral del científico William Higginbotham físico que, a mediados de los años 50, luego de participar activamente en la segunda guerra mundial, participará en el desarrollo de varios dispositivos de localización como el radar. Suceso que lo afectaría mentalmente, debido a las consecuencias del uso de los artefactos que ayudo a crear, que pudieron incidir en las muertes de muchas personas en los conflictos bélicos mencionados anteriormente. Por lo que considera que debe empezar una nueva faceta en su vida. Esta empezaría siendo el director de la División de Instrumentación del Laboratorio Nacional Brookhaven, donde decide desarrollar algo que haga más amena la visita al laboratorio. De allí surge uno de los primeros videojuegos “Tennis for two,” que incorporaba el conocimiento que había adquirido con el desarrollo de radares (DayoScript, 2019). Esto es clave, ya que el motivo por el que crea el videojuego, que aparentemente fueron olvidar los sucesos que afuera del laboratorio aun persistían, los efectos de la guerra, además de que la visita guiada fuese más entretenida. Esto provoca que los videojuegos empiecen a considerarse una forma de relajación y forma de entretener a las personas, que poco a poco empiezan a sentir los efectos de tener formas de producción y relaciones más complejas, al igual que ciertos espacios de ocio y tiempo libre propiciados por tener las necesidades básicas suplidas con mayor facilidad. A comienzos de los años 1960, Steve Russell, junto a varios de sus estudiantes del Instituto tecnológico de Massachusetts, desarrolló el videojuego Spacewar, este sería uno de los primeros juegos comerciales. Para poder llegar a comercializarse, necesitaría de un personaje inesperado en la historia: Nolan Bushnell quien, a diferencia de las demás personas, que habían intervenido hasta el momento en la creación y el intento de comercialización de los videojuegos, no era inventor ni ingeniero. Bushnell, descubriría los videojuegos en una visita de verano a un parque, donde vio el potencial de Spacewar, juego que consistía en un inicio en dos naves que batallarían entre sí, y con alienígenas. La movilidad del videojuego, además de la complejidad con la que sus desarrolladores lo habían diseñado, debía sacar todo el potencial de la computadora que ayudo a su creación (PDP-1) (DayoScript, 2018).

Para poder llegar a un plano comercial Bunshell dejaría de lado a la computadora que creó el videojuego y se centraría en una forma de que las personas pudieran interactuar directamente con este. Con ello nacería, Computer space, la primera máquina arcade de la que se tendría registro. Esta ocupaba mucho menos espacio que las computadoras de la época, ya que no necesitaría fuerza humana para funcionar. Por el contrario, las electricidades en combinación con los circuitos electrónicos hacían posible que se redujera el tamaño, aunque perdiera en principio parte de las facultades de una computadora. A cambio las personas por primera vez se conectarían con las características que hacen diferentes a las demás formas de entretenimiento e inmersión que para su tiempo podría ser la experiencia de una serie de televisión, obra de teatro o una película. Estos componentes son: sensación de juego o kinestésica (la capacidad de sentir los movimientos de los personajes y las físicas de estos al interactuar con objetos y demás personajes), las mecánicas propias tanto del videojuego como de la consola (saltar, moverse, disparar). La inmersión a partir de las dinámicas de juego que permiten los componentes tanto de la consola, como del videojuego permiten dar una experiencia única al usuario (DayoScript, 2018).

En 1963, nacerá Hideo Kojima, uno de los creadores de videojuegos más reconocidos en la actualidad, gracias a la creación de una de las sagas más míticas de los juegos tipo *shooters*, Metal Gear (Moreno, 2018). Este género de videojuegos será uno de los más populares, esto no sé si se debe al propio vínculo que se crea entre individuo y tecnología, o si se debe a que el mundo venía de dos guerras mundiales, pero en nuestra historia se ha considerado a la violencia como un método “legítimo” para demostrar poder sobre otros individuos o países, y por tanto la sensación que causaba el videojuego lograba conectar e identificar al individuo con las situaciones que la población mundial había vivido a través de generaciones. Sobre esta relación me detendré más en

En este mismo año Atari se verá obligado a vender su empresa a Warner, tras un mal manejo de la compañía e inversiones que no tuvieron éxito como la creación de una filial de Atari en Japón, por una cifra estimada de entre 28 y 32 millones de dólares. Con la venta de Atari a una compañía que no pertenecía al mercado de videojuegos, comienza a darse una tendencia de absorción e incursión de empresas de todos los sectores al creciente mercado de los videojuegos. Esto dinamizará la creación de consolas, juegos, dando paso a las nuevas generaciones de estas y a los nuevos géneros en los juegos (DayoScript, 2018).

Otra de las empresas que incursionan en el mercado es Matel que hoy en día es uno de los gigantes del sector de los juguetes. La empresa entra al mercado con la primer consola portátil Auto Race. Esta contará con luces led rojas y sonidos que consistían en pitidos. Con el pasar de los años y el boom económico que tenía el mundo, la segunda parte del siglo XX, se convierte en una competencia entre los desarrolladores por vender más, y la necesidad que las personas adquirían al establecer una interacción con los distintos adelantos tecnológicos de la época. Empieza una carrera, que incluso hoy en día logramos ver en el mercado, y esta se ha basado en desarrollar lo más que se pueda en funciones y rendimiento, además de reducir el tamaño y precio de los productos no solo para llegar a más personas, por la reducción de los costes logísticos del transporte de los productos, sino también con el propósito de demostrar que compañía era la que tenía el mejor producto (DayoScript, 2018).

Otro de los aspectos fundamentales, es que los desarrollos tecnológicos y la globalización permitió a Estados Unidos establecer relaciones estrechas hablando en términos comerciales, donde los videojuegos serían los protagonistas, como ha sido el caso de Japón. Esto causaría que empresas pioneras como Atari, quienes en un principio desarrollarían consolas con videojuegos integrados, que luego pasarían a una tecnología que permitía que las nuevas consolas se les pudiera integrar una variedad de videojuegos externamente, haciendo que su coste de producción y venta se inferior al que se venía manejando que era de 100 usd en los años 1980, a costar 29 usd, haciendo competitivos los videojuegos con los juegos tradicionales. Expandiendo esta empresa sus sucursales al país nipón. Durante esta epoca empezaron a surgir diversas empresas como Nintendo y Sony entre otras, que avivarían la competencia comercial e impulsarían los videojuegos no solo en estos países sino a nivel global.

En Japón Namco lanza Galaxian que revoluciona las arcades al aportar color. El mercado estadounidense empezaba a estar saturado con tanta videoconsola de videojuegos y además muchos de los programadores no gozaban de estabilidad laboral. Esto supone que muchas empresas cierren, puesto que los amantes de los videojuegos no podían comprar todas las videoconsolas del mercado, y que además la calidad de los videojuegos comience a bajar. Es así

como poco a poco nos adentramos en el momento de la ruptura occidental entre Estados Unidos y Europa (DayoScript, 2018).

En los 80 se lleva a cabo la primera videoconferencia de la historia y se produce una confrontación de la percepción del mercado del videojuego entre los tres continentes de América, Asia y Europa. Océano Atlántico. Por un lado, tendremos a Estados Unidos y Japón con su modelo basado en máquinas arcade y videoconsolas mientras que por otro en Europa se idearán los microcomputadores más famosos de la historia y traerán consigo la considerada primera generación de diseñadores de videojuego de creados con poco presupuesto y con un equipo reducido, los cuales se les otorga el nombre de indie (DayoScript, 2018).

El mercado comienza a saturarse con una enorme cantidad de videojuegos lo que fomenta la aparición de la primera revista de videojuegos: *ElectronicGames* (DayoScript, 2018). Actualmente desarrolla muchos de los videojuegos más populares en el mercado como *Fornite*.

Otro de los sucesos importantes, que se relaciona más con lo que hoy en día consideramos como Esports, pero también cumple un rol importante en el desarrollo de los videojuegos es la creación de la empresa Twin Galaxie en 1981, organización que se encargaría de llevar registros de las puntuaciones de los jugadores, lo que haría que se expandieran los videojuegos rápidamente por Estados Unidos, país creador y pionero de los videojuegos (García, 2010).

Llega la década de 1990 y con esta una de las primeras apariciones relevantes en los deportes electrónicos. Esto sucede gracias al desarrollo del internet. “En 1990 nace el primer torneo de videojuegos realizado por una de las grandes empresas del sector del momento: Nintendo. El Nintendo World Championship estaba pensado para tres grupos: menores de 11 años, de 12 a 17 años y +18. Se anunciaba lanzando una pregunta al aire “¿Quién es el mejor jugador de Nintendo?” y el premio era unas invitaciones para la Nintendo Power Fest de 1990 en Hollywood, donde jugarían la final. El circuito comprendía Super Mario, Rad Racer y Tetris (DayoScript, 2019).

En resumidas cuentas, los sucesos anteriormente narrados dan un indicio de la creación y fortalecimiento de industrias del entretenimiento a lo largo de los años. La Transición de las mesas

de pinball, a los arcades y posteriormente a las consolas personales, forjaron un recorrido para que las personas pudieran entablar un vínculo que, con los años, se fue fortaleciendo. De igual manera, el concepto en que los juegos se pudiesen comprar por separado de las consolas, ideado por Atari, permite la rápida expansión y desarrollo de la industria del videojuego, que para los años 80 estaba en constante cambio. La posibilidad que se crea, al poder desarrollar un videojuego desde cero, sin tener la necesidad de construir una plataforma para correrlo, permite que muchas personas transmitan sus ideas de entretenimiento, de lo que podía ser un juego, el contenido de su historia, la jugabilidad, la apariencia de este y los propósitos con los que se juega a un videojuego. La pasión y la identificación de algunas personas con los videojuegos llevaron a la creación de competencias, y la creación de una organización como Twin Galaxies, que se preocupaba por recolectar los diferentes records. Creando así, un ente regular y de verificación, donde los jugadores podían confiar, para saber cuáles eran los puntajes a superar, si querían establecerse como los mejores de determinado videojuego. Finalmente, con la llegada del internet y el asentamiento económico de empresas como Sony y Nintendo, esta escena competitiva, se empieza a expandir a más países, además de robustecerse en los países como Estados Unidos y Japón, que fueron pioneros en el desarrollo de los videojuegos no solo a nivel tecnológico sino también comercial.

## Bibliografía:

Alvaro845. (12 de Junio de 2019). Qué Está Pasando Con Team Queso en CRL ¡¡Vuelve Desayuno Royale! {Archivo de video}. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=10LyvbLXDvg>

Bem, S. (1974). Measurement of psychological androgyny. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42, 155-162.

DayoScript. (1 de Octubre de 2018). La era de Atari] Los Muchos Nacimientos del Videojuego/ La Leyenda del Video Juego {archivo de video}. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LITldKFhwEA&list=PLfbxvdoWEDa1ogAcUDjXpvWBQmxfkWJRd>

- DayoScript. (20 de Octubre de 2018). La era de Atari | La Leyenda del Videojuego [Episodio 2]{archivo de video}.Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7F76o9jLpGE&list=PLfbxvdoWEDa1ogAcUDjXpvWBQmxfkWJRd&index=2>
- Dennis, G. (2007). En algún lugar cercano está la cueva colosal: Examinando la Aventura original de Will Crowther's tanto en código como en Kentucky. Recuperado 15 de abril de 2019, <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000009/000009.html>
- Elías, N. (1992). *Deporte y Entretenimiento en el proceso de civilización*. Basil Bladwell Publisher Ltd., Oxford· Nueva York
- eSports Underground.{26 de Abril de 2018}. ¡Estamos En La Queso Casa Con Soking, Beniju y Cuchi Cuu! |Clash Royale. {Archivo de video}. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WFcWTns17mM>
- García, A. (8 de Marzo de 2010). Walter Day deja Twin Galaxies. Recuperado 7 de Octubre de 2019, <https://www.eurogamer.es/articles/walter-day-deja-twin-galaxies>
- García,Canclini, N. (2013). La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu. Universidad Nacional Autonoma de México
- García Canclini, N., 2004. Diferentes, desiguales, desconectados. Mapas de la interculturalidad. Gedisa. Barcelona
- Gallegos M. (2012). *Tipos de jugador caso: League of legends*(Tesis de grado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Griffiths, MD, Davies, MN, y Chappell, D. (2004). Juegos de ordenador en línea: un Comparación de jugadores adolescentes y adultos. *Revista de la adolescencia*, 27 (1), 87-96.
- Guy Martin Proper. (9 de Octubre de 2019). World Record Attempt - The World's Fastest Van? | Guy Martin Proper. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JVhrRMw4MdY>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299.
- J. Newman, I. Simons;. (2004). *Difficult questions about videogames*. Suppose Partners. Nottingham
- Kerckhoff.,(1993) *Diverging Pathways: Social structure and career deflections*. New Yoirk: Cambrige University Press
- Laura Santos. {23 de Mayo de 2018}. Entrevista a LoboMolotov. {Archivo de video}. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Cdzam73cbOA>
- Lee, S. W., An, J. W., & Lee, J. Y. (2014). The Relationship between E-Sports Viewing

- Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends. In Proceedings of the 39. International Conference on Business, Management & Corporate Social Responsibility (pp. 33-36).
- Matías, J. d. (24 de Marzo de 2019). Historia del videojuego como arte y práctica deportiva: 1850 – 1914. Recuperado 19 de mayo de 2019, <https://theglobalesportsacademy.com/historia-del-videojuego-como-arte-y-practica-deportiva-3/>
- Matías, J. D. (31 de Marzo de 2019). Historia del videojuego como arte y práctica deportiva: 1918 – 1945. Recuperado 19 de mayo de 2019, <https://theglobalesportsacademy.com/historia-del-videojuego-como-arte-y-practica-deportiva-2/>
- Matías, J. D. (14 de Abril de 2019). Historia del videojuego como arte y práctica deportiva: los años 50. Recuperado 19 mayo de 2019, <https://theglobalesportsacademy.com/historia-del-videojuego-como-arte-y-practica-deportiva-1/>
- Martínez, M. L. (16 de Abril de 2018). Benjamin Franklin, el primer héroe de Estados Unidos. Recuperado 30 de octubre de 2019, [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/benjamin-franklin-primer-heroe-estados-unidos\\_6639](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/benjamin-franklin-primer-heroe-estados-unidos_6639)
- Pearce, Celia and Artemisa, (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in multiplayer games and virtual worlds*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Peibol Histories(10 de julio de 2015).La historia de Final Fantasy 1(Resumen FF1){archivo de video. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XpEwH18Tu8o>
- Nekojitablog. (5 de Marzo de 2017).La Adicción de los Japoneses.{archivo de video}. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7MQ7ujfPnB8>
- Snavely, T. L. (2014). *History and analysis of eSport systems* (Doctoral dissertation) University of Texas)
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*. 29 (13/14), p1542-1560.
- Sun, Y.(2017).*Motivation To Play Esports: Case of League of Legends*. (Master's thesis). Retrieved from <https://scholarcommons.sc.edu/etd/4107>
- Tavinor, G. (2008). *"La definición de los videojuegos", Estética contemporánea*,93.
- Tönnies, Ferdinand. 1988. *Community and Society*. Translation from the original, *Gemeinschaft and Gesellschaft*. New Brunswick, N.J.: Transaction Publishers.



