

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**Del hábito cotidiano a la profesionalización entre video - jugadores en
línea:**

**La interpretación de los video-juegos como contenido audiovisual para
jugadores de Lima Metropolitana en la década del 2010.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

AUTOR

LEANDRO SEBASTIAN GOMEZ TORRES

ASESOR

HUGO DAVID AGUIRRE CASTAÑEDA

Lima, Mayo, 2018

RESUMEN

Desde sus inicios, los juegos se caracterizaban por ser un sistema de entretenimiento dedicado a ofrecer momentos de relajación y diversión para una o más personas. En un primer momento, el reto de los video-juegos era desarrollado por el propio sistema del juego. Es decir, la gente elegía el nivel de dificultad con el que quería jugar y, de esa manera, el juego adaptaba el nivel de sus retos. Eso ha empezado a pasar a un segundo plano.

A partir de las década de 1990, los juegos han empezado a desarrollar juegos que cuenten con la posibilidad de enfrentar a usuarios de diversas partes del mundo a través de Internet. Uno de estos tantos juegos es el que se está presentando en cuestión para la investigación: Dota 2.

No suficiente con eso, en la actualidad, juegos como Dota 2, que resaltan por la manera en que han desarrollado la competencia en línea, empiezan a ser disfrutados por sus usuarios no solo al momento de jugar. La observación de partidas ajenas se muestra como un disfrute para muchos jugadores. Lo que la gente está haciendo es aprovechar esta situación y empieza a transmitir en vivo sus juegos, lo cual pasa a convertirse en una especie de programa audiovisual para los seguidores del juego.

ÍNDICE

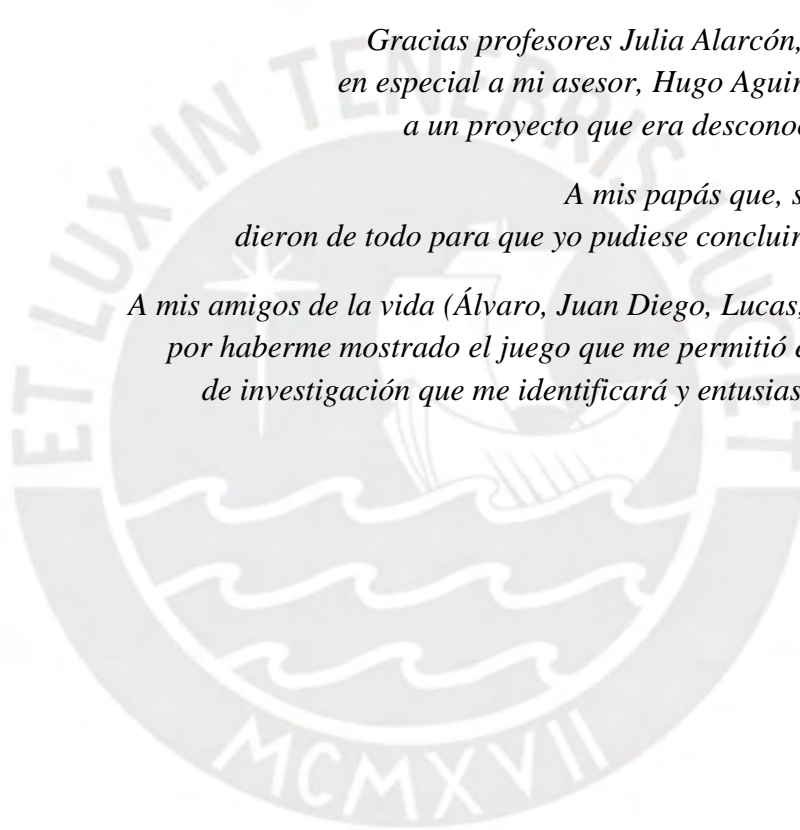
INTRODUCCIÓN	I
PLANTEAMIENTO DEL TEMA	8
• Delimitación del Objeto de Estudio	8
• Presentación del Objeto de Estudio	9
• Objetivos de la Investigación	11
• Objetivo General	12
• Objetivos Específicos	12
• Justificación	12
• Hipótesis	13
DISEÑO METODOLÓGICO	15
• Método de Investigación	15
• Técnicas y Recojo de la Información	15
CAPÍTULO #1: El video juego como nuevo espacio de contenido audiovisual	17
1.1. El juego	17
1.2. Juego de Roles	23
1.3. Los Video Juegos	27
1.4. Juegos M.O.B.A	43
1.4.1. Historia de los Juegos M.O.B.A	44
1.4.2. Mecánica General & Dota 2	49
1.4.2.1. Servidor	49
1.4.2.2. Mapa de Juego	52
1.4.2.2.1. Estructuras	54
1.4.2.2.1.1. Tronos	54
1.4.2.2.1.2. Fuente	55
1.4.2.2.1.3. Torres	56

1.4.2.2.1.4. Santuarios	58
1.4.2.2.1.5. Barracas	59
1.4.2.2.1.6. Aldeas	60
1.4.2.3. Personajes	61
1.4.2.3.1. Unidades Controlables	61
1.4.2.3.1.1. Atributos	63
1.4.2.3.1.2. Roles	64
1.4.2.3.2. Unidades no Controlables	66
1.4.2.3.2.1. Normal Creeps	66
1.4.2.3.2.2. Neutral Creeps	68
1.4.2.3.2.3. Ancient Creeps	69
1.4.2.3.2.4. Roshan	70
1.4.2.4. Ítems	71
1.5. Dota 2 en la realidad peruana	73
CAPÍTULO #2: La transmisión vía Internet como medio de masificación del juego	78
2.1. Historia de las transmisiones en vivo a través de Internet	80
2.2. Las Transmisiones en vivo & Dota 2	87
2.3. Las Transmisiones en vivo dentro de la escena peruana	91
CAPÍTULO #3: El nuevo contenido para los jugadores peruanos	95
3.1. Análisis de las encuestas	95
3.2. Análisis de las entrevistas	106
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	116
BIBLIOGRAFÍA	120
GLOSARIO	135
ANEXOS	137

*Gracias profesores Julia Alarcón, María Salcedo y,
en especial a mi asesor, Hugo Aguirre, por darle la fe
a un proyecto que era desconocido para ustedes.*

*A mis papás que, sin importar nada,
dieron de todo para que yo pudiese concluir con mis estudios.*

*A mis amigos de la vida (Álvaro, Juan Diego, Lucas, Milton y Renato)
por haberme mostrado el juego que me permitió encontrar un tema
de investigación que me identificará y entusiasmará de trabajar.*



INTRODUCCIÓN

¿Qué tan lejos serán capaces de llegar los video-juegos? Es una de las principales preguntas que se plantea la presente investigación. Para esta ocasión se propone un estudio superficial respecto a la relación que existe entre un equipo de entretenimiento, como son los video juegos, y los medios de comunicación. El primero es un sistema creado con el objetivo de ofrecer una distracción para una o más personas de diferentes edades y gustos de manera segura, siempre y cuando esta se disfrute con moderación. Así mismo, esta pieza de tecnología ha permitido a muchas personas tener la oportunidad de aprender y socializar, así como lo señala el profesor, José Inazio Imaz, para el portal web de *Diario Vasco*: “los videojuegos no son peligrosos y puede ser interesante utilizarlos en la escuela, la familia e instituciones educativas” (Imaz en *Diario Vasco*: 2011).

El juego que será usado como base para esta oportunidad será *Defense of the Ancients 2* (*Dota 2*). En resumen, es un juego desarrollado por la compañía de juegos, *Valve*, en el año 2011 como la remasterización independiente de un mapa personalizado del juego de computadora, *World of Warcraft III: The Frozen Throne*, creado por *Blizzard Entertainment* en el año 2003.

El enfoque comunicativo que se empleará para esta investigación será a partir de una herramienta de comunicación que ha adquirido popularidad en los últimos años: streaming. ¿Qué es esto? En resumen, el streaming se refiere a toda herramienta que permite a un usuario el poder transmitir o sintonizar un contenido de carácter audiovisual a través de Internet sin la necesidad de previamente instalar o descargar algún software (Cehis.net: 2016). Dicho de otra manera, es poder sintonizar contenido audiovisual a través de Internet en tiempo real.

Para poder abordar la presente investigación, se van a presentar tres capítulos. En el primer capítulo se hablará de video juegos. ¿Cómo se trabajará esto? Bien simple. En un inicio, se dará una breve explicación acerca de los juegos y su historia. A partir de eso, se avanzará con los puntos que nos permitan llegar a hablar del juego en cuestión, “*Dota 2*”. Una vez que eso se haya logrado, se explicará sobre el juego en detalle. ¿Por qué? Porque es importante que todos aquellos que se tomen el tiempo de leer este trabajo puedan entender a fondo el

cómo funciona el juego del que se está hablando. Al final, se cerrará el capítulo explicando la situación actual de Perú respecto a este juego, cuya popularidad existe a nivel mundial.

El segundo capítulo mantendrá una estructura similar a la del capítulo anterior. Este iniciará con un breve resumen respecto a la historia del streaming. Se buscará entender acerca del uso para el que fue creado y cómo es que llegó a relacionarse con los juegos de video. Finalizada esa parte, el capítulo cerrará explicando, de igual manera que antes, la relación que existe entre el streaming y las personas que lo usan en Perú.

Al final de todo, se trabajará un tercer capítulo. La diferencia de este respecto a los anteriores es que aquí se presentarán los resultados que las herramientas de investigación (encuestas y entrevistas) han arrojado a lo largo del tiempo en que se han empleado. Para esto, las encuestas estarán dirigidas a los usuarios comunes del juego que se hayan ofrecido a resolver los cuestionarios propuestos a través de páginas que albergan comunidades amantes del juego en el medio social de *Facebook*. Respecto a las entrevistas, estas estarán dirigidas a aquellas personas que guarden alguna relación con el campo profesional nacional del juego. ¿Quiénes pueden conformar este grupo? Jugadores profesionales, ex jugadores o comentaristas de partidas oficiales del juego. Una vez recogida dicha información, se procederá a analizar y concluir si la hipótesis presentada por esta investigación será acertada o no.

Toda la presente información, las herramientas aplicadas, los términos explicados apuntan a un mismo final: demostrar el potencial y complejidad que los juegos tienen y cómo es que estos pueden ir de la mano con el mundo audiovisual para desarrollar un nuevo tipo de contenido que podría ser experimentado por el público peruano.

PLANTEAMIENTO DEL TEMA

DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La presente investigación sostiene parámetros bien marcados los cuales han sido determinados por el propio objeto de investigación: “Dota 2”. ¿Qué significa esto? Significa que, en lo que respecta a la delimitación temporal, el trabajo se enfocará en abordar desde el año 2011. Es en dicho año en que el juego en cuestión a analizar fue lanzado en su versión beta para poder ser probado por ciertos jugadores que realizarán una orden de pedido y se les fuera aprobada.

Respecto a los parámetros de espacio, en esta oportunidad se limitará a ver el desarrollo dentro de la Lima Metropolitana. ¿Por qué se decidió de esta manera? Principalmente porque es en Lima en donde se han llevado a cabo torneos nacionales de Dota, como fue el caso del “Ragnarok 2016” que se alojó en las instalaciones del centro de convenciones “María Angola” (Dotaweb; 2016). De la misma manera, es en Lima que se encuentran centros conocidos como los Gaming House. ¿Qué son estos? Son casas que abarcan, generalmente, jugadores profesionales de video juegos para que puedan convivir entrenar juntos en un mismo lugar. Son espacios que ofrecen un ambiente de entrenamiento apropiado donde los jugadores pueden recibir realimentación por parte de sus compañeros de la manera más inmediata posible al momento de jugar (ESLgaming; 2014). Uno de estos lugares fue desarrollado en el 2014, *Elite Gaming House*. “[...] es el primer centro de entrenamiento de eSports en el Perú con transmisiones en vivo las 24 horas en los 7 días de la semana” (Aweita; 2014).

Para el caso de la muestra que apoyará esta investigación, se están aplicando tanto herramientas de trabajo cualitativas como cuantitativas. ¿El motivo? Es importante saber qué cosas son las que han generado el incremento por el gusto de este tipo de contenido y, del mismo modo, sustentarlo con la cantidad de personas que lo están apoyando.

La herramienta de carácter cuantitativa será una encuesta, la cual está siendo presentada principalmente a estudiantes universitarios. ¿Por qué? Porque, según un cuestionario en Internet realizado a nivel mundial, la mayoría de usuario del juego son personas que van desde los 16 hasta los 30 años de edad (Infogram; 2017). Dicho rango de edad pertenece a personas que están culminando la secundaria, empezando o estudiando en la universidad, y planificando su vida adulta.

Por último, el tema cualitativo será cubierto a través de entrevistas. ¿A quiénes estarán dirigidas estas entrevistas? A comentaristas y jugadores peruanos que realicen streaming en los últimos años. ¿Por qué? Porque son ellos quienes pueden dar una opinión en primera persona de los efectos que esta herramienta comunicativa está forjando en la manera de disfrutar el juego. De esa manera, se tendrá una mejor respuesta a la hipótesis que la presente investigación está poniendo en cuestión.

PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Para esta ocasión, el tema de la investigación se resume en la conversión de una actividad cotidiana, como es el caso de jugar juegos de video, en un contenido audiovisual que resulta interesante para una comunidad específica a nivel mundial. Por tal motivo, se ha escogido un famoso juego creado por la compañía *Valve*: *Defense of the Ancients 2* (*Dota 2*). Este juego lleva desarrollándose desde inicios de la década del 2010 como una versión actualizada e independiente de un mapa personalizado creado por un usuario para el juego *World of Warcraft III: The Frozen Throne*. No obstante, a pesar de su independencia, el juego mantiene un seguimiento del mapa original para poder replicar los cambios que este realiza, además de aquellos desarrollados para sí mismo. En otras palabras, “*Dota 2*” realiza sus actualizaciones que generan cambios que guardan relación a lo que ocurre con el mapa original y otros cambios en los que no.

El motivo por el cual se eligió este juego se debe al impacto que este ha tenido sobre lo que ahora se conoce como deportes electrónicos. ¿Qué son estos deportes electrónicos? En resumen, son aquellos juegos que poseen un alto nivel de competencia a nivel mundial debido a la calidad de juego de muchos de sus usuarios. “Hoy en día son unos de los mayores eventos

mundiales en audiencia” (AS; 2016). En el caso de “Dota 2”, el juego desarrolla un torneo mundial cada año conocido como *The International*. Este torneo, además de ser financiado por la propia compañía creadora del juego, recibe sus ingresos a través de la compra, realizada por sus usuarios, de lo que se conoce como el *Battle Pass*. ¿Qué es este elemento? Un paquete virtual que permite al usuario adquirir una serie de regalos de edición, entre ellos trajes estéticos para sus personajes, libreta de predicciones, información de los participantes del torneo, etc. La compra de este artículo permitió que la piscina del premio del torneo mundial del año pasado fuera de un total de veinte millones de dólares, los cuales serían repartidos entre todos los puestos del torneo (Dota2; 2016).

Visto desde un punto de enfoque comunicativo, “Dota 2”, además de haber logrado tener una gran piscina de premio para sus jugadores, logró ser transmitido por el canal de deportes, *ESPN*, en el año 2014 durante su cuarta edición del torneo mundial (USAToday; 2014). En resumen, el canal de deportes se encargó de darle su espacio televisivo al campeonato de video juegos durante las partidas finales del mismo, lo cual fue transmitido a diversas partes del mundo, como Estados Unidos que es el país que ofrece la sede del torneo en una de sus ciudades, Seattle, desde su segunda edición en el año 2012.

No obstante, la presente investigación tomará como punto de referencia a la transmisión en vivo a través de Internet. A esta clase de actividad se le conoce, por su nombre en inglés, como “streaming”. Como se dijo antes, esto consiste en que cualquier usuario, con el equipo técnico adecuado, sea capaz de transmitir lo que está haciendo desde su computadora, o consola, a través de Internet para que cualquier otra persona pueda verlo.

Como se mencionó anteriormente, para que una persona sea capaz de realizar una transmisión, requiere de un equipo técnico apropiado. Uno de ellos, por ejemplo, es un programa que le permite registrar aquello que pasa en su computadora. Uno de esos podría ser el “Open Broadcaster Software”.

Luego, es necesario una página de Internet que permita al usuario subir su contenido para que otras personas puedan observarlo. Si bien existe un buen número de páginas dedicadas a este trabajo, para esta ocasión se tomará más en cuenta la página de *Twitch.tv*. ¿El motivo?

Se considera que esta página es una de las más fuertes respecto a este tema ya que, según un análisis hecho en Febrero del 2017, se registró más de cien millones de usuarios mensuales (Expandedramblings; 2017).

La ventaja que los usuarios que generan su propio contenido a través de estas páginas de transmisión en vivo están en el hecho de que, por un lado, pueden tener suscriptores. Se entendería a estos suscriptores como seguidores de las personas que transmiten su juego y desean verlo constantemente. En muchas ocasiones, incluso donan algo de dinero a la otra persona para que esta siga jugando sin preocupaciones. Por otro lado, si el jugador tiene una gran popularidad, puede llegar a ser auspiciado por cierto tipo de marcas. De ese modo, recibe otro tipo de ingreso al publicitar los productos o servicios de su auspicio.

La mezcla de estos dos elementos está generando una cuestión: ¿qué es lo que la gente quiere sintonizar ahora? Si tan solo con un equipo moderadamente simple y una conexión a Internet es posible llegar a millones de espectadores, ¿qué pasaría si esto fuera televisado a nivel mundial? Consideramos que este contenido tiene mucho potencial y que debe ser investigado con propiedad para poder conseguirle un espacio apropiado dentro de las cadenas televisivas, tanto a nivel nacional como internacional.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo principal de la investigación se enfocaría en determinar los procesos, tanto lúdicos como comunicacionales, que cierto número de usuarios aplican a su experiencia de disfrutar sobre un video juego, de manera que esta pase a transformarse en un contenido de entretenimiento para otras personas a través de las transmisiones en tiempo real vía Internet. En el caso de los objetivos secundarios, se buscará encontrar patrones similares en diferentes usuarios con reconocimiento dentro de la comunidad del video juego en cuestión al momento de transmitir su juego en vivo. Así, se podría indagar más a profundidad respecto a los pasos que pudieron haber determinado su éxito sobre otros usuarios que también producen este tipo de contenido, pero no gozan de la misma popularidad. Además, comprender el motivo por el que muchos usuarios encuentran el entretenimiento de ver a otras personas jugar un video juego, en lugar de disfrutarlo en por sí mismos.

OBJETIVO GENERAL

Determinar el proceso comunicacional que la comunidad amante del video juego adopta para poder interpretar y disfrutar de un video juego a través de la experiencia de otros usuarios, quienes lo transmiten vía Internet, el cual se pasa a convertirse en un contenido audiovisual entretenido, en lugar de disfrutar del juego por experiencia propia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El presente trabajo busca adoptar a los video-juegos y el tema de transmitirlos vía Internet de la misma manera que lo hacen en otros países: es un negocio. Por tal motivo, los objetivos específicos deben responder a ciertas cuestiones guiadas por este sentido.

En primer lugar, determinar los procesos comunicativos que pueden existir para determinar el cómo es que el simple juego de un usuario se transforma en el entretenimiento visual de otro. En segundo lugar, a partir de la experiencia de algunos jugadores, poder encontrar un patrón que apunte hacia el éxito y la popularidad dentro de la comunidad de algunos usuarios transmisores sobre los demás. Por último, indagar por las razones que algunos usuarios consideran que es más entretenido el ver a otros usuarios jugar un video juego, en lugar de disfrutarlo por uno (a) mismo (a).

JUSTIFICACIÓN

Al igual que la gran mayoría de personas, no soy alguien ajeno a los video-juegos. Los he disfrutado desde pequeño, viendo jugar a mi hermano mayor junto a mi primo, hasta la actualidad, dándome un tiempo en mi día para poder entretenerme con algún juego por más simple que sea.

No obstante, desde el año 2012 empecé a jugar Defense of the Ancients (Dota) de una manera considerable. Esto llegó al punto en que empezaron a surgir cuestiones que la propia comunidad del juego me ofrecía. Entre ellas estarían temas como el anonimato generado a través de los nombre de usuarios generados para Internet, así como la conducta promedio que la comunidad peruana optaba a la hora de disfrutar de un juego que se podía desarrollar entre

personas de todo el mundo. Dichos temas fueron satisfechos a través de otras investigaciones realizadas en cursos de investigación anteriores en la PUCP.

A diferencia de esos trabajos, el presente tiene el potencial de ofrecer un tema en el campo de la comunicación que, a mi parecer, no ha sido tomado en cuenta con la intensidad que debería. ¿A qué me refiero con esto? Los medios de comunicación siempre buscan nuevas maneras en asegurar la atención del público. El caso de Perú no es ajeno a esta situación. Con esta investigación se puede proponer el tomar en cuenta a los video-juegos transmitidos en tiempo real, como un contenido capaz de conseguir nuevamente la atención de una parte de la comunidad peruana.

No solo eso, a través de las encuestas realizadas a los miembros de la propia comunidad nacional amante del juego, y de las entrevistas dirigidas a aquellas personas que han logrado formar parte, de una u otra manera, en el escenario internacional del juego, se logrará presentar un análisis cuantitativo. Si bien este será hecho en base a una muestra pequeña, sí se puede presentar como la prueba de que no son pocos los que se entretienen con este tipo de contenidos.

Así mismo, este trabajo puede servir como base para otras personas que busquen indagar sobre los efectos de los video-juegos, visto desde una perspectiva comunicativa. Si bien existen trabajos respecto a estos temas, muchos de ellos son transcripciones sobre los resultados de experimentos sociales o psicológicos. Puede que una investigación sea apropiada para aportar a la gente que, a futuro, busque interesarse más sobre estos temas.

HIPÓTESIS

La transmisión de contenido en tiempo real vía Internet permite que una actividad cotidiana, como lo es jugar un video juego, se convierta en un espectáculo para ciertos usuarios que no disponen del tiempo o del equipo técnico para poder disfrutar del juego por cuenta propia. Del mismo modo, los usuarios creadores de contenido obtienen la posibilidad de convertirse en personajes populares dentro de la comunidad amante del juego al ofrecer una propuesta

diferente acerca de cómo disfrutar del juego, lo cual resulta en un tema de interés para los espectadores.

Expuesto de otra manera, un medio de comunicación como el Internet ha permitido que un sinfín de actividades cotidianas (abrir las cajas de envíos, hacer reseñas de cocina, o jugar un video juego) pasen a convertirse en una clase de espectáculo. Lo interesante de este espectáculo es que, en muchos casos, no requiere de una mayor producción por parte de los usuarios, pero sí logra percibir, en muchas oportunidades, de ingresos considerablemente altos que están a la altura de otro tipo de contenidos con mayor producción y que son transmitidos por otros medios como la televisión. Su punto fuerte está en la posibilidad de que los espectadores participen directamente de la transmisión al ser mencionados en tiempo real, o por realizar sugerencias a los usuarios transmisores para poder dinamizar la manera en que transmite su juego.

En resumen, así como existen personas que disfrutan de un partido de fútbol transmitido por televisión, los aficionados a los video-juegos como “DOTA” pueden disfrutar del espectáculo-juego como si se tratara de un show o programa audiovisual entretenido.

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

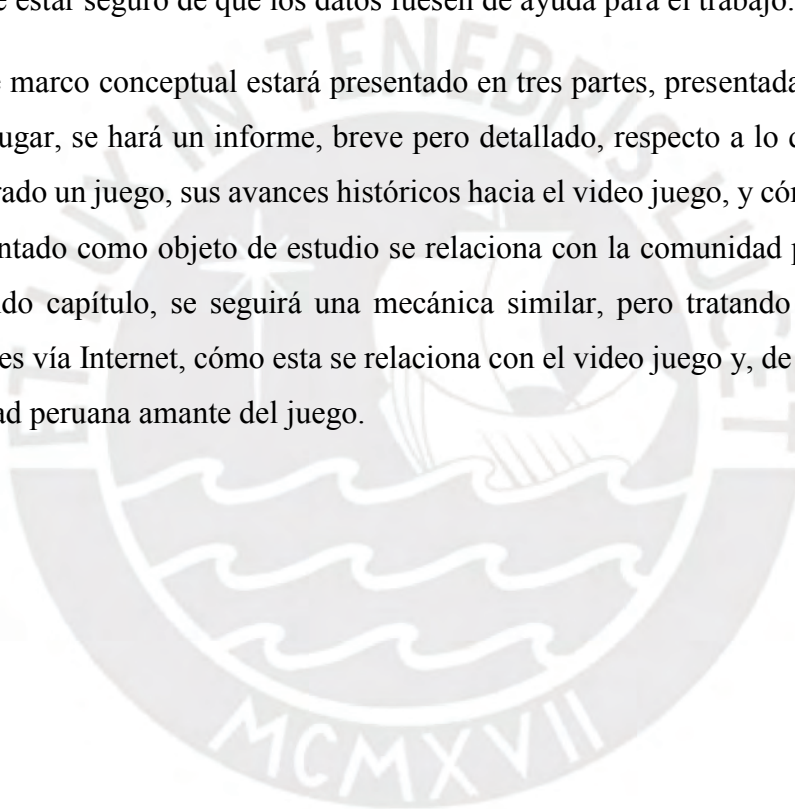
Este estudio encontró sustento en el análisis de más de (210) encuestas realizadas a diversos jugadores amantes del juego, que estuviesen en el rango de edad deseado (16 – 30 años); y alrededor de (10) entrevistas a jugadores profesionales, comentaristas e imágenes públicas dentro de la comunidad amante del video juego tratado como objeto de estudio. Gracias a ellos, se pudo identificar los procesos que siguieron aquellos que resaltaron sobre los demás al momento de transmitir su juego vía Internet, y, además, entender los motivos por los que alguien puede disfrutar ver a otros disfrutar un video juego en lugar de jugarlo por uno mismo.

TÉCNICAS Y RECOJO DE INFORMACIÓN

Debido a que la investigación requería de opiniones concretas para poder realizar un promedio de las acciones tomadas por los participantes y, a partir de ello sacar las conclusiones, se optó por el uso de herramientas de carácter tanto cuantitativo como cualitativo. Por una parte, se buscó la participación de varios amantes del juego para que pudiesen responder una breve encuesta. El motivo de esta herramienta era poder englobar los motivos que hiciesen que un determinado número de usuarios tuviera la preferencia de ver a otros usuarios jugar, en lugar del probar el juego por sí mismos. Del mismo modo, indagar sobre la posibilidad de que algunos le encuentren un propósito de ver este tipo de contenido, más allá del simple hecho de buscar entretenimiento. Por otra parte, con el fin de poder entender cómo es que algunos personajes populares dentro de la comunidad llegan a posicionarse en el punto donde se encuentran actualmente, era importante recoger la información de aquellos que formasen parte de dicho grupo de personas. Para esto, se entrevistaron a diversos jugadores profesionales y comentaristas del juego en cuestión, los cuales fueron participes de un torneo internacional organizado en Lima, Perú entre los días (08) y (09) de Julio del año 2017. Gracias a ellos, se pudo satisfacer las dudas que generaba una de las preguntas presentadas para el presente trabajo.

En el caso de este video juego y su relación con un medio de comunicación como es el Internet, la mayor parte de la información no se encuentra en libros impresos. Gran parte de las fuentes usadas para esta investigación surgieron a base de páginas de Internet, así como de primeros estudios realizados por otros grupos de investigadores a lo largo del mundo. Con el fin de validar la información, se consideró el origen de la fuente así como el registro de la fecha en que se publicó el contenido usado como cita. Igualmente, así como otros trabajos de investigación, mucha información fue traducida e interpretada del inglés por mí mismo, con el fin de estar seguro de que los datos fuesen de ayuda para el trabajo.

El siguiente marco conceptual estará presentado en tres partes, presentadas como capítulos. En primer lugar, se hará un informe, breve pero detallado, respecto a lo que puede llegar a ser considerado un juego, sus avances históricos hacia el video juego, y cómo es que el video juego presentado como objeto de estudio se relaciona con la comunidad peruana. Después, en el segundo capítulo, se seguirá una mecánica similar, pero tratando la historia de las transmisiones vía Internet, cómo esta se relaciona con el video juego y, de igual manera, con la comunidad peruana amante del juego.



CAPÍTULO #1: EL VIDEO JUEGO COMO NUEVO ESPACIO DE CONTENIDO AUDIOVISUAL

En el primer capítulo se abordará el primer objeto de estudio: “Dota 2”. Pero, para poder llegar a entender el juego, es necesario empezar desde los orígenes, por así decirlo. Es por ese motivo, que este capítulo se dividirá en cinco partes. Para comenzar, se hablará sobre lo que sería el juego en sí. Una vez tocado ese tema, se explicará sobre los juegos de roles, en específico. Eso se debe a que dicho tipo de juegos guardan más relación con el objeto de estudio. Después, se dejará de hablar sobre los juegos en general, hablando sobre el espacio en el que se dan, para poder ver el tema de los video-juegos. Ese punto es el que nos permitirá ver la clasificación específica del juego en cuestión, llamados M.O.B.A. Al final, gracias a toda la información previamente tratada, tendrá sentido abordar sobre la mecánica de Defense of the Ancients 2 (Dota 2) y la relación que esta tiene, actualmente, con la comunidad de jugadores peruanos.

1.1. EL JUEGO

La presente investigación no se atrevería a proponer una definición sobre el “juego”, ya que eso implicaría lanzar una contundente sustentación que justifique, a través de teorías y evaluaciones prácticas, el motivo de la definición. En otras palabras, sería una desviación innecesaria del objeto de estudio.

No obstante, la Real Academia Española (RAE) nos ofrece una definición (entre las diversas que presenta), la cual tiene un enfoque que puede ser de gran utilidad para los propósitos de este trabajo: “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (RAE: 2017).

Dicho de otra manera, en este caso estamos tomando la idea de “juego” como toda aquella actividad en la que, una o más personas, entran en una especie de acuerdo. Una autora, Catalina Arguello Ospina, redacta un informe llamado “El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas”. En el sustenta, a través de las ideas de otros textos, que este juego es una actividad en la que los participantes tienen la libertad de decidir

si quieren realmente formar parte de la actividad. Así mismo, pueden optar por retirarse del mismo, ya que es una acción libre y que el juego por autoridad no puede ser llamado como juego (Huizinga y Callois en Arguello Ospina; 2010: 142).

Es importante recordar que, para esta ocasión, la palabra “juego se refiere a toda actividad que este fijada con el objetivo de entretener a todos aquellos que estén participando, así como posiblemente a otros que solo estén de espectadores, y/o fomentar el espíritu de competencia. Por tal motivo, la convención de los jugadores siempre está sometida a cambios.

Una vez que los participantes del juego hayan aceptado el acuerdo, esto implica que cada uno de ellos debe estar consciente sobre el reglamento que la actividad implica. Por reglamento se puede entender en diversas magnitudes. ¿Qué significa esto? Significa que, al igual que los acuerdos realizados entre los participantes, las reglas pueden ser más simples o más complejas a partir del tipo de juego que se vaya a realizar.

Por ejemplo, un juego de “policías y ladrones” no requiere de un texto que diga cuáles son todas las reglas a seguir (a menos que así también haya sido decidido por el grupo de participantes). Basta con saber quiénes son los policías, quiénes los ladrones, dónde es la cárcel, y cómo es que cada equipo tiene la posibilidad de ganar.

Pero, lo mismo no puede ocurrir en un partido de fútbol, el cual es una actividad deportiva que tiene años de existencia. Su reglamento incluso es velado por una institución determinada a nivel mundial, la cual también regula la gran cantidad de campeonatos que se llevan a cabo constantemente.

Sin embargo, el ejemplo del fútbol es viable para tocar el tema sobre los tipos de reglas que existen en un juego, según Arguello Ospina. Antes que nada, es importante delimitar el contexto: un grupo de amigos que se reúne una tarde de sábado para jugar un partido amistoso, los cuales se dividen en dos equipos de diez jugadores cada uno. En primer lugar, al saber que van a jugar fútbol y, como se mencionó antes sobre la existencia del reglamento que vela por el correcto desarrollo de todos los partidos a nivel mundial, están las reglas

regulativas. Es decir, todas aquellas normas que de por sí están innatas en el juego (Arguello Ospina; 2010: 147).

Si bien el juego se rige por reglas internacionales, sigue siendo un juego entre amigos. Se puede dar el caso en que uno de ellos proponga los límites de la cancha o qué cosas podrían ser consideradas como una falta. Ahí se estarían tratando lo que son conocidas como las reglas constitutivas. Como define Arguello Ospina, son aquellas regulaciones que son propuestas por los propios jugadores, generalmente subordinadas a las regulativas, para poder alcanzar su objetivo a su manera (Arguello Ospina; 2010: 147).

Por último, están aquellas normas que existen en caso el balance entre las reglas regulativas y las constitutivas no sea el más apropiado. Las reglas definitivas son las normal que aseguran que el juego tengo sentido y pueda llevarse a cabo con normalidad (Arguello Ospina; 2010: 151).

Una vez que ya están establecidos los jugadores (generalmente por decisión de ellos mismos) y se ha establecido una convención para definir las reglas que permitirán el orden dentro del juego, es importante determinar el contexto en el que se va a llevar a cabo la actividad. Se sobre entiende al contexto como el espacio o campo de juego en el que la actividad se realizará. No está de más recordar que, al igual que los demás factores vistos anteriormente, el contexto también es variable.

La diferencia entre la variabilidad del contexto con la de los otros elementos en un juego está en que la primera no es dependiente de las demás; el proceso es inverso. ¿A qué se refiere esto? En que, a partir del contexto que se elija, tanto los participantes como las reglas de juego pueden ser alteradas.

Para esto, se puede retomar al ejemplo del partido de fútbol entre el grupo de amigos. Si bien puede ocurrir que el grupo de personas haya podido alquilar una cancha de fútbol, correctamente equipada, para poder jugar, también se puede dar el caso de que jueguen en un parque cualquiera.

El espacio del campo de juego es determinado por dos factores: cuánto espacio tienen los chicos para “reclamar” y poder hacer su cancha de fútbol, y hasta dónde es que los jugadores quieren que el espacio llegue a abordar. Es aquí donde se puede aplicar una regla de carácter constitutiva, ya que son los propios jugadores que van a dictar cuándo es que un participante está dentro o fuera del campo de juego.

Después, puede pasar que, por respeto a los vecinos, el grupo de jugadores no puede tener mucho espacio; por lo que jugar diez contra diez sería muy incómodo por razones lógicas. A partir de eso, se realiza una nueva convención en la que se decide no formar dos equipos de diez, sino dos equipos de siete jugadores y uno de seis; pero, ofreciéndole alguna ventaja al equipo de menor cantidad de jugadores. Dicha ventaja se presenta como una nueva regla constitutiva.

Pero, como se acaba de demostrar, tanto el número de participantes activos en el juego, así como el tipo de reglas que serán aplicadas a la hora del juego, han sufrido cambios en base al tipo de campo de juego (contexto) que tienen frente a ellos en ese momento.

Ahora bien, es correcto que el juego es una actividad que permite a una persona el poder divertirse y gozar de cierta libertad. Pero, no se puede olvidar el hecho de que todo juego involucra un sentido de competencia. Esto último no necesariamente tiene que ser reflejado como competencia entre dos personas y/o dos equipos. También puede entenderse como competencia creada a partir del desafío que el juego mismo involucra. Lo interesante del juego está en el hecho de que forja la creatividad de la persona para hacer el momento más entretenido (Winnicott; 1971: 51).

Para poder identificar el impacto de la creatividad a la hora de juego, se usará el siguiente ejemplo: El tiro libre ejecutado por el brasileño, Roberto Carlos, en el partido contra Francia en 1997. ¿Qué ocurrió? El jugador, al momento de realizar su tiro libre, patea la pelota con tanta intensidad que, si bien parecía en una primera instancia que la pelota se iría en una dirección lejos del arco, generó un efecto de rotación en el balón la redirigió a la esquina superior derecha del arco y entrando de tal modo que, ni siquiera, el arquero tuvo el tiempo para reaccionar.

¿Por qué se está dando ese ejemplo? Porque es un caso claro en el que un jugador realiza un movimiento que, si bien para los espectadores fue algo que pasó de un momento para otro, para la persona que realiza la jugada le pudo tomar un tiempo bastante considerable de estudio y práctica para poder dominar la técnica. No obstante, a la hora del momento, tanto el jugador como los espectadores son capaces de sentir la emoción de ver algo que no se esperaba presenciar. Sobre todo, en un partido tan importante donde hacer alguna jugada fuera de lo común es muy arriesgado para asegurar la victoria de alguien.

Respecto a este punto, Arguello Ospina, con ayuda de las ideas de otro autor, afirma que la creatividad no puede resumirse como la capacidad de realizar cualquier acción de manera espontánea. Más bien, se reconoce como la habilidad de poder reconocer los límites presentados en el juego y, a partir de ese conocimiento, encontrar la mejor manera posible de poder alcanzar su objetivo (Vigo en Arguello Ospina; 2010: 150).

¿Cómo entender esta perspectiva sobre la creatividad dentro del ejemplo de los chicos jugando fútbol? Muy simple, los jugadores se encuentran disfrutando de su partida en un campo de fútbol ficticio, representado por un espacio delimitado dentro de un parque. Como es usual, dos árboles que mantengan una distancia apropiada entre sí podrían ser usados como el arco de un equipo. De repente, uno de los jugadores está iniciando un intento de anotación contra el otro equipo. Luego de pasar por gran parte de la defensa, estando bien cerca del arco, el jugador, para esquivar al arquero, patear la pelota hacia uno de los árboles, lo cual hace que la pelota rebote de regreso al jugador y así pueda confundir al arquero y poder anotar un gol. ¿Qué pasó en ese momento? El jugador, al patear la pelota, aprovecho el árbol, que debería servir en principio como el límite del arco contrario, como soporte para poder desviar a la defensa y, de ese modo, anotar un gol de una manera poco menos de lo usual.

Otro elemento importante a la hora de participar en un juego sería lo que en este caso serán denominados como instrumentos o herramientas de juego. ¿Qué vendrían a ser estas herramientas? Básicamente todas aquellos objetos que son vitales para que el juego se pueda llevar a cabo. Algunos de estos podrían ser una pelota de fútbol, un bate de beisbol, un tablero de juego, piezas de ajedrez, etc.

Dentro de estas herramientas, el más básico e importante de ellos sería el espacio de juego. ¿Por qué? Por el simple hecho de que, sin un espacio mínimo, ningún juego podría llevarse a cabo. Para este caso, el término espacio se refiere a un lugar que se preste para poder desarrollar la actividad; no se refiere a espacio como tablero de juego. El tablero de juego, así como otros elementos, entrarían en lo que se podría denominar como herramientas de juego específicas.

Como su nombre momentáneo lo indica, las herramientas de juego específicas son todas aquellas que forman parte de un juego determinado. Por ejemplo, un tablero de ajedrez, un palo de golf, una piscina, entre otros. Es importante recordar que, así como hay juegos que requieren de una gran cantidad de herramientas específicas, hay otros que no requieren de mucho o, incluso, de ninguna herramienta en lo absoluto. Un claro ejemplo de esto sería el juego de “Policías y Ladrones”, el cual no requiere de mayores herramientas que el espacio de juego necesario.

¿Por qué estos elementos son importantes? En primer lugar, porque, en caso que existan dentro del juego, esto los convierte en reglas regulativas. Su existencia es la que permite que un juego pueda llevarse a cabo por la importancia que estos tienen dentro de la lógica del juego. Esto genera que su presencia dentro de la actividad sea obligatoria. Puede ocurrir que un elemento sea reemplazado, como que una pelota de fútbol sea reemplazada por una botella de plástico vacía, lo cual lo convertiría en una regla constitutiva. No obstante, no es el punto al que se intenta llegar.

La presencia y necesidad de estas herramientas, a partir de que también son una muestra física del reglamento del juego, generan en los participantes una limitación que reduce el número de posibles acciones dentro del espacio de la actividad (Arguello Ospina; 2010: 143). No obstante, son estos mismos objetos los que generan que, a partir de ellos, toda acción siguiente a la hora de juego tenga un sentido dentro del contexto y sea justificada por los objetivos de los jugadores (Arguello Ospina; 2010: 148).

Para esta investigación, la definición de “juego” que más puede generar interés es la de ser una actividad de carácter competitivo. Es ahí el por qué se ha ido explicando, anteriormente,

la importancia de las reglas. Si bien se ha entendido que las reglas existen para poder determinar qué cosas van a suceder en el mundo del juego al que los participantes han decidido entrar (Arguello Ospina; 2010: 146), éstas también son interpretadas como el desafío que los mismos jugadores han aceptado.

Ocurre que, al momento de enfrentarse a un rival en un juego, la persona o equipo no solo tiene que lidiar con la capacidad del enemigo, también tiene que estar consciente de que todo lo que vaya a realizar para poder conseguir la victoria esté dentro de los marcos legales que el propio reglamento del juego ha impuesto a la hora de empezar la actividad. Para eso, es importante haber empleado un tiempo considerable al estudio y práctica del juego, el cual depende de la seriedad que cada jugador le tiene al mismo.

El mismo caso ocurre cuando el enfrentamiento se da entre una persona y el juego. Es ahí donde se da la competencia para el / la participante: en ubicar, conocer, aceptar y superar los límites del juego para poder disfrutarlo en su totalidad (Arguello Ospina; 2010: 154).

Entonces, al final de todo, para la presente investigación, el juego será tomado en cuenta como todo espacio apropiado que determina un contexto, con reglas y límites, los cuales serán conocidos y aceptados por todos aquellos que deseen participar. Todo con el fin de poder asumir el desafío y lograr todo lo que esté en sus posibilidades para conseguir la victoria, ya sea contra un rival humano o el propio juego.

1.2. JUEGOS DE ROLES

En una primera parte del capítulo se ha visto sobre aspectos generales que todo juego posee, así como algunos detalles que no necesariamente todos los juegos tienen presentes, como es el caso de las, momentáneamente denominadas, herramientas de juego específicas.

Ahora, es importante para este trabajo estudiar sobre un tipo específico de juego: juegos de roles. ¿Por qué es la importancia de este? Porque el caso de estudio, Defense of the Ancients 2 (Dota 2), si bien es un video juego, su lógica demanda que, en orden para conseguir la victoria, cada equipo debería estar compuesto por cinco miembros capaces de adoptar ciertos

roles que cumplen funciones específicas. Sin embargo, la explicación más detallada sobre esto estará más adelante, casi al final del capítulo.

Antes que nada, es importante saber qué se puede entender por juego de rol. A partir de los textos de Emilio Arranz Beltrán, Yolanda JB, afirma que un juego de rol se reconocería como la dramatización de una situación determinada en la que los participantes asumen un papel para poder enfrentarse, por así decirlo, a la problemática planteada en el momento (Arranz Beltrán en JB; 2006).

Si bien no es el caso, se puede volver a usar el ejemplo del fútbol como referencia para la definición previamente mencionada. ¿Cuál sería la situación? Un partido de fútbol. ¿Cómo deben los participantes afrontarla? Jugando y consiguiendo la victoria. ¿Cómo es que esto se asemeja a un juego de roles? Porque en cada equipo existen once jugadores, quienes cumpla una función específica. Dicha función, de la mano de las funciones de las demás posiciones, asegura que cada lado juegue como un equipo en busca de un mismo objetivo: la victoria. Los ejemplos más claros de estas posiciones podrían ser el arquero (defender la portería), el defensa (apoyar al arquero en su meta) y delantero (anotar goles). Si bien es importante que el delantero pueda anotar goles, hay que recordar que todo funciona como un equipo. ¿Qué significa esto? Que el correcto desempeño de uno depende del correcto desempeño del otro, y viceversa.

Los juegos de roles se centra en determinar un modelo de persona para que participante, y dejar que ellos lo desarrollen de la manera que crean más conveniente. Para esto, el desarrollo de cada modelo por parte de los jugadores va a depender de las experiencias, logros y perspectivas que cada uno ha ido adquiriendo a lo largo de su vida (AMEI; 2016: 1). ¿Por qué es importante saber esto? Porque, nuevamente, el juego que está siendo utilizado como caso de estudio requiere que cada equipo este formado por miembros que sean capaces de cumplir con la función que han adoptado al momento de elegir su personaje.

Viéndolo de otra manera que esté más cercana al caso de estudio, y siguiendo con la ofrenda de adelantos sobre Defense of the Ancients 2 (Dota 2), el juego se podría resumir en el enfrentamiento entre dos equipos que buscan la conquista de la base enemiga. En pocas

palabras, un juego de guerra. Al hablar sobre el cumplimiento de la función del personaje escogido, se refiere a que cada personaje disponible en el juego posee características pre determinadas que lo clasifican como un personaje, por así decirlo, para curación, de soporte, resistencia, ataque, entre otros. La importancia de que los jugadores sean conscientes sobre sus experiencias y perspectivas es para saber si serán capaces de estar a la altura de los requisitos que cada personaje tiene, en orden para poder trabajar en equipo; todo esto iría de la mano con la habilidad para el juego que el propio jugador tiene.

Los juegos de roles, al igual que el juego en cuestión, son actividades que requieren de constante comunicación entre los participantes. ¿Por qué? Porque, como bien se sabe, los jugadores están adoptando modelos que, por lo general, no son ni se comportan de igual manera. Por tal motivo, es importante que siempre estén coordinando cuál es el contexto en el que se está jugando para lograr que todos estén en la misma sintonía.

También, es importante saber cuál sería el orden jerárquico del contexto. ¿Qué significa esto? Que, al igual que ocurre con los niños y hasta adultos, muchas veces algunos participantes desean estar siempre con el rol principal, lo cual puede generar conflictos con los demás (AMEI; 2016: 1). Es por eso que la comunicación en un juego de roles es importante, ya que la idea es, así como cualquier juego, entrar en una convención de reglas para poder elegir el orden en que cada uno tendrá su turno para poder ser el / la principal. Lo mismo ocurre en el video juego, ya que, si bien todos deben cuidar de todos, es a partir de la situación que los jugadores de un mismo equipo tienen en el momento, que estos deben hablar entre sí y decidir quién es aquel que debería tener mayor protección sobre los demás.

Un punto importante sobre los modelos que se ofrecen o, mejor dicho, se eligen para los jugadores al momento de empezar la actividad, es que dichos modelos serían, para este caso, herramientas de juego específicas. ¿Cómo es eso? Es algo bien simple, ya que al ser este un juego de imitación y adopción de personajes, es vital que cada participante elija un modelo para poder entrar en la convención de la historia. A diferencia de esto, en un partido de fútbol el jugador no requiere de la idea de crear algún personaje. Es él / ella quien tiene que estar en el campo de juego para poder participar de la actividad.

Así mismo, estos modelos, al momento de ser determinados dentro del contexto de la historia en el juego, pasan a ser reglas regulativas. ¿Por qué? Porque, ya que se ha determinado en qué mundo ficticio se encuentran los participantes jugando y cuáles son los personajes ficticios que están en él, estos dos elementos marcan los límites de las acciones que los propios participantes pueden realizar dentro de la actividad. Supongamos que el juego es sobre detectives y ladrones. Es posible que los jugadores tengan una discusión ficticia, una persecución, hasta una pelea. Pero, no entraría en la lógica de la historia que un ladrón decida irse volando repentinamente y que el detective le dispare con un rayo láser que salga de su mano. Aunque, sí puede ser posible si es que los participantes entran en un acuerdo para alterar la historia, lo cual sería aplicar una regla constitutiva para poder disfrutar del juego de una manera más prolongada.

Así como gran parte de los juegos, los de roles tienen la posibilidad de tener objetos presentes en la actividad. La diferencia está en que su presencia no es vital, ya que los juegos de roles son como el arte marcial del Karate: todo lo que requieren para poder participar es su cuerpo y su mente. Sin embargo, dependiendo del contexto del mundo ficticio, los participantes pueden recoger cualquier objeto que tengan a la mano y aportarle otro significado para poder jugar con él (AMEI; 2016: 1). Todo esto es posible, siempre y cuando el jugador que realice dicha acción le comunique a sus compañeros para poder asegurar que todos mantengan la misma línea de juego.

La importancia en los juegos de roles está en el desarrollo de la capacidad de observación en los participantes, de modo que, en conjunto con el esfuerzo de los compañeros, puedan identificar el problema de una situación determinada y así encontrar una posible solución al problema (Redalyc; 2014). Más allá del reto de poder establecer la comunicación entre los miembros de un mismo equipo, un reto que impone este juego es que, cada vez que se plantea un nuevo mundo ficticio, cada uno de los participantes tiene que ser lo suficientemente hábil para detenerse a pensar cuál puede ser el conflicto del momento. Una vez logrado esto, los jugadores tienen que entrar nuevamente en una convención para estar de acuerdo en qué es a lo que se están enfrentando. Al hacer esto, aseguran que empiezan el juego teniendo una misma idea y objetivo. En otras palabras, el juego de roles impone un desafío personal que

pronto pasa a un desafío a vencer en conjunto a través de la comunicación, correcto desempeño de las funciones de cada uno y, más importante, trabajo en equipo.

Entonces, ¿qué sería un juego de roles? Una manera de definirlo sería la de un juego en la que, con tan solo sus mentes y cuerpos, los participantes delimitan, a través de una convención, el mundo ficticio en el que van a participar y los personajes que cada uno adoptará. El desarrollo de este juego será determinado por los acuerdos realizados entre los propios participantes, los cuales solo se lograrán mediante la comunicación y el trabajo en equipo.

1.3. VIDEO JUEGOS

Al igual que se usó para la definición del juego en sí, se empleará una definición ofrecida por la Real Academia Española (RAE) para poder tener una idea sobre lo que es un video juego. Según la RAE, un video juego sería todo dispositivo electrónico que, mediante un equipo técnico apropiado, es capaz de poder simular juegos en las pantallas de un televisor, computadora, celular, entre otros (RAE; 2016).

Según Simón Parkin, autor del libro “Muerte por un video juego”, “los videojuegos son, en todo caso, la forma de arte y diversión más reciente y como tal, de la que más se desconfía (Parkin; 2016: 15). Con esto nos informa del carácter complejo y ambiguo del videojuego a la vez que es entretenimiento operativo. Así mismo, provee de información y rutinas de procesos educativos en la medida en que el diseño, la estética y operatividad de la propuesta lúdica obliga a transitar al jugador / operador por una historia narrada en la que este interviene, alcanzando habilidades para superar los retos que plantea el devenir de la propuesta lúdica.

Siguiendo la misma la misma línea, un artículo publicado por Miguel Vallejos y Walter Capa sobre la psicología de los adolescentes, apunta que los video juegos, así como otras causas contextuales como la familia y / o los amigos, son factores que pueden forjar una conducta adictiva en los jóvenes, la cual no es considerada segura debido a los comportamientos violentos que estas pueden generar (Vallejos y Capa; 2010).

Dicho nuevamente, los video-juegos son, actualmente, un tema de polémica que debate sobre los beneficios o las consecuencias que éstos pueden impactar sobre las personas. No obstante, la presente investigación abarca a los video-juegos como un posible negocio que puede beneficiar a muchas personas y ofrecer una variación en el tipo de contenidos dentro del medio de comunicaciones del Perú.

Sin embargo, la definición presentada previamente responde al contexto actual sobre los video-juegos. En otras palabras, lo que se conoce ahora como video juegos no siempre fueron simuladores que podían ser disfrutados en casi todo tipo de aparatos electrónicos. Más bien, sus orígenes resultan ser bastante diferentes en lo que sería tanto en equipo técnico como en la programación. Una diferencia tan grande que no sería sorpresa que muchos de los amantes de los video juegos de ahora (si tuviesen la oportunidad de probarlos) lo caractericen de aburrido, lo cual sería muy irónico ya que una de sus principales funciones es ser un centro de entretenimiento para la gente (Redacción Tecnológica en El Tiempo; 2011).

Respecto a la historia de los video-juegos, las bases en las que este sistema de entretenimiento se respalda tienen ya décadas. Según algunas investigaciones sobre la historia de los video juegos, lo que sería considerado como el primer video juego el famoso *Tennis for Two*, un simulador de un juegos de tenis de mesa creado en el año 1958.

Sin embargo, al parecer dicha idea es una mala interpretación sobre lo que sería el primer video juego. Realmente, lo que, en teoría, debería considerarse como el primer video juego sería una versión computarizada del famoso “tres en raya” llama OXO, creada para el año 1952 (Otakufreaks; 2011). Pero, ese es un punto al cual se llegará en su respectivo momento.

Primero, es importante saber cuál fue el primer desarrollo tecnológico que abrió el camino. Según la página web, Otakufreaks, nada hubiese sido posible sin el hecho de que durante la década de los años 40, tras haber culminado la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras empezaron una carrera por crear las primeras súper computadoras programables (Otakufreaks; 2011).

Una de estas primeras computadoras programables sería una conocida con el nombre de ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), creada por el Laboratorio de Investigación Balística del Ejército de los Estados Unidos en el año 1946 (CHW; 2010). En resumen, la creación de esta súper computadora sería en respuesta a la demanda generada por las potencias vencedoras durante la Segunda Guerra Mundial acerca de la carencia y necesidad de las mismas por encontrar soluciones más rápidas y efectivas al momento de evaluar su información de inteligencia y poder coordinar mejor sus ataques (CHW; 2010). La aprobación de la construcción de la ENIAC se dio en Junio de 1943.

Liderado en su momento por el físico, John Mauchly, y el ingeniero electrónico, John Presper, el proyecto antes conocido con el nombre clave de “Proyecto PX” fue diseñado por un grupo de ingenieros que se dividieron el trabajo para que cada uno trabajara las diferentes partes del programa que usaría la computadora, como el multiplicador, el acumulador, la capacidad de lectura, entre otros (CHW; 2010). Una vez presentada al mundo en 1946, la ENIAC fue capaz de operar ininterrumpidamente hasta el año de 1995, siendo apagada sólo una vez pasados los cuatro meses de su presentación (CHW; 2010).

Una de las cosas más importantes a resaltar de esta primera computadora programable era el objetivo que se planteó para justificar su creación: hacerla completamente electrónica. Según la fuente de esta información, dicho objetivo fue cumplido con éxito debido a la reducción de la presencia de elementos mecánicos en el proyecto al final de su desarrollo. Esta sería el lector de tarjetas IBM, las cuales servían para el ingreso como salida de los datos en la computadora (CHW; 2010).

Más adelante, a inicios del año 1947, se desarrolla lo que sería conocido como el “Dispositivo de Entretenimiento de Tubos de Rayos Catódicos”. Patentado por el físico Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann, el programa, basado en los radares que se utilizaron durante la Segunda Guerra Mundial, se resumía como un simulador interactivo de misiles en los que la persona debía controlar la curva y la velocidad de los proyectiles para poder derribar a los objetivos (Otakufreaks; 2011). Si bien, como indica la fuente, los objetivos estaban dibujados sobre una lámina semitransparente, este sistema electrónico fue el primero en tener

la posibilidad de ser visualizado a través de una pantalla CRT. ¿Qué es esto? En pocas palabras, son pantallas que emplean unos tubos de vidrio. Estos, a través de rayos catódicos (corrientes de electrones, las cuales emiten una radiación que puede llegar a brillar intensamente si es que está dentro de un recipiente apropiado) permitían la proyección de los elementos puestos encima (CCM; 2016).

Punto aparte, un importante hecho a resaltar sería la base teórica que justificaría la aplicación de la parte práctica acerca del desarrollo de la computación, lo cual sería vital para el desarrollo de los video-juegos. Dicho enfoque teórico sería moldeado por el matemático Alan Turing, quien, junto al experto en computación Claude Shannon y otros matemáticos importantes, establecen durante la Segunda Guerra Mundial lo que sería conocido como la Teoría de la Computación (Otakufreaks; 2011). ¿Qué son estas teorías? Visto de una manera, según la profesora Hilda Contreras, autora de “Teoría de la Computación para Ingeniería de Sistemas: un enfoque práctico”, son la respuesta a la crisis científica que existía a finales del siglo XIX e inicios del XX, la cual es ofrecida por Turing mediante un modelo conceptual presentado en 1936 (Contreras; 2012: 5 – 6). En sí, es la búsqueda de un algoritmo que sea capaz de confirmar si una conclusión determinada pueda derivarse de ciertas premisas a través del uso de las reglas de prueba (examinación de la habilidad de una máquina) (Contreras; 2012: 5 – 6).

Si bien las teorías de la computación apuntaban a justificar que la inteligencia artificial es el campo más importante al que se debería apuntar todas las investigaciones futuras (Otakufreaks; 2011), la solidificación de dicha justificación se daría recién en 1950 con el aporte de Claude Shannon (experto en computación que trabajó junto a Alan Turing). Él, junto al matemático D. G. Champernowne, redactaron un artículo llamado “Programming a Computer for Playing Chess”. En dicho artículo, se encargaron de detallar toda técnica y algoritmo necesario para poder crear un programa de ajedrez (Otakufreaks; 2011). Sin embargo, según la fuente de esta información, para la época en que dicho artículo salió a la luz, no existía la capacidad técnica suficiente para poder realizar el programa. Recién se logró desarrollar el año siguiente, 1951, gracias al científico de computación, Dietrich Prinz. En 1952, el programa tiene la oportunidad de ser puesto a prueba (Otakufreaks; 2011).

Antes de que se diera la aparición del ya mencionado OXO en 1952, en 1951 se desarrolla un último predecesor de juego. Eso sería el proyecto desarrollado por el científico de computadoras, John Bennett (Otakufreaks; 2011). Durante un festival conocido como el Festival de Gran Bretaña, que se celebró en Mayo, Bennett presentó una computadora denominada como el “Nimrod”. ¿Por qué ese nombre? Porque dicho equipo fue diseñado con el fin de poder jugar un reto matemático de origen chino, conocido como “Nim”. En resumen, según el portal web llamado “Matemelga”, el “Nim” “es un juego de estrategia para dos personas que consiste en retirar, alternativamente, piezas de una serie de montones o hileras hasta que desaparecen todas” (Matemelga; 2013).

A pesar del logro, la computadora “Nimrod” no ha podido ser considerado como un juego electrónico, según la fuente. ¿Por qué? Por el simple hecho de que este carecía de una pantalla (Otakufreaks; 2011). Al parecer, el cuerpo de la computadora te presentaba el tablero sin la necesidad de simularlo a través de una pantalla. No obstante, es importante tomarlo en cuenta porque, al parecer, está quedaría registrada como la primera computadora que fue diseñada para poder jugar un juego (Otakufreaks; 2011).

Ya en 1952, el matemático, Alexander “Sandy” Shafto Douglas, presenta una tesis de doctorado ante la Universidad de Cambridge en Inglaterra. En ella, él estudia la interactividad que existe entre los seres humanos y las computadoras (Otakufreaks; 2011). Aparte de esta tesis, Shafto Douglas incluye en su presentación una versión computarizada del juego “Tres en Raya”, la cual es el ya mencionado OXO. Como bien se sabe, esto sería un programa que permitía el enfrentamiento entre un usuario y la computadora. Para esto, la computadora estaba denominada como la EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator). ¿Qué es esto? Según el portal web, “Computer Hope”, la EDSAC sería una computadora desarrollado por la Universidad de Cambridge, la cual sería la primera en tener la capacidad de poder almacenar programas electrónicos (Computer Hope; 2017).

Como bien se ha mencionado anteriormente, el OXO fue la primera vez en que se logró diseñar un programa capaz de enfrentar a una persona contra computadora misma. Pero, según la fuente, es realmente el juego, “Tennis for Two”, el que llegaría a ser considerado

como el primer video juego de la historia (Otakufreaks; 2011). Su creador sería un físico estadounidense, William Higinbotham. Tras su participación en un proyecto militar estadounidense, Proyecto Manhattan, el cual era de carácter nuclear y que buscaba lograr la superación sobre el desarrollo nuclear hecho por los Nazis desde su aprobación en 1941 por el presidente Roosevelt (Hipertextual; 2014), Higinbotham presentó su proyecto de video juego en 1958 (Otakufreaks; 2011).

En resumen, el juego consistía en la simulación de un partido de tenis, el cual, a través de un osciloscopio (un instrumento que registra las variaciones en el tiempo de un sistema y las presenta en una pantalla), empleaba una perspectiva desde el costado del campo de juego (Otakufreaks; 2011), en lugar de una perspectiva cenital como se está acostumbrado a entender o ver el video juego. El juego sirvió como entretenimiento para todos aquellos que fueron visitantes de la exposición del “Brookhaven National Laboratory” (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

A partir de los años 60, los juegos empezaron a ganar cierta fuerza dentro del interés de los diseñadores. Un ejemplo de estos sería el caso del científico conocido como Steve “Slug” Russell. El logro de este señor se dio a partir de 1961, cuando fue capaz de escribir el código de lo que sería conocido como el juego: Spacewar! ¿Qué es esto? En resumen, es un juego que enfrentaba a dos jugadores a través de una batalla simulada de naves espaciales (Hipertextual; 2011). Punto aparte en este segmento de la historia de los video juegos, y es que, según la fuente, además de enfrentar a dos jugador entre sí, la programación del juego presentaba otros obstáculos a los participantes. ¿Como cuáles? Por ejemplo, además de estar pendientes de su enemigo, cada jugador debía estar alerta de no ser succionados por la fuerza gravitacional de una estrella. También, sólo contaban con combustible y misiles limitados (Hipertextual; 2011). ¿Por qué se hizo pausa por este punto? Porque es importante resaltar desde cuando se está presenciando la complejidad de los retos que los video-juegos presentaban a aquellos que decidiesen participar.

El juego fue creado en base a un código diseñado por Russell específicamente para una computadora conocida como la PDP – 1, la cual tenía una réplica al servicio del Instituto

Tecnológico de Massachusetts (Hipertextual; 2011). Una vez desarrollado el código, el proyecto de video juego se desarrolló hasta que pudo ser mostrado al público en el año 1962.

Más adelante, otros cuatro años para ser exactos, el ingeniero Ralph Baer empezaría un proyecto que lo convertiría entre otro de los pioneros en el mundo de los video juegos. ¿Cómo? En 1966, junto a unos compañeros suyos, Albert Maricon y Ted Dabney, desarrollarían lo que en su momento llamaron “Fox and Hounds”. Pero, con el paso del tiempo, esto pasó a ser conocido como la “Magnavox Odyssey” (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008). En resumen, esto pasaría a convertirse como la primera consola de video juegos, la cual incluía un sistema con un paquete de video juegos, capaz de conectarse a la televisión.

El proyecto inició como una idea en 1966, cuando Baer se entusiasmó con la presentación de “Spacewar!” y decidió aprovechar los recursos que su trabajo como contratista del ejército de los Estados Unidos le permitía tener (Hipertextual; 2011). Una vez construido, junto con el apoyo de la empresa donde trabajaba (Sanders Associates), el proyecto fue presentado a varias empresas. Luego de un tiempo, y con la ayuda de Bill Enders (trabajador en Magnavox), la consola consiguió su primer contrato en 1971 (Hipertextual; 2011). La “Magnavox Odyssey” salió a la luz a inicios del 1972.

Un año antes de la comercialización del “Magnavox Odyssey”, en 1971 salió a la venta otro pionero de los video juegos: Computer Space (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

Todo empieza cuando Bill Nutting, fundador de una empresa dedicada a la producción de video juegos, Nutting Associates, se inspiró en el éxito de “Spacewar!” para entrar en el mundo de los video juegos (Hipertextual; 2011). Para esto, se aseguró de contratar a los ingenieros, Nolan Bushnell y Ted Daney (quienes luego pasarían a convertirse en los fundadores de la empresa Atari), para diseñar una máquina que, si bien estuviese inspirada en el juego espacial, fuese capaz de ser recreativa y de poder ser vendida en serie (Hipertextual; 2011).

Mediante el desarrollo de un equipo técnico específico para el programa, en lugar de un programa específico para un equipo técnico general, este juego presentaba un enfrentamiento nuevo entre una persona y la máquina. ¿Cómo se llevaría a cabo este enfrentamiento? En este caso, al jugador se le daba el control de un cohete, el cual tenía la función de derribar una serie de platillos voladores que estaban siendo controlados por el programa. ¿Cuál era el reto? Destruir todos los objetivos dentro del tiempo delimitado (Hipertextual; 2011).

Según la fuente, el juego tuvo una recepción, por así decirlo, de 50 / 50. ¿Por qué? Porque, al parecer, el juego era la mayor atracción para aquellos que estuviesen relacionados con la ingeniería o, en todo caso, tuviesen alguna noción de dicha ciencia. Pero, para otras personas que no tuviesen interés en el tema, el juego resultaba ser algo complicado y, por ende, de poco disfrute (Hipertextual; 2011).

Una vez concluido el tiempo del “Computer Space”, sus diseñadores, Nolan Bushnell y Ted Daney, rompen su relación con Bill Nutting para abrir paso a lo que sería su propia empresa en el sector de video juegos: Atari (Hipertextual; 2011). Según la fuente, la idea de “Atari” era empezar a desarrollar sus propios video juegos, incluyendo adaptaciones de las ideas de otros creadores, mediante el uso de acuerdos y licencias (Hipertextual; 2011). Es ahí cuando estos dos diseñadores desarrollarían una de sus mejores ideas comerciales: Pong.

Como se puede sospechar a partir de su nombre, “Pong” llegaría a ser la versión comercializada de la idea de William Higinbotham, “Tennis for Two” (Hipertextual; 2011). Para esto, los creadores de “Atari” se encargaron de contratar a un antiguo compañero de Ted Dabney, Allan Alcom, quien era un ingeniero electrónico y tenía un diplomado en ciencias de la computación. ¿Cuál fue el motivo de su llamado? Desarrollar un video juego que mostrase los dos lados de una pantalla (izquierda & derecha), fuese capaz de soportar hasta dos jugadores humanos, y pudiese mostrar un marcador en la pantalla (Hipertextual; 2011).

Tras unas adaptaciones a los diseños originales, y con la implementación de un sistema de sonido, el “Pong” llegó a ser instalado, en el año 1972, dentro de un bar que también era cliente de “Atari”, Andy Capp’s Tavern (Hipertextual; 2011). El éxito fue a tal nivel que, según la fuente, el pedido de unidades llegó a superar la capacidad de atención que la línea

de producción era capaz de abastecer. El gran paso en la línea de producción se dio el año siguiente (1973) cuando la empresa empezó a atender órdenes que estaban fuera de los Estados Unidos (Hipertextual; 2011).

No obstante, según la fuente, al no haber registrado el producto, muchas empresas se aprovecharon del éxito del juego. Entre ellas estarían la empresa japonesa “Tairo”, y la revitalización de las ventas de la “Magnavox Odyssey”. El incremento fue tanto que, para 1974, se consideraba que la expansión y éxito del “Pong” había marcado el inicio de la industria de los video juego (Hipertextual; 2011).

Si bien el inicio de la era de los video-juegos se veía brillante, una fuerte caída estaba esperando a las empresas que lideraban el sector, tan solo una década más tarde. ¿Qué es lo que pasó? La famosa crisis de los video juegos o, también conocida como “La crisis de los video juegos Norteamericanos de 1983”. ¿En qué consistía esta crisis? En pocas palabras, la crisis se debe a la mala estrategia empleada por los dueños del sector (Gamemuseum; 2014).

Uno de los factores más importantes en el inicio de la caída fue el maltrato que las empresas daban sus empleados. Esto se debe a la búsqueda de la cantidad por encima de la calidad de los video juegos (Gamemuseum; 2014). Esto generó que muchas empresas, en lugar de dedicarse a tomarse el tiempo de analizar y desarrollar un juego que estuviese basado en una temática interesante, decidieran producir juegos en masa que solo buscarán seguir la tendencia del momento.

El más claro ejemplo de esto sería por parte de la propia empresa, “Atari”. ¿Qué es lo que esta hizo? Creó los juegos que marcarían el inicio de la crisis (Gamemuseum; 2014). Estos juegos serían “E.T. El extraterrestre” y “Pacman”. ¿Cuál era el problema de estos productos? Por una lado, el video juego del extraterrestre, si bien estaba basado en una película de mucho éxito, fue desarrollado de una manera muy pobre. Por ejemplo, en lugar de encargar a todo un equipo el trabajo de diseñar el video juego, este fue creado por un solo programador. Además, al proyecto no se le dedicó el tiempo suficiente, solo tuvo seis semanas de producción para que saliera en venta (Gamemuseum; 2014). El rechazo hacia este juego fue tan fuerte que incluso se forjó una leyenda acerca de un pozo en Nuevo México donde se

sepultaron todas las copias de este juego. Dicha leyenda fue confirmada en el 2014 cuando se desenterraron todas las copias no vendidas por “Atari” (MeriStation; 2014).

Por otro lado, el juego de “Pacman” tuvo un problema similar al video juego del extraterrestre. ¿Cuál? Según la fuente, para este producto se fabricaron alrededor de 12 millones de copias cuando solo existían 10 millones de consolas “Atari” hasta el momento (Gamemuseum; 2014). Según la fuente, los productores tenían la idea de que este aumento de fabricación haría que los consumidores comprarán el juego o la consola más de una vez, lo cual aumentaría su oferta. Sin embargo, esto no fue así. La crisis en Estados Unidos y Canadá se extendería hasta el año 1985 (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008), lo cual provocó la salida de muchos grandes del momento, como es el caso de Magnavox (Gamemuseum; 2014).

Si bien la crisis se extendió algunos años, varias empresas decidieron por seguir avanzando a pesar de los problemas que pudiesen estar ocurriendo en el sector donde trabajaban. Una de estas empresas sería la mundialmente conocida “Nintendo”, de Japón. ¿Qué es lo que esta empresa hizo para salir adelante? Sacaron a la venta, en 1983, una nueva consola conocida como “Farmicom” (Family Computer), la cual era conocida por Occidente como el “Nintendo Entertainment System” (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

¿Cómo logró esta consola avanzar a pesar de todo? En primer lugar, la “NES” adoptó un sistema de intercambio de cartuchos de juegos en una misma consola, la cual ya había sido implementada por otras consolas como la de Magnavox en el año 1972 (Hipertextual; 2013). Segundo, se enfocó en vender una consola simple al sector doméstico a través de una oferta interesante: La consola más tres juegos de arcade (Donkey Kong, Donkey Kong Jr. Y Popeye) por un total de 14.800 yenes (Hipertextual; 2013), lo cual sería alrededor de 61 dólares según el tipo de cambio de la época.

Para poder llegar a ser conocida internacionalmente, “Nintendo” buscó forjar una alianza con “Atari” para que ellos los ayuden a distribuir esta consola, pero bajo el nombre de “Nintendo Entertainment System” en lugar de “Farmicom”.

No obstante, tras varios desacuerdos y conflictos entre las empresas, la alianza entre estas dos corporaciones cesó en 1983 (Hipertextual; 2013). Es ya en 1985 cuando “Nintendo” decide reaparecer en el mercado estadounidense por su propia cuenta. Para esto, empezó a pequeña escala en 1985 a través de algunas tiendas, y así siguió hasta 1986 que todo el territorio estaba consciente de la existencia del “Nintendo Entertainment System” (Hipertextual; 2013). Es en este momento en que el sector de los video juegos deja de ser dominado por Estados Unidos y pasa a ser controlado por Japón (Gamemuseum; 2014).

Si bien durante esos años de crisis existieron otros intentos de seguir adelante, siendo algunos bastante conocidos como es el caso de la empresa “Sega” o la presentación del juego “Tetris”, es realmente en 1985 donde hay un punto de quiebre (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008). ¿Cuál es ese? Super Mario Bros.

¿Cuál fue el cambio generado por este juego? Según la página web, Hipertextual, el éxito de “Mario Bros” se debe al hecho de que, con su presentación al público, presentó un punto de inflexión en el desarrollo de los video juegos al presentar un diseño que presentaba un desplazamiento lateral (Hipertextual; 2015). Dicho de otra manera, el producto generó el paso de juegos con pantallas fijas hacia pantallas con desplazamiento.

No solo eso, el juego era llamativo porque, además de presentar pantallas que se desplazaban, también eran mucho más variadas, a diferencia de los juegos anteriores que presentabas un número de pantallas limitadas (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

Además, otro gran cambio que el juego presentó fue en la variación de los objetivos. ¿Cómo así logró eso? En lugar de sólo buscar conseguir la puntuación más alta, el juego le presentaba al usuario un personaje que tenía un objetivo: rescatar a la Princesa. Así mismo, esto determinaba un inicio y un final dentro de la historia que abarca el juego (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

Punto aparte, dentro de los puntos de esta investigación, la creación de este juego es vital dentro de este trabajo. ¿Por qué? Porque, como bien se dijo, es a partir de este momento en

que los video juegos empezarán a ser desarrollados con mayor complejidad, ya que no solo se busca ofrecer un producto que entretenga al usuario. Más bien, ahora es importante ofrecer un juego que posea una historia con personajes que tengan una razón de existir.

Con el desarrollo de “Mario Bros”, el siguiente gran paso que se dio en la industria de los video juegos fue al dejar de limitar el entretenimiento en espacios determinados como el hogar o las salas recreativas, y era momento de llevar el juego a donde el usuario quisiese. Era el momento de los video-juegos portátiles. Uno de sus mayores ejemplos: El Game Boy.

Si bien el “Game Boy” fue una de las consolas portátiles más importantes de la época, esta no fue la primera en salir al público. La primera consola portátil sería la “Game & Watch”, creada también por “Nintendo” en 1980. Y eso, esta consola portátil fue la primera creada por la empresa. Según el portal web, “Hobby Consolas”, el primer diseño de video juego portátil fue desarrollado por la empresa, “Mattel”, quien ya tenía algunos modelos creados desde 1976 y 1977 (Hobby consolas; 2017).

Tras años de trabajo, y con ayuda de la empresa “Sharp” (empresa dedicada al sector de las pantallas LCD (Pantallas de Cristal Líquido), “Nintendo” logra terminar su proyecto en 1980: Ball. Ese fue el nombre de la primera consola, la cual luego pasaría a llamarse “Game & Watch”, luego de que su creador, el ingeniero Gunpei Yokoi, decidiera agregarle un reloj de alarma al video juego (Hobbyconsolas; 2017).

Creada en 1989, el “Game Boy” dominó la escena por muchos de los cambios que ofrecía, a diferencia de la competencia. ¿Cuáles eran estos? Para empezar, el gasto de energía. Según la fuente de información, el “Game Boy” era capaz de durar por varias horas de juego continuo tan solo con usar unas cuantas baterías de categoría “AAA”. A diferencia de esto, otras consolas portátiles, como la “Game Gear” de la empresa “Sega”, requería de unas seis baterías del mismo tipo, pero te duraban menos tiempo (Hipertextual; 2014).

Otra ventaja eran los complementos de la consola que mejoraban el entretenimiento y la interacción de los jugadores, tanto con la consola misma así como con otros usuarios. Uno de sus mejores ejemplos sería el “Cable Link”. ¿Qué es esto? Un cable que permitía que dos

usuarios conectaran sus consolas y, de esa manera, pudiesen intercambiar información o alguna otra acción, dependiendo del juego (Hipertextual; 2014).

Por último, está el tema de las franquicias. Ya para la fecha, existía una comunidad de video jugadores, quienes tenían conciencia respecto a qué franquicias eran las más queridas. Para ventaja de “Nintendo”, esta empresa poseía los derechos de muchas de estas franquicias, como “Super Mario Bros”. Eso le permitió que muchos compradores optaran por su consola portátil por encima de las demás (Hipertextual; 2014).

Más adelante, sería a finales de la década de los 80 e inicios de los 90 en que el mundo de los video-juegos daría el siguiente paso. Sería en este lapso de tiempo en el que saldrían a la venta los juegos de “16 Bits” o, mejor conocido como los video juegos de cuarta generación (Historia de los Jueguitos; 2010).

Según la fuente, el inicio de esta generación sería debido a la creación de una consola conocida como la “TurboGrafx – 16” en Octubre de 1987 (Historia de los Jueguitos; 2010). La consola fue creada por la empresa japonesa, Nippon Electric Company, la cual es una empresa de tecnología y comunicaciones creada en 1899 por Kunihiko Iwarade al asociarse con la firma estadounidense, Western Electric Company (NEC; 2017).

¿Qué son los juegos de 16 bits? Una manera de verlo sería tomarlo como juegos cuya calidad es de 16 bits. ¿Y qué es un bit? Un bit, o código binario, es simplemente la unidad mínima de medida digital (Concepto definición; 2014). Para los juegos, tener más bits significaría que estos pueden tener más profundidad de color. Dicha profundidad permite que el archivo tenga una paleta de colores más amplia a su disposición. Por lo tanto, la transición de colores no es tan brusca y esto le da a la imagen mucha más calidad (Naturapixel; 2009).

No obstante, la creación de la primera consola no fue lo suficiente para dominar la era. A pesar de los esfuerzos de “NEC”, la competencia era controlada todavía por “Nintendo”, quienes lograron mucho éxito con los juegos de tercera generación, lo cual les aseguró un público fijo; y “Sega”, quienes se mantuvieron en el negocio y, además, crearon un personaje

que se enfrentaría en popularidad a “Super Mario”: Sonic the Hedgehog (Historia de los Juegos; 2010).

Mientras esta generación cobraba fuerza por su parte, existía otro campo que estaba creciendo a la par. ¿Cuál era este? El campo de las computadoras. Si bien este punto va a ser tratado más adelante, es importante resaltar el hecho que estos avances en juegos de computación tuvieron gran recepción debido al trabajo en detalles tridimensionales a base de polígonos (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008). ¿Qué son estos? Básicamente, es una forma bidimensional que está compuesta de líneas rectas y conectadas, la cual, a medida que es mayor en cantidad, es capaz de mejorar el detalle sobre un objeto determinado (Vandal; 2014).

Uno de los primeros y más importantes ejemplos de proyectos usando polígonos sería: Virtual Racing. Creado en 1992, este juego fue diseñado para ser probado en lo que sería conocido como la consola “Sega Modelo #1”, de la compañía “Sega” (Segareto; 2017).

Usando la tecnología de los polígonos, el juego le ofrecía al usuario la oportunidad de conducir un auto de carreras fórmula #1. Para esto, el jugador tenía que enfrentarse en carrera a otros quince vehículos y correr contra un tiempo limitado, el cual podía ser aumentado si se pasaba correctamente a través de ciertos puntos a lo largo de la pista (Segareto; 2017).

La importancia de este juego se centra en el hecho de que, a partir de su desarrollo usando polígonos, marca un antes y un después en lo que sería la historia de los video juegos con el uso de la tecnología en tercera dimensión (3D) (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

Tan grande fue el impacto, que el avance tecnológico no se hizo esperar mucho. Fue en la década de los 90 en que aparecerían los video-juegos de quinta generación. ¿Cuál es la diferencia de ellos? Que sus procesadores trabajarían tanto con 32 así como 64 bits (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008).

Algunas de las consolas más importantes de esta época serían “Sega Saturn” de la compañía “Sega; “Atari Jaguar” de “Atari”; y “Nintendo 64”, consola sucesora del “Super Nintendo Entertainment System” (sucesora del “Nintendo Entertainment System”).

Sin embargo, una de las consolas que más sobresalió en la década fue aquella lanzada por la compañía “Sony”: Play Station. Tras un acuerdo fallido con “Nintendo”, Ken Kutaragi, quien tenía título en electrónica, tomó cargo de la creación de su propia consola (Hipertextual; 2014).

¿Cuál fue el motivo del éxito de la consola? Un punto importante sería la aplicación de un lector de CD’s en lugar de cartuchos para reproducir los juegos. No obstante, esta idea no fue original del “Play Station”. Pero, sí fue la encargada de la popularización del formato (Hipertextual; 2014).

Lanzada en 1994, la consola tuvo gran recepción por parte de la comunidad y fue el responsable de dar espacio al nacimiento de nuevas franquicias que forjarían lazos exclusivos con la compañía. Algunos de ellos serían “Resident Evil”, “Metal Gear” y “Final Fantasy” (Hipertextual; 2014).

Es importante mencionar que, a partir del aumento de consolas para el hogar, y el desarrollo de los juegos de computadora, los arcades empiezan a entrar en declive (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008). Esto se sobre entiende como la falta de presencia de los usuarios en este tipo de locales de entretenimiento.

Respecto al desarrollo en el campo de las computadoras, la década de los 90 marca un inicio importante que luego se vería reflejado en el presente (Facultad de Informática de Barcelona en La Universidad Politécnica de Cataluña; 2008). Algunos de los juegos más importantes a resaltar de la época serían los de categoría de “disparos en primera persona”, como el juego “Half – Life” de “Valve”; y juegos de estrategia como “StarCraft” de “Blizzard”.

Punto aparte, esta década es importante en el tema de la investigación, ya que, como se tratará más adelante de la manera más adecuada, se verá que “StarCraft” es una de las bases, por no decir la más importante, en las que se sentó la creación de “Defense of the Ancients” (DotA).

¿Hasta qué punto fue capaz de llegar el sector de las computadoras con el de los video-juegos? La respuesta sería al punto en que una empresa de computadoras crea su propia consola de juegos casera. A inicios de la primera década del 2000, cuando ya los juegos estaban entrando en su sexta generación, la industria de los video-juegos era dominada por “Sony”, “Sega”, y “Nintendo”. A pesar de eso, aparece un nuevo competidor en la escena: Microsoft (Hipertextual; 2011). La famosa empresa de computación entra en el sector de los video-juegos mediante la presentación de su consola: La Xbox.

En colaboración con la empresa de circuitos, “Intel”, “Microsoft” encargó a un equipo de especialista, liderados por Ted Hase, desarrollar una consola que se encargará de “crear un dispositivo que fuese hecho para velar por el entretenimiento de la gente” (Hipertextual; 2011). Mediante el uso de CD’s en lugar de cartuchos, y un lector de DVD’s, es como finalmente se crea la consola “Xbox”, o mejor dicho, “DirectX Box”, el cual es su nombre original en honor al uso de la tecnología “Direct X”.

Pero, ¿qué es el Direct X? Básicamente, es una gran aplicación hecha por “Microsoft”, la cual está conformada por un conjunto de micro aplicaciones de interfaz y programación, así como de una biblioteca de enlace dinámico (archivos ejecutables bajo el comando del programa de un sistema operativo). Gracias a esto, una computadora tiene la posibilidad de acceder a una mejor calidad de imagen, así como de mejorar la velocidad e interface de ciertos programas y video juegos (Tutotech; 2009).

Es gracias a la consola “Xbox” que nace una nueva franquicia en los video-juegos: Halo. Siendo un juego de “disparos en primera persona”, la segunda entrega de este video juego resaltaría por ser el producto más vendido de la consola. Pero, más allá de eso, “Halo” ha llegado a convertirse en uno de los principales juegos de competencia a nivel mundial.

Por último, el final de la primera década del 2000 estaría marcada por la presentación de los juegos de “séptima generación”. Entre algunas de las consolas más importantes de esta generación estarían la consola “Play Station 3” de “Sony”, la consola “Xbox 360” de “Microsoft”, y el “Nintendo Wii” de “Nintendo, valga la redundancia.

Un punto importante a resaltar de esta generación es acerca del nuevo cambio que algunas de sus consolas más famosas generaron. Uno de estos cambios, más allá del aumento de la calidad de imagen e interfaz de procesamiento, sería la aplicación de instrumentos como la transmisión vía “Bluetooth” o el uso de detección infrarroja para permitir a la consola imitar movimientos de los usuarios sin la necesidad del control de juego clásico.

Es inminente la presencia de más cambios con el avance de los años. Uno de estos ejemplos serían los juegos de “octava generación”. No obstante, dichos avances ya no serán mencionados, y la historia de los video-juegos en general, al menos para este trabajo, será tratada hasta donde se ha llegado. ¿Por qué? Porque, a partir de ahora se tratará la historia de los juegos de estrategia. Es a partir de ellos que llegaremos a nuestro objeto de estudio: Defense of the Ancients 2 (Dota 2).

1.4. JUEGOS M.O.B.A

Durante mucho tiempo se viene empleando el término “MOBA” para referirse a una categoría específica de video juego. No obstante, muchos pueden no saber el porqué del nombre, ¿o sí?

El término responde a una abreviación conformada por las iniciales de las siguientes palabras: Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalla en Línea para Multi – Jugadores). ¿Y en qué consiste? Básicamente, es un tipo de juego que se centra en un mapa cuadrado determinado. En él, existen dos bases que deberían estar resguardadas por un equipos cada una, los cuales son conformados por cinco jugadores (MCVUK; 2014). El objetivo del juego es destruir el trono del enemigo, el cual está ubicado en el centro de su base.

Para esto, cada jugador tiene el derecho del control sobre una unidad (llamados “héroes” o “campeones”, dependiendo del juego), con el que deben vencer a las unidades subordinadas del equipo contrario, conseguir ítems que les den más poder, pelear contra los otros cinco jugadores, entre otras cosas (MCVUK; 2014).

Pero, antes de ver cómo es que estos juegos funcionan y de qué manera se relacionan con el entorno comunicativo, sería importante saber, al igual que los demás juegos, de dónde es que

viene. Por eso, se volverá a retomar la historia de los juegos, pero desde la perspectiva de los juegos de estrategia como los “MOBA”.

1.4.1. Historia de los M.O.B.A

Cómo se mencionó durante la historia de los video-juegos en general, en la década de los 90 se lanzó un juego de computadora, StarCraft, el cual sería reconocido por ser parte de las bases en la que se inspiró toda esta categoría de video juegos. No obstante, esto no significa necesariamente que este haya sido el primero de su tipo.

Al aparecer, el primer juego en esta categoría habría sido uno creado por la empresa “Sega”: Herzog Zwei. Siendo la secuela de un juego que fue lanzado solo en Japón, Herzog, este producto fue lanzado en el año 1989 para el “Sega Mega Drive” (Segareto; 2017).

El motivo por el cual se le considera a este juego como el verdadero pionero de los juegos de estrategia se debe a la manera en que el jugador se desarrolla. ¿Cómo? Según la fuente, este juego le daba al usuario la oportunidad de controlar una sola unidad dentro de un espacio de combate determinado (Segareto; 2017). Dentro de este, la unidad del jugador tenía la posibilidad de transformarse desde un avión hasta un robot, con el que tenía que cumplir el objetivo de transportar unidades, capturar estructuras enemigas, y destruir bases (Segareto; 2017). Como se puede notar, son algunas de las tantas cosas que ahora se realizan dentro de un juego “MOBA”.

Otro factor importante a reconocer de este juego está en la posibilidad de su partida cooperativa. ¿Por qué? Porque, si el juego se jugaba con pantalla dividida (significa que dos o más personas juegan usando una misma pantalla), este obligaba, por momentos, a los jugadores a realizar cierto tipo de jugadas sin la posibilidad de poner pausa en el juego (Segareto; 2017).

Esto es importante porque, como se vio anteriormente en el capítulo, los juegos “MOBA” son como los juegos de roles, en los que cada participante cumple una función específica. No obstante, el correcto desarrollo del equipo depende de que cada uno de sus miembros sea

capaz de realizar apropiadamente su función. Así mismo, esto implica una necesidad vital, por así decirlo, de comunicación y capacidad de estrategia.

El siguiente gran paso sería dado por la empresa “Blizzard Entertainment”, una compañía dedicada a la creación y publicación de software fijados en el entretenimiento (Blizzard; 2017). ¿Cuál fue este gran paso? La creación de un juego de estrategia, “Warcraft: Orcos & Humans”, en 1994.

Mediante la temática de guerra entre dos razas distintas (Orcos y Humanos), el juego propone al usuario un campo de batalla limitado, en el que tiene que conseguir recursos y conquistar al enemigo. Una de las principales diferencias es la posibilidad de controlar más de una unidad, las cuales están divididas en base a las funciones que éstas deben cumplir dentro de la batalla (IGN; 2010).

Otra ventaja que el juego ofrece es la posibilidad de que más de un jugador se una a la partida. Pero, la diferencia con el predecesor está en que ahora los participantes pueden enfrentarse entre sí. Todo esto es posible con una computadora a la mano de cada jugador y una conexión LAN (Red de computadoras limitada a un espacio pequeño como una casa).

Si bien “Blizzard” continuó con sus logros mediante la creación de la secuela de su juego, “Warcraft II: Tides of Darkness”, el siguiente logró dentro de los juegos de estrategia habría sido logrado por otra compañía, “Condor”. Rápidamente adquirida por la competencia y nombrada como “Blizzard North”, esta fue la responsable de crear un nuevo juego: “Diablo”.

¿Qué es Diablo? Lanzado al mercado en 1996, es un juego en el que el usuario vuelve a tener la oportunidad de controlar a un personaje. La diferencia en este caso es que ahora el jugador puede personificar a su personaje antes de empezar el juego. Con este, el participante se enfrentará a desafíos que lo ayuden a ganar experiencia y, de ese modo, volverse más fuerte.

Respecto al uso de conexiones, “Diablo” otorgaba la posibilidad de poder jugar vía en línea con otros tres jugadores. De este modo, los participantes podían formar parte de un equipo de cuatro para poder realizar otro tipo de búsquedas más complejas (IGN. 2010).

Es ya en 1998 que se da el gran lanzamiento de “StarCraft” (Blizzard; 2017). Pero, ¿qué lo tan especial de este juego que sentó una de las tantas bases de los juegos “MOBA”? Para empezar, “StarCraft” es un juego de estrategia en tiempo real, el cual desarrolla la guerra entre tres razas distintas (Terran, Zerg, Protoss). Pero, no es esa característica la que permite al juego resaltar sobre los demás. En realidad, fue un aplicativo que permitió que los usuarios, además de ser consumidores, empezaran a ser productores: StarEdit.

¿Qué es eso? En 1998, el año en que el juego salió a la venta, “StarCraft” contenía un editor de mapa que permitía a los jugadores crear sus escenarios de batalla personalizados, los cuales podían ser compartidos con otras personas (MMOS; 2015).

Uno de estos mapas personalizados fue denominado “Aeon of Strife”. Creado por usuario que se presentaba con el nombre de “Aeon64”, y presentado para el año 2002 dentro de la expansión conocida como “StraCraft: Brood of War” (Team Liquid; 2017), el juego ofrecía a los participantes la oportunidad de controlar una unidad concreta, la cual debía dirigir en un mapa de batalla que estaba conformado por líneas. Estas líneas representaban los caminos que cada equipo debía seguir en orden para llegar a conquistar la base del enemigo que se encontraba del otro lado (Lane Pushing Games; 2013).

Es gracias a este editor de mapas que se pudo crear un juego personalizado, el cual pasaría a convertirse en el primer juego de categoría “MOBA”. En otras palabras, es gracias a “Aeon of Strife” que se conseguirían las ideas para desarrollar otros juegos posteriormente, como es el caso de “DotA” (MMOS; 2015).

En el mismo año de su presentación, “Blizzard” lanza un nuevo juego que llegó a ser un éxito rápidamente: Warcraft III: Reign of Chaos. Dentro de este juego de estrategia también se permitía a los jugadores preparar sus propios mapas. Lo curioso fue que muchos usuarios se encargaron que el mapa, “Aeon of Strife”, también estuviera disponible entre la variedad de mapas de juego dentro del nuevo producto de “Blizzard” (Team Liquid; 2017).

Gracias al mejorado sistema de edición de mapas, dentro de “Warcraft III: Reign of Chaos”, fue en el año 2003 que se daría un hecho importante. Uno de los usuarios, presentado con

nombre de “Eul”, usó el programa para crear su propio mapa personalizado, el cual sería denominado como: Defense of the Ancients (Dota2 Wiki; 2016).

El mapa tendría su mejor época gracias a su aplicación dentro de la expansión del juego de “Blizzard”, el cual sería llamado “Warcraft III: The Frozen Throne”. Inspirado, al igual que muchos otros mapas personalizados, por “Aeon of Strife”, “Defense of the Ancients” fue uno de los juegos responsables de popularizar el género de juego mediante algunos cambios aplicados al modelo base (MMOS; 2015). Uno de ellos, por ejemplo, fue el hecho de que ya no eran batallas entre usuarios reales y la computadora. Ahora, el juego podía enfrentar a dos jugadores entre sí (Dota2 Wiki; 2016).

Más adelante, “Eul” siguió con sus trabajos en base al mapa de juego. Esto sería hasta que decidiese crear una secuela, la cual sería llamada “DotA 2: Thirst for Gamma” (Dota2 Wiki; 2016). Esta sería una secuela que no tendría mucho éxito, lo que causó que sus seguidores optarán por seguir con el mapa de juego original. Debido a este, “Eul” decidió desaparecer del mundo de los video juegos (Dota2 Wiki; 2016).

Según el reportaje realizado por el programa peruano sobre tecnología, “TEC”, en el 2013, el siguiente gran paso dentro de la historia de los juegos “MOBA” sería realizado en el año 2009. “Riot Games”, una compañía dedicada al desarrollo de video juegos, formaría una alianza con un de los responsables de desarrollar las actualizaciones de “Defense of the Ancients” para poder crear una nueva franquicia que sería conocida mundialmente como “League of Legends” (LoL) (TEC; 2013).

Si bien fue “Defense of the Ancients” el encargado de popularizar el género, “League of Legends” sería el juego que encabezaría la lista de popularidad, lo cual se demuestra mediante las tasas de registro, como la del 2014 que señaló que, el promedio de usuarios en un mes, sería mayor al de 65 millones (Riot Games; 2014).

Antes de la creación del juego que formaría parte del objeto de estudio, “Defense of the Ancients” sería tomado como ejemplo para crear un nuevo “MOBA” que tomaría mucha fuerza dentro de los juegos de estrategia en tiempo real: Heroes of Newerth (HoN).

Este juego, desarrollado por “S2 Games”, salió a la venta en Mayo del 2010. No obstante, su popularidad no fue tan grande en principio por la cuota de compra que estaba alrededor de los treinta dólares (TEC; 2013). Esto se convirtió en una gran desventaja contra “League of Legends”, el cual se podía adquirir de manera gratuita. Sería en el 2011 que los creadores de “HoN” cambiarían su política a una de descarga virtual (TEC; 2013).

Al final, sería en el mismo año de la creación de “Heroes of Newerth”, en que la empresa de video juegos, “Valve”, anunciaría que son los encargados del desarrollo de la secuela de “Defense of the Ancients”: Dota 2 (TEC; 2013).

Según la fuente, “Dota 2” sería una copia leal al original, sin realizar mayores cambios a la dinámica del juego. La mayor parte de sus cambios serían, principalmente, estéticos y responderían a los arreglos que se vayan realizando al mapa original (TEC; 2013).

Sería en el año 2011, en que “Dota 2” tendría su primer campeonato mundial, el cual sería llamado: The International. La gran revolución de este torneo, el cual se llevó a cabo en Alemania, fue por el hecho de que su pozo de premio le permitía al primer lugar llevarse un total de un millón de dólares (TEC; 2013).

“Dota 2”, a diferencia de la secuela creada por “Eul”, ha logrado mantener vivo la pasión que los jugadores tuvieron por el “MOBA” que popularizó todo. Esto se puede ver reflejado en las estadísticas presentadas por “Valve”, que demuestran que su juego, el cual puede ser adquirido a través de su plataforma, “Steam”, de manera gratuita, había llegado a ser descargado por más de 26 millones de usuarios en el 2014 (TEC; 2014).

Es correcto que, luego del lanzamiento de “Dota 2”, siguieron apareciendo nuevos juegos y se realizaron numerosos cambios. No obstante, la historia se detendrá en este punto, ya que, a partir de ahora, se verá otro punto respecto al juego que forma parte del objeto de estudio.

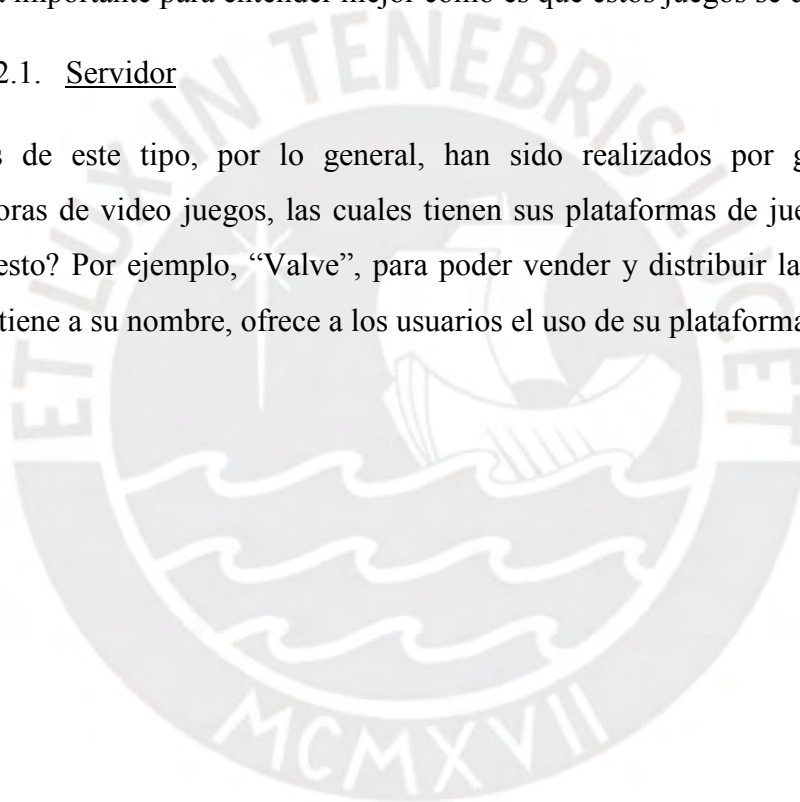
1.4.2. Mecánica General & Dota 2

Como se ha repetido varias veces a lo largo de este trabajo, “Dota 2”, si bien es el juego al que se le está dando más importancia por sobre los demás para esta ocasión, igual sigue siendo un juego “MOBA”.

Es por ese motivo que, para explicar el cómo funciona la mecánica de los juegos “MOBA” en general, se usará el ejemplo de “Dota 2” para poder ejemplificar cada parte que deba ser considerada importante para entender mejor cómo es que estos juegos se desarrollan:

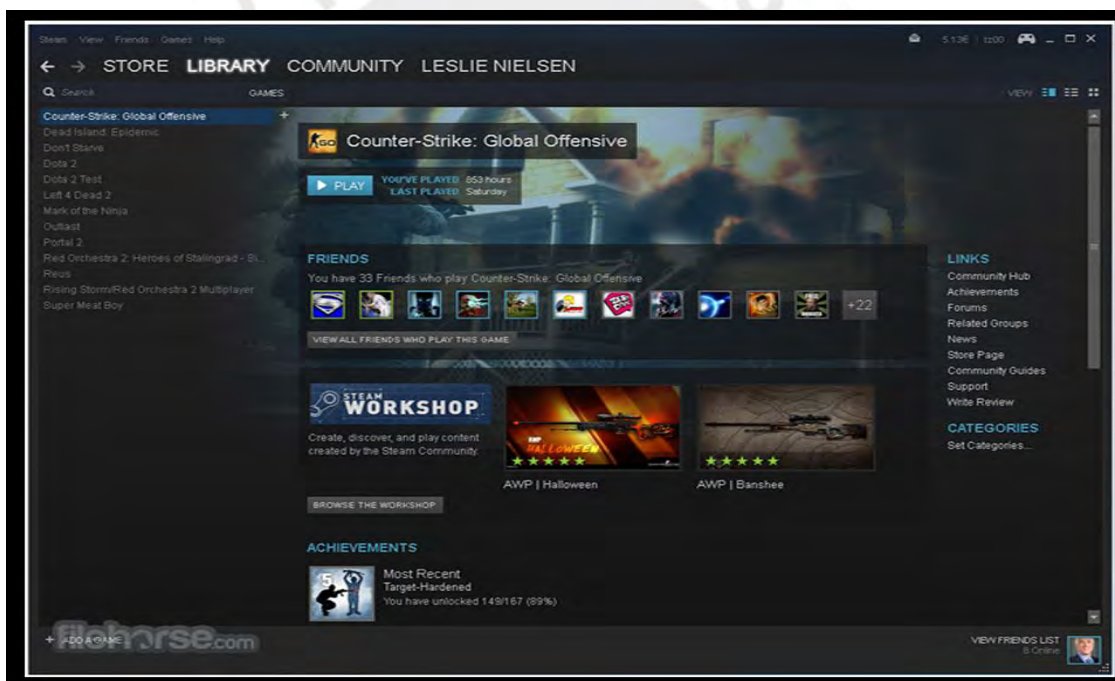
1.4.2.1. Servidor

Los juegos de este tipo, por lo general, han sido realizados por grandes empresas desarrolladoras de video juegos, las cuales tienen sus plataformas de juego determinadas. ¿Cómo es esto? Por ejemplo, “Valve”, para poder vender y distribuir la gran cantidad de juegos que tiene a su nombre, ofrece a los usuarios el uso de su plataforma: Steam.



¿Qué es “Steam”? Es el nombre que “Valve” le ha dado a su plataforma digital, la cual les permite a los compradores el poder ver el catálogo de juegos, comprarlos, regalarlo a otros usuarios, entre otras cosas (Geek Squad; 2014).

Como se comentó antes, “Valve” fue el encargado de desarrollar “Dota 2”. Es por este motivo que “Steam” es la única plataforma en la que un usuario pueda adquirir el juego para poder disfrutarlo (eso y sí tiene el equipo técnico necesario para soportar y poder correr el juego en la computadora). Al igual que otros juegos, como “League of Legends” y “Heroes of Newerth”, “Dota 2” se puede descargar de manera gratuita.

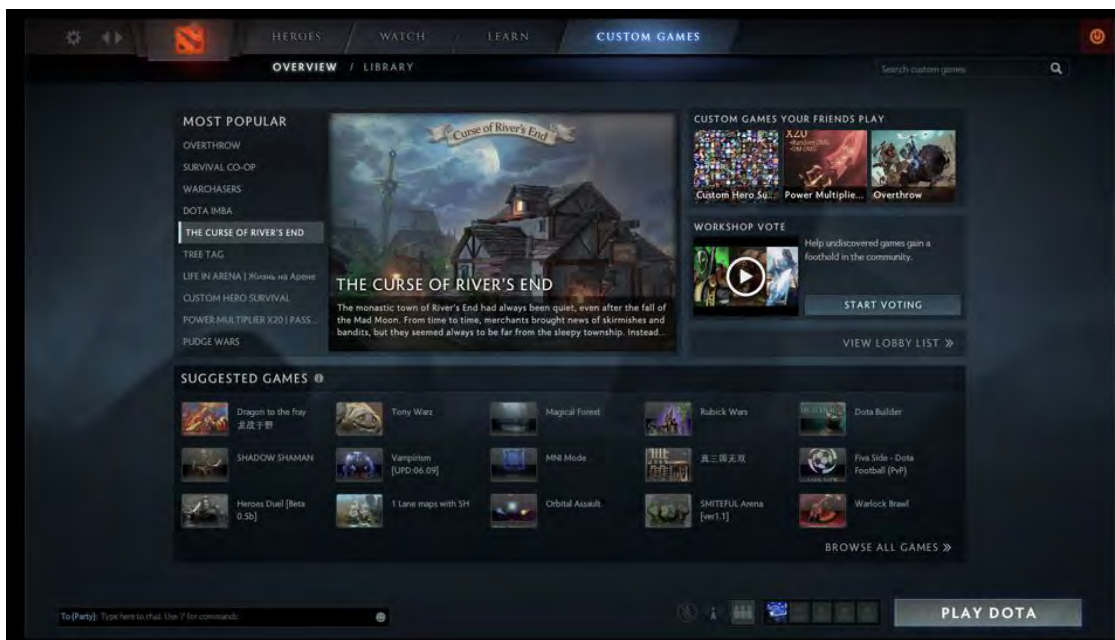


Sólo se requiere entrar a la página web de “Steam” (Store.Steampowered.com), descargar la plataforma, y, dentro de ella, descargar el juego para poder empezar a disfrutar del producto en cuestión.

Una vez dentro del juego, se tienen muchas opciones para disfrutar. Pero, en este caso se irá de frente al punto sobre cómo entrar a una partida y poder participar del juego. Para esto, la

1. Imagen: Plataforma de Steam. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

opción se encuentra (al menos durante este parche de actualización) en la esquina inferior derecha de la pantalla:



Al momento de seleccionar la opción “Play Dota”, el usuario tiene la posibilidad de elegir distintas modalidades de juego. La primera sería “Public Match”. Una partida de carácter público, la cual sería considerada como la predeterminada.

Después vendría el “Ranked Match”, otra categoría de búsqueda en la que los jugadores se enfrentarán a otros usuarios con un nivel de habilidad similar, el cual ha sido determinado mediante un promedio realizado a un número de partidas concretas. A medida que se vaya ganando o perdiendo, el jugador puede variar su posición dentro del ranking.

Una tercera categoría de búsqueda sería la de “baja prioridad”. ¿Por qué se llama así? Porque es un buscador que relaciona a todos aquellos jugadores que hayan sido reportados por otras personas debido a una conducta inapropiada. Este buscador tiene modificaciones específicas dentro del juego, como al momento de otorgar libertad a los participantes de elegir a sus personajes. Así mismo, todo aquel que esté obligado a usar este buscador, no podrá formar parte de una partida de ranking.

2. Imagen: Dota 2 Home Screen. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

Por último, pero no menos importante, está la búsqueda contra “Bots”. Más que búsqueda, es una opción que le permite a uno entrar en una partida donde el resto de participantes sean manejados por la computadora. De esta manera, el usuario puede mejorar sus técnicas de juego, sin arruinarles la partida a otras personas.

Del mismo modo, el juego también permite que los jugadores, si cuentan que el número deseado de participantes, puedan crear una partida personalizada para jugar entre ellos. Esto equivaldría a la analogía del grupo de amigos que alquila una cancha de fútbol para jugar un partido amistoso. La diferencia está en que “Dota 2” no cobra por la creación de una partida personalizada.

Una vez seleccionadas alguna de esas opciones, el juego requiere que también se especifique qué tipo de lenguaje es el que el usuario domina y, además, cuál de los servidores de juego está más cercano a su zona geográfica. De esa manera, el juego se encargará de juntar a los participantes que coincidan con las especificaciones realizadas y así los enlaza hacia una misma partida. Para esto, una vez que el servidor es capaz de encontrar al número de participantes necesarios para que se pueda realizar la partida, se le envía una solicitud a cada uno para que ellos acepten entrar al juego. En caso alguno de ellos rechace la solicitud o no la acepte a tiempo, el jugador responsable será sancionado ya que, al pedirle al servidor que busque una partida, se sobre entiende como una predisposición de la persona para aceptar los términos del juego y participar de la actividad determinada. En el caso de “Dota 2”, la sanción para esta ocasión se aplica enviando al responsable a jugar en un número mínimo de partidas de baja prioridad.

1.4.2.2. Mapa de juego

Una vez que los participantes hayan aceptado formar parte de la partida que el servidor del juego les ha ofrecido, cada uno de ellos son llevados (dentro del juego) a un campo de batalla determinado. En el caso de “Dota 2”, solo existe un tipo de mapa de juego. No obstante, esto no significa que otros juegos sean similares respecto a este punto. “League of Legends”, por ejemplo, presenta tres tipos de mapas para que sus usuarios puedan usar. Así mismo, al hablar del mapa de “Dota 2”, no se está tomando en cuenta aquellos mapas oficiales creados para

presentar otra mecánica diferente a la que se usa en las partidas oficiales, ni aquellos mapas que hayan sido desarrollados por fanáticos usando los editores de mapa ofrecidos por el propio juego.

Dentro del mapa de juego, los participantes son repartidos, de manera aleatoria, en dos equipos conformados por cinco jugadores en cada uno. El mapa de juego en el que se enfrentan los dos equipos se presenta de la siguiente manera:



Para esta investigación, el mapa que se presenta en la imagen contiene el diseño más reciente y el que se usa actualmente por los usuarios para poder jugar. Este mapa fue introducido luego de que “Valve” desarrollara el parche de actualización “7.0” (Dota 2; 2016).

Una vez dentro del mapa de juego, los usuarios podrán presenciar que en la parte superior de su pantalla hay un cronómetro. Este no marca un máximo de tiempo por juego. Principalmente indica tres cosas: Una de ellas es el tiempo de espera que los jugadores tienen antes de que el juego oficial inicie, lo cual dura alrededor de un minuto. Lo siguiente es indicar cuánto tiempo está durando la partida del momento. Y por último, cuánto tiempo falta para que ocurra el traslado entre el día y la noche dentro del mapa de juego. Esto último es importante porque existen ciertos personajes e ítems que sufren cambios a medida que la luz

natural va cambiando. Así mismo, la visión habilitada para los jugadores dentro del juego es reducida durante el tiempo de la noche (Dota2 Wiki; 2016).

1.4.2.2.1. Estructuras

Por estructuras se entiende a todas las edificaciones que se encuentran dentro del mapa de juego. Al igual que una batalla real, existen algunas a las que se les asigna mayores funciones que a otros. Así mismo, siempre existirá una jerarquía entre las misma.

1.4.2.2.1.1. Tronos

Como se puede observar, el mapa muestra una considerable cantidad de cuadrados, divididos en dos grupos de colores: rojo y verde. Dichas figuras representarían a los dos bandos que se enfrentan en el mapa de juego. Por un lado, los verdes que se encuentran del lado sur oeste del mapa son conocidos como “Radiant”. Por el otro lado, aquellos que son de color rojo y que se encuentra del lado noreste del mapa se presentan bajo el nombre de “Dire”. Es importante acotar, para esto, que los dos bandos son solo para etiquetar a los dos equipos. ¿Qué significa esto? Que los bandos se limitan a ser nombres, y no alteran de ninguna manera la composición de los equipos que se enfrentan.

Si bien el mapa está dividido en los dos terrenos de los equipos que se enfrentan, siendo el río que se ubica en el medio de los dos como el único espacio neutro, las bases de cada uno están conformadas por los dos cuartos de círculo ubicados en dos de las esquinas del mapa. En el centro de cada uno de estos espacios, se encuentra una estructura denominada como “Trono”. La importancia de esta estructura es que es el motivo por el cual los dos equipos se enfrentan. En otras palabras, para que un equipo reclame la victoria, debe destruir por completo el trono del adversario. Por tal motivo, se sobre entiende que así como un objetivo es destruir el otro enemigo, también lo es defender el trono aliado. Una referencia de estos sería la siguiente:

3. Imagen: Mapa de Dota 2, versión 7.0. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.



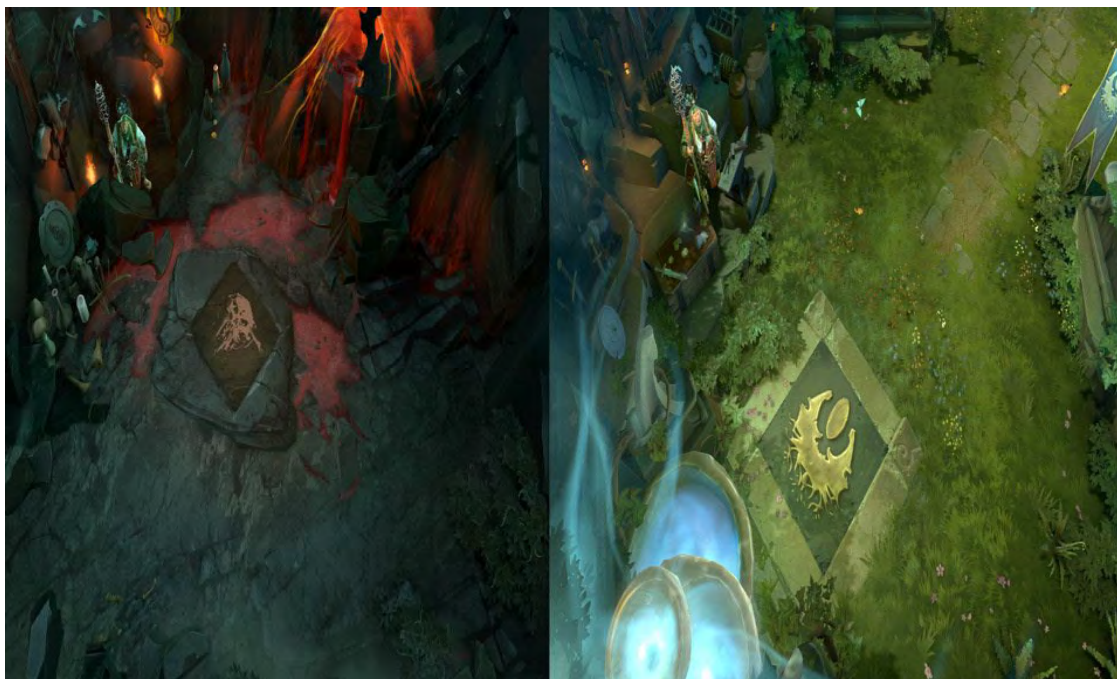
En la imagen se pueden observar los dos tronos que se han explicado. A la izquierda está el de la base “Dire”; y a la derecha está el trono de la base “Radiant”. Más allá de estos puntos, los tronos no cumplen ninguna otra función.

1.4.2.2.1.2. Fuente

En breve, las fuentes están ubicados en las exactas esquinas de cada una de las bases de cada equipo. Es en ese punto en el que los miembros de cada equipo aparecen desde inicio del juego y en donde pueden reaparecer luego de haber muerto en el campo de batalla. Así mismo, todo aquel que se encuentre dentro del área de la fuente, será capaz de regenerar a su personaje automáticamente, y a un ritmo más acelerado que lo usual.

Los puntos anteriores son beneficios que la fuente les puede dar a sus aliados. Pero, en caso sea un enemigo quien aparezca dentro del área, la fuente activará un mecanismo de defensa que se resume en un ataque rápido, fuerte y constante; el cual se manifiesta de manera automática ante el primer enemigo que se acerque.

4. Imagen: Tronos. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.



1.4.2.2.1.3. Torres

Como se explicó durante la historia de los juegos, los “MOBA” fueron improvisando sus características de diseño. Una de ellas era los caminos principales que los dos ejércitos podían seguir para llegar a la base del enemigo. En el caso de “Dota 2”, existen tres caminos. Cada uno de ellos tiene un nombre dentro del juego: El primero, que abarca el noroeste, es llamada como “línea de arriba”, o mejor conocido como “top lane”. El segundo, que abarca la línea del medio, se le conoce como la “línea del medio”, o “mid lane”. El tercero sería llamado “línea de abajo”, o “bottom lane”, el cual abarca toda la línea sureste del mapa.

En el mapa colocado como referencia, se puede observar que, dentro de estas líneas hay un total de (12) cuadrados, los cuales están repartidos en (03) grupos de (04), siendo (02) por línea para cada equipo. Esos cuadrados representan las torres de defensa para cada uno de los equipos:

5. Imagen: Fuente. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.



Las torres están programadas para atacar automáticamente al primer objetivo que se acerque a su rango de alcance (similar al mecanismo de defensa de la fuente). Así mismo, todos los aliados que estén cerca de alguna de estas torres, recibirán un aumento de armadura, siempre y cuando se mantengan cerca del rango de alcance.

Para asegurar que se cumpla la idea de que, dentro de la batalla, el enemigo tiene que avanzar progresivamente hasta llegar al trono del enemigo, las torres, así como otras estructuras, poseen un sistema de invulnerabilidad, el cual solo se desactiva si es que el enemigo ha destruido otra estructura previamente. ¿Qué significa esto? Supongamos que un jugador quiere atacar la segunda más alejada dentro de una misma línea. A menos que el jugador destruya la torre más alejada de la base, este no podrá ni atacar a la siguiente torre; y así consecutivamente hasta llegar al trono.

Además de las torres colocadas a lo largo de las líneas de batalla, cada entrada a la base de un equipo, está resguardada por una torre. Del mismo modo, al frente de los tronos de cada

6. Imagen: Torre. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

equipo están posicionadas (02) últimas torres, las cuales defienden directamente al corazón de cada terreno.

Un tema importante de las torres está en que, si bien son muy resistentes a las técnicas especiales de los personajes (punto que se detallará más adelante), esto no significa que no existan ataques especiales que si los puedan afectar. Esto aplica tanto para técnicas de enemigos, así como de aliados.

1.4.2.2.1.4. Santuarios

Mejor conocidos por su nombre en inglés, *shrine*, son fuentes que, una vez activadas por alguno de los miembros del equipo, regeneran a todos los aliados que se encuentren dentro de su rango de alcance. Una vez hecho esto, los santuarios requieren un tiempo considerable para recargar.

Estas estructuras fueron agregadas al mapa desde el parche de actualización “7.0”. Hasta antes de ese momento, solo la fuente de cada base era capaz de cumplir la función de regeneración, dentro de lo que son las estructuras del juego.



7. Imagen: Santuarios. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

Dentro del campo de batalla mismo, existen (02) santuarios dentro de los terrenos de cada equipo (marcados en el mapa referencial como círculos de colores rojo y verde en el interior del mapa). Así mismo, hay (04) más dentro de la base de cada bando.

Al igual que las estructuras mencionadas anteriormente, para que un equipo sea capaz de destruir los santuarios ubicados al interior del mapa, estos deben destruir algo previamente. Pero, debido a que estas estructuras no se encuentran dentro de ningún orden lineal, su invulnerabilidad depende de la existencia de las tres torres ubicadas en las entradas a la base de un equipo. En otras palabras, basta que un equipo destruya una de las torres que resguardan las entradas a la base del enemigo, para poder ser capaces de destruir los santuarios.

1.4.2.2.1.5. Barracas

Dentro de las bases de cada jugador, exactamente atrás de las torres que defienden cada una de las entradas, se encuentran (06) seis estructuras que son conocidas como las “barracas”. Divididos en (03) grupos de (02) cada uno, estas barracas, en teoría, se encargan de la producción y aparición de las unidades de guerreros no controlables de cada equipo (serán detalladas más adelante). Se dice en teoría porque, una vez que estas son destruidas, no significa que la producción de las unidades de guerreros dejará de aparecer. No obstante, ese punto todavía no será tocado con detalle.



Una peculiaridad sobre estas estructuras es que, si bien el enemigo debería destruir la torre delante de las barracas para poder atacarlas (como se ha ido explicando), ninguna estructura depende de la existencia de las barracas. ¿Qué significa? En que basta con que el enemigo destruya las torres ubicadas en las entradas para poder atacar las torres que protegen al trono directamente. No hay necesidad de destruir las barracas para lograr esto.

1.4.2.2.1.6. Aldeas

Por último, están los edificios comunes. A diferencia de la mayoría de estructuras, estas solo se encuentran dentro de la base de cada equipo. Así mismo, estos no cumplen ninguna función dentro del juego. Una vez que el enemigo tenga la posibilidad de destruir las torres ubicadas en las entradas a la base, estas edificaciones pueden ser demolidas. Su destrucción solo asegura un beneficio monetario para el jugador que la destruya.

8. Imagen: Barracas. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.



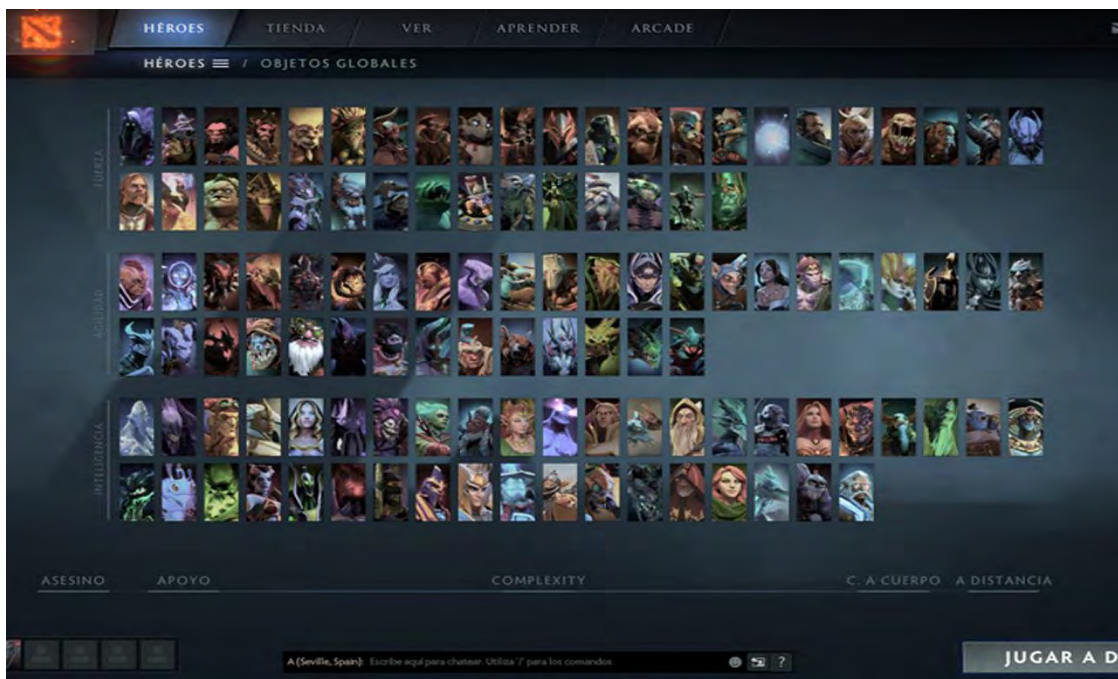
1.4.2.3. Personajes

Al momento de hablar de jugadores, se está abarcando todo lo que implica participar dentro de una partida de “Dota 2”. ¿Qué significa esto? Significa que, para este punto, se estará tocando tanto el tema de los personajes que se pueden escoger dentro del juego, así como de los roles y/o posiciones que cada jugador, dentro de un equipo, debe adoptar para poder lograr que su grupo consiga la victoria apropiadamente.

1.4.2.3.1. Unidades Controlables

Mejor conocidos como “héroe”, en el caso de “Dota 2”, estas son las unidades que están a disposición de los jugadores para poder ser elegidos y, así, poder formar parte del juego. Como se ha ido explicando en varios momentos anteriormente, cada jugador solo puede controlar a una unidad.

9. Imagen: Aldeas. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.



No obstante, esto no significa que no puedan existir variantes. ¿Qué significa? Por ejemplo, hay héroes que resultan ser más fuertes que otros debido a que, al momento de elegirlos, consisten de (02) unidades. Incluso, hay un héroe que puede llegar a estar compuesto por (05) unidades. Pero, como se dijo antes, por lo general, la selección de un héroe implica que el usuario sólo deba controlar una unidad.

En el caso de “Dota 2”, no hay factor externo que pueda mejorar el juego de un usuario, además de lo que sería su propia habilidad. ¿Por qué? Porque cada vez que inicia una nueva partida, esta inicia desde cero. ¿Qué significa esto? Que todos empezarán con la misma cantidad monetaria (por lo general), todos empezarán con cero ítems a su disposición, y todos empezarán siempre en el nivel uno de experiencia. Para esto, en “Dota 2”, el máximo nivel al que un héroe puede llegar es de (25).

Para lograr conseguir la experiencia en el menor tiempo posible, el héroe debe enfocarse en matar la mayor cantidad de unidades enemigas que pueda, y no morir. Esto no significa que, en “Dota 2”, haya un número de veces máximas para morir (se puede morir las veces que

10. Imagen: Dota 2 Heroes Pool. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

uno quiera). Pero, la resurrección implica un tiempo de espera variado, el cual depende de varios factores como el nivel del personaje. Esto quita tiempo y oro a un jugador para cumplir sus objetivos.

Dentro de “Dota 2”, la economía de los héroes se rige a partir del oro. Este oro se puede obtener al eliminar unidades enemigas, o destruyendo sus estructuras. Con ayuda de este recurso, los héroes podrán conseguir los ítems que necesiten, dependiendo de su rol dentro del juego. Así mismo, dependiendo de su nivel, los jugadores pueden pagar una cantidad de oro al juego para poder revivir inmediatamente, en caso su tiempo de espera sea muy alto para la urgencia que ellos puedan tener. Una vez usada esta oportunidad de revivir automáticamente, se tiene que esperar alrededor de (07) minutos para que esta se active nuevamente.

1.4.2.3.1.1. Atributos

Para clasificarlos de la mejor manera posible, el juego divide toda su selección de héroes a partir del atributo que estos tienen mejor desarrollados. Los tres atributos que son considerados dentro del juego son los siguientes:

- a. Fuerza: Dentro de este atributo están todos aquellos que tienen más puntos de vida. Mejor conocidos como “HP”, esto llegaría a ser el daño numérico que un héroe sería capaz de resistir antes de morir en el campo de batalla. Por ese motivo, por lo general, los héroes de fuerza serían los que mayor tiempo o daño resistirían al momento de una batalla.
- b. Inteligencia: Aquí estarían todos aquellos héroes que, por sus características predeterminadas, resaltan por tener más puntos de maná¹¹. También conocidos como “MP”, son la capacidad numérica de un héroe determinado para poder activar sus habilidades especiales. Así mismo, activar ítems que requieran un mínimo de “MP” para poder ser usado.

11. Maná: Se le conoce como la energía que tiene un personaje determinado para poder realizar cierto tipo de actividades. Mayor detalle sobre el término se puede encontrar en la página #135, en la sección de Glosario.

- c. Agilidad: Este atributo es para todos aquellos que destacan por su velocidad de movimiento y velocidad de ataque. En la mayoría de los casos, los héroes de agilidad están diseñados para cumplir el rol encargado de conseguir la mayor cantidad de ítems posibles para poder liderar al resto de su equipo a la victoria.

1.4.2.3.1.2. Roles

Esta parte resulta bien importa, porque, al igual que un equipo de fútbol, es aquí donde se elige la composición con el balance más adecuado entre los (05) héroes que conformarán un equipo para poder conseguir la victoria en una partida determinada.

Si bien, a partir de la complejidad de características predeterminadas que todos los héroes tienen, hay diversas clasificaciones de héroes dentro del juego, para este trabajo sólo se enfocarán las que, en teoría, son más importantes a tomar en cuenta al momento de realizar la composición del equipo. Por tal motivo, se resalta la idea de que, en este caso se hablará de la composición a partir de la línea de batalla en la que deben ir determinados héroes. No obstante, estas ideas pueden variar a partir de la estrategia que cada equipo tenga para su juego. Los roles serían los siguientes:

- a. Carry (Posición #1): Este podría ser considerado como el corazón del equipo. Este es el héroe que debe concentrarse en conseguir la mayor cantidad de oro para poder comprar los ítems que el usuario considere necesarios. De esta manera, el héroe sería capaz de tener la mayor facilidad de derrotar al equipo contrario, al ser el más fuerte. Como se explicó, en teoría, este rol es asignado a héroes que sean del atributo de agilidad. Pero, esto puede variar según cada equipo.

Por lo general, este héroe va a la línea más segura de las tres. Esto se debe a que debe tener el tiempo necesario para poder cumplir con su primer objetivo, el cual es conseguir todo el oro posible.

- b. Mid (Posición #2): También conocido como “Semi – Carry”, esta es la posición que implica a un héroe que vaya, en teoría, solo por la línea del medio. Su función sería similar a la del Carry, respecto a la recolección del oro. Pero, también debe estar consciente de la situación de sus compañeros. ¿Por qué? Porque, al estar sólo en su línea, este puede elevar su nivel más rápido. Por eso, estaría en ventaja sobre algunos miembros del otro equipo, y podría cazarlos.
- c. Offlane (Posición #3): El héroe encargado de interferir con la función del Carry enemigo. Este sería el personaje encargado de ir a la línea segura del enemigo para enfrentársele, por lo general solo. Debido a este motivo, en teoría se debería mandar a un personaje con atributos de fuerza, ya que puede aguantar mucho más el combate; o, también, un héroe que tenga la facilidad de escapar en situaciones complicadas.
- d. Support (Posición #4): Este héroe es uno de los dos encargados de sacrificar todo por las tres primeras posiciones del equipo. En este caso, el jugador, en teoría, debería hacerse cargo de conseguir todos los ítems necesarios que aseguren que su equipo tenga una visión clara sobre el mapa de juego, curen provisionalmente a alguien que lo necesite, o que envíen a los heridos a la base para evitar su muerte. Así mismo, junto con la posición #5, tendrían que encargarse de ayudar a las demás posiciones con la cacería del enemigo. Por este motivo, en caso su equipo tenga una clara ventaja, este jugador podría conseguir algún ítem

que mejore las características de su personaje, o, en todo caso, le dé mayor facilidad para cazar.

- e. Hard Support (Posición #5): Al igual que la posición #4, este jugador cumple con el deber de conseguir todos los ítems que ayuden a su equipo a tener mejor control del mapa. Esto significa comprar herramientas de visión, que eviten la visión del enemigo, que les permita camuflarse, entre otros. Sin embargo, este no debería, en teoría, comprar ningún otro tipo de ítem, ya que debe enfocarse en su meta principal. Además, es el primero el sacrificarse por el equipo. Como se explicó antes, en “Dota 2”, la muerte quita oro al usuario que haya perdido una vida en el juego.

1.4.2.3.2. Unidades no Controlables

Como se sabe, el campo de juego no está solo habitado por los héroes que los usuarios usan para participar de la actividad. También, existen aquellas unidades que gozan de cierta “libertad” para estar en el campo de juego. Se dice libertad porque no es que pueden hacer lo que a estos les plazca; más bien, siguen el patrón de órdenes que su programación les ha definido.

Un punto importante sobre estas unidades es que, si bien no empiezan en el juego siendo controlados, esto no significa que, más adelante, no puedan sucumbir bajo el control de algún jugador en específico. Esto se puede lograr mediante el uso de ciertos ítems especiales, o jugando con héroes que tienen la habilidad de controlar hasta cierto número de estas unidades, sin importar de qué tipo sean.

1.4.2.3.2.1. Normal Creeps

Para aquellos que no estén familiarizados con este tipo de juegos, la palabra “creep” se usa para denominar a este conjunto de unidades predeterminadas en el campo de juego. En primer lugar, se detallará a cierto tipo que, en este caso, se llamarán “normal creeps”.

Mejor conocidos como simplemente creeps¹², estos serían las unidades que sirven directamente a cada uno de los bandos que se enfrentan en el juego. Básicamente, su función se centra en avanzar por cada una de las líneas de batalla que están dentro del campo, enfrentarse a todos enemigo con el que se crucen e intentar destruir todas las estructuras que les sea posibles hasta conseguir la victoria.

Estas unidades aparecen en grupos recién cuando el reloj de la partida ha concluido con la previa del juego y ha iniciado el temporizador real del encuentro. Reapareciendo cada (30) segundos de juego, al inicio se manifiestan en pequeños grupos. Pero, a medida que el juego progresa, dicho conjunto puede ir en aumento.

Dentro de estos grupos, hay tres tipos de “creeps” que pueden aparecer. El primer es uno que realiza ataques físicos de contacto. El segundo se caracteriza por tener la posibilidad de atacar desde cierta distancia, es decir, ataque de rango. El último, si bien también puede hacer ataques de rango, se diferencia del anterior al tener la forma de una catapulta, en lugar de un ser con forma de humanoide.

Anteriormente se trató sobre la relación que existe entre estas unidades con las estructuras conocidas como “Barracas”. El motivo resulta ser bien simple. En primera instancia, afirmando que son estas estructuras de las que aparecen los “creeps”, sería lógico pensar que, una vez destruidas, ya no deberían poder aparecer más grupos de unidades.

Sin embargo, lo que en verdad ocurre es otra cosa. En la suposición de que un equipo destruya las barracas (ya sea las de “creeps” de batalla, de rango, o ambas) de una línea específica; en lugar de parar la producción de unidades para el otro equipo, le otorga un aumento de nivel a sus propias unidades. Dicho de otro modo, si un equipo destruye las barracas de rango del enemigo, sus propios “creeps” de rango aumentan su poder, por ejemplo.

Ocurre también que, si se llegan a destruir las (06) barracas del enemigo, el equipo responsable le otorga otro aumento de poder a sus unidades. Para este punto, las unidades son llamadas como “Mega Creeps”.

12. Creep: Término aplicado a todas aquellas unidades dentro del mapa de juego que no sean los héroes de cada equipo. Mayor detalle sobre el término se puede encontrar en la página #135, en la sección de Glosario.



1.4.2.3.2.2. Neutral Creeps

Se le otorga este nombre a todas aquellas unidades que no pertenecen a ningún bando de juego y que permanecen en el interior del mapa de batalla, también conocido como la jungla. Estas unidades aparecen, a diferencia de los “creeps” normales, recién a partir de los (30) segundos después de dada iniciada la partida. Así mismo, su reaparición se realiza al inicio de cada nuevo minuto dentro del campo de juego, siempre y cuando el área en el que habitan este “vacío”.

Otra diferencia que existe con el otro grupo de unidades, es que, si bien todos aparecen en ciertos puntos específicos, los “creeps” normales siempre salen desde el mismo lugar (las barracas). En cambio, los neutrales aparecen en diversos puntos a lo largo de toda la jungla del mapa.

También, el grupo de los neutrales no se limita a (03) unidades, como en el caos anterior. Existe una considerada variedad de sub grupos de neutrales que pueden aparecer dentro de la jungla. Cada uno con sus características y poderes especiales.

13. Imagen: Creeps. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

1.4.2.3.2.3. Ancient Creeps

Son unidades similares a los neutrales, que difieren en algunos aspectos que los puedes considerar como superiores. Por ejemplo, si bien, al igual que los neutrales, estos siguen el mismo patrón de tiempo para aparecer, los “Ancestrales” poseen menos locaciones dentro del mapa para poder aparecer. Así mismo, las unidades que conforman este grupo tienen más nivel de pelea, por lo que pueden ser de gran ayuda para los jugadores al momento de derrotar unidades para conseguir más nivel y oro.

En parches de actualización anteriores del juego, los ancestrales tenían la capacidad de ser inmunes a la magia. No obstante, eso ya no es una característica innata en estas unidades. Si bien pueden resistir a algunos ataques especiales por parte de los héroes, esta lista se ha reducido al mínimo.

1.4.2.3.2.4. Roshan

Roshan es el nombre que se le otorga a un “creep” especial que existe dentro del mapa de juego. Se trata de una criatura gigante que, a diferencia de los demás, sólo aparece en un punto específico y que es más fuerte que los demás. Por lo general, se requiere a más de un miembro del equipo para poder derribarlo.

Si bien podría ser considerado como un “Ancestral”, Roshan se diferencia de los otros al sí tener la posibilidad de bloquear un ataque especial de un héroe, lo cual tiene que recargar durante un breve tiempo una vez que este se haya usado.

La importancia de esta unidad es que, cuando se logra vencer, este deja en el piso un ítem conocido como la “Égida del Inmortal”. Siendo reclamada por el primero que la levante, este ítem le otorga al usuario el poder revivir instantáneamente, con sus puntos de vida y maná completos, en el lugar donde ha caído. Así mismo, no sufre el costo de muerte que se aplica en el resto del juego.

Cada vez que Roshan es vencido, este reaparece en el mismo punto, aunque con mayor fuerza que en su vida anterior. Para que este reaparezca, tienen que pasar entre (08) a (11) minutos. Para esto, la “Égida del Inmortal” es reclamada del usuario minutos antes, en caso esta no haya sido usada en su momento.

Si Roshan muere por tercera vez, de ahí en adelante no sólo ofrecerá el ítem que permite la “inmortalidad”, sino que también dejará en el piso un queso que le permitirá al usuario regenerar una gran cantidad de sus puntos de vida y maná.



1.4.2.4. Ítems

Lo último a tomar en consideración respecto al juego serían las herramientas que todo héroe dentro del mapa de juego necesitaría para poder cumplir con su objetivo dentro de la partida. Mejor conocidos como “Ítems”, son un conjunto variado de artículos que ayudan y/o otorgan al usuario el poder realizar una habilidad extra en particular.

En el caso de “Dota 2”, cada héroe tiene la posibilidad de cargar hasta (06) ítems activos consigo. Aun así, es importante recordar que hay héroes que pueden hacer excepción a la regla. Así mismo, desde el parche de actualización “7.00”, el juego les permite a los jugadores poder llevar hasta (03) ítems consigo, los cuales permanecerán inactivos hasta que estos sean colocados en su inventario de activos.

Dentro del mapa de juego, el jugador tiene la posibilidad de adquirir ítems en (06) lugares. Es importante recordar que, para adquirir dichos artículos, se tiene que emplear el oro, el cual es la moneda usada dentro del juego. Los primeros dos lugares son las bases de cada equipo. Ahí se pueden adquirir la mayoría de “ítems”. Otros dos lugares son las “Tiendas Secretas”. Se les llama así por estar en el interior del mapa. No obstante, se pueden encontrar al costado de (02) de los santuarios ubicados dentro del juego. En estas tiendas se pueden adquirir la mayoría de “ítems” que tienen mayor precio. Los últimos dos lugares son conocidos como “Side Shops” o “tiendas del costado”. Dichas tiendas están ubicadas en el costado noroeste y sureste del mapa. Ahí puede ubicarse una breve lista de artículos que pueden estar a la mano de los jugadores, sin la necesidad de tener que regresar a la base,

Para el tema de ir a recoger los “ítems”, existe un artículo que se puede comprar en base y que recibe la denominación de “Courier”. Esta unidad de juego es un mensajero que puede avanzar por todo el mapa de juego, llevando los ítems que su equipo le pida. Al igual que un héroe, el “Courier” puede soportar la misma cantidad de carga de artículos, puede recibir un aumento de nivel, y puede sufrir una derrota. En caso ocurra esto último, el “Courier” tarda más tiempo en regresar al juego, y los ítems que haya llevado consigo al momento de su caída no van a reaparecer hasta que este vuelva a la vida.

Para ver rápidamente cómo funcionan estos artículos, se van a presentar una serie de grupos que, si bien no es la clasificación que el propio juego otorga, es una clasificación que podría ayudar mucho en la simpleza de la comprensión para aquellos que no estén familiarizados con el juego. Los grupos son los siguientes:

- a. **Ítems Básicos:** Se considera artículo básico a todo aquel que se encargue de satisfacer las necesidades vitales de los héroes para poder triunfar en una batalla. Llámese a estos aquellos que curan puntos de vida, regeneran puntos de mana, proveen de visión en el campo de juego, permiten detectar cosas invisibles para los ojos normales, facilitan la cacería, etc.
- b. **Ítems de Incremento:** Como su nombre los dice, son todos aquellos artículos que, de una u otra manera, agregan una serie de tributos variados a todo héroe que lo esté usando. Como se explicó en base a los héroes, cada artículo ayuda de mejor manera a cierto grupo de héroes más que a otros. No obstante, dependiendo de la situación del juego y de la capacidad de análisis del jugador, cualquier “ítem” puede servirle a cualquiera.
- c. **Ítems Combinados:** Para poder sobrepasar a los enemigos, hay que conseguir las herramientas que otorguen más ventajas a los héroes. Existen ciertos “ítems” que solo se consiguen cuando el usuario combina los requisitos que se le piden. Para poder combinarlos, basta con simplemente tener todo lo necesario en la lista de herramientas activas del héroe. Así mismo, el “Courier” puede combinar los requisitos, siempre y cuando los tenga todos, y estos hayan sido adquiridos por el mismo personaje que va a recibir el producto combinado.

Desde el punto de vista de esta investigación, se considera que esto es todo lo básico y necesario que se debería saber sobre el juego para que, todo aquel que tenga interés en el tema, no se pierda al momento de analizar la relación sobre el juego en cuestión y el medio de comunicación (Transmisión en vivo vía Internet).

Es importante tomar en cuenta que, durante el tiempo de desarrollo del presente trabajo, el juego ha podido presentar nuevos cambios en su programación. Entre estos cambios podrían estar el diseño del mapa, las herramientas que usan los jugadores, la cantidad de personajes disponibles, entre otros. Dicho de otra manera, el juego está constantemente en un proceso de actualización y no sería prudente asumir que se puede saber todo con tan solo estar al tanto de un parche de actualizaciones.

1.5. DOTA 2 EN LA REALIDAD PERUANA

A lo largo de los últimos años, desde que “Dota 2” se convirtió en un juego gratuito y abierto al público de todas las edades posibles (TEC; 2013), muchos usuarios, tanto veteranos amantes del juego desde “World of Warcraft III”, como nuevos participantes, se han esforzado en formar parte del escenario internacional.

El caso de Perú no es ninguna excepción. Solo basta con ver la lista de equipos peruanos que se registran en los diversos torneos internacionales, los cuales son publicados en la página oficial del juego, JoinDota. Por ejemplo, según su base de datos acerca de equipos registrados a nivel internacional, la cual contiene nombres de más de (190) equipos, Perú tiene un aproximado de (10) equipos a su nombre (JoinDota; 2017).

Sin embargo, eso no sería lo más interesante sobre la cuestión del Perú en relación al escenario internacional del juego. Lo que más llama la atención es la mezcla de reacciones que los jugadores peruanos han generado en las opiniones de los usuarios de otros países. ¿Qué significa esto? Significa que, así como el Perú ha tenido logros que han estado en boca de otros, también ha generado polémicas que tampoco han dejado de ser tocadas en conversaciones recientes.

Uno de los primeros grandes problemas que algunos participantes de equipos peruanos han podido causar se dio en el 2014. Estando a puertas de entrar en la ronda de clasificatorias para el campeonato mundial, The International, los dos equipos que representarían en ese momento al Perú, Revenge eSports y Union Gaming, generan un conflicto entre sí. ¿El

motivo? Realizar un cambio de jugadores entre equipos de último minuto. Esto era imposible de hacerse porque, según el reglamento, ya los equipos habían sido inscritos (TEC; 2014).

¿El resultado? La petición denegada, no se realizan los cambios, y “Revenge eSports” se retira del torneo por cuenta propia (TEC; 2014). Si bien esto generó la molestia de los fanáticos por reducir las posibilidades de que un equipo peruano llegue al campeonato mundial, el problema no pasó a mayores.

El siguiente escándalo se daría el año siguiente, 2015, cuando el equipo peruano de “Union Gaming se enfrentaba a un equipo estadounidense conocido como “Fire”. ¿Cuál fue el problema? Aparentemente, según las investigaciones y la evidencia presentada, uno de los miembros del equipo peruano se encontraba viendo la transmisión en vivo de la partida, mientras sus compañeros participaban de la misma (Dotesport; 2015).

¿Cuál es el problema? Resulta que, con el fin de que no haya trampas durante una partida, el juego se encarga de que, todo aquel que desee ver un encuentro en vivo, lo vea con un retraso de (02) minutos aproximadamente. De ese modo, todo lo que un espectador ve, los jugadores ya lo han experimentado previamente.

Sin embargo, hay usuarios que, por formar parte del juego como comentaristas, tienen acceso a una visión completa del mapa de juego para poder realizar su trabajo. Así mismo, estos comentaristas transmiten a través de Internet lo que están viendo para que sus espectadores los puedan seguir.

Según las evidencias, el equipo peruano estaba viendo la transmisión de un comentarista en tiempo real, lo cual les daba ventaja de estrategia sobre sus rivales. ¿El resultado? “Union Gaming” fue expulsado del torneo, y, además, recibieron una suspensión de (06) meses para jugar en torneos oficiales (Dotesport; 2015).

El último caso negativo a mencionar se da en el año 2016. ¿Qué es lo que ocurre? Resulta que, para un torneo oficial, dos equipos peruanos se enfrentan: InFamous y Elite Wolves. En resumen, los miembros de “Elite Wolves” habrían arreglado la partida para que ellos pierdan.

De ese modo, sus jugadores ganarían un premio mayor que el ofrecido por el torneo, mediante las apuestas realizadas previamente a través de otros medios digitales (JoinDota; 2016).

¿El resultado? El equipo responsable fue sancionado. Además, los jugadores responsables fueron expulsados de por vida de participar en cualquier torneo oficial organizado por la compañía de juegos, Valve (JoinDota; 2016). Uno de estos jugadores era Freddy “SmAsH” Sina, quien habría conseguido reconocimiento individual a nivel internacional por su capacidad en el juego.

No obstante, muy aparte de los escándalos generados por los equipos profesionales del juego, muchos usuarios a nivel mundial no tienen una buena idea sobre los jugadores peruanos. ¿Por qué ocurre esto? Aparentemente, por la conducta que muchos muestran a la hora de jugar una partida pública con personas que no conocen.

A partir de un primer estudio realizado sobre los efectos de los comentarios hechos a los jugadores peruanos de “Dota 2”, se llegaron a varias micro-conclusiones. Para lograrlo, se habló con diversos voluntarios con una edad similar a la de la muestra de la presente investigación, con el objetivo de llegar a un acuerdo mutuo sobre qué es lo que puede estar sucediendo.

Al final, se llegó a la conclusión que los mensajes ofensivos resultaban ser respuesta a los comportamientos irrespetuosos que los propios jugadores peruanos presentan a la hora de jugar. También, generan molestia a otros jugadores al no cooperar en jugadas de equipo, cuando el juego en cuestión se basa en el trabajo de equipo (Gómez y Zúñiga; 2014: 23).

Sin embargo, como se mencionó anteriormente, así como existen ejemplos que han dejado mal la imagen de los jugadores peruanos a nivel internacional, también existen algunos ejemplos que si han logrado dar buenas impresiones.

Un primer caso sería el Freddy “SmAsH” Sina, quien, a pesar de ahora estar expulsado de la mayoría de eventos oficiales del juego, en su momento fue reconocido mundialmente por su alto puntaje en la tabla de posiciones dentro del juego. Incluso, hace algunos años logró ser el primer jugador de Sudamérica que lograra acumular (8,000) puntos de ranking

(Noobfromua; 2015). Así mismo, durante un período de tiempo logró coronarse como el jugador mejor posicionado en la tabla de ranking de todo el continente de América (Dota2HighlightsTV; 2014).

Como equipos, han ocurrido logros que fueron sorpresa para muchos debido a la complejidad del reto. Uno de ellos sería el realizado por el equipo peruano “Unknown”. ¿Qué fue lo que hizo? En el 2015, durante un torneo conocido como el “Frankfurt Major”, se enfrentaron a un equipo chino conocido como “Newbee”. El tema estaba en que todas las apuestas estaban en su contra, debido a que “Newbee” resultó ser el campeón mundial en el año 2014.

A pesar de creencias populares, “Unknown” fue capaz de derrotar al equipo chino, lo cual no solo aseguró su ascenso a la siguiente ronda, sino que también se aseguró que “Newbee” fuera descalificado del torneo por derrota; cosa que muchos no estaban esperando (Noobfromua; 2015).

Otro fuerte acontecimiento fue la clasificación del equipo peruano, InFamous, al evento principal del torneo mundial del juego, The International, en el año 2017. Esto es importante porque, aparentemente, luego de derrotar al equipo brasileño, SG – eSports, el equipo peruano sería el primer equipo sudamericano en formar parte del evento principal de “The International” (Publimetro; 2017).

En resumen, Perú mantiene una relación muy compleja con el escenario internacional de “Dota 2”. Existen personas que han generado baches en el progreso, pero también hay algunos que han demostrado la capacidad que los peruanos pueden tener para enfrentarse a los grandes equipos. No obstante, como se señaló a partir de las conclusiones sobre la investigación del comportamiento de los peruanos en el juego, todavía hay mucho trabajo por hacer.

Si bien los problemas presentados han sido realizados por diversos jugadores de equipos diferentes, todas presentan un tema en común: falta de profesionalismo. Ya sea por apostar en contra de tu propio equipo u observar la transmisión de un comentarista para obtener ventaja sobre el rival, esta falta de profesionalismo, para la presente investigación, indica

principalmente que el escenario peruano requiere de un aumento en la disciplina de los jugadores.

Es importante indicar que, al hablar de disciplina, no se está hablando de dedicarle extensas horas al entrenamiento en el juego o poder descubrir nuevas formas de desarrollar una determinada acción. Más bien, se está considerando como disciplina respeto al nivel de seriedad que los jugadores tienen respecto al juego y al escenario al que se están enfrentando.

Es cierto que dicha disciplina se basa en la formación que los jugadores han tenido desde su familia y los grupos sociales de los que han sido partícipes; ya que, si no fuese así, el mismo tipo de conductas se estarían apreciando en los participantes de los equipos peruanos de ajedrez y / o matemáticas. Pero, es posible considerar la posibilidad de generar disciplina a través del compromiso que los jugadores pudiesen tener con algún agente externo. ¿Qué significa esto? Significa que, si algún equipo tuviese un acuerdo con algún medio grande como un canal de televisión, los jugadores serían mucho más conscientes de las acciones que podrían cometer para conseguir, de alguna manera, la victoria de una partida.

Otra posibilidad sería en que, más allá de generar un acuerdo, ofrecerles una cobertura que otorgue reconocimiento a estos jugadores podría servir de impulso para forjar dicha disciplina. En otras palabras, si los medios otorgasen un espacio mayor para reconocer los esfuerzos de estos jugadores, existe la probabilidad de que ellos reconozcan que pueden convertirse en los ídolos de otras personas. Por tanto, se genera una responsabilidad de imagen de estos jugadores hacia sus seguidores. De esa manera, es factible pensar que su conducta profesional mejoraría considerablemente tomando en cuenta el reconocimiento que se les está otorgando por su esfuerzo.

El escenario peruano de “Dota” aparenta ser un espacio complejo que tomará mucho tiempo arreglar. Sin embargo, la solución requiere de la participación de ambos lados. Por un lado, los jugadores deben comprender la disciplina que su esfuerzo por llegar al escenario internacional le está exigiendo. Por otro lado, los medios de comunicación podrían apoyar para que su esfuerzo se sienta valorado. Lo importante es ver la forma en que estas dos partes se cumplan sin tener que llegar a un extremo que resulte ser demasiado complicado.

CAPÍTULO #2: LA TRANSMISIÓN VÍA INTERNET COMO MEDIO DE MASIFICACIÓN DEL JUEGO

Si bien mediante el Internet, muchos tienen acceso a plataformas que permiten reproducir audios y/o videos que sean de interés, una gran cantidad de usuarios a nivel mundial opta por observar “streaming”. Pero, ¿qué es esta actividad del “stream”? Según el portal web de la “BBC”, esto se resumiría como la actividad de escuchar y/o ver contenido en tiempo real, sin la necesidad de descargar algún tipo de contenido a la computadora de cada usuario (BBC; 2012). En otras palabras, es un flujo constante de información en tiempo real. También es importante que, en caso se pueda dar una confusión, recordar que en esta investigación se hablará de transmisión en vivo vía Internet. Esto se menciona para no confundir el tema, ya que el término también se presta para otros medios de comunicación.

Al parecer, según la fuente, muchos productores de contenido prefieren este medio de consumo debido al hecho de que una gran cantidad de sus seguidores no poseen la capacidad técnica para poder conservar el material. Al mismo tiempo que, en muchos casos, conseguir este material sería ilegal (BBC; 2012). De esta manera, los productores se pueden asegurar de que su trabajo sea apreciado por su comunidad.

Desde el punto de vista técnico, ¿cómo es que se puede llevar a cabo este flujo constante de información? Según el portal web, Lifewire, mediante el uso de transmisión de audio como ejemplo, explica que lo que ocurre es que el usuario encargado de transmitir la información, con el uso de los programas correctos, envía pequeños paquetes de información a través de Internet. Una vez realizado esto, todo aquel que desee consumir dicho contenido, usando el reproductor apropiado para proyectar la señal, recibe estos pequeños paquetes de información. Es así como la tarea de transmisión se hace más fácil al no pesar tanto (Lifewire; 2016).

No obstante, siempre hay que estar consciente de todos los requisitos que demanda este proceso de transmisión. ¿Cuáles pueden ser estos? Así como se comentó anteriormente, es importante saber qué programas están diseñados para transmitir la información. De la misma

manera, qué programas serían los usados por los receptores para poder recibir y reproducir el flujo de datos que les llega (Lifewire; 2016).

Otro punto importante a considerar (posiblemente el más importante) es el Internet. Visto de otra manera, todo aquello que es transmitido vía “stream” es considerado también como contenido de Internet (Lifewire; 2016). Es decir, a menos que la persona que produzca el contenido o, en todo caso, sea responsable de enviar la data no tiene una buena conexión a Internet, no puede existir un flujo constante de transmisión. Lo mismo ocurre para cada uno de los usuarios que están interesados, quienes deben tener una conexión a Internet sólida para poder recibir la información (Lifewire; 2016).

Un ejemplo: Un usuario “X” busca ver todos los episodios de la temporada de una determinada serie. El canal encargado de su transmisión decide realizar un “streaming” de dicha temporada. Al momento de ver la transmisión, el Internet del receptor se detiene momentáneamente, y el episodio que está viendo el receptor dio un salto del minuto (03) al minuto (07).

Eso se debe a que, de nuevo, la transmisión es un flujo constante de información. En otras palabras, durante esa detención del Internet, el receptor no pudo reproducir (04) minutos que el transmisor ya había enviado a todos en su momento. Entonces, la información no se puede recuperar porque, a diferencia de la descarga del material en una computadora, la información en un “stream” se borra automáticamente después de haber sido recibida y consumida por los receptores (Lifewire; 2016).

Ahora que se sabe esto, se procederá a avanzar con el capítulo respectivo. Para esto, se desarrollará de una manera similar al capítulo anterior. ¿Cómo? Primero se resumirá la historia de este medio de transmisión, a partir de momentos claves. Sin embargo, no se irá desde el inicio del Internet, ya que, a diferencia de los video juegos, esta tiene muchas más variables que pueden alejar el punto importante de esta investigación.

Después, se verá la relación que existe entre este medio y el juego en cuestión (Dota 2). Así mismo, se verá cuál es la realidad peruana con el uso de este medio de comunicación. Con

todo eso claro, será posible pasar al siguiente capítulo en el que se podrá entender las opiniones de la muestra que participó para este trabajo.

2.1. HISTORIA DE LAS TRANSMISIONES EN VIVO A TRAVÉS DE INTERNET

Al parecer, el primer caso de transmisión vía Internet se realizaría en el año 1993. ¿Qué ocurrió? La banda de rock and roll, “Severe Tire Damage”, realizó una pequeña presentación en vivo a través de Internet (InterWorking Labs en Vimeo; 2012).

Lo interesante en este hecho, fue que la banda realizó este proyecto en los estacionamientos del edificio de la compañía dedicada a la investigación y desarrollo de tecnología, conocida como “PARC” (InterWorking Labs en Vimeo; 2012). Esto se realizó mientras los científicos del edificio se encontraban en otros pisos discutiendo sobre el desarrollo de su nuevo protocolo de Internet (IP) para realizar multidifusión: MBONE.

Más adelante, luego de demostrar mediante un ejemplo concreto el funcionamiento de este nuevo producto para la transmisión, sería esta misma banda la encargada de abrir el primer show en vivo vía Internet de la banda conocida como “The Rolling Stones” en el año siguiente, 1994 (The New York Times; 1994).

Es importante acotar que, si bien “The Rolling Stones” fue la primera gran banda en realizar un concierto vía Internet, esta no fue la primera banda de todas en realizar este tipo de eventos. Como bien se mencionó anteriormente, “Severe Tire Damage” fue la primera, la cual fue seguida por otras dos bandas que responden a los nombres de “Sky Cries Mary”, un grupo de rock de Seattle, y “Deth Specula” (Santa Cruz, California) (The New York Times; 1994).

Después, el siguiente gran caso registrado sobre transmisión en vivo fue netamente de información en audio. ¿Qué se transmitió? Según la fuente, fue en 1995 cuando la cadena de televisión, “ESPN”, lanzó su señal de radio al Internet para transmitir el juego de baseball que se dio los “Mariners” de Seattle y los “Yankees” de Nueva York (Miscbaseball; 2012).

La tarea de informar, minuto a minuto, los eventos deportivos desde ese momento en adelante se le encargaría a una división de la cadena televisiva, “ESPN SportsZone”, quienes aplicarían una tecnología reciente para el momento, la cual les permitiría realizar el proyecto de radio vía Internet (Miscbaseball; 2012).

Para esto, la empresa encargada de ofrecer la tecnología necesaria sería una conocida como “Progressive Networks”, una empresa fundada en 1994 que se encarga de ofrecer servicios y programas para medios de transmisión vía Internet. El programa ofrecido por la empresa para realizar el trabajo recibe el nombre de “Real Audio”, un formato de audio propietario que permitiría a los usuarios escuchar los sonidos en tiempo real, sin la necesidad de descargarlos (Miscbaseball; 2012).

En el caso de la transmisión del partido, la empresa tuvo que realizar una actualización al producto de audio. Fue ahí en donde, luego de agregar la capacidad de convertir señales de audio en vivo al formato del “Real Audio”, el producto paso a llamarse “Live Real Audio System” (Miscbaseball; 2012).

Si bien el audio tenía una calidad inferior, este, al parecer, fue en caso de éxito. Como consecuencia, la empresa de Rob Glaser, quien además de ser CEO de “Progressive Networks era también accionario de los “Mariners”, se encargó de transmitir los siguientes juegos de su equipo. Así sería como se realizaría el primer evento a nivel mundial de transmisión vía Internet (Miscbaseball; 2012).

Según la empresa, la idea era que todos aquellos que, no tuviesen acceso a las transmisiones de radio o televisión de sus equipos favoritos, pero sí a Internet, tuviesen la oportunidad de sintonizar el partido. De ese modo, todo aquel que pudiese entrar a Internet, que cuente con un equipo que permita la salida del sonido, y que pagase una cuota mínima de (05) dólares americanos mensuales, tendría acceso directo al servicio de transmisión en vivo de los juegos de baseball (Miscbaseball; 2012).

Una vez ocurrido todo esto, el tema del “streaming” pasó a convertirse, al igual que la mayoría de las cosas, en una idea de negocio muy fuerte. Esto se demuestra con el

movimiento realizado por la compañía “Windows” en el año 1996 (Technopedia; 2017). Fue en este mismo año en que la empresa una nueva tecnología de transmisión multimedia: ActiveMovie.

¿Qué es lo que hacía esta nueva tecnología? En resumen, es un programa que permitía a todo usuario el poder ver todas las transmisiones que estuviesen disponibles en Internet, en una red interna (Intranet) y en CD – ROM. La idea, según la fuente, era crear una herramienta para entregar medios entre plataformas (Technopedia; 2017).

Hasta este punto, los avances en tecnología capaz de reproducir contenido en otras plataformas ajenas a la de origen se estaban limitando a perfeccionar todo aquellos que ya se iba logrando. Uno de estos ejemplos volvería a ser “ActiveMovie”, el cual, luego de su aplicación en los productos de la empresa “Windows”, pasaría a convertirse en el predecesor de uno de los reproductores principales de la empresa de tecnología: Windows Media Player (Technopedia; 2017).

No obstante, sería después de algunos años (2005) en que se lograría el siguiente paso importante en el desarrollo de la transmisión de contenidos. Es en ese año en que nace en el medio de Internet un sitio que se caracterizaría por abarcar videos que fueran emitidos desde cualquier computadora: YouTube (USAToday; 2005).

Si bien ya existían ciertos sitios que permitían que las personas pudieran subir videos a Internet sin la necesidad de tener conocimiento sobre códigos de computación, como “Vimeo” o “StreamLoad”, “YouTube” ofrecía una opción diferente. ¿Cuál era esta? El portal web se prestaba como una biblioteca de videos caseros. ¿Qué significa? Que, en su momento, no buscaba que la gente subiera videos altamente producidos. Más bien, intentaba ofrecer un espacio para que la gente se sintiese cómoda de tener la posibilidad de compartir experiencias que fueron grabadas desde sus cámaras caseras (USAToday; 2005).

Esta propuesta, vista desde un tema de negocios, le ofreció una fuerte ventaja a “YouTube” sobre los demás portales similares, al momento de atraer la atención de los usuarios. Al dar un máximo de capacidad a cada usuario para subir contenido, estos se libraban de la cuota

mensual que habría que pagar en otros sitios para poder disfrutar de este beneficio. De ese modo, era posible “ver videos de todo el mundo, realizados por gente de cualquier otra nacionalidad” (USAToday; 2005).

Más adelante, la biblioteca de videos en línea pasaría a ser adquirida por la empresa conocida como “Google” en el año 2006 (TheAge; 2006). Mediante esta compra, “YouTube” tendría la capacidad de entrar en el mundo de los negocios a través de una empresa más desarrollada como lo es “Google”.

El paso más importante se realizaría mediante la alianza con cadenas de otros medios de comunicación, como es el caso de “MGM” (NYTimes; 2008). Mediante este acuerdo, “YouTube” empezaría a dedicar espacio publicitario a sus socios a cambio de inversiones económicas. Esto se realizaría en respuesta a la misma estrategia de negocio desarrollada por la competencia conocida como “Hulu”, una empresa dedicada al mismo rubro, creada en el 2007. “Hulu” habría sido uno de los primeros portales para videos que tendría alianzas con importantes empresas a nivel mundial, como la empresa de entretenimiento conocida como “Disney” (USAToday; 2005).

Dentro de esta serie de cambios a la manera de ofrecer una mejor calidad en lo que sería el negocio de transmitir contenido en vivo, en el año 2007 vuelve a desarrollarse una tecnología que cumpliría, en parte, con este objetivo: Transmisión adaptable basado en el HTTP (TheGuardian; 2013).

Antes que nada, es importante tener en cuenta qué es lo que se conoce como HTTP. En resumen, el Protocolo de Transferencia de HiperTexto (HTTP) es un conjunto de protocolos estándar (valga la redundancia) que permite a los usuarios del Internet el poder intercambiar información encontrada en las páginas web (ComputerHope; 2017). Explicado de otra manera, un ejemplo que ofrece la fuente de la información es que los protocolos HTTP son el medio de comunicación para que un usuario tenga acceso a una página determinada. Entonces, al momento de escribir la dirección web a la que un usuario desea ir, se debía escribir “HTTP” como prefijo, ya que este era el protocolo principal para establecer la comunicación entre el usuario y la página web. No obstante, ya no es necesario colocarlo

para lograr esta comunicación. Aun así, se mantiene dentro de las direcciones web para que los protocolos no se mezclen (ComputerHope; 2017).

Como bien se mencionó, fue en el año 2007 en que una empresa, que también está dedicada al negocio de plataformas de transmisión de contenido en Internet para otros dispositivos como computadoras y/o televisores, “Move Networks”, aplicaría lo que es conocido como “Transmisión adaptable basado en el HTTP”. ¿De qué se trata este desarrollo? En resumen, en lugar de que sea el usuario quien se tenga que adaptar al protocolo de transmisión del emisor y a la calidad de su Internet, el protocolo aprovecha el HTTP dominante para enviar el contenido en pequeños paquetes. Al mismo tiempo, aprovecha la aplicación de reproducción de contenido para monitorear la descarga, y, en caso sea necesario, solicitar cambios en la calidad de descarga si es que las condiciones de Internet varían (TheGuardian; 2013).

A partir de este avance, otras empresas buscaron seguir el ejemplo al desarrollar sus propios modelos. Algunas de ellas serían “Microsoft” y “Apple”. Una de las más reconocidas sería la creada por la empresa “Netflix”, quienes, en el año 2009, empezaron a construir lo que ahora sería su método de ver transmisiones de manera instantánea en su página web (TheGuardian; 2013).

Sin embargo, al parecer, el desarrollo de tantas tecnologías que apuntarán a mejorar la calidad de este servicio generaba la siguiente preocupación: ¿Estará haciendo más mal que bien? Fue esta duda la que generó en el 2009 que algunas asociaciones empezarán a fomentar lo que podría considerarse como estándares para las transmisiones vía Internet (TheGuardian; 2013).

Una de las más reconocidas sería aquella propuesta por lo que se conoce como el “3GPP”. En pocas palabras, el Proyecto de Asociación de Tercera Generación (3GPP) es un proyecto conjunto que apunta a desarrollar especificaciones globalmente aceptadas para todo lo que sería sistemas de comunicación de tercera generación (Technopedia; 2017). Lo que esta asociación habría conseguido sería forjar, en el año 2012, un nuevo estándar: “MPEG – DASH” (TheGuardian; 2013). Dicho de otra forma, la Transmisión de Dinámica Adaptable

sobre HTTP (DASH) sería la convención que se habría desarrollado para regular toda transmisión que emplea el protocolo de HTTP adaptable. Este acuerdo fue aceptado por más de (50) compañías relacionadas con el negocio, entre ellas “Microsoft”, “Apple”, y “Netflix” (TheGuardian; 2013).

Según la fuente, el éxito fue tal, que muchas más compañías empezaron a promover sus propios proyectos con los estándares propuestos por esta convención. Esto se llevó al punto en que se forjó lo que sería conocido como el “Foro de la Industria DASH” (TheGuardian; 2013). De la misma manera, este buscaba promover la adopción del estándar “DASH”. El foro ha logrado marcar ciertas implementaciones dentro de la industria, como es el caso de la codificación de video “H.264” (TheGuardian; 2013). En pocas palabras, es un formato de video aceptado por las empresas que se encargan de distribuir y reproducir estos videos. Por lo tanto, si alguien quisiera crear su propio video, se le sugiere que lo configure para que su formato sea “H.264” y, de ese modo, no tenga problemas para compartirlo en una página web determinada.

Una vez que ya se han marcado los puntos importantes acerca del desarrollo de la tecnología de transmisión en vivo vía Internet, es posible marcar aquellas plataformas que destacan por su relación con los video-juegos. En el caso de esta investigación, se tomará en cuenta principalmente la plataforma virtual conocida como “Twitch”.

Más adelante se explicará por qué esto marca un punto importante dentro de la historia de las transmisiones vía Internet. “Twitch”, como bien se mencionó antes, es una plataforma de video que también ha pasado a ser una comunidad de personas que son amantes de los video juegos. De ese mismo modo, se especializa en ofrecer un espacio para transmitir video en vivo, siempre y cuando estos sean o guarden relación con los video juegos (Twitch; 2017).

Los orígenes de esta plataforma se remontan al año 2005. Es en ese año en que uno de los actuales fundadores de “Twitch”, Justin Kan, crea su propia plataforma para transmitir en vivo, “Justin.tv” (BusinessInsider; 2014). No obstante, esta plataforma se enfocaba en una práctica conocida como “lifecasting”. ¿Qué es eso? Según la fuente, se resume en que los usuarios transmitan en vivo su vida propia. Esto a diferencia de las otras empresas que se

enfocaban en transmitir contenido televisivo u otro similar, no tuvo tanto éxito debido a que la gente todavía no estaba cómoda con este tipo de formato (BusinessInsider; 2014).

Luego de varios años de prueba, y varios accidentes que generaron críticas sobre el sitio web para el “lifecasting”, Justin Kan y su equipo técnico notaron, a través de los análisis hechos a sus usuarios, que la mayoría mostraba mucho interés por los video juegos (Navi-Gaming; 2015). Es ahí donde Justin y su equipo forjan, en el año 2011, un nuevo portal web de transmisión, pero con el enfoque basado en video juegos: Twitch (Navi-Gaming; 2015).

El motivo principal por el que el portal “Twitch” marca un punto importante dentro de la historia es debido a la victoria que reclama sobre otras plataformas en el año 2013. ¿Qué significa esto? Si bien “Twitch” resultó ser un fuerte competidor dentro de los portales de transmisión para video juegos, no significa que era el único. Más aun, todavía existen varios portales reconocidos a nivel mundial por su calidad y servicio. Pero, es en el año 2013 cuando uno de los competidores de esta plataforma, “Own3d”, una empresa también dedicada a la transmisión de video juegos vía Internet, cerró sus servidores debido, aparentemente, por su inferioridad en el servicio para los usuarios en comparación a “Twitch” (Reddit; 2013). Al parecer, “Own3d” ha vuelto al mercado; pero la ausencia marcada por ese tiempo de cierre los ha dejado muy por detrás de “Twitch”. Por ese motivo, en ese momento del cierre es que “Twitch” marcó una especie de monopolio dentro de lo que sería la esfera de transmisión de video juegos vía Internet (Navi-Gaming; 2015).

Si bien es cierto que existen otras páginas web con mucho éxito en el negocio de las transmisiones en vivo, como es el caso de “Douyu”, una plataforma virtual de origen chino, la presente investigación se detendrá en este punto respecto a la historia de las transmisiones vía Internet. ¿Por qué? Porque, de igual manera que ocurrió con la historia de los videojuegos, se ha llegado a un punto en el que el juego en cuestión (Dota 2) guarda mayor relación con el medio de comunicación del que va de la mano para este trabajo. En otras palabras, se busca evitar que se pierda el hilo conductor de la investigación y nos podamos desviar por partes que, realmente, no aportan mucho al tema.

2.2. LAS TRANSMISIONES EN VIVO & DOTA 2

En el caso de “Dota 2”, las transmisiones en vivo llevan siendo aplicadas desde hace ya un tiempo considerable. Esto ha sido principalmente desde que los creadores de esta secuela del juego, “Valve”, lanzaron una versión “Beta” cerrada para la mayoría de jugadores, excepto para aquellos a los que se les concediera el derecho de jugar vía una previa suscripción (Dota2; 2017).

En el año en que esta versión de prueba fue lanzada, 2012, “Valve” realizaba por segundo año consecutivo su campeonato internacional del juego: The International (Dota2; 2017). Al igual que el campeonato del año anterior, todas las partidas eran grabadas y colocadas en Internet, dentro de los canales oficiales del juego, principalmente en el portal de “YouTube”.

A partir del siguiente año, 2013, el juego pasó de estar en una versión de prueba para poder ser ofrecido a todos los usuarios que quisieran probar el juego, de manera gratuita (TEC; 2013). ¿Esto qué quiere decir? Que no hay que pagar para poder descargar el juego, el cual sólo puede ser disfrutado en una computadora. No obstante, si es posible que se tenga que pagar con dinero real para poder adquirir ciertos artículos que cumplen una función, en general, estética para el juego, más no influyen en el juego propio de los usuarios. Pero, al hablar sobre el derecho mismo de poder jugar el juego (valga la redundancia), los únicos impedimentos que podrían existir para algún usuario son en base a los aspectos técnicos de su computadora. En otras palabras, si las piezas que conforman el equipo técnico de la computadora no son capaces de aguantar la demanda que el juego, de por sí, pide, ese sería el único impedimento para que una persona no pueda jugar.

Más adelante, en los años siguientes a la presentación de “Dota 2” al mundo, el juego mantenía una constante relación con lo que sería transmitir contenido en vivo vía Internet. Algunos de estos ejemplos estarían reflejados en el propio juego. Los usuarios, cuando no están jugando, tienen la posibilidad de ver el juego “en vivo” de otros usuarios. Se dice “en vivo” entre comillas porque, realmente, el contenido llega al usuario minutos después del tiempo real. Esto se hizo con la intención de que algún espectador pueda brindar información sobre el otro equipo y, de esa manera, apoyar ilegalmente.

Del mismo modo, al igual que existen artículos estéticos que los usuarios pueden comprar, también existen lo que se podría llamar “tickets virtuales” para los diversos torneos que el juego organiza para los equipos profesionales (Dota2; 2017). Una vez que el usuario ha adquirido un ticket para un campeonato en específico, este tiene el derecho de ver las partidas que desea, “en vivo”. También, podrá explorar el mapa de juego de la manera que desee, ya sea de manera libre o mediante la guía de los comentaristas oficiales del juego que siguen los momentos importantes de la partida.

Para aquellos jugadores que no deseen comprar un ticket y ver una partida profesional desde su propio juego, pueden entrar a la página web oficial del juego, “JoinDota”, en la que hay pueden elegir un enlace que los lleve a la transmisión en vivo de algún grupo de comentaristas responsable para poder ver la partida. Eso sí, en este caso no existe la opción de observar el mapa de manera libre. Al entrar al enlace de un grupo determinado, se verá solo las cosas del juego que los comentaristas también estén observando. Además, como ocurre también en las transmisiones de otros deportes profesionales, pueden existir momentos en que la pantalla intercale el juego con la cámara que enfoca a los comentaristas conversando sobre el juego, así como repeticiones de ciertas jugadas, entre otras cosas (JoinDota; 2017).

Como se mencionó antes, en la página de “Dota 2”, “JoinDota”, existe un espacio en el que les dan a los visitantes un listado con los enlaces sobre las diversas transmisiones en vivo realizadas por jugadores populares o profesionales dentro de la comunidad mundial amante del juego.

Desde cierta perspectiva, se podría decir que este listado de enlaces se podría dividir en dos grupos en particular: El primero sería de aquellos enlaces en los que están los grupos que se dedican, principalmente, al análisis o comentarios sobre las partidas profesionales. Visto desde otra manera, serían los equivalentes a los canales deportivos de televisión que se centran en transmitir y comentar partidos profesionales.

Algunos ejemplos de este grupo serían aquellos grupos que se encargan de cubrir los eventos en los que participan los equipos profesionales con mayor reconocimiento.

“BeyondTheSummit”, “DotaPit”, “DreamLeague” son ciertos grupos que resaltan sobre los demás.

El segundo grupo estaría conformado por los canales personales de los diversos usuarios reconocidos internacionalmente por la comunidad amante del juego. Entre estas personalidades pueden estar tanto aquellos que son jugadores profesionales, así como otros que simplemente han adquirido reconocimiento a partir de su juego, o han aportado de manera significativa en el análisis del video juego.

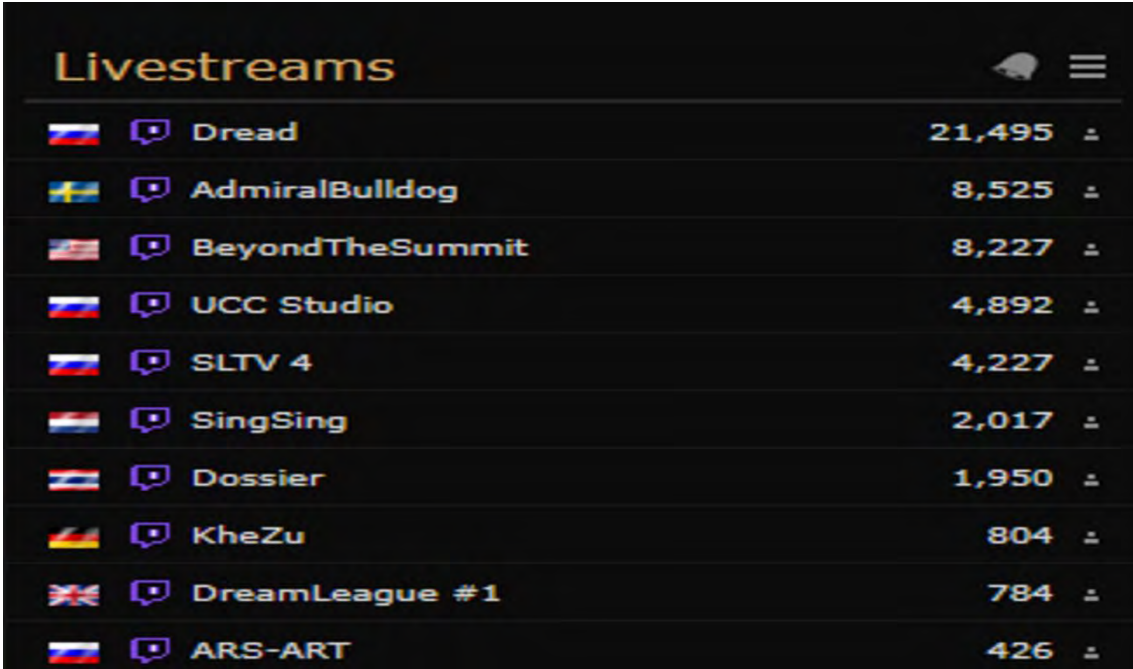
Usuarios que resaltan sobre los demás en este grupo son aquellos jugadores que, a partir del reconocimiento que han adquirido por diversos motivos, han logrado desarrollar una relación con las personas que disfrutan ver su juego en vivo. Ejemplos de estos usuarios serían los jugadores profesionales Artour “Arteezy” Babaev y Henrik “AdmiralBulldog” Ahnberg, quienes logran superar a los (5000) espectadores por transmisión (JoinDota; 2017).





















Así como ellos, existen más usuarios que tienen sus canales en los que transmiten su juego en vivo. Cada uno logra encontrar la manera en que consiguen mantener la relación con sus seguidores mucho más estable. No obstante, los detalles de ese punto serán vistos más adelante en el siguiente capítulo.

Anteriormente se mencionó cómo es que “Twitch” logró posicionarse como uno de los mejores portales web para transmisión de juegos en vivo, por no decir el mejor. La relación que parece tener este portal web con el video juego en cuestión es que, al parecer, existe un acuerdo en el que se le asigna al portal “Twitch” como el principal medio de transmisión para “Dota 2”.

¿Cómo se puede llegar a esta idea? En un primer lugar, así como se mencionó antes, en la página web de “JoinDota” existe un espacio en el que se ofrece un listado de todos los canales que están transmitiendo en vivo en ese preciso momento. Dentro de ese listado, se ofrecen cuatro datos importantes de cada enlace presentado: Uno de ellos es el nombre del grupo o

usuario que está transmitiendo en dicho canal. Después, el número de espectadores que está disfrutando de la transmisión en ese momento. El siguiente dato sería un ícono de la bandera del país de origen del emisor. Y, por último, otro ícono, pero de la empresa que está ofreciendo el medio para que el usuario pueda transmitir en vivo. A continuación, una imagen de referencia:



Livestreams		
	 Dread	21,495
	 AdmiralBulldog	8,525
	 BeyondTheSummit	8,227
	 UCC Studio	4,892
	 SLTV 4	4,227
	 SingSing	2,017
	 Dossier	1,950
	 KheZu	804
	 DreamLeague #1	784
	 ARS-ART	426

Esta es una imagen de cómo es que luce el listado de canales que están habilitados (en ese momento) para que los usuarios puedan entrar a ver el juego de otros. Como se puede observar, entre el nombre del usuario que está transmitiendo y el ícono de su bandera, existe otro ícono. Ese llegaría a ser el ícono de la empresa que le está ofreciendo el servicio de transmisión al usuario. En el caso de esta imagen, se puede apreciar que todos los emisores están utilizando el mismo servicio, a partir del ícono que aparece. Ese ícono representa a la empresa “Twitch”, la cual es, como se mencionó anteriormente, uno de las empresas mejor posicionadas en este rubro.

Cabe resaltar que, si bien es cierto que, dentro del listado de “JoinDota”, gran parte de los usuarios que realizan estas transmisiones pertenecen a América del Norte y Europa

15. Imagen: Transmisiones en vivo. La fuente de la imagen está detallada en la página #137, en la sección de Anexos.

(JoinDota; 2017), también hay presencia de jugadores peruanos que también tienen su comunidad de seguidores.

2.3. LAS TRANSMISIONES EN VIVO DENTRO DE LA ESCENA PERUANA

Requiere de mucho trabajo el poder determinar con una aproximada exactitud cuántos usuarios que producen contenido existen en Internet; sobre todo en “Twitch”. De la misma manera a nivel de un solo país, como Perú, ya que hoy en día cualquiera tiene la posibilidad de conseguir un espacio para poder transmitir su contenido. Como se mencionó anteriormente, depende que la persona consiga los elementos técnicos necesarios para poder realizar la actividad.

Según el informe realizado por la empresa de investigaciones, “Ipsos”, acerca de los hábitos de consumo sobre el internauta peruano, el acceso a esta tecnología no se encuentra alejada de la misma manera que hace algunos años. En lo que se refiere a personas que se encuentren dentro de un rango de edad entre los (13) hasta los (35) años de edad, se reconoce que al menos el (60) % de estas personas tiene, al menos, acceso a un teléfono con acceso a Internet, una computadora o un dispositivo similar (Ipsos; 2017).

De manera más específica, al hablar de las personas que se encuentran dentro de un rango entre (21) a los (35) años de edad, la muestra evaluada presentó que, en promedio, la mayoría de personas pertenecen al género masculino. Así mismo, más del 45% se encuentra en una universidad o trabajando (Ipsos; 2017). El sueldo promedio de las personas en este rango de edad dentro de la Lima Metropolitana redondea entre los (900) y los (1900) soles mensuales. Con esto, se puede considerar la situación en la que muchos de ellos tienen la posibilidad de ahorrar sus ingresos y adquirir estos equipos técnicos; asumiendo que eso es lo que quisieran comprar.

No obstante, se sabe que también existen figuras que resaltan sobre los demás, lo cual causa que se conviertan en una representación de lo que es la comunidad peruana de los video juegos ante los ojos del mundo (Twitch; 2016).

Si bien Perú tiene una amplia comunidad que disfruta de un gran número de juegos populares a nivel internacional, gran parte de los sujetos que conforman la muestra dentro del público objetivo afirmaron que el juego que más llama su atención es “Dota 2” (Gómez y Vives; 28 : 2014). A partir de esto, se puede especular que existe un número considerable de usuarios que transmiten contenido en base al juego mencionado.

Algunos de estos usuarios que representan al país dentro de lo que sería “Dota 2”, están aquellos que han sido mencionados dentro de las publicaciones realizadas por el portal web de “Twitch” acerca de lo que ellos consideran, a partir de sus estadísticas, a los usuarios con mayor número de seguidores. Entre ellos estarían la usuaria conocida como “Lucy Weird”, una chica dedicada a esta actividad a partir de los video juegos de terror (Twitch; 2016), y el comentarista de “Dota 2”, “Mr.Choco”. Según ellos, el éxito que ellos pueden apreciar el día es hoy es un reflejo de la dedicación que cada uno tuvo que tener a su proyecto a inicios de su desarrollo (Twitch; 2016). Por dedicación se entiende a la cantidad de horas diarias que se empleaban para transmitir contenido (entre 8 y 10 horas), así como el interés por la comunidad de seguidores que se iba forjando y cómo es que se podía mejorar con el fin de poder siempre satisfacer a esta gente. Esto implicaba asumir ciertos retos como la timidez y la ruptura de esquemas. En palabras de “Mr.Choco”, la principal motivación por la que un creador de contenido asume esta clase de retos es para cumplir con el objetivo de ofrecer una experiencia agradable a los espectadores (Mr.Choco en Twitch; 2016).

Transmitir video juegos en tiempo real puede llegar a convertirse en un negocio con mucha prosperidad si es que se trata de la manera adecuada. Un primer estudio realizado por investigadores de la Universidad Federal de Minas Gerais, en la cual se indaga sobre el comportamiento de las personas que transmiten contenido y sus espectadores, señala que los deportes electrónicos, así como las personas que tienen popularidad a través de sus canales, deberían ser los suficientemente fuertes como para llamar la atención de las industrias y los hombres de negocio (UFMG; 2012).

¿Por qué se afirma esto? La principal razón sería porque, aparentemente, se les ofrece todas las herramientas que podrían necesitar para realizar un apropiado estudio de mercado y, de

esa manera, saber qué clase de productos se podrían publicitar. Ya sea un jugador profesional, un comentarista, o un simple jugador con pasión, los conductores de estos canales son personas que crean contenido, el cual es visitado por miles de usuarios diariamente (UFMG; 2012). En otras palabras, es un espacio con un grupo considerable para ofrecer productos que puedan ser de su interés.

Así mismo, el estudio afirma que el sitio web presenta un protocolo conocido como la Interface de Programación de Aplicaciones (API). En resumen, es un programa que le permite a uno el poder saber los datos que arroja un canal de transmisión. Por datos se entiende el rango de horas en que un canal está activo, el número de seguidores en promedio que genera, el tipo de contenido que este produce, entre otras cosas (UFMG; 2012).

Más allá de estar al tanto que los canales de transmisión vía Internet, como “Twitch”, poseen una cantidad considerable de seguidores, lo que las empresas pueden aprovechar son esta clase de programas que arrojan el público objetivo que está captando cada uno de esos canales. Sería gracias a esto que se podría determinar la manera en que se pudiesen realizar cierto tipo de publicidades.

Lo que podría ocurrir sería un tipo de negociación cercana a la denominada “B2B”. ¿En qué consiste esto? Se le considera de esta manera a todas negociaciones en la que una empresa comercializa sus productos con otra empresa en lugar de hacerlo con los propios consumidores (Destino negocio; 2015). No obstante, se afirma que esto solo sería una aproximación ya que no se está hablando de que una empresa use los productos de otra, sino, más bien, los servicios para un propósito que va más allá.

Como se verá más adelante, algunos de los entrevistados comentarán que, a fin de poder dedicarle el mayor tiempo posible a sus transmisiones, estas tienen que retribuirles de alguna manera. La investigación de la UFMG sugiere que lo importante sería que los creadores de contenido mantengan una relación con empresas que estuviesen dentro del rubro de la tecnología y los video-juegos. De esa manera, se podrían realizar ciertos tratos como auspicios que le permitirían a los usuarios el poder encontrar sustento económico y así poder mejorar la calidad de su contenido (UFMG; 2012). A cambio, el usuario auspiciado podría

prestar su espacio virtual para poder promocionar las ventas de la empresa y atraer la atención de la gente que sigue su canal.

Para que esto sea posible, se debe realizar una selección de aquellos usuarios creadores de contenido. ¿Por qué? Porque no basta con que un usuario transmita su juego vía Internet; ya que un pequeño grupo de usuarios controla gran parte de la audiencia en este tipo de medios (UFMG; 2012). Los motivos por los cuales logran esto se verá más adelante con los entrevistados. Pero, lo importante es entender, que algunos usuarios pueden ser considerados como pequeños empresarios. Por lo tanto, los negocios se deben realizar con aquellos que tengan una proyección sustentada para poder mejorar.

Usuarios como “Lucy Weird” y “Mr.Choco”, así como otras personas u organizaciones, como bien han demostrado, son parte de este grupo que logra cautivar a una gran parte de los espectadores. No obstante, es posible afirmar que ellos ya no logren avanzar mucho por cuenta propia. Es en estos momentos en que las empresas podrían considerar con mayor fuerza el poder realizar negocios con estos personajes ya que así se podrá aproximarse a un público que, a lo mejor, no es tan fácil de convencer con métodos que si funcionan para otro sector de la población. Del mismo modo, los usuarios pueden aprovechar y realizar saltos en cuestión de su negocio para poder sustentar todo el tiempo y trabajo que han dedicado.

CAPÍTULO #3: EL NUEVO CONTENIDO

PARA LOS JUGADORES PERUANOS

3.1. ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS

La primera herramienta de investigación que ha sido empleada para este trabajo fue una sencilla encuesta. Dicho conjunto de preguntas fue colocado en Internet. El motivo de esto se debe a que, con el fin de lograr obtener respuestas honestas por parte de los participantes, estos deben sentirse seguros de las respuestas que están compartiendo. Sin embargo, muchos de ellos pueden sentir algún miedo o simplemente sentirse nerviosos por decir aquello que pueda estar pasando por sus cabezas. Por eso mismo, la encuesta se lanzó de tal modo que cada uno pueda responderla de manera anónima.

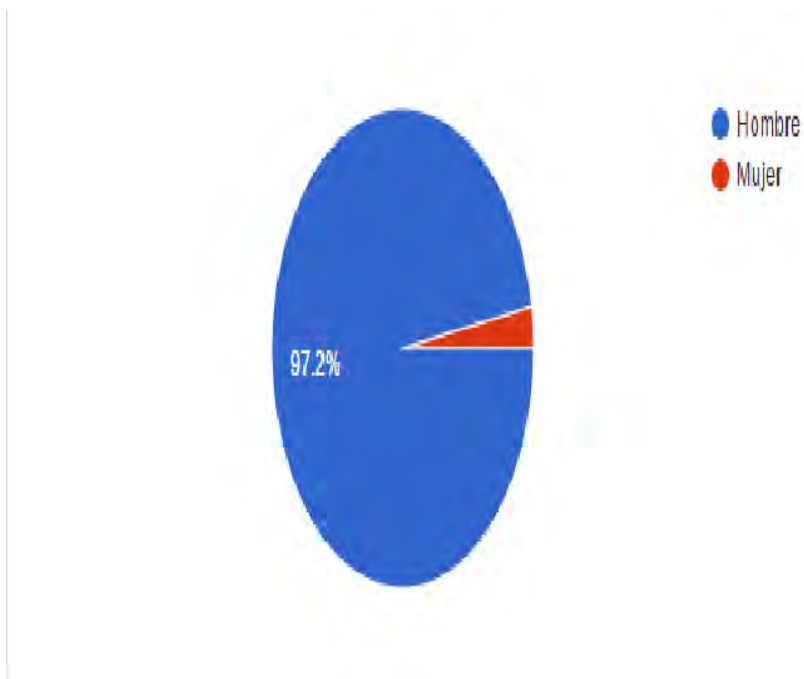
El link que guardaba dicha encuesta fue compartido en páginas del medio social, Facebook, que estuvieran conformadas por grupos representados por personas que muestran una gran pasión por el juego en cuestión, “Dota 2”. A partir de la muestra que está siendo investigada para este trabajo, se eligió principalmente grupos que abarcasen a estudiantes de un mismo centro educativo como lo son “Dota PUCP” y “Dota ULima”. Así mismo, otros grupos como serían “Dota Store Perú” también fueron considerados ya que nos asegurarían la posibilidad de que estudiantes de educación secundaria, quienes también son considerados en la muestra a evaluar, puedan tener la misma oportunidad de participar en la encuesta.

Dicha encuesta fue publicada a través de Internet desde el día viernes 29 de abril del año 2016 hasta inicios de Junio del mismo año. En dicho intervalo de días, la encuesta fue capaz de recoger las respuestas de un total de 285 participantes. Entonces, a partir de ese número de respuestas se podrá obtener una propuesta de respuesta ante la cuestión sobre qué es lo que piensan los universitarios respecto al stream y al deporte electrónico profesional.

Antes de poder pasar a la interpretación de las respuestas que los encuestados ofrecieron, es importante delimitar aún más el tipo de personas que han participado en esta herramienta de investigación.

- ¿Cuál es tu género?

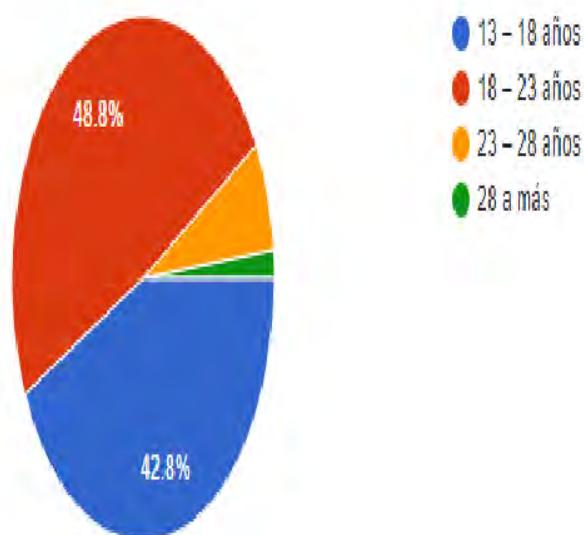
En primer lugar, de las 285 personas que respondieron las encuestas, la mayoría de esas personas eran hombres:



Como el cuadro muestra, exactamente un 97.2% de los participantes eran hombres. Es decir, aproximadamente 276 personas de los 285 encuestados eran hombres. Entonces, estamos frente a un mínimo de 2.8% del total, conformado por mujeres, que estarían ofreciendo su opinión en esta investigación.

- ¿A qué rango de edad perteneces?

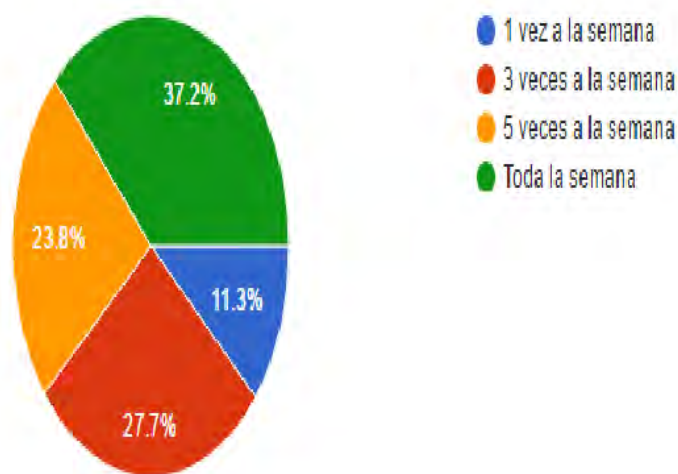
De ese mismo modo, de esos 285 participantes, los resultados arrojan que el 91% de ellos están entre los 13 y los 23 años de edad. Es decir, estamos ante una muestra conformada por personas que van desde la secundaria hasta jóvenes que, asumimos, están llevando sus estudios universitarios.



Como se puede observar en el cuadro, solo un mínimo 9% de los participantes tienen una edad mayor a los 23 años de edad. En otras palabras, podríamos asumir que unas 26 personas aproximadamente podrían ser personas que estén terminando sus estudios universitarios, o estar en la mitad de la carrera, y personas que ya podrían ser independientes y contar con un trabajo estable.

- ¿Qué tan frecuente juegas Defense Of The Ancients (Dota)?

Por último, para tener en cuenta sobre quién es la muestra que está participando en esta investigación, usaremos el siguiente cuadro que está hecho en base a la respuesta que dieron los participantes respecto a cuántos días a la semana emplea cada uno de ellos para dedicarle al juego:



Según los resultados de las encuestas, la muestra de esta investigación, en su mayoría, juega entre 5 a 7 días de la semana para disfrutar del juego. Tomando en cuenta esto, un 61% del total, es decir, 174 personas aproximadamente disfrutaban de “Dota 2” la gran parte de la semana. Aun así, existe un 39%, 111 personas, que lo disfrutaban entre 1 y tres días a la semana. Posiblemente, estarían hablando de los fines de semana. Entonces, es también probable que dicho 39% esté conformado por personas que tengan un ritmo de semana muy atareado, tal vez por estudios o por un trabajo.

Por lo tanto, luego de ver los tres primeros cuadros de la encuesta, está claro que nuestra principal parte de la muestra está conformada por hombres que están entre los 13 y 23 años edad, y que emplean entre tres a siete días a la semana para disfrutar de su juego, “Dota 2”.

- Del 1 (siendo el más bajo) al 10 (siendo el más alto), ¿cómo clasificarías tu habilidad en el juego? ¿Por qué?

Una de las primeras preguntas que se realizaron a los participantes era respecto, a su propio criterio, en la escala del 1 al 10, siendo el 1 el más bajo, cuan habilidosos se consideran cada uno de ellos. En primer lugar, solo cinco participantes afirmaron estar en un rango entre el 1

y el 3. Si bien cuatro de ellos respondieron cosas que pueden caer en la broma, una respuesta si llamo mucho la atención. Se trata de una participante que se consideró de rango 1, apelando al hecho de que es mujer como el motivo de su clasificación. Esta investigación no está enfocada en tocar este tema. Sin embargo, es importante tomarla en cuenta en caso uno se ponga a cuestionar que tanto se valora el potencial de la mujer como una jugadora profesional.

Otro grupo de participantes, 37 para ser exactos, se clasificó en un rango entre el 4 y 5 de habilidad en el juego. Lo interesante de este 13% de participantes está en la similitud de sus respuestas. Por ejemplo, varios de estos participantes comentan que su condición se debe a que conocen lo básico del juego o que, en todo caso, no juegan mucho Dota. Otro ejemplo es el de personas que, si bien no se consideran como personas con poca habilidad o talento en el juego, lo ven como un pasatiempo o hobby al que no le prestan mucha atención por diversas razones.

Un tercer grupo de participantes, 147 en total, se auto clasificaron en un rango que va entre el 7 y el 9 de posicionamiento. Las respuestas de estos participantes se pueden dividir en dos partes: Aquel grupo que afirma su posicionamiento a partir del MMR que tienen en sus cuentas. Como se explicó anteriormente, el MMR es un mecanismo aplicado en diversos juegos como en “Dota 2”, el cual permite posicionar a los millones de jugadores alrededor del mundo para que estos tengan la posibilidad de jugar contra usuarios que, en teoría, poseen una habilidad similar en el desarrollo del juego. Lo interesante de esto es el hecho de que varios de los usuarios, que se posicionaron entre el 7 y 9 como índice de habilidad, escribían como justificación que poseían un MMR mayor al 5k (5000 puntos). Por un lado, el MMR promedio de los jugadores estaría entre los 3k y los 4k. Por otro lado, si bien cuando un usuario, a medida que incrementa su MMR, pierde 25 puntos al perder una partida, este obtiene solo cinco puntos cuando consigue la victoria en otra. Entonces, se sobreentiende que son personas que presentan mucha dedicación al juego y cuyo tiempo es empleado para poder subir en el ranking.

Otra de las respuestas propuestas por estos encuestados es que son personas que tienen varios años conociendo y disfrutando del juego, por lo que tienen habilidades bien desarrolladas que les sirven como pruebas de que están en la potestad de afirmar el índice de habilidad en la encuesta. Una de las respuestas de este tipo afirmaba que conoce el juego desde que tiene 9 años. Sabiendo por la encuesta que los participantes tienen 13 años como mínimo, entonces esa persona lleva jugando Dota desde hace más de cuatro años. Un tiempo bastante considerado para que una persona pueda dominar considerablemente el juego y, de esa manera, ser un gran oponente para muchos de los usuarios a nivel mundial.

Lamentablemente, solo unos cinco participantes se colocaron en el rango de 10. Sin embargo, sus respuestas y/o justificaciones resultaron ser ilógicas o carecían de seriedad. Por lo tanto, no se podría afirmar que existen jugadores que se consideren en un 10 para esta investigación. Aun así, es interesante como eso mismo puede demostrar que la mayoría considera que, a pesar del tiempo dedicado y otros factores importantes, no se autoproclaman como maestros completos del juego.

- ¿Te consideras como un fuerte candidato para poder volverte un jugador profesional del juego? ¿Por qué?

Sí	No	Tal Vez / No Sé
59	108	48

Total de respuesta a esta pregunta: 215

Para poder analizar el porqué de las respuestas ofrecidas por los participantes, se tocará un conjunto de respuestas a la vez. En primer lugar se observarán los motivos de la gente que

escribió “no”. Luego, los que respondieron “sí”. Y, por último, a los que escribieron entre un “tal vez” y/o un “no sé”.

En el caso de aquellos que respondieron un “no” a la pregunta, uno de los motivos que más menciones tuvo fue el hecho de que los estudios son una prioridad para ellos o que, en todo caso, Dota ha pasado a convertirse en un hobby para estas personas.

Si bien muchas personas llevan practicando este juego por varios años, gran parte de estas personas han decidido darle prioridad a otro tipo de cosas como lo son los estudios, ya sean secundarios o universitarios, o el trabajo en que actualmente se encuentran. Y es que Dota, al ser un juego cuyas partidas son desarrolladas por dos equipos conformados por cinco jugadores cada uno, su disfrute demanda una gran cantidad de tiempo invertido. Una partida, que no presente un caso de abandono por parte de un jugador o falla en el sistema del juego, puede tener un tiempo mínimo de 20 a 30 minutos en general; y se puede prolongar hasta unos 40 a 60 minutos. Incluso, existen partidas que han registrado alrededor de 208 minutos, es decir, 3 horas y 58 minutos de juego.

En el hipotético caso en que una persona se encuentra en su hogar buscando hacer algo que le permita cubrir su tiempo antes de salir a un determinado lugar para un asunto de suma importancia. Si esta persona en cuestión decide emplear su tiempo jugando video juegos, algo válido para muchos de acuerdo a sus gustos, y tiene la posibilidad de jugar un juego de consola, la persona puede avanzar hasta donde desee. En caso su tiempo de salida haya llegado, la persona puede grabar su partida, en caso esté jugando una historia de juego, y apagar la consola; o simplemente apagar la consola sin mayor preocupación porque el caso es bien simple. Pero, una partida de Dota, como bien se mencionó antes, tiene siempre un tiempo indefinido. Además, al ser un juego que se desarrolla a través de Internet, lo cual implica por obvias razones que hay más de una persona consciente del juego, los usuarios no tienen la sencilla opción de retirarse del juego. Es más, si la partida ha llegado a crear un juego bastante entretenido para los participantes, muchos de ellos tendrán dificultades en ceder al abandono y dificultar a sus compañeros del momento. Por ese mismo motivo, muchos jugadores optan por jugar en momentos en los cuales pueden estar seguros de no

tener que hacer nada con suma urgencia más adelante. Sin embargo, eso imposibilita la oportunidad de practicar a cualquier hora del día, asumiendo que los usuarios de la muestra son, en su mayoría, personas con prioridades y actividades claras en su vida cotidiana. Por lo tanto, Dota pasa a convertirse en un entretenimiento o, máximo, en un hobby.

Otro de los motivos para responder con “no” a la pregunta, es que las personas no se sienten capaces de poder llegar a convertirse en un jugador profesional. En otras palabras, no tienen la habilidad suficiente para poder llevar su juego a un nivel más competitivo.

Esta última idea puede ir de la mano de otros puntos mencionados anteriormente como el hecho de que los estudios o el trabajo vienen antes que el juego o que no llevan mucho tiempo jugando Dota, por lo que su nivel de juego no está a la altura de lo deseado para poder ser considerado como un potencial jugador para participar en un equipo profesional.

En el caso de aquellos que afirman con un “sí” la posibilidad de poder convertirse en jugadores profesionales, se han redondeado su variedad de respuestas en dos tipos: La primera es de aquellos que afirman con un “sí” debido a que consideran que el tiempo que llevan dedicándole al juego ha sido el suficiente para que sus habilidades estén en la condición para poder tener la oportunidad de formar parte de un equipo profesional. Incluso, en lo que abarca este tiempo dedicado al juego, una de las respuestas afirma que es una persona que ha tenido la oportunidad de participar en diversos torneos y competencias con personas de alto nivel, por lo que volverse un jugador profesional no sería una realidad lejos de la suya. El caso de esta idea llega a ser interesante porque es un opuesto exacto de la idea respecto al grupo de aquellos que respondieron con un “no” debido a que no tenían mucho tiempo en el juego y que, por eso mismo, sus capacidades no estaban en las mejores condiciones, los cuales eran un motivo más que suficiente para negar la posibilidad de convertirse en jugadores profesionales.

El segundo tipo de respuestas para los que optaron con un “sí” a la pregunta se resume en que, si bien se consideran como jugadores bien preparados para el ámbito profesional, estos son conscientes o, en todo caso, comentan que aún hay cosas en las que tienen que mejorar. Por un lado, algunos apuntan a objetivos específicos a mejorar como es el caso de un

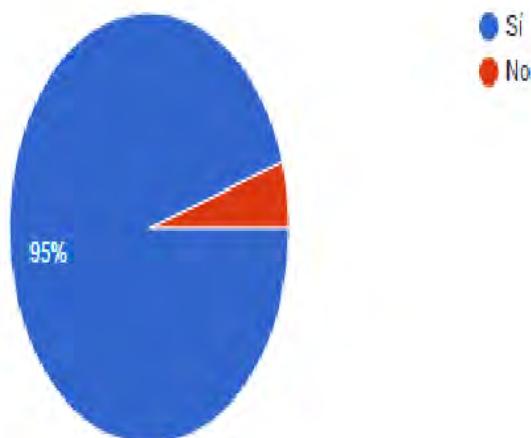
participante que comparte que su punto débil es ayudar a su equipo en las peleas de equipo. Por otro lado, otro usuario dice que siempre hay algo nuevo en lo que se puede mejorar; y que, por eso, es importante ver repeticiones de los juegos personales o de partidas profesionales con el fin de poder observar qué es aquello que están haciendo mal o, en otro caso, cómo es que aquello que están haciendo lo pueden hacer mejor.

El resto de respuestas afirmativas a la pregunta resultaron estar justificadas con afirmaciones poco serias, las cuales, al igual que en casos anteriores, no pueden ser consideradas para los análisis de esta investigación.

Por último, para aquellos que respondieron un “no sé / tal vez”, su conjunto de respuestas se puede resumir en una: “Tal vez, si le dedico más tiempo y estudio al juego y a mi habilidad en él”. En otras palabras, la mayoría de personas que respondieron un “no sé” a la posibilidad de convertirse en jugadores profesionales comentan que no han puesto el empeño necesario para poder convertirse en jugadores de alto nivel. Por ese mismo motivo, estos encuestados contemplaron la posibilidad de que, en caso fueran más disciplinados en practicar y estudiar el juego de una manera más seria, una realidad en la que son participantes de un campeonato de nivel profesional no estaría muy lejos de la suya.

Solo existe una respuesta interesante para este grupo que merece ser mencionada para que pueda ser contemplada, aunque no para esta investigación: “Yo sí creo poder, pero no sé si mis padres lo entiendan”. Personas que sí podrían estar interesados en tomar ese camino como un estilo de vida, pero que no pueden considerarlo una realidad cercana ya que las personas que los rodean, familia generalmente, no lo toman como una carrera muy seria que asegure un futuro prometedor.

- ¿Sabías que existe un método comunicacional que permite la transmisión en vivo de un evento a través del Internet conocido como el stream?



- ¿Qué opinas de ese instrumento?

Bueno	Malo / No Sé
180	27

207 Respuestas

En el caso de la opinión de los participantes de las encuestas respecto a las herramientas de streaming, las posturas se han marcado en una pequeña variedad de respuestas. Para aquellos que respondieron positivamente a la opinión de la herramienta, se ha redondeado en lo siguiente: “Es entretenido” y “Ayuda a mejorar”. Luego, en el caso de aquellos que respondieron negativamente a la pregunta, sus justificaciones no llegan a ser muy sensatas;

por lo que se asume que simplemente desconocen de la herramienta o no han logrado profundizar en la investigación del tema.

Por ejemplo, aquellos que afirman que el streaming es entretenido lo pueden decir por dos motivos: Uno de ellos es para ver a determinados jugadores que comparten su juego a través de Internet. A partir de esto, encuentran divertido ponerse cómodo y disfrutar ver el juego. Sería un caso similar a ver un partido de un deporte como el fútbol. Esto va de la mano con el punto anterior respecto a la demanda de tiempo que da el juego. En el mismo hipotético caso de la persona que tiene que hacer tiempo hasta salir a una reunión importante. La persona podría optar por ver el juego a través de Internet y tener la posibilidad de cerrar la ventana de Internet una vez que tenga que salir, en lugar de arriesgarse y jugar una partida cuya finalización no depende de una sola persona.

Otro de los motivos de ver transmisiones a través de Internet como un medio de entretenimiento es gracias a las partidas profesionales. Son partidas llevadas a cabo por diez jugadores con mucha experiencia y que, por lo tanto, ofrecerán juegos con mucha tensión y con batallas y jugadas interesantes que despertarán el gusto de los usuarios. De esa manera, los jugadores podrían invertir muchas horas viendo juegos de torneo sin problema alguno.

La segunda razón por la que muchos consideran el streaming como algo bueno es porque afirman que dichas transmisiones ayudan a mejorar la habilidad de los usuarios. Como se mencionó anteriormente, las partidas llevadas entre equipos profesionales se dan entre grupos que han dedicado muchas horas en crear nuevas estrategias en un juego que, por la cantidad de años en uso, podría haber dejado de presentar posibilidades para realizar un nuevo movimiento. A partir de eso, los jugadores que no son profesionales pueden encontrar alguna estrategia novedosa que llame su atención y que los invite a intentar la jugada por sí mismos en alguna partida por puro entretenimiento. De ese modo, algunos jugadores toman este asunto un poco más serio y que, por eso mismo, aprenden cada vez más técnicas y estrategias hasta poder subir en su MMR.

3.2. ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS

Para las entrevistas, era importante encontrar voluntarios que pudiesen ofrecer un punto de vista en primera persona sobre el tema en cuestión. Es decir, que aquellos que respondieran a las preguntas, fuesen los mismos que dedican un tiempo considerable de su vida a la transmisión de su juego, principalmente “Dota 2”, a través de Internet.

Por ese motivo, a continuación se presentará una compilación de las respuestas que fueron ofrecidas por estas personas. Es importante acotar que, para esta ocasión, los participantes, en su mayoría, son jugadores y comentaristas de la escena internacional de “Dota 2”. Todos ellos se reunieron en Lima, Perú en Julio del 2017 para poder participar de un campeonato internacional del juego: The Final Match.

Un primer punto a acotar, es el hecho de que ninguna de estas personas empezó teniendo consigo una gran línea de seguidores. Muchos de ellos simplemente decidieron empezar por el simple gusto de querer transmitir lo que les gusta. Un dato importante, el promedio de los participantes, desde que iniciaron este proyecto, tiene una edad entre (03) a (05) años. Un comentarista en español, Luis “Imperius” Cuadros, afirma que lo primero que toda persona que, quisiera dedicarse a la transmisión de juegos a través de Internet, debe tener es pasión (Imperius; 2017).

Sumado a esto, según un jugador del equipo formado por jugadores cuya nacionalidad esté registrada en la Comunidad de Estados Independientes (CIS), “Team Spirit”, Olexandr “DKPhobos” Kucherya, “existen” tres tipos de grupos sobre los usuarios que deciden empezar a transmitir su juego (DKPhobos; 2017): En primer lugar, están aquellas personas que, reconociendo su capacidad en el juego, deciden crear nuevas cuentas constantemente. ¿Por qué? Porque disfrutan aumentar la posición en el ranking mundial de dichas cuentas. Como se comentó anteriormente, “Dota 2”, al igual que muchos otros juegos M.O.B.A, ofrecen una opción de juego en la que los jugadores se enfrentan a personas que, según una tabla de posiciones, mantienen un nivel similar. Todo esto con el objetivo de subir de posición, ya sea a nivel de continente o mundial. En la comunidad mundial de jugadores,

existe un término para esta acción: Smurf. El punto de todo esto sería conseguir victorias sencillas al enfrentarse a jugadores menos experimentados (WatchMojo; 2017).

El segundo grupo, para “DKPhobos”, consta de todos aquellos usuarios experimentados que buscan constantemente mejorar su habilidad en el juego (DKPhobos; 2017). A diferencia del primer grupo, estas personas se dedican a una única cuenta, la cual refleja su habilidad debido a alto rango que mantienen en la tabla de posiciones a nivel mundial. Pero, no satisfechos con esto, dedican gran parte de su tiempo a jugar en partidas de ranking para enfrentar a personas con un nivel similar y, de ese modo, poder seguir subiendo. Según “DKPhobos”, ejemplos de este tipo de jugadores serían Amer “Miracle-” Al-Barkawi de Jordania, y Danil “Dendi” Ishutin de Ucrania.

Realizar esto les beneficia a muchos porque logran estar en una condición óptima en su nivel de juego, sin riesgo de perder el ritmo a los demás jugadores. No obstante, no es una actividad que siempre pueden estar disfrutando, ya que, por lo general, están entrenando con sus compañeros de equipo, con el objetivo de estar preparados para los campeonatos que tienen más adelante (DKPhobos; 2017).

El tercer grupo de jugadores estaría conformado por aquellos usuarios que ven el juego como un entretenimiento (DKPhobos; 2017). Son personas que simplemente disfrutan el poder compartir su juego y que, al igual que comenta “Imperius”, tienen una pasión por seguir haciéndolo, a pesar de no tener un alto reconocimiento en la comunidad de jugadores.

Por un lado, en lugares como Europa, algunos países de Asia, como China y Sur Corea, y Estados Unidos, el tema de los video-juegos ya ha logrado tener cierta resonancia en la sociedad. Pero, por otro lado, la realidad en América Latina sigue en una etapa de pre desarrollo. Un jugador peruano, Jesús “Ztok” Alberto, del equipo “Thunder Awaken” reconoce que en Perú no existe una gran multitud de gente que esté interesada en estos temas (Ztok; 2017). En otras palabras, sí existen algunos que ya han adoptado este medio de transmisión para compartir su juego, pero no hay una cantidad recíproca de usuarios dispuestos a ver dicha transmisión, a diferencia de otros países como Estados Unidos.

Esto último va de la mano con lo que comenta Danylo “KingRD” Nascimento, jugador del equipo brasileño, “SG eSports”. Al igual que otros, Danylo es una persona que le dedica mayor cantidad de tiempo a su equipo que a su transmisión personal. Sin embargo, al momento de transmitir su juego y ver cómo les va a otros que realizan la misma actividad, nota que existe una cantidad desproporcionada entre usuarios que transmiten y usuarios que observan. Es decir, hay más productores que consumidores (KingRD; 2017).

Lo que tendría que ocurrir para poder generar un progreso considerable, en base a lo que opina Gareth “Gareth” Bateson, comentarista inglés de “Dota 2”, es que los usuarios tienen que detenerse un momento y dejar de empezar a transmitir solo porque sí. Tiene que haber un momento de reflexión y pensar cómo es la comunidad a la que uno se va a dirigir. Más importante, es pensar cuál es el objetivo de la transmisión que uno hace para apoyar a su comunidad (Gareth; 2017). En otras palabras, hay que saber qué es lo que la comunidad necesita.

Y es que, si bien el tema de la transmisión de video juego vía Internet ya está instaurado en el Perú, todavía existe un largo camino por recorrer. Para André “Andree” Santillán, comentarista de “GamerStudio”, los peruanos ya logran tomar con más seriedad las transmisiones de otros jugadores. Pero, lo importante es que la comunidad se apoye a sí misma, no basta con solo verlo con otros ojos (Andree; 2017).

Una vez que un potencial usuario dispuesto a transmitir su juego tenga claro cuáles son sus objetivos, es importante saber qué es lo que necesita para su transmisión. Tomando en cuenta que las transmisiones en Internet es un medio para llevar información a otras partes del mundo, lo primero sería saber qué aspectos técnicos se requieren.

En este punto, la mayoría de los participantes acordaba lo mismo respecto a qué cosas necesitaría uno para poder transmitir. La primera y, al parecer, la más importante de todas es tener una buena línea de Internet. ¿Por qué? Porque, así como se mencionó en los capítulos anteriores, al momento de transmitir por Internet, se envían pequeños paquetes de información de manera constante. Pero, si la conexión de uno de los participantes, ya sea el emisor o el receptor, falla, la información no llegará en su totalidad a su destino. Entonces,

tomando en cuenta que fuese el emisor quien no cuenta con una línea de Internet adecuada para realizar una transmisión en vivo, este nunca será capaz de mantener un canal estable.

Fuera de la línea de Internet, los entrevistados variaban sobre qué más sería útil para poder cubrir la parte técnica. Por ejemplo, varios comentaban que hay que contar con una computadora que cuente con lo básico. Pero, es importante tomar en cuenta que, al hablar de lo básico, el término puede variar a partir de cuál es el contexto. ¿Qué significa esto? En que no es lo mismo tener un equipo básico para reproducir un juego de 1990, que tener un equipo básico para reproducir otro del 2013. Las diferencias en tecnología siempre pueden llegar a ser fuertes. En el caso de transmitir en Internet, algo básico sería un programa que este diseñado para transmitir el juego de uno a través de Internet.

Según “Andree”, no es que exista una estandarización a la que uno puede recurrir para saber qué es lo que se puede necesitar (Andree; 2017). Lo que sí sería importante, es saber qué tantas cosas vas a realizar al mismo tiempo, con el fin de que tu computadora sea capaz de ayudarte sin problemas. Un ejemplo, si un usuario quisiera ser comentarista, tiene que tener a disposición, mínimo, (02) monitores porque va a tener que revisar muchas cosas constantemente. No basta con cambiar de pantalla en un solo monitor, hay que tener una visión constante en varios puntos de un juego (Andree; 2017).

A diferencia de la mayoría, “Imperius” afirma que la parte técnica debe ser algo que pase a segundo plano. Para él, lo primero que un usuario debe tener, antes de pensar en qué equipo conseguir, es una capacidad apropiada para dirigir un canal de transmisión (Imperius; 2017). ¿Esto qué significa? Manejo de cuerpo ante la cámara, capacidad de pronunciar bien cada palabra que uno diga (dicción), y mucho interés. Es vital que los usuarios que transmiten mantengan una relación estable con sus seguidores, ya que son ellos quienes logran que un canal se mantenga vivo (Imperius; 2017). Una vez logrado todo eso, recién se podrían ver aspectos técnicos que permitan que la transmisión se vea y escuche mejor.

Otra cosa que sugiere “Imperius”, es que, no necesariamente, este asunto de transmitir un juego tenga que ser impulsado por una sola persona. En base a su experiencia personal, es posible que varias personas, que estén con ganas de avanzar con el proyecto, puedan

desarrollar el proyecto. Por ejemplo, él comentaba que, para su caso, algunos tenían buena línea de Internet, otros tenían los elementos de computadora que mejor servían, otros sabían manejarse mejor ante cámara, entre otras cosas (Imperius; 2017).

Dentro de las variables que los entrevistados proponían, fuera del Internet, varios coincidían en la importancia de tener una cámara. Si lo importante, en teoría, es el juego que está siendo transmitido por el programa encargado, ¿por qué habría necesidad de tener una cámara? Porque, según Farith “Matthew” Puente, jugador del equipo peruano, “InFamous”, los peruanos disfrutan mucho el ver a la persona que está jugando, no basta con solo ver su juego (Matthew; 2017). Al parecer, el público peruano adopta a los jugadores como un anfitrión. Entonces, disfrutan ver qué es lo que este realiza mientras juega. A lo mejor, hace algún gesto o acción que resulta entretenido para los usuarios, al igual que ocurre con un programa de televisión.

Aquí entra en concordancia con aquello que comentaba “Imperius” sobre los requisitos. Al estar uno presente ante una cámara, es importante entender que muchos usuarios se dejan guiar por el jugador. Es decir, al disfrutar tanto del juego como de aquello que esté haciendo el usuario que transmite, los espectadores ven el juego como una clase de espectáculo deportivo. Lo mismo ocurre con un partido de fútbol, los televidentes u oyentes están disfrutando del juego, pero, al mismo tiempo, se mantienen atentos de los comentaristas. Por ese motivo, aquellos que están encargados de dirigir la transmisión, tienen que ser capaces de poder transmitir una serie de emociones hacia sus seguidores para que, de ese modo, el juego pueda ser disfrutado por muchos con una auténtica verosimilitud.

Del mismo modo, Lucía “Lucy Weird” Ruíz, una jugadora peruana que ha ganado reconocimiento por sus transmisiones acerca de diversos juegos, incluidos “Dota 2”, afirma que es muy importante tener una personalidad sólida que sea capaz de generar empatía con el público (Lucy Weird; 2017). Según ella, no importa que tan habilidoso sea uno con el juego, si se tiene una personalidad que le guste al público, la transmisión tendrá una fluidez mucho más sólida y constante.

No obstante, al igual que muchas cosas, hay que ser cuidadoso porque tampoco es que exista un solo tipo de personalidad que le agrade al público. Hay que saber a qué público se dirige uno, y qué es lo que a este le puede gustar (Imperius; 2017).

Lo que puede ocurrir en última instancia, es que los usuarios que se presentan ante la cámara puedan adoptar un personaje que se muestre mucho más interesante para los espectadores, en lugar de la persona misma. Es decir, al igual que un programa de televisión, el usuario transmisor, que puede ser visto como un animador del contenido, crea otra personalidad más adecuada para el tipo y contenido que está presentando y para el tipo de público que lo está viendo, sin importar que tan diferente sea de uno mismo (Limmp; 2017). Esto lo comenta Linus “Limmp” Blomdin, jugador del equipo sueco, “Alliance”. Para él, un usuario que lleva un tiempo considerable transmitiendo su juego en línea, su canal de transmisión no tiene tanta acogida porque él se limita a jugar, más no realiza interacción alguna con sus seguidores.

“Limmp” hace ejemplos de algunos jugadores que sí tienen gran acogida, como el jugador de Países Bajos, WehSing “SingSing” Yuen, quien se caracteriza por reaccionar de una manera particular durante sus juegos, las cuales resultan divertidas. De igual manera, está el ex jugador sueco de “Alliance”, Henrik “AdmiralBulldog” Ahnberg, quien ahora realiza transmisiones de manera constante, en las que interactúa mucho con otros usuarios, tanto los que están dentro como fuera de sus juegos. Incluso, los invita a participar de sus partidas. Son esta clase de cosas que logran que un canal se solidifique y pueda salir adelante (Limmp; 2017).

Al momento de que un usuario crea su canal de “streaming”, también es importante que se decida cuáles pueden ser los beneficios que esta actividad le puede traer a uno mismo. Es decir, ¿se busca que simplemente la gente se divierta con el juego que uno comparte? ¿Se busca generar ingresos extras? ¿Se espera que los ingresos conseguidos puedan sostener cierto tipo de deudas ajenas a las adquiridas por realizar dicha actividad?

Según “Gareth”, al igual que muchos otros aspectos de producción previa al inicio del canal de transmisión, también se debe decidir cuánto tiempo se le va a dedicar a este proyecto. “Si te dedicas a tiempo completo, tienes que ver cómo vas a pagar las cuentas de tu casa (Gareth;

2017). En otras palabras, sería momento de decidir en si este canal de transmisión será un proyecto personal, o pasará a convertirse en un negocio.

Nuevamente, a diferencia de otras partes del mundo, en Sudamérica parece que todavía no es factible hablar de transmitir video juegos como un negocio (KingRD; 2017). Según “Andree”, se requiere de mucha preparación, no solo en temas de video juegos e Internet, sino también acerca de marketing y negocios (Andree; 2017). El motivo de esto es que las personas que busquen impulsar su negocio, tengan la oportunidad de poder presentar el tema a empresas que tengan potencial de poder trabajar en el tema, pero que tengan dudas debido a la poca confianza que este campo de negocio puede ofrecer, a diferencia de otras ofertas de trabajo.

A pesar de los factores que pudiesen estar en contra, igual existen varios jugadores que igual optan por dar un paso adelante en este tipo de negocio. “Matthew”, por ejemplo, comenta que lo primero que uno tendría que hacer para empezar a buscar obtener una fuente de ingresos con su canal de transmisión sería crearse una cuenta en el sistema de pagos en línea, “PayPal”. A partir de eso, el usuario responsable tendría que empezar a desarrollar contenido dentro de su canal. Una vez que ya se logra tener una base sólida de seguidores, el jugador que está transmitiendo debería copiar el enlace en su cuenta. De ese modo, sería factible esperar a que algunos usuarios tengan la voluntad de donar algo para el usuario emisor (Matthew; 2017).

Es importante tomar en cuenta que, si bien algunos usuarios logran tener mucho éxito con esta plataforma, generalmente los ingresos llegan a ser solo un extra (Ztok; 2017). Si algún usuario quisiera proyectarse hacia algo más grande, este tiene que demostrar que su canal y él / ella son lo suficientemente buenos, no basta sólo con afirmarlo (Imperius; 2017). Esa es la única manera en que las empresas más grandes, entre todas las que podrían interesarse en el negocio, quisieran realizar un acuerdo. Se aseguran de que un usuario tenga una cantidad considerable de seguidores, para realizar un trato en el que se promocionen productos de la empresa en el canal, a cambio de alguna regalía (Imperius; 2017).

Para “Imperius” lo ideal sería que siempre se genere contenido. Esto debe realizarse con el objetivo de que otras empresas decidan apoyarte en tu trabajo. Y, con ese apoyo que se ofrezca, el usuario productor del contenido tenga la capacidad de realizar más contenido, y con mayor calidad (Imperius; 2017).

Esto último va de la mano con lo que comenta “Lucy Weird”. Para ella, el compromiso es primero con los seguidores. ¿Qué significa esto? Que no importa si los ingresos salen de las donaciones de su comunidad o de las empresas que tienen acuerdos con ella, lo importante es que todos lo que se reciba, esté destinado a mejorar la calidad de la transmisión del canal (Lucy Weird; 2017).

No obstante, ella resalta que los acuerdos personales con las empresas sería uno de los mayores logros. ¿Por qué? Porque ella ya puede percibir logros mayores que puede adquirir a partir de las relaciones que ha conseguido forjar con las empresas. Es decir, ya puede ver a su canal de transmisión como una propuesta de negocio (Lucy Weird; 2017). Lo importante es lograr que las empresas vean a los video juegos como la comunidad lo hace, con ojos serios y con proyección hacia el desarrollo del mismo (Imperius; 2017).

Para poder lograr esta clase de éxito, respecto a la cantidad de seguidores, y conseguir estar ante los ojos de las empresas, es necesario tener una estrategia. Según Jonathan “Loda” Berg, jugador y director del equipo sueco, “Alliance”, una buena manera de conseguir que más personas te vean es consiguiendo acuerdos con las páginas encargadas de ofrecer espacio para canales de transmisión, como “Twitch.tv”, para que coloquen a ciertos canales en la página principal (Loda; 2017). No obstante, eso implicaría tener cierto trabajo previo que, al igual que con cualquier otra empresa, pueda asegurar que el acuerdo sea factible. Si se habla de un escenario como el de Latinoamérica, es un tema, al parecer, muy difícil por el momento.

Existen usuarios, como “Matthew”, que mantienen una postura acerca de la habilidad del juego del usuario que está transmitiendo. ¿Por qué? Porque, al igual que él hace cada cierto tiempo, existen muchas personas que entran a los canales de otros jugadores para poder observar cómo es que ellos juegan. En otras palabras, buscan aprender algo nuevo y así mejorar su propio juego (Matthew; 2017).

Pero, esto último no niega que exista una fuerte comunidad que disfrute ver el juego de otros. Como se ha ido comentando repetidas veces a lo largo de esta investigación, es como un partido de fútbol: Son persona que juegan muy bien, y eso es entretenido (Lucy Weird; 2017).

Respecto a lo que comenta “Lucy Weird”, “Imperius” sostiene que la dificultad en países como Perú está en que los medios de comunicación masiva, como la televisión, no ven a los video juegos como algo que sea factible (Imperius; 2017). Para “Gareth”, lo que el observa es que las personas que manejan los medios de comunicación masiva no logran creer la posibilidad de que existan personas que logren generar ingresos con los video juegos. Los video juegos son vistos como un entretenimiento, más no como negocio (Gareth; 2017).

Si bien existen medios de comunicación masiva, como el periódico, que ofrecen un espacio para cubrir ciertos acontecimientos respecto a los video-juegos, al final resulta ser muy pequeño. Más aún, tampoco ocurre que, luego de una primera noticia, los medios mantengan un control constante respecto a qué es lo que pasa en la escena de los deportes electrónicos (Imperius; 2017).

Sin embargo, para “Imperius” las cosas no se ven tan complicadas como parece ser. ¿Por qué? Porque, para él, los medios de comunicación cambian constantemente. Esto está llegando al punto en que el Internet logra tener mayor acogida que otros medios de comunicación (Imperius; 2017). No se niega la gran oportunidad de estar en medios como la televisión, ya que esos son los medios que ahora tienen mayor alcance, pero tampoco se puede menospreciar al Internet.

Lo que él sugiere es que no basta con que exista una enorme comunidad de personas que realicen transmisiones, así como la misma cantidad de espectadores. Lo que tiene que ocurrir es que las personas de esta comunidad se ayuden unas otras a crear empresas que sean capaces de poder relacionarse con otros que estén interesados en invertir (Imperius; 2017). Para “Imperius”, la idea no es que los que están trabajando ahora en estos proyectos se beneficien, sino que, aquellos que a futuro quieran entrar en este campo, no pasen por las mismas dificultades que los pioneros han tenido que sobrellevar anteriormente.

Es posible que muchos logren tener éxito por tener una personalidad fuerte, puede que otros lo logren por realizar cosas que resulten entretenidas durante sus transmisiones, también es posible que algunos sean ejemplo para otros a partir de su destreza en el juego. Aun así, “KingRD” recuerda el hecho de que existe una responsabilidad con los seguidores. Al parecer, está ocurriendo una trascendencia en la que ya no basta con solo dedicarse a transmitir por cientos de horas de juego. Tienes que existir una manera particular, para cada usuario emisor, de relacionarse con el público (KingRD; 2017). Como ejemplo, “KingRD” habló del jugador del equipo peruano, “Thunder Awaken”, Freddy “SmAsH” Sina. Al parecer, él encuentra la manera de relacionarse con sus seguidores mediante el compartir de su conocimiento sobre el juego. De ese modo, logra dar indicaciones, tanto a quienes juegan con él, así como a los que lo están observando, para que todos tengan la oportunidad de mejorar su juego.

Al final, cuando cada uno de los entrevistados tuvo la oportunidad de opinar respecto al futuro, tanto de “Dota 2” como del “streaming”, las opiniones fueron variadas. No obstante, todas compartieron un mismo punto: El transmitir juegos a través de Internet está en auge.

Muchos de ellos, como “KingRD”, aseguran que, mientras exista gente que esté dispuesta a crear más contenido, también existirá una comunidad dispuesta a verlo; y así seguir creciendo (KingRD; 2017). “Andree”, incluso, afirma que “Valve”, la compañía encargada de desarrollar “Dota 2”, siempre está buscando implementar nuevas mecánicas que permitan generar nuevos ingresos para los video juegos (Andree; 2017).

Visto desde otro punto de vista, personas como “Imperius” y “Gareth” concuerdan en que sería poco profesional creer que “Dota 2” y “Twitch.tv”, que ahora son algunos de los más populares en este campo, van a perdurar por siempre (Gareth; 2017).

Lo que tiene que quedar establecido es el potencial que tanto los video-juegos como el “streaming” pueden tener dentro del mundo de los negocios. Recalcan el hecho de que esto solo será factible si es que toda la comunidad se esfuerza en tomar esto de la manera más seria posible. Recién ahí es que otras personas empezarán a tomar importancia a aquello que ya es importante para muchos (Gareth; 2017).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El objetivo de la investigación es encontrar una propuesta para poder determinar de qué manera es que el juego de una persona, el cual es subido y transmitido vía Internet, puede llegar a convertirse en un contenido audiovisual de entretenimiento para otra persona. Con el fin de resolver esta cuestión, se concretaron una serie de preguntas que principalmente apuntaban al desarrollo que estos usuarios productores de contenido seguían, en líneas generales, para poder llegar a la posición en la que se encuentran hoy en día respectivamente.

En un comienzo se planteó el comprender los procesos, tanto lúdicos como comunicacionales, que los usuarios tomaron en cuenta para que tuviesen la oportunidad de captar el interés de la mayor cantidad de espectadores que les sea posible.

Lo que se puede afirmar es que estas transmisiones terminan convirtiéndose en un formato de programa. ¿Por qué se afirma esto? En primer lugar porque, al igual que existen canales de televisión que transmiten deportes como el fútbol; así como otros que presentan programas dedicados al análisis y conversación sobre el mismo deporte, estas transmisiones vía Internet se convierten en algo similar para los usuarios amantes del video juego en cuestión. Se habla de personas que, por diferentes motivos, no tienen la posibilidad de disponer del tiempo necesario que se requiere para jugar (tiempo de espera, duración de la partida, pausas, entre otros), pero que sí pueden conectarse a ver la transmisión de una partida profesional o de su jugador favorito y desconectarse en el momento que deseen. La diferencia en este formato, como se ha dicho anteriormente a lo largo de esta investigación, es que los espectadores de moldear el modo en que el usuario transmisor va a presentar su contenido.

Otro motivo por el que se le puede considerar como un programa es que, al igual que en programas de radio, los conductores de los canales conversan constantemente con sus espectadores. Así como comentaban “Loda” y “Matthew”, una característica de los canales más populares es que los usuarios hacen notar a su comunidad que todos ellos son importantes. Del mismo modo, demuestran que los usuarios transmisores, si bien han adquirido cierta popularidad gracias a su trabajo, no son personas de otro mundo ni mucho menos superiores en algún sentido, por lo que no existen restricciones para entablar una

conversación mediante los medios de comunicación que los espacios de transmisión, como “Twitch”, ofrece para satisfacer estos objetivos. Así como algunos entrevistados comentaron, basta con que alguien haga una donación, y ya puede recibir un saludo directo o puede hacer una solicitud que el transmisor, en teoría, debería acatar, con el fin de entretener a su público y asegurar que ellos, quienes, en gran parte de los casos, representan su fuente de ingresos directo, sigan viendo sus transmisiones.

Así como cualquier programa de televisión, cada canal de transmisión busca tener su ángulo diferencial que le permita resaltar sobre el resto de usuarios que también transmitan su juego en vivo. Como se ha visto, varios jugadores encuentran un modo de dinamizar la relación que tienen con sus espectadores, ya sea transmitiendo por un mínimo de horas una determinada fecha o usando un atuendo particular ante la cámara al momento de empezar su transmisión. Al hablar de este punto, “Loda” comentó que su ex compañero de equipo, “AdmiralBulldog”, resalta por el hecho de que siempre que juega, ya sea con amigos o con desconocidos, adopta una postura de guía. Es de este modo en que este jugador logra ser visto como un ídolo para muchos, lo cual genera muchas más visitas en su canal.

Mediante la aplicación de estas ideas, los usuarios logran crear un espacio en el que, si bien lo primero que tienen que hacer es jugar el juego que los espectadores buscaron ver en un primer momento, ofrecen una especie de espectáculo donde sus espectadores encuentran el poder entretenerse y, al mismo tiempo, formar parte de. En pocas palabras, crean momentos donde otros usuarios espectadores se pueden sentir escuchados y apreciados por las persona que idolatran.

Por otro lado, al hablar del camino que estos usuarios u organizaciones tuvieron que seguir a lo largo de estos años para que pudiesen resaltar sobre los demás, es importante recordar lo que personas como “Gareth” e “Imperius” compartieron: si bien todo comienza como una actividad impulsada por la pasión, al final esto llega a convertirse en un negocio. Las transmisiones, vistas como contenidos de entrenamiento, son productos que tienen mucho potencial para crecer. Pero, para que eso ocurra, se requiere tener una estrategia de negocio definida. Hay que saber quién es el público al que me dirijo, qué les voy a presentar, con

quién debería realizar alianzas empresariales para poder crecer, qué es lo mejor para mi trabajo.

La razón por la que algunos usuarios tienen más popularidad que otros es porque llegan a darse cuenta que los auspicios y espectadores no aparecen por el simple hecho de que seas un buen jugador o transmitas por largas horas. Es un proyecto que requiere de mucha dedicación y desarrollo. El principal motivo por el que un usuario crece es porque está consciente de la influencia que sus seguidores tienen sobre él / ella. Y, a partir de eso, de la mano con lo que se explicó en párrafos anteriores, responden a sus demandas y se encargan de que sus espectadores estén satisfechos con el contenido que están viendo.

Por último, al indagar sobre los motivos por los cuales muchos usuarios disfrutan ver a otros jugar un video juego en lugar de experimentarlo por ellos mismos, se llegó a englobar la diversidad de respuestas en dos propuestas: entretenimiento y aprendizaje. En el caso de la primera no se va a explicar mucho porque anteriormente se ha ido explicando los motivos por los cuales varios usuarios se divierten viendo la transmisión de otras personas, ya sea por la interacción o por el espectáculo que algunos conductores pueden ofrecer. Pero, no ocurre de igual manera para el segundo caso.

Si bien no eran mayoría al momento de responder la encuesta, un número considerable de participantes contestaba con afirmación la posibilidad de dedicarse al juego y poder convertirse en un jugador profesional. Como bien se dijo antes, se puede hablar de tres tipos de productores de contenido: aquellos que son profesionales, otros que son comentaristas y, por último, los que juegan por el simple hecho de disfrutar. A diferencia de aquellos usuarios que miran transmisiones en vivo por el hecho de entretenerse, los usuarios que buscan aprender más sobre el juego que les apasiona nos encontrarían, en teoría, uso alguno en el tercer grupo de personas productoras de contenido. Lo que ellos necesitan es ver a aquellos jugadores que son reconocidos por sobre los demás por sus habilidades en el juego y, de esa manera, observar la manera en que ellos juegan con el fin de poder descubrir nuevas maneras de poder desenvolverse en el juego.

Los juegos en línea son un fenómeno que sigue en crecimiento. La transmisión vía Internet de los mismos parece ser un atractivo para un número bastante considerable de la población a nivel mundial. Por tal motivo, en varias partes del mundo se les está dando un espacio respectivo, tanto a nivel de medios como empresariales. Como cierre, la presente investigación busca servir como referencia para demostrar que el mismo tipo de negocio es posible en un país como Perú y, de ese modo, indagar más sobre esta realidad.



BIBLIOGRAFÍA

AMEI

2006 ¿Qué es el juego de Roles? URL:
<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>.
Consultado el: 09 de Mayo del 2017.

ARGUELLO OSPINA, Catalina

2010 El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. URL: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoPracticaDeLaLibertad-4058545.pdf>.
Consultado el: 03 de Mayo del 2017.

AS

2017 ¿Qué son los deportes electrónicos? URL:
https://as.com/esports/2016/09/16/portada/1473981525_248613.html.
Consultado el: 22 de Marzo del 2017.

AWEITA

2014 Conoce la “Elite Gaming House”: Un lugar para entrenarte en video juegos. URL: <http://aweita.larepublica.pe/nacidos-para-jugar/19-09-2014-conoce-la-elite-gaming-house-un-lugar-para-entrenarte-en-videojuegos>.
Consultado el: 17 de Marzo del 2017.

BBC

2012 What is streaming? URL: <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-streaming>.
Consultado el: 12 de Junio del 2017

BLIZZARD ENTERTAINMENT

2017 Cronología de Blizzard. URL: <http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/b20/timeline.html>.
Consultado el: 24 de Mayo del 2017

BUSINESS INSIDER

- 2014 Twitch Founder: We Turned A 'Terrible Idea' Into A Billion-Dollar Company. URL: <http://www.businessinsider.com/the-story-of-video-game-streaming-site-twitch-2014-10>.
Consultado el: 03 de Noviembre del 2017.

CCM

- 2017 Pantallas de Rayos Catódicos (CRT). URL: <http://es.ccm.net/contents/376-pantalla-de-rayos-catodicos-crt>.
Consultado el: 15 de Mayo del 2017.

CHW

- 2010 ENIAC: La primera computadora electrónica programable. URL: <http://www.chw.net/2010/09/158-eniac-la-primera-computadora-electronica-programable/>.
Consultado el: 15 de Mayo del 2017.

COMPUTER HOPE

- 2017 EDSAC. URL: <https://www.computerhope.com/jargon/e/edsac.htm>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2017.

CONCEPTODEFINICIÓN

- 2014 Definición de Bit. URL: <http://conceptodefinicion.de/bit/>.
Consultado el: 22 de mayo del 2017

CONTRERAS, Hilda

- 2012 Teoría de la Computación para Ingeniería de Sistemas: un enfoque práctico. URL: <http://webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/hyelitza/materias/preteoria/apuntes/tema1.pdf>.
Consultado el: 15 de Mayo del 2017.

DESTINO NEGOCIO

2015 ¿En qué consisten las transacciones B2B y cómo pueden favorecer tu negocio? URL: <http://destinonegocio.com/pe/emprendimiento-pe/en-que-consisten-las-transacciones-b2b-y-como-pueden-favorecer-tu-negocio/>.
Consultado el: 13 de Enero del 2017.

DIARIO VASCO

2011 Los video juegos ayudan a la socialización, según un estudio de la UPV. URL: <http://www.diariovasco.com/v/20110122/al-dia-sociedad/videojuegos-ayudan-socializacion-segun-20110122.html>.
Consultado el: 17 de Marzo del 2017.

DOTA WEB

2016 “Ragnarok” 2016. Torneo nacional de Dota 2 peruano. URL: <http://www.dotaweb.com/>.
Consultado el: 17 de Marzo del 2017.

DOTA 2

2016 Patch 7.0. URL: <http://www.dota2.com/700>.
Consultado el: 12 de Junio del 2017.

DOTA 2 HIGHLIGHTS

2014 SmAsH Invoker Top 1 MMR Americas. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Vfg0vvDVZms>.
Consultado el: Septiembre del 2014.

DOTA 2 WIKI

2016 Time of day. URL: http://dota2.gamepedia.com/time_of_day.
Consultado el: 12 de Junio del 2017.

DOTA 2 WIKI

2016 Eul. URL: <http://dota2.gamepedia.com/eul>.
Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

DOTESPORT

2015 Dota 2: Benjaz asegura que Union Gaming no hizo trampa. URL:
<http://archivo.trome.pe/tecnologia/dota-2-union-gaming-acusado-nuevamente-hacer-trampa-2040566>.
Consultado el: 06 de Septiembre del 2017.

DRACHEN, Anders; Matthew Yancey, John Maguire, Derrek Chu, Iris Yuhui Wang, Tobias Mahlmann, Matthias Schubert, and Diego Klabajan

2014 Skill-Based Differences in Spatio-Temporal Team Behaviour in Defense of The Ancients 2 (DotA 2). URL:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41320528/skillbaseddifferencesinspatiotemporalteambehaviorindefenceoftheancients2dota2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1486051472&Signature=ztiWtnfVIjzpIWdhv42XDlmo5VE%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DSkill-Based_Differences_in_Spatio-Tempor.pdf.
Consultado el: 02 de Febrero del 2017.

EL TIEMPO

2011 Conozca funciones alternativas que ofrecen las consolas de videojuegos. URL:
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-10194136>.
Consultado el: 15 de Mayo del 2017.

ESL GAMING

2014 Team houses and why they matter. URL:
<https://www.eslgaming.com/article/team-houses-and-why-they-matter-1676>.
Consultado el: 18 de Marzo del 2017.

EXPANDED RAMBLINGS

2017 48 amazing Twitch stats and facts. URL:
<https://expandedramblings.com/index.php/twitch-stats/>.
Consultado el: 23 de Marzo del 2017.

FACT MYTH

2016 MOBA means Multiplayer Online Battle Arena. URL:
<http://factmyth.com/factoids/moba-means-multiplayer-online-battle-arena/>.
Consultado el: 30 de Mayo del 2017.

FACULTAD DE INFORMÁTICA DE BARCELONA

2008 Historia de los Video Juegos. Universidad Politécnica de Cataluña (UPC).
 URL: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>.
 Consultado el: 11 de Mayo del 2017.

GAMEMUSEUM

2014 Historia del Videojuego. La crisis del videojuego de 1983. URL:
<http://www.gamemuseum.es/historia-del-videojuego-la-tesis-del-videojuego-de-1983/>.
Consultado el: 17 de Mayo del 2017.

GEEK SQUAD

2014 What is steam? URL: <http://www.geeksquad.co.uk/articles/what-is-steam>.
Consultado el: 30 de Mayo del 2017.

GÓMEZ, Leandro; Diego Vives

2014 El anonimato virtual como generador de roles en los jugadores peruanos de
 juegos M.O.B.A. Pontificia Universidad Católica del Perú. Pág. 27 – 34.

HIPERTEXTUAL

2011 Historia de la tecnología: Spacewar!, el videojuego que nació en el MIT. URL: <https://hipertextual.com/2011/07/spacewar-el-videojuego-que-nacio-en-el-mit>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2011 Historia de la tecnología: Magnavox Odyssey, la primera videoconsola de la historia. URL: <https://hipertextual.com/2011/08/magnavox-odyssey-primera-videoconsola>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2011 Historia de la tecnología: Computer Space, los orígenes de Atari. URL: <https://hipertextual.com/2011/08/computer-space-origenes-de-atari>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2011 Historia de la tecnología: Pong, el videojuego que creó una industria. URL: <https://hipertextual.com/2011/08/pong-videojuego-creo-industria>.
Consultado el: 17 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2011 10 años del Xbox. URL: <https://hipertextual.com/2011/11/10-anos-del-xbox>.
Consultado el: 23 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2013 Historia de la Tecnología: 30 años de NES. URL: <https://hipertextual.com/2013/07/30-aniversario-de-la-nes-famicom>.
Consultado el: 17 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2014 25 aniversario de la Game Boy, la consola portátil que marcó una generación. URL: <https://hipertextual.com/2014/04/game-boy-25-anos>.
Consultado el: 18 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2014 20 años de Play Station. URL: <https://hipertextual.com/2014/12/playstation-20-aniversario>.
Consultado el: 22 de Mayo del 2017.

HIPERTEXTUAL

2014 Little Boy y Fat Man: La historia tras el Proyecto Manhattan y la bomba atómica. URL: <https://hipertextual.com/2014/09/historia-proyecto-manhattan>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2016.

HIPERTEXTUAL

2015 La evolución detrás del éxito de Mario. URL: <https://hipertextual.com/2015/10/exito-de-mario>.
Consultado el: 18 de Mayo del 2017.

HISTORIA DE LOS JUEGUITOS

2010 Historia de los videojuegos. URL: <http://historiadelosjueguitos.blogspot.pe/2010/05/cuarta-generacion-de-videojuegos.html>.
Consultado el: 22 de Mayo del 2017.

HOBBY CONSOLAS

2017 Las consolas portátiles de la historia (I) – De Game & Watch a Wonderswan. URL: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/30-anos-consolas-portatiles-i-42520>.
Consultado el: 08 de Mayo del 2017.

IGN

2010 The history of Blizzard. URL: <http://www.ign.com/articles/2010/10/22/the-history-of-blizzard?page=2>.
Consultado el: 24 de Mayo del 2017.

INFOGRAM

2017 Game Development in 2017. URL: https://infoqram.com/video_game_trends_in_2017.
Consultado el: 18 de Marzo del 2017.

IPSOS

2017 Perfil del Internauta Limeño 2017. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Pág. 22 – 100.

JB, Yolanda

2006 Juego de Rol. URL: <http://www.educarueca.org/spip.php?article107>.
Consultado el: 08 de Mayo del 2017.

JOINDOTA

2016 Suspicious play in Peruvian match triggers match-fixing accusations. URL: https://www.join dota.com/en/news/36395-suspicious-play-in-peruvian-match-triggers-match-fixing-accusations&comment_page=2.
Consultado el: 09 de Septiembre del 2017.

JOINDOTA

2017 Team Ranking. URL: <https://www.join dota.com/en/edb/teams>.
Consultado el: 04 de Septiembre del 2017.

JULL, Jesper

2005 Half – Real: Video Games between real rules and fictional words. Pág. 29 – 31. URL: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pyo3AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=stream+video+games&ots=kS6vXKQ2IO&sig=byNw2QTyX5h4Oh301SEIju4dZBc#v=onepage&q&f=false>.
Consultado el: 01 de Febrero del 2017.

LANE PUSHING GAMES

2013 Review: Aeon of Strife. URL: <https://lanepushinggames.com/2013/12/05/review-aeon-of-strife/>.
Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

LIFEWIRE

2016 Internet Streaming: What It Is and How It Works. URL: <https://www.lifewire.com/internet-streaming-how-it-works-1999513>.
Consultado el: 12 de Junio del 2017.

MATEMELGA

2013 El juego del Nim. URL: <https://matemelga.wordpress.com/2013/09/01/el-juego-del-nim/>.
Consultado el: 16 de Mayo del 2017.

MATTHEW W.G. DYE, C. Shawn Green, and Daphne Bavelier

2009 Increasing Speed of Processing With Action Video Games. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2871325/>.
Consultado el: 01 de Febrero del 2017.

MCVUK

2014 MOBA: The story so far. URL: <http://www.mcvuk.com/news/read/moba-the-story-so-far/0133335>.
Consultado el: 24 de Mayo del 2017.

MISC BASEBALL

2012 1995: The Beginning of Internet Baseball Broadcast. URL: <https://miscbaseball.wordpress.com/2012/09/10/1995-the-beginning-of-internet-baseball-broadcasts/>.
Consultado el: 07 de Junio del 2017.

MERISTATION

2014 Se descubren los cartuchos de E.T. enterrados en el desierto de Nuevo Mexico. URL: <http://www.meristation.com/noticias/se-descubren-los-cartuchos-de-e-t--enterrados-en-el-desierto-de-nuevo-mexico/1974060>.
Consultado el: 17 de Mayo del 2017.

MMOS

- 2015 The first MOBA – Aeon of Strife. URL: <https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife>.
Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

NATURPIXEL

- 2009 Profundidad de color, 8 bits y 16 bits. ¿Para qué? Url: <http://naturpixel.com/2009/05/27/profundidad-de-color-8-bits-y-16-bits-%c2%bfpara-que-por-joan-boira/>.
Consultado el: 22 de mayo del 2017.

NAVI-GAMING

- 2015 History of stream. URL: <http://navi.gg/>.
Consultado el: 04 de Noviembre del 2017.

NEC

- 2017 Historia. URL: <http://www.nec.com/en/global/about/history.html>.
Consultado el: 22 de Mayo del 2017.

NOOBFROMUA

- 2015 SmAsH 8000 MMR First in Americas Dota 2. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=98VehOGabfU>.
Consultado el: 10 de Septiembre del 2017.

NOOBFROMUA

- 2015 Unknown vs Newbee Peru Sensation Major Dota 2. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UGtxa8rosT0>.
Consultado el: 10 de Septiembre del 2017.

OTAKUFREAKS

- 2011 Historia de los Video Juegos: Origen y los Inicios. URL: <http://www.otakufreaks.com/historia-de-los-videojuegos-el-origen-y-los-inicios/>.
Consultado el: 11 de Mayo del 2017.

PUBLIMETRO

- 2017 Dota 2: equipo peruano clasifica al torneo mundial The International 2017.
 URL: <https://publimetro.pe/actualidad/noticia-dota-2-equipo-peruano-clasifica-al-torneo-mundial-the-international-2017-61844>.
Consultado el: 10 de Septiembre del 2017.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA

- 2017 Significado de la palabra “juego”. URL: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>.
Consultado el: 04 de Mayo del 2017.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA

- 2017 Significado de la palabra “video juego”. URL: <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>.
Consultado el: 09 de Mayo del 2017.

REDALYC

- 2014 El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar.
 URL: <http://www.redalyc.org/html/799/79930906008/>.
Consultado el: 14 de Abril del 2017.

REDDIT

- 2013 Own3d TV Employee Asked "Was CLG The Deal That Killed Own3d"?.
 URL: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1ijv9l/own3d_tv_employee_asked_was_clg_the_deal_that/.
Consultado el: 04 de Noviembre del 2017.

RIOT GAMES

2014 League players reach new heights in 2014. URL: <https://www.riotgames.com/articles/20140711/1322/league-players-reach-new-heights-2014>.

Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

SEGARETRO

2017 Herzog Zwei. Url: http://segaretro.org/herzog_zwei.

Consultado el: 24 de Mayo del 2017.

SEGARETRO

2017 Virtual Racing. URL: http://segaretro.org/virtua_racing.

Consultado el: 22 de Mayo del 2017.

TEAM LIQUID

2017 Dota History: URL: http://wiki.teamliquid.net/dota2/Dota_History.

Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

TEC

2013 Especial de Dota. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=02ojptyzupw>.

Consultado el: 29 de Mayo del 2017.

TEC

2014 Reportaje de Dota 2. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lupas3detsz>.

Consultado el: 30 de mayo del 2017.

TECHNOPEDIA

2017 Data Stream. URL: <https://www.techopedia.com/definition/6757/data-stream>.

Consultado el: 05 de Junio del 2017.

THEAGE

2006 Google closes a \$2b YouTube deal. URL:
<http://www.theage.com.au/news/Business/Google-closes-A2b-YouTube-deal/2006/11/14/1163266548827.html>.

Consultado el: 06 de Junio del 2017.

THEGUARDIAN

2013 A history of media streaming and the future of connected TV. URL:
<https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2013/mar/01/history-streaming-future-connected-tv>.

Consultado el: 06 de Junio del 2017.

THE NEW YORK TIMES

1994 Rolling Stones Live on Internet: Both a Big Deal and a Little Deal. URL:
<http://www.nytimes.com/1994/11/22/arts/rolling-stones-live-on-internet-both-a-big-deal-and-a-little-deal.html>.

Consultado el: 05 de Junio del 2017.

THE NEW YORK TIMES

2008 YouTube videos pull in real money. URL:
<http://www.nytimes.com/2008/12/11/business/media/11youtube.html>.

Consultado el: 07 de Junio del 2017.

TUTOTECH

2009 Direct X: Qué es, Para qué sirve, Cómo se actualiza. URL:
<https://tutotech.wordpress.com/2009/07/28/direct-x-que-es-para-que-sirve-y-como-se-actualiza/>.

Consultado el: 23 de Mayo del 2017.

TWITCH

- 2016 Twitch en Perú: Destacados de la semana. URL: <https://es.blog.twitch.tv/twitch-en-per%C3%BA-destacados-de-la-semana-7c63f3bfbe25>.
Consultado el: 05 de Diciembre del 2017.

TWITCH

- 2017 Abouts Twitch. URL: <https://www.twitch.tv/p/about>.
Consultado el: 06 de Junio del 2017.

UNIVERSIDAD FEDERAL DE MINAS GERAIS

- 2012 Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming. URL: <http://homepages.dcc.ufmg.br/~arlei/pubs/msdn12.pdf>.
Consultado el: 02 de Febrero del 2017.

USATODAY

- 2014 ESPN embraces eSports, broadcasts Dota 2 championship “The International”. URL: <http://ftw.usatoday.com/2014/07/espn-dota-2-international-esports>.
Consultado el: 05 de Febrero del 2017.

VALLEJOS, Miguel; Walter Capa

- 2010 Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. Pág. 1 – 8. URL: <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>
Consultado el: 22 de Mayo del 2018

VANDAL

- 2014 Entre polígonos: La evolución de los modelos poligonales. URL: <http://www.vandal.net/reportaje/entre-poligonos-la-evolucion-de-los-modelos-poligonales>. **Consultado el:** 22 de Mayo del 2017.

VIMEO

- 2012 History of the Internet - Severe Tire Damage, The Internet's First Live Band.
 URL: <https://vimeo.com/56349011>.
Consultado el: 05 de Junio del 2017.

VORDERER, Peter; Tilo Hartmann; Christoph Klimmt

- 2003 Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition.
 Pág. 1 – 9. URL:
https://www.researchgate.net/profile/Tilo_Hartmann/publication/220851167_Explaining_the_enjoyment_of_playing_video_games_The_role_of_competition/links/0fcfd510037a364d8c000000.pdf.
Consultado el: 01 de Febrero del 2017.

WATCHMOJO

- 2017 Top 10 Dick moves while playing video games. URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=pTZQOspwX7k>
Consultado el: 05 de Junio del 2017.

WINNICOT, D.W

- 1971 Realidad y Juego. URL:
<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20ju%20ego.pdf>.
Consultado el: 03 de Mayo del 2017.

GLOSARIO

1. **Dota:** Conocida como la abreviación de Defense of the Ancients 2, es un juego de categoría M.O.B.A, el cual fue desarrollado por la compañía de juegos *Valve*, desde el año 2011. Su creación se considera como la versión actualizada de un mapa personalizado para el juego *Warcraft III: The Frozen Throne* que posee el mismo nombre.
2. **M.O.B.A:** Palabra formada por las iniciales de lo que es conocido como Multiplayer Online Battle Arena. También conocido como juego de Estrategia de Acción en Tiempo Real (A.R.T.S), es un tipo de juego conformado por dos equipos. Mediante el control de una unidad (por lo general) por jugador, cada equipo tiene el objetivo de destruir la base del enemigo.
3. **Héroes:** Nombre otorgado a los personajes de Dota 2. Equipados con diversas habilidades y características, cada uno está a disposición de los jugadores para poder cumplir con el objetivo del juego.
4. **Puntos de Vida:** También conocidos por su nombre en inglés, “Health Points” (HP), son los puntos que marcan la cantidad de vida que tiene un personaje determinado. El motivo por el que la vida de un personaje está medida a través de números es debido a que cada ataque, ya sea físico o mágico, genera cierta cantidad de daño. En otras palabras, es para fines de cálculo y análisis.
5. **Maná:** Se le conoce como la energía que tiene un personaje determinado para poder realizar cierto tipo de actividades. Por actividades se entiende a los ataques mágicos y herramientas que requieren cierto uso de esta energía para poder funcionar. Al igual que los puntos de vida, estos están contabilizados.
6. **Ítems:** Son artículos que los jugadores pueden adquirir en ciertos puntos marcados dentro del mapa de juego. Algunos pueden servir para incrementar las características

básicas de los personajes; así como otros están destinados a servir a un equipo en general.

7. **Beta:** Se le denomina de esta manera a todo juego que haya sido aprobada en su evaluación interna en la empresa que fue desarrollada y que se presenta ante una nueva prueba ante el público interesado en la posibilidad de adquirir el producto.
8. **Creep:** Término aplicado a todas aquellas unidades dentro del mapa de juego que no sean los héroes de cada equipo.



ANEXOS

1. **Plataforma Steam:**

https://www.google.com.pe/search?q=steam&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj0-c-OmpjUAhWF7SYKHdMaC2gQ_AUICygC&biw=1920&bih=984#imgrc=mvP-vQmrrB7A-M:

2. **Dota Home Screen:**

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+lounge&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwibkbq1npjUAhUD7CYKHV79ALEQ_AUIBygC&biw=1920&bih=984#tbm=isch&q=dota+2+home+&imgrc=UvepAtUH3FrzqM:

3. **Mapa 7.0:**

https://www.google.com.pe/search?q=league+of+legends+maps&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLweSF6bjUAhVKPD4KHXX6AtEQ_AUIBigB&biw=1920&bih=984#tbm=isch&q=dota+2+map+7.00&imgrc=2z8FI92EPNI-SM:

4. **Thrones:**

https://www.google.com.pe/search?biw=1920&bih=984&tbm=isch&sa=1&ei=OgdRWqHpDonEmwHvgZuQDg&q=dota+2+throne&oq=dota+2+throne&gs_l=psy-ab.3..0i19k1j0i8i30i19k112.16979.16979.0.17269.1.1.0.0.0.181.181.0j1.1.0....0...1c.1.64.psy-ab..0.1.180....0.RshSP7V1UGA#imgrc=roAA6mV0f3a1aM:

5. Fountain:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+fountain&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjf9tfErrvUAhXE8z4KHWXeDc8Q_AUICigB&biw=1920&bih=984#imgrc=R6nSwGkhvitDYM:

6. Tower:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+tower&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjQ1oDNpbvUAhWKFT4KHRVED6sQ_AUICigB&biw=1920&bih=984#imgrc=sX7OedcGxw5uDM:

7. Shrine:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+shrine&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjH7cKWsLvUAhXFPD4KHeZCDvQQ_AUICygC&biw=1920&bih=984#imgrc=HALI09S9vui_hM:

8. Barracks:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+houses&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjhy93Ut7vUAhVGbT4KHZMICEIQ_AUICigB&biw=1920&bih=984#tbm=isch&q=dota+2+barracks&imgrc=sUVyBFRpT6zZhM:

9. Aldeas:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+buldings&tbm=isch&tbs=rimg:CSeY4dxhVkhniJimGQtUXOTReboPG-g7gkB5sX7OedcGxw4paNGLit-eKQQL8u7fHoRu4aQ0zWcQAA6EqITFBKmh4yoSCaYZC1Rc5NF5ERpmygX6JQ4FKhIJug8b6DuCQHkRyWg5QLRAwuMqEgmxfs551wbHDhFvOx0vEZLMBSoSCSl0aWK354pEW_19FjrsI5MTKhIJBAvy7t8ehG4RkfUieiSLdU8qEgnhpDTN

[ZxAADhEzMi19at7peSoSCYSohMUEqaHjEXuq-cHYJf7c&tbo=u&sa=X&ved=0ahUKEwiYg7mt78PYAhVJ6yYKHYB0DssQ9C8IHw&biw=1920&bih=984&dpr=1#imgrc=J5jh3GFWSGfudM:](https://www.google.com/search?biw=1920&bih=984&ved=0ahUKEwiYg7mt78PYAhVJ6yYKHYB0DssQ9C8IHw&biw=1920&bih=984&dpr=1#imgrc=J5jh3GFWSGfudM:ZxAADhEzMi19at7peSoSCYSohMUEqaHjEXuq-cHYJf7c&tbo=u&sa=X&ved=0ahUKEwiYg7mt78PYAhVJ6yYKHYB0DssQ9C8IHw&biw=1920&bih=984&dpr=1#imgrc=J5jh3GFWSGfudM:)

10. Heroes Pool:

https://www.google.com.pe/search?biw=1920&bih=984&tbm=isch&sa=1&ei=twhRWv_rIIBNmAG5lr_4DA&q=dota+2+heroe+pool&oq=dota+2+heroe+pool&gs_l=psy-ab.3...35844.36703.0.36872.6.6.0.0.0.167.737.0j5.5.0...0...1c.1.64.psy-ab..1.2.305...0j0i67k1j0i30k1j0i8i30k1j0i24k1.0.Y5B_q3hGj5Q#imgdii=fxFv0jB9IMMBfM:&imgrc=ZT6zQ3SF_aleUM:

11. Creeps:

https://www.google.com.pe/search?q=dota+2+creeps&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjF95KGlu7UAhUE2D4KHfw8CJ4Q_AUICigB&biw=1920&bih=984#imgrc=JMTU1M9i2u_knM:

12. Roshan:

https://www.google.com.pe/search?biw=1920&bih=984&tbm=isch&sa=1&ei=3QhRWo6dD8ThmwGC-aKADQ&q=dota+2+roshan&oq=dota+2+roshan&gs_l=psy-ab.3..0j0i30k114j0i8i30k115.172568.173298.0.173444.8.6.0.0.0.194.343.0j2.2.0....0...1c.1.64.psy-ab..6.2.341...0.J1WNzwtzIJM#imgrc=w49oVzpWnDgMtM:

13. JoinDota Livestreams:

<https://www.joindota.com/en/start>