

“Jugar a tener un equipo de deportes electrónicos”: un análisis de las competencias de videojuegos a partir de los simuladores de *esports*

Dr. Julián I. Kopp

CONICET-UBA

juliankopp@gmail.com

Resumen

Las competencias en videojuegos, denominadas deportes electrónicos (*esports*), constituyen una forma de juego y de apropiación tecnológica que se ha desarrollado progresivamente y con importancia creciente en las últimas dos décadas. En dichas competencias, jugadores y jugadoras compiten por premios económicos en torneos transmitidos a través de la televisión o plataformas de *streaming* como Twitch. Esta escena deportiva y performática se configura en una matriz de prácticas lúdicas monetarizadas y profesionalizadas en un conjunto de juegos de géneros diversos. En paralelo al desarrollo de la estructura de competencias y su consolidación como nueva forma de entretenimiento, a través de la observación de otros jugando, han surgido juegos de simulación que recrean esta misma situación de la vida real. De manera similar a otros juegos de simulación clásicos como el *Sim City* o el simulador de vida social *The Sims*, en estos juegos los participantes adoptan el rol de manager de un equipo de deportes electrónicos, decidiendo sobre los aspectos organizacionales y competitivos con el fin de convertirse en un equipo exitoso. A partir de una experiencia de participación en los juegos y el relevamiento de comentarios en foros de plataformas de juegos, en este trabajo analizaremos las opciones y decisiones posibles que el juego presenta, los caminos sugeridos y los problemas encontrados en dos juegos de simulación de equipos de *esports* (*Esports Manager* y *Esports Life Tycoon*). La pregunta que guía este trabajo es: ¿Cuál es la perspectiva desde el diseño de un juego de simulación de los principales obstáculos y logros de un equipo de *esports*?. El objetivo del trabajo es analizar, desde el diseño de los juegos, los aspectos relevantes y problemáticos en la conformación de un equipo de deportes electrónicos, y así relevar desde la industria desarrolladora de videojuegos a la nueva industria de competencia en videojuegos.

Introducción

En las últimas dos décadas se han desarrollado nuevas profesiones vinculadas a las tecnologías que, si bien comparten formas y características con prácticas anteriores,

constituyen una novedad por traer nuevas preguntas y desafíos en lo que respecta a lo político, social y legal: trabajadorxs de *apps* de reparto y transporte, *youtubers*, *influencers*, por mencionar algunos. En el campo de los videojuegos esta tendencia se dio en dos casos: jugadorxs profesionales de videojuegos, y más recientemente, *streamers*, quienes se dedican a transmitir en vivo sus experiencias de juego y vincularse con su comunidad de seguidorxs¹ a través de plataformas como Twitch.

Es sobre estas dos profesiones que se construyó y asentó la industria de los *esports* o deportes electrónicos, o la práctica competitiva de videojuegos. La indicación a que se “asentó” es porque, aunque ha crecido de manera casi exponencial en la última década, los rasgos que la caracterizan se encontraban prácticamente desde sus comienzos ya que las formas en las que se daban las competencias en arcades y, posteriormente, *cibers* ya los contenían sólo que a una escala radicalmente menor.

Como indicamos anteriormente cuando hablamos de *esports* nos referimos a las competencias en videojuegos, sin embargo y a pesar que dentro de la categoría se encuentren juegos de lo más variados (individuales y multijugador, por turnos o en tiempo real, fantásticos o realistas, etc.) no todos los videojuegos son *esports*.

Proponemos que para definir a un videojuego como deporte electrónico deben cumplirse tres aspectos: en primer lugar, poseer enfrentamientos entre jugadorxs; en segundo lugar, que dichos enfrentamientos den lugar a sistemas de clasificación que lxs habilite a participar en competencias por algún tipo de recompensa o incentivo (habitualmente son económicos); y en tercer lugar, que estas competencias posean alguna forma de espectacularización, sea la posibilidad de observar presencialmente o su transmisión a través de alguna plataforma de *broadcasting* o *postbroadcasting* (Fernández, 2018) como Twitch. En resumen, una competencia que cuantifique y ordene el rendimiento, ofrezca algún tipo de recompensa o rentabilidad y sea espectacularizada.

Estas competencias adquieren su nombre de deporte electrónico por su similitud a otras competencias deportivas² y a las características que comparten con otros deportes modernos en tanto prácticas lúdicas profesionalizadas, monetarizadas, formalizadas en instituciones y espectacularizadas.

¹ Se ha elegido este uso de lenguaje inclusivo para marcar cierta tendencia, observable en la industria y en los juegos analizados, para el binarismo o el uso del masculino (los jugadores) como término descriptivo de la totalidad de quienes participan.

² El surgimiento del término se dio en Corea del Sur dado que el Ministerio de Deportes y Turismo Coreano fue el encargado de administrar y regular las competencias que fueron cobrando rápidamente forma en dicho país. Fue desarrollado anteriormente en Kopp, 2019.

Desde una perspectiva centrada en lxs jugadorxs, implica que puedan desarrollar -con muchísimo esfuerzo, tiempo y sacrificios- una carrera como jugadorx, percibiendo un ingreso económico a través de un contrato con una organización de esports (equivalente a lo que en otros deportes sería un Club) por participar en torneos y competencias de videojuegos. A su vez, esta organización retiene un porcentaje de las ganancias de los torneos y recibe la mayor parte de sus ingresos de empresas patrocinadoras (*sponsors*) que buscan promoción y publicidad. La consultora Newzoo³ estimó que la industria de los deportes electrónicos alcanzaría ganancias por \$1.084 billones de dólares en 2021, un crecimiento de más del 14% respecto del año anterior. De ese billón de dólares de ganancias se estima que aproximadamente un 76% lo constituyen derechos de transmisión de los eventos y *sponsors*, por lo que se puede interpretar que el principal motor de la industria es la publicidad.

Esta industria, deporte o escena - términos con los cuales indistintamente se suele referir a los *esports*- ha sido analizada desde diferentes enfoques: económicos, legales, deportivos, biográficos, etc. Aquí analizaremos a los *esports* desde otra perspectiva: desde los juegos de simulación que nos permiten adoptar el rol de manager de una organización de deportes electrónicos buscaremos identificar cuales son los aspectos que los diseñadores encuentran como relevantes para transmitir la experiencia de la industria, las lógicas y dinámicas que habilitan prácticas exitosas y cuáles identifican como fracasos.

Para ello, nos detendremos en una primera instancia en una breve historia de los juegos de simulación y algunas de sus características; luego, analizaremos dos juegos de simulación sobre deportes electrónicos (“Esports Manager” y “Esports Life Tycoon”) con el fin de generar reflexiones sobre los *esports* desde este otro enfoque.

Breve descripción e historia del género de Simulación

En la actualidad existen juegos de simulación de prácticamente todo: citas de parejas, usar una hidrolavadora, manejar camiones, administrar un equipo de fútbol y tener una instalación minería de *bitcoins*. En esta pluralidad, ¿cómo podemos encontrar lo específico del género de simulación? ¿Existe?

Para tratar de responder esta pregunta realizaremos un breve recorrido por el desarrollo del género de juegos de simulación. Vale aclarar que tomaremos la decisión de recortar del análisis a los juegos de guerra (que cuentan con el Ajedrez y el Risk como antecedentes) ya

³ Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version> (Ultimo acceso: 10/2022)

que constituyen un campo propio de gran envergadura que por cuestiones de extensión y temática no podemos abordar. De esta manera, como primer antecedente podemos mencionar a Elizabeth Magie quien diseñó en 1903 y patentó en 1904 el juego “The Landlord Game” (“El juego de los terratenientes”). Éste fue una inspiración directa del juego de mesa “Monopoly” diseñado 30 años después, aunque presentan una sustancial diferencia de concepto: la idea de Magie fue diseñarlo como un juego educativo con el fin de demostrar que los propietarios se enriquecen a expensas de empobrecer a los inquilinos y el Monopoly, lo pone a unx en el rol de hacerse con el monopolio de las propiedad a través de eliminar a lxs rivales mediante el cobro de rentas.

Es decir, que aunque en la actualidad se juega al Monopoly por diversión y entretenimiento -y a pesar de que habitualmente surjan conflictos entre lxs jugadorxs- su diseño original estaba orientado a ser un juego educativo, o lo que hoy se conoce bajo la categoría de *serious game*⁴. En los sesentas y setentas, surgieron los primeros títulos de juego de simulación basados en texto como “The Sumerian Game” de Mabel Addis en el que se ubica a lxs jugadorxs en el rol de tres gobernantes sumerios quienes deben manejar trabajadorxs y recursos y evitar el colapso económico. Luego de ser cancelado y reflatado años después de su desarrollo, este juego fue descrito como el primer videojuego con una narrativa, así como el primer juego del género *edutainment* (ver anterior nota al pie), y esto implicaría que Mabel Addis sería la primera mujer escritora y diseñadora de videojuegos. En esta misma época se fundaron numerosas asociaciones de videojuegos y simulación, por ejemplo, la “North American Simulation and Gaming Association” (NASAGA) y la International Simulation and Gaming Association (ISAGA) y en la misma época surgió la revista dedicada al género “Simulation & Gaming”. El foco de la revista, de acuerdo con sus editores es que éstos juegos:

pueden ser usados para simular sistemas y procesos sociotécnicos y que los juegos de simulación son modelos representativos de sistemas y procesos reales realizados con el fin de ayudar a entender mejor cómo funciona un sistema o proceso. Este entendimiento de sistemas complejos realizado a través de videojuegos de simulación puede ser utilizado con múltiples propósitos, incluyendo educación y entrenamiento; políticas y toma de decisiones; testeo de estrategias; transformación organizacional e investigación (Kriz, 2017:584)

⁴ Los *serious games* o juegos serios, son juegos que buscan transmitir un mensaje o generar una reflexión sobre una determinada temática. Aunque posean aspectos en común se diferenciarían de los “juegos educativos” (conocidos actualmente como *Edutainment* por la fusión entre “Education” y “Entertainment”) en que éstos son habitualmente pensados para la enseñanza de determinados contenidos o información

Sin embargo, fue durante los años ochenta que el género cobró una gran fuerza, con el desarrollo de juegos de arcade que como el “Hang-On” de 1985, involucraban la simulación de un movimiento como el de una moto a partir de usar un manubrio similar; o bien, el surgimiento de juegos de simulación de toma de decisiones como “Fortune Builder” de 1984 o el más conocido “Sim City” de Will Wright en 1989.

A partir de este momento, los juegos de simulación buscaron o bien representar fielmente un aspecto puntual de una actividad (que el acto de manejar un auto se sienta lo más real posible), o abarcar la mayor cantidad de variables -recursos, actores, tiempos y consecuencias- en un proceso de toma de decisiones (como el diseño de una ciudad en “Sim City”). En paralelo a este proceso, los desarrollos de simulación obtuvieron un gran interés por empresas y organismos del ejército como formas de entrenamiento que permiten ubicar a determinados actores en situaciones de práctica sin un riesgo real.

En el año 2000 el mismo Will Wright publicaría un juego que revolucionaría el género por su propuesta, “The Sims”, el simulador de vida social (género también conocido como “Life Sims”) en el que lxs jugadorxs deben crear un personaje, tomar decisiones por ellxs para satisfacer sus necesidades individuales y sociales, y concretar sus aspiraciones.

Este juego resultó radical en su propuesta porque el sistema que se estaba simulando era exactamente el del mundo social, en situaciones muy similares a las que lxs mismxs jugadorxs podían estar inmersxs aunque con ciertas diferencias que Wark McKenzie trabajó muy acertadamente en su trabajo de 2007. Asimismo, una de las consecuencias que los Sims fue de despojar al género de cierta seriedad que la idea de fidelidad y deber educativo parecía traer aparejada y que venía siendo una constante a lo largo de sus décadas de desarrollo⁵.

A su vez, podemos considerar a “The Sims” como un antecedente para la situación actual, en la cual el género de simulación se volvió una especie de “supra género” que abarca y se relaciona con otros géneros de videojuegos ya de por sí amplios, como son los juegos de deportes, en los que existen simulaciones de toma de decisiones y administración de jugadorxs y equipos en la saga de juegos “FIFA” y “Football Manager”; o en juegos de carreras como el “Forza Horizon” y “Gran Turismo”. Paralelamente, el género de simulación se mantiene como un género en sí mismo con la simulación de experiencias específicas o simuladores inmersivos, aunque de lo más diversas, y que a su vez, pueden tratarse o no de juegos en realidad virtual, y poseer instancias cooperativas o competitivas.

⁵ Ya en 1988 la revista británica de videojuegos y programación “*Your Sinclair*” lanzó un juego denominado “Advanced Lawnmower Simulator” (Simulador de Cortadora de Pasto Avanzado) como acción del día de los inocentes y como crítica a la tendencia de algunas empresas de agregarle “Simulator” al nombre de los juegos para que parecieran más serios.

En su mayoría -y los aquí analizados cumplen con estas condiciones- son principalmente juegos individuales, en tanto el mayor adversario suele ser el desafío propuesto por el juego.

Este recorrido nos permite ver que desde sus comienzos los juegos de simulación poseían un potencial para cubrir experiencias muy diferentes, aunque en la actualidad esa pluralidad se encuentre probablemente en su estallido máximo, sin embargo retomando aquellas formas con las que surgió (como *The Sumerian Game*), y de acuerdo con Mayer (2009), los juegos de simulación pueden ser descritos como entornos interactivos experimentales, basados en reglas, en los que lxs jugadorxs generan un aprendizaje a través de tomar acciones y experimentar sus efectos mediante mecanismos de *feedback* diseñados en el juego.

Por otro lado, se suele mencionar que una característica necesaria de los juegos de simulaciones mantener algún tipo de vínculo directo con aspectos o entornos del “mundo real⁶”. así Klabbers (2010) y Bekebrede (2006) van a plantear que los juegos de simulación son representaciones de sistemas del mundo real, que contemplan la complejidad de una red de múltiples actores y partes interesadas, con una variedad de de valores, medios y recursos en una realidad simulada física o virtualmente.

Aunque resulte muy interesante pensar la noción de “realidad simulada físicamente”, ya que ello nos llevaría al universo de los juegos de mesa y a la manera en que muchos de ellos proponen situarnos en la toma de decisiones desde un determinado rol (como puede ser un inversor en “El Estanciero” o un estratega imperialista en el “T.E.G.”). Nuevamente, debemos recortar este punto por cuestiones temáticas y de extensión.

En otras palabras, los juegos de simulación representan sistemas sociales y están interrelacionados con el sistema social a su alrededor (Klabbers, 2006, 2018). A su vez, los juegos de simulación permiten una transferencia de conocimientos entre el mundo cotidiano y el mundo simulado, particularmente cuando están diseñados con un alto grado de fidelidad a los sistemas que simulan o contemplan representaciones físicas (Chalmers & Debattista, 2009). En el otro sentido, el potencial de los juegos de simulación en relación a sistemas complejos es enorme, yendo desde la enseñanza de lo complejo a entender el comportamiento de un sistema; el análisis de relaciones y reglas entre elementos de dicho sistema; hasta explorar el diseño de sistemas en un entorno experimental (Bekebrede, 2010; Klabbers, 2006; Mayer, 2009).

⁶ En relación con trabajos anteriores, mantenemos la noción de mundo real entre comillas porque la consideramos de manera meramente analítica, descreemos que una separación dicotómica entre virtual y real como entornos separados sea fructífera.

Es en estos sentidos que buscamos analizar a los videojuegos que se plantean como simuladores de la vida en deportes electrónicos: atender a los aspectos que fueron elegidos como parte del diseño del videojuego, cuales son los elementos que se consideraron mínimos, imprescindibles o importantes para lograr transmitir la experiencia de administrar un equipo u organización de *esports*. Nos detendremos aquí en dicho análisis.

Análisis de casos: Esports Manager y Esports Life Tycoon

Hemos encontrado que existen un número importante de juegos sobre esta temática, con al menos cinco títulos publicados o por publicarse. Hemos seleccionado estos dos por tratarse de los dos juegos más populares, que cuentan con traducciones al inglés o español y que se hayan publicado al momento de este relevamiento.

Esquemizamos los datos generales de ambos juegos en la siguiente tabla:

	Desarrollador	Año lanzamiento	Plataformas	Tipos de Esports Simulados	Recepción en Steam⁷
ESport Manager (en adelante EM)	InImages (Polonia)	2018	Nintendo Switch, Microsoft Windows	MOBA y FPS ⁸	40% de reseñas positivas (sobre 143)
Esports Life Tycoon (en adelante ELT)	U-Play Online (España)	2019	Nintendo Switch, PlayStation 4, Android, Xbox One, iOS, Microsoft	MOBA	62% de reseñas positivas (sobre 551)

⁷ Se incluye la comparación únicamente en la plataforma Steam dado que la plataforma de Nintendo Switch no incluye reseñas de usuarios y no comparten otra plataforma de juegos

⁸ MOBA refiere a *Multiplayer Online Battle Arena* [Juego multijugador de arena de batalla en línea] y juegos como el “League of Legends” o el “DOTA”, mientras que FPS refiere a *First Person Shooter* [Juego de disparos en primera persona] género que posee títulos como el “Counter-Strike” o el “Call of Duty”.

			Windows, Mac OS		
--	--	--	-----------------	--	--

Analizaremos los juegos en ese orden, y relevando los aspectos compartidos entre ambos luego de ello.

El juego inicia sin una presentación, llevándonos directamente al proceso de elección de las características de nuestro equipo, permitiéndonos crear el nombre del equipo y los nombres de lxs jugadorxs (mujeres o varones), elegir el país del equipo, y los avatares de jugadorxs de una selección de 48 diferentes todos en la misma pose. Sin un tutorial que nos guíe en las decisiones y consecuencias involucradas -algo fundamental para este tipo de juegos- nos ubica en donde se va a realizar la mayor parte de la acción del juego: en la *gaming house* o casa donde conviven los miembros de un equipo de esports.



La vista de la acción del ESports Manager

La dinámica del juego se centra en varios aspectos: mejorar nuestras habilidades como managers; las habilidades individuales de lxs jugadorxs y las habilidades del equipo. Las tres se encuentran interrelacionadas aunque se progresan de maneras diferentes. Mientras que los personajes y el rendimiento del equipo se mejoran a través de partidos y prácticas en la casa,

nuestro nivel de manager aumenta realizando compras de objetos y desbloqueando habitaciones con funciones específicas para la casa.

Las compras son objetos o equipamientos específicos de cada cuarto. Por ejemplo, en el cuarto de entrenamiento es posible comprar computadoras, mobiliario, monitores, sets de mouse y teclado; mientras que en el Gimnasio se puede invertir dinero en cintas, dispenser de aguas, posters, y banco de entrenamiento.

Para obtener los recursos necesario para destrabar los cuartos y realizar dichas compras, es necesario obtener dinero, principal recurso del juego, el cual se obtiene progresando en las tres ligas que plantea el juego (Amateur, Principal y profesional), participando en “torneos patrocinados”, manteniendo un perfil activo en redes sociales, y obteniendo el apoyo de *sponsors*.

El juego implica una administración de variables mayormente a nivel económico, debiendo tener en cuenta el progreso y habilidades de lxs jugadorxs y el equipo para no perder partidos, poder ascender en la liga y obtener más dinero para continuar con ese proceso de mejora.

A nivel de manejo más micro, centrado en lxs jugadorxs, es necesario que se encuentren descansadxs, tengan una buena constitución (lograda a través de realizar ejercicio) y bien alimentadxs. Estos atributos decrecen luego de perder un encuentro o entrenar una habilidad nueva. Las habilidades requieren de prestigio que es obtenido a través de entrenar y disputar partidos, y dichas habilidades refieren a bonificaciones que funcionan dentro de las partidas y que permiten que unx jugadorx sea mejor o peor en su rol. Si bien no es recomendado, unx podría tener cinco jugadorxs con las mismas habilidades y serían prácticamente indiferenciables entre sí de no ser por sus nombres y avatares.

Los partidos se disputan según estas habilidades y ciertas tácticas (defensiva o agresiva) sin prácticamente poder influir en el desarrollo que se determina por el nivel, habilidades de jugadorxs y equipo y cierto margen de azar. Es decir, como podríamos imaginarnos por el nombre del juego, ocupamos el rol de manager de un equipo y no de unx jugadorx.

Esto prácticamente no varía entre los dos tipos de esports que el juego permite elegir (MOBA y FPS). Dicha elección tampoco varía en nuestras decisiones como manager, las que se centran en el manejo económico, las prácticas de difusión en redes sociales y la obtención de *sponsors*. El cuarto de redes sociales nos permite realizar campañas publicitarias destinadas a obtener más fans, cuyo número influye en la posibilidad de concretar tratos con empresas patrocinadoras de mayor nivel y aumentar nuestra economía.



Presentación del cuarto de Redes Sociales en Esports Manager

El fin del juego estaría dado (en potencial porque no logré concretarlo ya que me resultó abrumadoramente repetitivo y frustrante) por alcanzar el trofeo más alto de la liga profesional.

Ahora bien, a pesar de presentar dos tipos de esports diferentes (MOBA y FPS) el ESports Manager, posee una libertad de acción y decisión muchísimo menor al Esports Life Tycoon, que analizaremos a continuación.

El ELT fue desarrollado por la misma empresa que el juego “Youtubers Life” que se describe como “un simulador que le enseñará cómo es ser una estrella popular de las redes sociales y tener una vida como la de Wismichu⁹. No crea que alcanzar el estrellato es cosa fácil, las responsabilidades de ser un influencer son muy duras, así que gestione bien su tiempo y dinero para ser millonario.” Esto se evidencia en que existen varias alusiones a este otro juego repartidas en la dinámica del juego, y al hecho que se nota que el juego posee un tiempo y trabajo de desarrollo mayor.

El juego inicia con la customización de nuestro personaje, pudiendo elegir:

- “Sexo”
- 5 “Arquetipos” de fenotipos (y un randomizador)

⁹ Wismichu es un famoso youtuber y streamer español

- 4 formas diferentes de rostro,
- 5 arquetipos de cuerpo,
- 5 colores de piel, modificables por una barra deslizable
- 19 opciones de pelo
- 10 opciones de barba y cabello facial
- Decisiones de vestuario diferenciadas por la elección de sexo

Respecto de este punto, si bien la mayoría de las opciones de vestuario son compartidas, para las mujeres existen remeras más ceñidas al cuerpo, y algunas de las frases y diseños son diferentes, por ejemplo: en el caso de los hombres aparecen como posibilidad “punk is not dead” y mientras que para las mujeres son elegibles remeras con los diseños “fat cat”, “pixel lover” “love”, “live love lift” y otras.

A su vez, para las mujeres las opciones de vestuario son más amplias, pudiendo utilizar polleras y shorts más cortos que en el caso de los hombres, lo que da la diferencia en las 30 opciones de “piernas” en hombres en oposición a las 45 de las mujeres, de 70 “torsos” en varones contra 82 en mujeres, y de 29 “pies” diferentes en hombres en contraste a los 31 pies en mujeres, siendo la diferencia los zapatos con tacos. Los modelos de anteojos y gorras son idénticos para ambos grupos. Una vez elegido nuestro avatar el juego muestra una cinemática (una secuencia de animación que nos sitúa como espectadorxs) en la que se nos presenta como “ex jugador de esports” y manager del equipo junto a miembros de la comitiva.



Nuestra presentación como managers en Esports Life Tycoon

Acto seguido debemos crear nuestro equipo de esports, pudiendo elegir el escudo, el modelo de la camiseta, la conferencia en la que vamos a competir (América, Europa, Oceanía y Asia) siendo indistinta nuestra elección, y lxs jugadorxs que lo van a integrar.

Existe cierta posibilidad de decisión en el proceso de elección de lxs jugadorxs, en tanto son modificables las características físicas, el país de origen, su nombre de jugadorx y nombre real, pero no así su carácter (débil, fuerte, competitivo, de líder), su puntuación y cierto rasgo actitudinal como “juega por libre”, “genera conflictos” o “juega en equipo”.



Ejemplo de nuestro equipo

Nuestro equipo va a competir en un juego denominado “League of Heroes” muy similar y muy inspirado en el League of Legends (LOL), un juego táctico en el que dos equipos buscan destruir la base enemiga. En el LOL cada equipo consta de cinco jugadorxs que se enfrentan en un mapa visto desde una perspectiva cenital, es decir, visto como “a vuelo de pájaro”, con tres caminos llamados “carriles” que conectan las bases de cada equipo.

Es decir, aquí se da una situación en las que nosotrxs como jugadorxs estamos participando de un juego denominado “Esports Life Tycoon” controlando a un equipo de jugadorxs que van a estar compitiendo en un juego denominado “League of Heroes”.

En términos de la acción del juego, el ELT es similar al Esports Manager pero más complejo, además de administrar las variables económicas del equipo (sueldos de lxs jugadorxs y del

personal contratado, ingresos de sponsors, etc.) es necesario atender a actividades previas a cada partido, a la moral de lxs jugadorxs, y los requerimientos de las empresas patrocinadoras.

Como tareas posibles se encuentran:

* **Analizar al rival:** realizada antes de un partido, y en el cual lxs jugadorxs se sientan a ver partidas alrededor de una televisión de tubo. Eso te permite conocer la táctica del rival e ir con una propuesta superadora. Seguir analizando permite entender el entrenamiento del rival. Entrenar antes de cada partido les da una bonificación a sus habilidades que afecta la “media individual y grupal”.

* **Practicar Tácticas:** en un pizarrón se disponen las tácticas, y aparece una animación con logos de posiciones, otras ligas, y objetos del juego

* **Entrenar:** lxs jugadorxs practican en sus computadoras partidos del juego en el que compiten. Entrenar puede cambiar la “Expectativa de Victoria” de un partido de “Partido igualado” a “Partido Fácil”.

* **Reponer moral:** Lxs jugadorxs pierden moral luego de cada encuentro y más aún al perder un encuentro, se puede reponer descansando (para lo cual lxs jugadorxs ven televisión en el sillón), ganando partidos y durmiendo. Todos los días a las 12 de la noche el día termina, lxs jugadorxs descansan y recuperan la moral.

* **Generar Hype**¹⁰: Lxs jugadorxs se sacan fotos delante de una pantalla. Esto permite subir el nivel de seguidores y mejorar qué tan conocido es el equipo en redes sociales.

* **Resolución de Conflictos:** Dependiendo del carácter y los rasgos individuales de cada jugadorx, unido al resultado de los partidos pueden producirse conflictos entre ellxs y que afecta a la moral del equipo y por ende a su desempeño en los partidos. Esto se resuelve realizando una tarea individual. “Con cada tarea individual consigues puntos verdes para solucionar el problema, y puedes repetir la misma tarea tantas veces como quieras. ¡Elige una tarea y soluciona el conflicto!”. Dentro de las opciones de tareas posibles se encuentran:

*Golpear un saco de boxeo (2 hrs, 0\$, 1 punto verde de conflicto);

*Hablar (4hrs, 0\$, 2 puntos);

*Invitarle una pizza (2hrs, 100\$, 2 puntos);

*Mandarle al gimnasio (3hrs, 120\$, 3 puntos);

*Mandarle al psicólogo (4hrs, 0\$ pero requiere unx psicologx contratadx, 4 puntos).

¹⁰ Habitualmente se entiende por “Hype” el entusiasmo que genera un evento o situación a futuro. Se utiliza como verbo también como sinónimo de algo de lo cual se tienen ganas “estar hypeado”. En Marketing se lo conoce como una estrategia de utilizar publicidad agresivamente para generar la demanda de un producto.

A partir de enseñarnos punto por punto cada tarea, el juego nos sitúa en la dinámica central del juego, determinada por la administración principalmente tres recursos y variables: moral de lxs jugadorxs, dinero y tiempo.

El tiempo reviste una importancia fundamental en tanto cada tarea reviste cierto tiempo y no siempre se cuenta con éste antes de los partidos. Como se puede ver en las tareas para resolver conflictos, donde se interrelacionan estas tres variables, siguiendo una lógica de a menor costo, mayor dedicación de tiempo y menor efecto.

Respecto de los partidos, en una primera instancia, los partidos se resuelven de acuerdo a la comparación de estadísticas (media individual, media grupal, puntos de táctica y entrenamiento, entre otros), una vez que superamos varias instancias en este modo se nos permite jugar en lugar de resolverlos. En este punto, el ELT nos enseña las reglas del *esport* en el que nuestrxs jugadorxs están compitiendo. Las reglas son muy similares a las de otros MOBA como LOL y DOTA. Los héroes que van a controlar se definen de antemano (no existe fase de elección o *pick* como en los partidos de MOBA reales) y “se enfrentan en cada una de las 3 líneas (Top, Mid y Bot) según las posiciones de los jugadores”. Los jugadorxs que poseen la posición de “jungla” se enfrentan por los dragones que son personajes controlados por el juego que aparecen en el campo de batalla luego de un determinado tiempo, o en este caso, cada 3 turnos, y que al derrotarse otorgan un bonus de equipo durante 3 turnos.

Al jugar podemos tomar decisiones activas sobre la dinámica de una partida, como insistir con ataques en alguna de las tres líneas, asumir una postura más agresiva o más defensiva, etc.

Luego de finalizar cada partido se le otorga experiencia a lxs jugadorxs y a los personajes que hayan utilizado dentro del juego en el que compiten. Ser asignado el logro de MVP (*Most Valuable Player* o “Jugadorx más importante”) otorga más experiencia. Dicha experiencia mejora el nivel de cada jugadorx en nuestro equipo y al personaje que utilizó, lxs jugadorxs se ordenan según un potencial de oro, plata y bronce que “te indica lo buenos que pueden llegar a ser”.

Asimismo, el completar partidos es una de las formas de obtener dinero. El disputar partidos otorga un monto variable de dinero que a su vez es multiplicado por los seguidores y se bonifica por la moral del equipo y el resultado.

Luego de un número de partidos predeterminados empieza la pretemporada y el juego nos lleva a mudarnos a un “apartamento nuevo”. Nuestro equipo va a ir ascendiendo en Ligas y divisiones y en función de la cantidad de seguidores en esa instancia nos informarán que “hay patrocinadores que se han fijado en nosotros”.

Las empresas patrocinadoras que podemos escoger -de un conjunto de tres opciones con nombres que referencian a otros juegos del mismo desarrollador del ELT- brindan un ingreso fijo por semana sumado a una bonificación por partidos ganados, pero a la vez plantean un objetivo que debemos alcanzar como organización que puede resultar más o menos difícil, como ser permanecer en la Liga, ascender a la liga siguiente, o ser campeón de la liga actual. Al definir el patrocinador se nos inserta de lleno en las decisiones económicas del juego, teniendo que balancear los ingresos de los partidos y sponsors, los gastos de los sueldos de lxs jugadorxs, los contratos del *staff* que podemos incorporar (Psicologxs, Coaches, Relaciones Públicas), y la moral del equipo y jugadorxs.

Los miembros del Staff poseen un costo que varía en función de las diferentes bonificaciones que otorgan. Por ejemplo, lxs psicologxs pueden mejorar la velocidad de la tarea de Entrenar, lxs Relaciones Públicas aumentar la velocidad de la tarea Generar Hype, etc.

De igual manera, no todos lxs jugadorxs cobran lo mismo, y su sueldo está dado por el nivel de cada unx. A medida que se progresa en el juego, es necesario contratar nuevxs jugadorxs a través de ofertar un determinado sueldo y ciertas condiciones (rol asignado, ser capitán, etc.).

El juego entra así en una dinámica recurrente dispuesta de varias etapas:

- 1) Balance de las finanzas y la moral (Revisar egresos e ingresos, Tareas de Descansar, Generar Hype)
- 2) Preparación antes de los partidos (Tareas de Analisis, Tácticas y Entrenar)
- 3) Disputa de los partidos (Elección de personajes y estrategias)

Al finalizar los partidos se obtiene dinero, se pierde o gana moral y nuevamente comienza el ciclo. Al finalizar cada liga se alcanza o falla el objetivo dispuesto por el sponsor, lo cual puede dar una pérdida de recursos y por ende inconvenientes con el staff y lxs jugadorxs. El juego finaliza al lograr ser el equipo campeón en la máxima categoría. Vale resaltar que el hecho de ir a pérdida en términos económicos puede resultar en que nos despidan como managers y por ende el juego se termine.

Conclusiones

Resulta interesante que el enfoque de los juegos está mayoritariamente puesto en ocupar el rol de manager y no el de jugadorx¹¹, esto puede deberse al enfoque común de los juegos de simulación en la administración de recursos y diversas tareas.

¹¹ Existe un lanzamiento programado para 2023 de un juego denominado “Esports History” que nos pone en el rol de un jugador que desea realizar su carrera en deportes electrónicos.

Partiendo de las características que son compartidas entre ambos juegos, el *Esports Manager* y el *Esports Life Tycoon*, podemos identificar ciertos aspectos que son relevantes para quienes han diseñado las experiencias de juego. En primer lugar, se pone de manifiesto un entrecruzamiento entre tres características: las competencias, su monetarización y su espectacularización.

El hecho que en ambos juegos las redes sociales aparecen como un medio para ganar seguidorxs y así obtener dinero a través de empresas patrocinadoras, da cuenta de la importancia que la publicidad y el *marketing* digital tiene para esta industria. En este sentido, lxs jugadorxs aparecen como una herramienta para llegar a las empresas, más aún en el caso del ELT donde lxs jugadorxs son quienes realizan la tarea de “Generar Hype” y que esto compite en términos de tiempo directamente con la tarea de “Entrenar”.

Por otro lado, resulta interesante que existan ciertos rasgos que -de manera entendible por facilitar el diseño- se den por sentado como parte de la estructura de *esports*. Por ejemplo, que ambos juegos asumen que lxs jugadorxs conviven en una *gaming house*, situación que dista bastante de la realidad, salvando equipos medianos o grandes. En este mismo sentido, la incorporación de *staff* como psicologxs o preparadorxs físicos, aparece en muchos casos de organizaciones de *esports* de nuestro país como como un ideal del cual se reconoce la importancia o potencial en torno al rendimiento deportivo, pero que por cuestiones económicas no se puede afrontar.

Asimismo, resulta interesante el trato que adquieren lxs jugadorxs, ya que son vistos como piezas dentro de un entramado mayor, el foco parecería puesto en la organización y es nuestra prioridad que ésta se mantenga a flote. Así lxs jugadorxs, parecerían estar reducidos a un grupo de valores cuantificables (su nivel o prestigio) o asignables según un *ranking* (oro, plata y bronce) un conjunto de decisiones cosméticas y alguna que otra característica distintiva de personalidad (o ninguna en el caso de EM). Estos valores y características darían las variaciones en sus sueldos o contratos que establecen tanto en el EM como en el ELT. Conjuntamente, lxs jugadorxs, no poseen lazos emotivos entre ellxs, no generan un contacto real con las comunidades que lxs siguen, no poseen familias ni vínculos importantes. Su valor está asignado con la capacidad de competir y permitir alcanzar los objetivos -deportivos y económicos- que el juego nos propone.

Este punto de cierta homogeneidad entre las características de lxs jugadorxs se puede entender como un aspecto general de los juegos de simulación (por ejemplo en el FIFA se da un caso similar aún tratándose de jugadores como Messi o Ronaldo) pero también resulta importante

de pensarlo desde el hecho que uno de las características de los *esports* es la cuantificación del rendimiento. En esta línea, lxs jugadorxs “reales” de *esports* se ordenan según su clasificación en divisiones dentro del *esport* en el que compiten, y luego en el nivel o *tier* de torneo o liga en la que compiten.

Estas diferencias en niveles, van a dar no sólo su propia concepción de su nivel como jugadorxs, sino también su concepción de su profesionalismo, aspecto que según las entrevistas que realizamos se encuentra mayormente ligado a la noción de percibir un sueldo.

En relación a lxs jugadorxs, los simuladores reproducen una mirada “existista” o centrada en los logros, que existe en la industria, en los juegos de simulación el terminar un contrato y despedir a un jugador, o eliminar a otro equipo de la liga no tiene consecuencias reales. En la industria de los *esports* se suele visibilizar los casos de éxito de equipos y jugadorxs, pero no existe un conocimiento más detallado de qué sucede con lxs jugadorxs y equipos que no triunfan o dejan de competir.

Asimismo, los juegos aquí analizados dejan por fuera aspectos que conocemos que impactan directamente en la estructura de deportes electrónicos, las trayectorias de los equipos y de lxs jugadorxs, como son el contexto nacional, la región y sistema de competencias en la que se integra, así como las problemáticas de género que atraviesan a toda la industria y que en estas simulaciones son absolutamente invisibilizadas. La decisión de elegir un jugador o jugadora no repercute más que en algunas opciones de customización estética, cuando en realidad resulta una problemática recurrente en la industria y que se vincula con desigualdades evidenciadas en otros deportes no electrónicos.

El objetivo propuesto por este trabajo fue el de analizar la práctica de los deportes electrónicos, sus principales características y su relevancia, partiendo no desde la observación o relevamiento de la escena internacional de *esports* sino qué aspectos se consideran como necesarios para intentar transmitir una experiencia fidedigna de participación en los juegos de simulación que tienen a los deportes electrónicos como temática.

De esta manera, así como existen obras cinematográficas que narran las historias y los desafíos de filmar películas, en las que en cierta forma el medio “se mira y cuenta a sí mismo”, aquí nos propusimos indagar sobre los videojuegos que se centran en manejar un equipo de jugadorxs que compiten en torneos profesionales de videojuegos.

Resultará de interés para futuras investigaciones relevar los juegos que se produzcan sobre la temática a fin de observar qué decisiones y elementos de diseño se mantienen constantes y cuales se deciden actualizar en relación con los cambios que la -constantemente cambiante- industria de los deportes electrónicos traerá aparejados. Para finalizar encontramos que la

siguiente conclusión de McKenzie Wark respecto del juego The Sims resulta interesante a la luz de lo aquí trabajado:

Los Sims es un tipo peculiar de juego, en el que la vida diaria es el tema del juego, pero en el que el juego no es más que trabajo. Y sin embargo, hay una diferencia entre jugar en el juego y en el espacio de juego, que permite al primero ofrecer una alegoría para el segundo, una alegoría que podría funcionar como una escapatoria y crítica del espacio de juego, puede que incluso como una alternativa casi utópica. En el juego, a diferencia de lo que sucede en el espacio de juego, la competición entre el jugador y el juego no es a causa de nada. No hay minerales preciosos. No hay ninguna situación de conflicto por un contrato de trabajo. La diferencia entre un juego y otro puede haberse desvanecido, pero aún hay una diferencia entre jugar dentro de los límites de un algoritmo que funciona impersonalmente, el mismo para todo el mundo, y un espacio de juego que se presenta como tan solo un conflicto por el ansia de poder. Si es sólo una elección entre Los Sims como juego real y el espacio de juego como juego de lo real, el jugador elige quedarse en la cueva (The Cave™) y jugar a juegos. La contradicción es que para que haya un juego que sea justo y racional tiene que haber un espacio de juego que no es ninguna de estas cosas (Wark, 2007: 7)

Bibliografía

- BEKEBREDE G. (2010). *Experience complexity: A gaming approach for understanding infrastructure systems*. Enschede, The Netherlands: Gildeprint Drukkerijen.
- DUEK, C. (2014) *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*, Buenos Aires: Capital Intelectua
- FERNANDEZ, J. L. (2018) *Plataformas Mediáticas Elementos de análisis y diseño de nuevas experiencias*. Buenos Aires: La Crujía
- FRIEDRICH, S. et al (2018) *La sociedad del rendimiento. Cómo el neoliberalismo impregna nuestras vidas*. Iruñea-Pamplona: Katakarak Liburuak.
- HANG, J. y MOREIRA, V. (2020) “Deporte, género y feminismos: rupturas, negociaciones y agencias en un campo desigual” en Revista Ensamblés, Año 7, N°12.
- KLABBERS J. H. G. (2006). *The magic circle: Principles of gaming & simulation*. Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers.
- KLABBERS J. H. G. (2018). On the architecture of game science. *Simulation & Gaming*, 49, 207-245.
- KOPP, J. (2017) “Ejes para una investigación en deportes electrónicos” en Revista Lúdicamente, Vol. 6, N°11, Año 2017. CABA: PPCT (EISSN 2250-723x).

- KOPP, J. (2019a) “Un análisis de los vínculos entre Deportes Electrónicos y Juegos Olímpicos a la luz del foro Olimpismo en Acción”. En Revista Ludicamente Vol.8, N°16. p1-16 . CABA: PPCT (EISSN 2250-723x)
- KOPP, J. (2022) “Deportes electrónicos en Argentina: Un estudio tecnobiográfico de jugadores profesionales de videojuegos”. Tesis Doctoral
- KRIZ, W. (2017) “Historical Roots and New Fruits of Gaming and Simulation” *Simulation & Gaming* 2017, Vol. 48(5) 583–587
- LUKOSCH HK, BEKEBREDE G, KURAPATI S, LUKOSCH SG. (2018) ”A Scientific Foundation of Simulation Games for the Analysis and Design of Complex Systems” *Simulation & Gaming* Jun;49(3):279-314
- MAYER, I. S. (2009). “The gaming of policy and the politics of gaming: A review” *Simulation & Gaming*, 40(6), 825-862.
- TAYLOR, T.L. (2012) *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- TAYLOR, T.L. (2018) *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press
- WARK, M. (2007). “Alegorías digitales (sobre Los Sims)” *Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura*» [nodo en línea]. Artnodes. N.º 7. UOC.