

Professional Gaming

Luis Fernando Cateura Feliú
juniorcateura@hotmail.com

Matrícula: 061048
Asunción - Paraguay

Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción
<http://www.uca.edu.py/>

Resumen El pro gaming hace referencia básicamente a la posibilidad que tiene una persona de poder jugar videojuegos profesionalmente para ganarse la vida. En el presente documento de investigación se podrá apreciar con detalle el impacto que está generando esta nueva opción laboral elegida cada vez más entre los jugadores de videojuegos.

Key words: gaming, MOBA, Twitch, entretenimiento, internet, live streaming, eSports.

1. Introducción.

En la actualidad, con la tecnología avanzando a pasos agigantados, no es sorpresa que los videojuegos hayan ganado un espacio en la rutina diaria de cada uno, desde jugar un juego casual en el smartphone para matar el tiempo hasta los juegos de consola o pc al que dedicamos unas horas cuando podemos hacerlo. Esta industria ha crecido tanto que podemos compararla en popularidad y audiencia con cualquier otro deporte tradicional que se conozca como el fútbol o el baloncesto.

Así como es divertido jugarlos, hay muchas personas que consideran entretenido poder observar a alguien demostrando su gran habilidad para jugar cierto juego y cuando algo resulta de gran interés para una enorme cantidad de personas, tal evento tarde o temprano, se termina convirtiendo en un nuevo mercado en el cual grandes empresas no dudarán en encontrar la forma de generar grandes cantidades de dinero a partir de el.

2. Historia.

2.1. Inicios.



Figura 1. Juego arcade de Pac-Man.

Para poder comprender mejor el tema, hay que remontarse a los inicios de las máquinas tipo arcade. Un arcade puede definirse como: *máquina recreativa de videojuegos disponible en lugares públicos de diversión*[1]. La característica principal de estas máquinas es que pueden ser utilizadas luego de introducir monedas en ellas. Cubrían varios géneros como deportes, simuladores, carreras, acción, peleas, plataformas y de disparos (shooters en inglés). Poseen desde palancas con un conjunto de botones, hasta un volante o una pistola si se trata de un juego de carreras o de disparos, respectivamente.

La época pre-dorada[2] de los juegos arcade abarca de 1971 a 1977. En 1971 *The Galaxy Game* fue el primer juego del tipo **arcade** que tuvo su lugar en la Universidad de Stanford. En el mismo año, *Computer Space* es el primer videojuego arcade que se vendió comercialmente. En 1972 el juego *Pong* es lanzado.

La época dorada[2] y más importante de los juegos arcade es entre

los años 1978 a 1986 donde nombres como *Space Invaders*, *Pac-Man* y *Donkey Kong* resuenan con gran fuerza, ya que estos juegos popularizaron la competitividad y la lucha entre los chicos y jóvenes de aquél tiempo, por obtener los puntajes más altos y así poder colocar sus nombres para poder ser recordados como los mejores por un largo tiempo.

Entre 1982 y 1984 el programa de TV *STARCADE*[11] transmitía competencias de los juegos de arcade más populares en esos días.

En 1987, con el lanzamiento de *Street Fighter* se genera un boom de los juegos de peleas en salones recreativos. Si bien este juego incrementó la popularidad del género mencionado, no fue hasta su sucesor *Street Fighter II* en 1991, el cual marcó el comienzo de la toda la revolución en torno a la competitividad en los videojuegos, pudiéndose decir que 1987 es el año de nacimiento de los deportes electrónicos.

En 1993 empiezan a nacer las comunidades LAN¹ de computadoras de escritorio, por la popularidad del juego *Wolfenstein 3D*.

Si bien los deportes electrónicos (más popularmente conocidos como eSports, en inglés) no son nada nuevo, estos se formalizaron a partir de 1997 con el nacimiento de varias ligas asociadas a esta nueva clase de entretenimiento. Se hablará más adelante sobre estas.

2.2. El primer Pro gamer.

Hay varios nombres que pueden ser mencionados cuando se habla de quién fue el primer pro gamer (jugador profesional de videojuegos), pero no hay duda de que el jugador más recordado y destacado es Dennis Fong, quien es mejor conocido con su mote ***Thresh***. Dennis empezó en el mundo competitivo de los videojuegos en 1994 con el juego *Doom*, del género FPS² creado por la compañía *id Software* en 1993. El primer gran torneo en el cual compitió fue el **Deathmatch 1995** lanzado por Microsoft.

Con la creación de **DWANGO**, (Dial-up Wide-Area Network Game Operation por sus siglas en inglés) un servicio para videojuegos online en Estados Unidos, Thresh empezó a crearse una muy buena reputación como el mejor jugador de la costa oeste.

En una entrevista que le realizaron en [14] al jugador éste dice:

¹ Local Area Network

² First Person Shooter



Figura 2. Dennis Fong.

Había construido un gran nombre con Thresh, y en las comunidades online que eran bastante nuevas en ese tiempo, era más conocido como el mejor. Nunca había perdido un torneo.

Otro nombre que resonaba era el de **Entropy**, mote que utilizaba Tom Kizmey, quien era conocido como el mejor jugador de la costa este. Thresh y Entropy no se habían enfrentado nunca debido a los problemas de latencia, lo cual no proporcionaba los parámetros para una pelea justa.

La mencionada rivalidad iba creciendo y se volvía cada vez más intensa, hasta que en 1997, se lanzaba el torneo **Red Annihilation** por la compañía creadora de *Doom*. El juego popular en ese entonces era *Quake*, otro de los productos de id Software, en el cual Thresh y Entropy compitieron en la gran final del torneo. El hito más llamativo y recordado fue cuando John Carmack, co-fundador de la compañía y director de *Doom* puso como premio para el ganador de del torneo su **Ferrari 328 GTS**. Para sorpresa de muchos, la final no fue dura o reñida, ya que Thresh terminó derrotando a Entropy de una manera contundente y aplastante.

La vida para Dennis Fong luego de aquél torneo cambiaría con la visita de un periodista de la Wall Street Journal, quien lo entrevistaría para un artículo sobre los juegos online. A medida que transcurría la entrevista, el periodista cambió de idea sobre su artículo y decidió escribir sobre la historia de Thresh. Dennis Fong terminó siendo portada principal del conocido diario, y con 17 años de edad, empezó a recibir varias llamadas de empresas interesadas en pa-



Figura 3. Ferrari 328 GTS otorgado al ganador del Red Annihilation.

trocinarlo. Así comenzaba su carrera profesional en el mundo de los videojuegos, pronto llegando a salarios de seis dígitos, dominando completamente los torneos online durante su carrera en los deportes electrónicos.

3. eSports.

3.1. Ligas.

Los deportes electrónicos[10] siguen con un crecimiento que no se detiene y que nunca ha mirado atrás, cada año la audiencia se duplica, haciendo cada vez más que los eSports sean comparables a los deportes tradicionales. Esta nueva forma de entretenimiento y deporte se empezó a formalizar con la fundación de las ligas **CPL**[3] (Cyberathlete Professional League) y **ESL**[5] (Electronic Sports League) en 1997. Además de estar al tanto de toda la actualidad del gaming y de organizar varios torneos, las ligas proporcionaban la posibilidad y los medios a los jugadores de videojuegos que deseaban jugar de manera profesional.

Luego en 1998, con el boom de la **Internet** y con la gran popularidad del videojuego *StarCraft*, del género RTS³, en Corea del Sur empezaban a proliferar los cafés de videojuegos llegando a un punto donde más de la mitad de los sur-coreanos jugaban el mencionado juego. Como consecuencia, esto llevó a la creación por manos del gobierno de la **Korea e-Sports Association**[8] en el año 2000, una asociación dedicada a los deportes electrónicos, la cual cuenta con apoyo del comité olímpico coreano. Corea del Sur es considerado como el ejemplo a seguir de lo que deberían ser los eSports. Varias de las grandes empresas tienen sus propios equipos, se llevan a cabo torneos realmente bien organizados, los cuales son transmitidos a nivel nacional con los jugadores profesionales siendo considerados como estrellas de rock e incluso héroes por los millones de fanáticos. Como era de esperarse, los Estados Unidos no se quedaría atrás. Es así que en 2002 se funda la **MLG**[9] (Major League Gaming) como la mayor organización orientada a los deportes electrónicos de América del Norte.

3.2. Audiencia.

Ningún otro sector del mundo del entretenimiento ha tenido un crecimiento tan acelerado como lo es el de las computadoras y los videojuegos. La audiencia es un factor sumamente importante que

³ Real Time Strategy

no puede dejarse de lado a la hora de hablar sobre la popularidad que puede generar un tipo de entretenimiento. En un principio los videojuegos estaban orientados mayoritariamente al sector masculino, pero en la actualidad cada vez más mujeres se unen a este mundo en auge. Sacando a relucir las estadísticas observadas en [4] se estima que un 52 % del sector masculino juega videojuegos mientras que por el otro lado el 48 % corresponde al sector femenino. A la hora de comprar videojuegos nos encontramos tanto hombres como mujeres los compran, es decir, 50 % para cada sector.

Sin embargo, la historia es totalmente otra cuando se habla de la cantidad de personas separadas por género que observan eventos de pro gaming, ya que un 85 % son hombres y solo un 15 % son mujeres[13]. Uno se preguntará que se debe tal situación. Debido aún a que la audiencia es ampliamente masculina y que podríamos decir que prácticamente casi todos los jugadores profesionales son hombres, las mujeres no se encuentran demasiado interesadas en observar o participar de eventos de pro gaming ya que hay muy pocos referentes femeninos a las cuales seguir, alentar o sentirse identificadas.

En [6], Lilian Chen, mejor conocida como **Milktea** cuenta su experiencia como mujer en el mundo de los videjuegos competitivos. Lilian es una ex jugadora de **Super Smash Brothers Melee**, lo ha jugado por alrededor de 10 años, de los cuales 3 lo hizo de manera competitiva en distintos torneos. El juego había salido para el **Nintendo GameCube**, lo que lo hace un juego bastante viejo, sin embargo tiene un sector de la población gamer dedicado a el, bien diverso.

El año pasado, menciona Lilian, 1500 personas de 16 países diferentes viajaron hasta Nueva Jersey a un torneo simplemente para jugar. En la época de escuela, Lilian sufría de constante bullying porque es asiática, por su forma de vestir o ser diferente. Super Smash Brothers le abrió las puertas a un mundo totalmente nuevo, una comunidad de jugadores con los mismos intereses, era como el paraíso según ella. Pero no todo era color de rosa. Como era de esperarse, prácticamente no había otro mujer además de ella, con un proporción de casi una chica por cada 30 hombres, algo común en los torneos de este videojuego. De esta forma, una mujer llama la atención, más de lo que podría estar acostumbrada. Un factor con el



Figura 4. Milktea jugando Super Smash Bros.

que muchas chicas no se sentirían cómodas lidiando. Por otro lado, están los jugadores que solo molestan, se ponen ofensivos y abusivos, ya sea a través de las redes sociales o en los eventos porque, tal vez, se sienten invadidos por las mujeres en un juego hecho para un sector predominantemente masculino, y es aún peor si éstas son buenas jugando. Si bien las grandes compañías se encajan apuntando a el mercado de los hombres entre 18 y 34 hay una gran cantidad de mujeres a las cuales no se las tiene en cuenta que podrían generar grandes sumas de dinero.

Ahora, cual es el principal medio de consumo masivo de los seguidores de los deportes electrónicos?. Es tiempo de hablar de lo que se conoce popularmente como streaming. El streaming puede ser definido como: *la distribución multimedia a través de una red de computadoras*. Convengamos que la transmisión de los eventos de pro gaming no es nada nuevo, pero es imposible no mencionar al principal autor de que el consumo de videojuegos y su visualización como un modo de entretenimiento haya crecido hace unos años de manera desmesurada y este personaje principal es **Twitch.tv**.

3.3. Twitch.

Twitch.tv nació en 2011 como proyecto paralelo de **Justin.tv**, una plataforma para video creada en 2007 por Justin Kan, Emmett

Shear, Michael Seibel and Kyle Vogt, pionera del live streaming. En pocas palabras, Justin.tv era como una versión en vivo de **Youtube** las 24 horas del día, pudiéndose observar lo que la gente hacía en su rutina diaria. Debido a que varios gamers empezaron a utilizar Justin.tv para transmitir como jugaban, esto llevó al lanzamiento de Twitch.tv, trayendo como consecuencia en junio de este año 2014 el cierre oficial del primero[7].

Básicamente **Twitch.tv** es la plataforma de video y comunidad de gamers⁴ más grande del mundo con más de 60 millones de visitantes por mes en la actualidad. Los usuarios a través de esta plataforma, transmiten en vivo los juegos que se encuentran jugando en ese momento mientras son observados por los espectadores (sea en vivo o por VOD's⁵) quienes pueden compartir comentarios en tiempo real entre sí, incluyendo al usuario que está realizando el live stream.



Figura 5. Twitch abarca varios sectores del gaming.

Twitch.tv es realmente popular entre toda la comunidad gamer. A tan solo un año de su habilitación, en el 2012, ya contaba con una audiencia mensual de 20 millones de visitantes y en 2013 con 45 millones. Estos espectadores miraban alrededor de 106 minutos

⁴ jugadores de videojuegos

⁵ Video On Demand

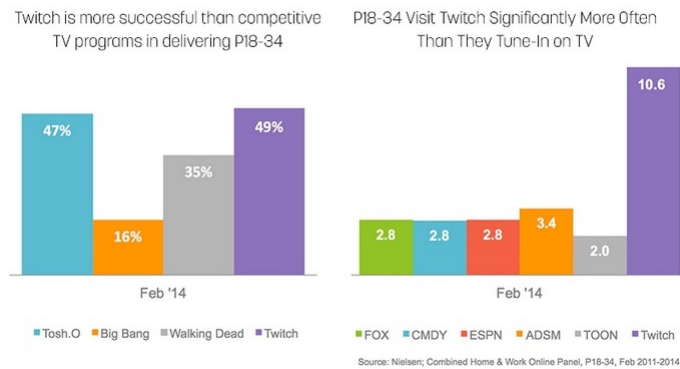


Figura 6. Twitch vs la TV

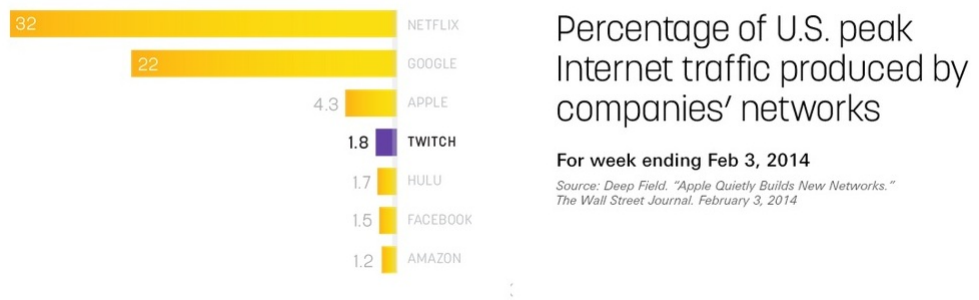


Figura 7. Pico de Tráfico de Internet en Estados Unidos

de video en promedio por día. De todas estas personas, 95 % de los usuarios son hombres y entre estos el 76 % con una edad entre 18 y 49 años[15].

Aproximadamente casi 1 millón de usuarios por mes transmiten como juegan distintas clases de videojuegos, donde el 5 % son los que cuentan con la mayor cantidad de fanáticos. En cuanto a lo que se refiere al tráfico en las redes, en Estados Unidos, Twitch.tv ocupa el cuarto puesto en la ocupación de todo el ancho de banda del mencionado país, sólo siendo superado por gigantes compañías como Netflix, Google y Apple[16].

3.4. Economía.

Cuánto dinero mueven los deportes electrónicos?. Se puede vivir de jugar videojuegos?. Cuánto gana un jugador profesional?. Estas preguntas serán analizadas a continuación. Con toda la creciente popularidad de los eSports, muchas empresas han notado el gran negocio latente que existe listo para ser explotado al máximo. A medida que la audiencia crece también lo hace el dinero en premios.

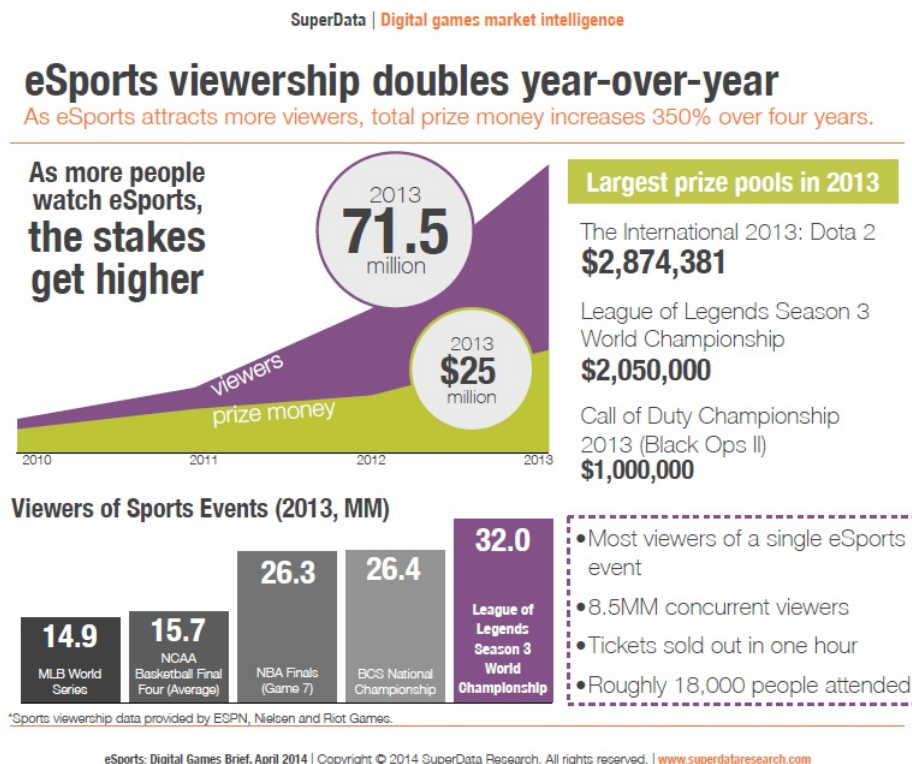


Figura 8. La audiencia y los premios.

En los últimos 4 años, entre 2010 y 2013, hubo un aumento del 350% en los pozos de dinero entre los distintos torneos llevados a cabo[12]. Para tener una idea, el torneo **The International** correspondiente al juego **Defend Of The Ancients 2**, más popularmente conocido como **Dota 2**, del género **MOBA**⁶, organizado por

⁶ Multiplayer Online Battle Arena

la empresa **Valve** (desarrolladores del mencionado juego), en el año 2011 y 2012 el pozo era de 1.600.000 dólares. Luego en 2013, a través del *compendio*, que podía ser obtenido por 10 dólares de los cuales 2.5 dólares iban a parar al pozo final del torneo, se obtuvo un total de 2.874.380 de dólares, donde 1.274.380 fue el aporte hecho por la propia comunidad de Dota. Debido al éxito del compendio, para el The International de este año 2014, utilizando de nuevo este método para que la comunidad pueda aportar dinero, se juntó un gran total de 10.931.105 de dólares, de los cuales 9.331.105 corresponden a lo generado por la comunidad, haciendo que éste torneo anual sea el que mayor dinero mueve en términos de premios.



Figura 9. The International 4.

Otros casos de torneos grandes en el 2013, fueron el de **League Of Legends Season 3 World Championship**, del juego **League of Legends** el cual es más conocido como **LOL**, del género MOBA, desarrollado por la compañía **Riot Games**, con un pozo final de 2.050.000 de dólares y el de **Call Of Duty Championship 2013 (Black Ops II)** con un pozo de 1.000.000 de dólares. De una forma más resumida y compacta, en el 2013 se llevaron a cabo 1134 torneos de distintos videojuegos con un total de 18.767.545 de dólares repartidos con un pozo promedio por torneo de 16.549 dólares mientras

en lo que transcurre de este año 2014 ya se jugaron 946 torneos como un total de 24.034.125 de dólares repartidos hasta la fecha con un promedio de 25,406 dólares por torneo.

Si bien parece bastante dinero, hay un mayor flujo monetario en lo que auspicios se refiere. Muchos equipos o jugadores de los distintos videojuegos son patrocinados por varias marcas bastante reconocidas, desde empresas de tecnología y periféricos para computadoras hasta bebidas energizantes como por ejemplo **Intel, AMD, Razer, SteelSeries, Tesoro, Monster Energy, Red Bull** entre otros. Con toda la audiencia que se duplica por año, la publicidad en donde más salen ganando las empresas patrocinadoras.

Por otro parte, un jugador profesional de videojuegos gana actualmente en promedio más de 6.500 dólares sólo en términos de los torneos, por el lado de los auspiciantes no se maneja una cifra exacta pero sería al menos un salario de seis cifras.

Entonces, dirigiéndonos a la tercera pregunta, parecería que la respuesta es inminentemente un rotundo sí. Pero cual es la duración de la carrera profesional de un jugador de videojuegos?. Qué sucede luego de terminada ésta?. No es algo tan trivial como puede parecer y tampoco deber ser tomado a la ligera. De hecho, la carrera de un pro gamer es realmente efímera. Actualmente, un jugador es apto para jugar competitivamente entre los 16 y 20 años, ya que debido al nivel sumamente elevado de competitividad, una vez superado los 20 es cada vez más difícil de mantenerse al ritmo de jugadores un poco más jóvenes. Otro factor importante es la popularidad que tenga un juego actual, ya que moverse a otro puede no ser costoso para adaptarse pero implica de todos modos casi un comienzo desde cero. La práctica es otra cuestión que no se puede dejar de lado ya que es imposible ser el mejor sin entrenamiento, el cual permite perfeccionar las habilidades necesarias que implica cada tipo de videojuego. Muchos pro gamers dedican al menos 14 horas por día para tener un nivel mínimo acorde a la competencia. Esto claramente significa dedicarse de lleno para poder intentar sobresalir, requiere grandes sacrificios.

Por otra parte, participar de torneos no es la única forma de generar dinero en el mundo del gaming. Varios jugadores profesionales y no profesionales realizan live streaming de como juegan, ganando dinero a través de las publicidades que realizan en sus transmisiones. Tam-

bién tenemos a los comentaristas, quienes hacen que las partidas que se llevan a cabo en los torneos se sintiesen como ver un típico partido de fútbol. De hecho, varios pro gamers luego de retirarse optan por volverse streamers o comentaristas, o crean sus propios equipos, otros realizan la transición a juegos de cartas como el poker donde no se necesita mucha habilidad y reflejos mientras que algunos se dedican a trabajar en empresas relacionadas al gaming.

4. Conclusión.

Con los avances de la tecnología, la globalización y las formas de comunicación, los videojuegos que para muchos resultaba ser sólo un pasatiempo, se fueron transformando en el entretenimiento por excelencia más consumido hoy en día, con la consecuencia de que cada vez mayor cantidad de empresas invierten su capital y recursos en este sector.

El mundo de los videojuegos fue creciendo lentamente en sus principios hasta hacerlo de manera exponencial, expandiéndose velozmente, donde gracias a muchos visionarios, en la actualidad los deportes electrónicos son comparables a cualquier otro deporte tradicional de gran popularidad.

Definitivamente se puede vivir teniendo una carrera profesional como jugador de videojuegos, siempre teniendo en cuenta la dedicación, esfuerzo, sacrificio y entrega que requiere tal aventura, pero esto no solo se aplica al pro gaming, también lo hace a todas las demás profesiones, en el sentido de que si se quiere ser un excelente profesional para estar al servicio y construir una mejor sociedad desde el lugar donde nos encontremos, tales aspectos hay que tenerlos muy en cuenta en el día a día.

Bibliografía

- [1] Arcade. <http://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>.
- [2] Timeline of arcade video game history. http://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_arcade_video_game_history.
- [3] Cpl. <http://thecpl.com/about-cpl/>.
- [4] Entertainment software association. <http://www.theesa.com/>.
- [5] Esl. <http://www.esl.eu/>.
- [6] Whats it like to be a woman in competitive gaming?. <http://ideas.ted.com/2014/09/18/whats-it-like-to-be-a-woman-in-competitive-gaming-a-female-gamer-expla>
- [7] Justin.tv shuts down after 7 years amid reports google is acquiring twitch. <http://thenextweb.com/media/2014/08/05/justin-tv-shuts-7-years-amid-reports-google-acquiring-twitch/>.
- [8] Kespa. <http://www.e-sports.or.kr/>.
- [9] Mlg. <http://www.majorleaguegaming.com/>.
- [10] What are esports? a pro videogaming guide for the rest of us. <http://recode.net/2014/06/22/what-are-esports-a-pro-video-gaming-guide-for-the-rest-of-us/>.
- [11] Starcade. <http://en.wikipedia.org/wiki/Starcade>.
- [12] esports market brief: 71m watch competitive gaming. <http://www.superdataresearch.com/blog/esports-brief/>.
- [13] Infographic: The 50 million-strong esports market breaks into the mainstream. <http://www.superdataresearch.com/blog/esports-infographic/>.
- [14] When doom and quake beget esports. <http://www.alistdaily.com/news/when-doom-and-quake-beget-esports>.
- [15] Audience. <http://twitchadvertising.tv/audience/>.
- [16] Traffic. <http://twitchadvertising.tv/traffic/>.