

ENTREVISTA CON EDWIN LEONARDO DELGADO TOVAR

P: Cuénteme de usted, ¿cómo se llama?

R. Mi nombre es Edwin Leonardo Delgado Tovar, tengo 22 años, estudio Publicidad Internacional en la Universidad Sergio Arboleda.

P. ¿Usted ha jugado de forma profesional alguna vez?

R. Sí, jugué dos años de forma profesional en un juego llamado League of Legends y me retire hace como 6 meses.

P. ¿O sea que su recorrido fueron dos años?

R. Compitiendo sí, igual competí en varias ligas distintas y en diferentes equipos, no siempre fueron los mismos.

P. Y en cuanto a premios, ganó competiciones?

R. Sí, yo jugué varias ligas, mi primera liga que jugué fue la Liga Regional Colombiana, esa la perdimos, quede de segundo, la segunda liga que jugué fue una Mexicana que llegamos también a la final, cuando llegamos a semifinales ahí ya tocaba viajar, entonces el equipo me pagó todo el viaje, fui a México a jugar y allá perdimos, después de eso no jugué como por 6 meses en forma competitiva y luego salió el primer torneo de la liga Universitaria Colombiana, jugué con el equipo de la Javeriana porque en esa época estudiaba allí y quedamos campeones, la final fue contra la Universidad Central, quedamos campeones y ahí nos ganamos una cifra de \$500.000 c/u, lo cual no era mucho en esa época, en esos equipos que ya he mencionado ya había ganado, tenía una mensualidad, por decirlo así, por ejemplo, en el equipo de México fue en el primero que me pagaron, ganaba US\$150 mensuales por jugar con ellos, entonces tenía horas de entreno. Después jugué uno que se llamaba Circuito Ascención Bogotá, donde quedamos campeones también y después jugué con la Liga Regional Colombiana y también quedamos campeones, después de eso me retiré, ese fue mi último torneo, prácticamente gané cuatro torneos.

P. Cuando estaba en esos equipos ¿usted trabajaba con un contrato?

R. Sí, yo tenía un contrato fijo, tenía un contrato en el que obviamente hablaba de mi tiempo, yo tenía unas horas que jugar diarias mínimo, si yo no jugaba esas horas me disminuían el pago o también me castigaban dentro de juego, por ejemplo podía jugar otra persona por mí, pues que haga parte del equipo, no puede jugar cualquier persona así de la nada, pero si había un suplente mío ese podía jugar, ese era mi castigo y sí yo tenía un contrato que decía mi sueldo y que los premios eran aparte de mi sueldo, que si yo ganaba premios me llegaba más plata, o sea, que ganáramos o no ganáramos yo tenía un sueldo pero si ganábamos tenía una bonificación más.

P. ¿Usted considera este trabajo como cualquier otro?

R. En la época que yo empecé no, porque los sueldos eran muy bajitos, el juego y la escena Esports no era muy reconocida, entonces en esa época yo diría que no, pero de un año hacía acá sí, yo tengo muchos compañeros que han dejado cosas que estaban haciendo por dedicarse al LoL y creo que hoy sí se puede vivir de eso, igual en los países avanzados ya hay gente que vive de eso, los que se dedican a jugar ganan un montón de plata, pero en Colombia al comienzo era difícil ganar plata pero hoy los equipos ya tienen patrocinios, las ligas ya les están dando plata a los equipos para les puedan pagar a los jugadores, los contratos son más serios, entonces de un año para acá ya se puede vivir de eso, igual es complejo porque es una escena que no es muy reconocida en Colombia pero están siguiendo un buen plan, entonces yo creo que si va a dar frutos.

P. En Latinoamérica usted cómo ve el apoyo, excluyendo México que es la cuna.

R. Sí, hay una liga que es la LLM, que ahora se le cambió el nombre, se llama Liga Movistar, en esa liga usted puede vivir de eso, esa gente gana como 6 millones cada dos meses, el cual es un sueldo que está muy bien, en esa liga si, lo que pasa es la Liga Movistar es como la Liga de Fútbol en Colombia, y las ligas donde yo jugaba era como la categoría B, por decirlo así, entonces en el mío obviamente ganábamos plata pero no era mucho, pero en la Liga Movistar la gente si gana muy buena plata y esa gente ya tiene una cosa que se llama Gaming House, que es que usted puede irse a vivir a una casa en México, generalmente esas casas están en México o en Chile, irse a vivir a una casa de ellos con todo el equipo, entonces usted realmente juega todo el día.

P. ¿Usted considera que hay muy buen apoyo?

R. En Latinoamérica hay buen apoyo, en Colombia lo hay hace como 6 meses, por eso ya está fuerte en Colombia, pero como le digo, cuando yo empecé era muy nulo eso, nos veían por mucho 300 personas, ahora hay 1.500-2.000 personas viendo los partidos diarios y la Liga Movistar si la ven unos 30.000 a 50.000 personas.

P. No tenía idea sobre la Liga Movistar entonces?

R. Por eso Movistar compró el Movistar Arena, la final va a ser ahí, la compró para montar todos los eventos que está comprando.

P. Teniendo en cuenta eso, ¿usted considera que dedicarse a ser GAMER profesional sería una carrera respetable?

R. Si, en la actualidad sí, y más si se logra salir de acá, si, da mucha plata, hay jugadores en Norteamérica que ganan 12 a 15 millones de pesos mensuales, eso es muy difícil ganarlo aquí en Colombia, aunque eso está avanzando mucho en nuestro país, entonces es viable dedicarse a eso, igual no es fácil, no basta con decidir dedicarse a vivir de los videojuegos, se necesita ser muy bueno, hay mucha gente que hace eso pero muy poca que gana mucha

plata, entonces imagínese el filtro que hay para que usted pueda ganar plata por jugar, usted tiene que ser muy bueno y dedicarle muchas horas.

P. Claro, porque los juegos son como un medio de entretenimiento, no están hechos para eso específicamente.

R. Aunque ahora todos los juegos que están sacando son en línea, juegos como Mario, esos que usted jugaba como single player o cooperativo con un amigo, esos juegos ya están mandados a recoger, todos los juegos ahora el Apex Legends, todos esos juegos son online porque están incentivando una competencia, entonces todos los juegos que están saliendo últimamente son para competencia y se le hacen torneos, empiezan a salir equipos, patrocinadores, entonces yo creo que ahora la industria de los videojuegos está apuntando a que dé dinero, no tanto a las empresas que realizan el juego sino a las personas que lo juegan.

P. ¿Usted cómo cree que en la sociedad Colombiana está bien visto este tipo de profesión?

R. Yo creo que se está cambiando pero como en un radio, por ejemplo mi mamá, al comienzo cuando yo le dije que me iban a pagar por jugar LOL, ella no me creyó y cuando llegó el primer sueldo, eso hace como 4 años, cuando llegó el primer sueldo que eran como \$500.000 dijo, que es esto?, porque está ganando plata si eso es un juego?, con mis compañeros pasaba lo mismo, la gente decía, mamá me voy a dedicar a esto, entonces las mamás decían ; no, ¿qué le pasa?, estudie vago, pero entonces ahora las familias que están alrededor de estos gamers se están adaptando, por ejemplo a mi mamá le he mostrado fotos de los eventos, los padres de mis amigos ya lo ven como algo más normal, pero igual como digo es un radio porque esos padres están más cerca a ese mundo, pero a la gente que no tiene ni idea de eso unos les dice, mire que estoy ganando plata por eso, dicen muy vago, piensan que uno no está haciendo nada y en verdad es muy duro, lo comparan con otros trabajos y en el juego usted tiene que ser bueno, es como un jugador de fútbol, usted tiene que ser bueno en cuanto a las mecánicas del juego y también eso lo agota a uno mentalmente. Yo me acuerdo en las partidas competitivas presenciales que usted termina un juego muy agotado, si uno había perdido estaba deprimido y si ganaba era más fácil entrar a la otra partida, pero es un trabajo muy duro, estresante, le ocupa mucho la mente.

P. Según lo que usted conoce por su experiencia como jugador, qué relación ha tenido con plataformas como YouTube y Twitch, ha usado alguna de éstas?

R. Sí, yo creo que YouTube y Twitch son como unos parqueaderos secundarios, que ayudan mucho a que esta industria crezca, Youtube no tanto, yo creo que entró tarde, se dio cuenta muy tarde del potencial que había en esto porque Twitch si lo hizo porque aparte de que usted puede ganar plata con un equipo le da el beneficio de crear, no sé si le explico cómo funciona Twitch, hay una forma que se puede suscribir a la persona que está jugando, una suscripción vale 5 dólares y es mensual, no recibe ningún beneficio el que se suscribe, es como un apoyo, como una donación entonces la empresa les da 3 dólares y coge 2,

entonces hay gente que tiene un montón de suscriptores, la gente le dona, por eso creo que Twitch ha hecho esto muy fuerte. Además, es la plataforma oficial en donde se transmiten todas las competiciones, todo el tiempo están transmitiendo sobre League Of Legends, fornite, FIFA, o sobre algún otro videojuego, obviamente si uno es gamer primero conoce esa plataforma. En cuanto a YouTube entró hace muy poquito, tal vez hace como un año y funciona igual, usted se puede suscribir, ellos habían poddo comprar Twitch y ya, pero optaron por crear su propia plataforma. Igual hay otras muchas plataformas, pero se me escapan los nombres, sé que hay muchas en China que son super famosas, en la parte de Oceanía también hay una plataforma como Twitch, que es muy famosa.

P. En Colombia cual es la más popular?

R. Twitch es la más popular, es que yo solo puedo hablar de un ámbito de videojuegos que es el LOL y la del UBP que es una organización de España que compró los derechos con RIET de transmitir los partidos oficiales de la liga en español y ahora hay una que se llama la UBP Colombia, porque se dieron cuenta que en Colombia está trascendiendo esto de los videojuegos, antes se llamaba La Grieta, es como la que organizaba todo los de Esports en Colombia, pero la UBP compró La Grieta y también compró algo en México, UBP ha sido muy fuerte en los países de habla hispana y está apoyando mucho, por eso digo que desde hace un año el mundo de los Esports en Colombia es viable porque ya hay muchos patrocinadores.

P. En el tema de streaming, ¿usted ha transmitido alguna vez?

R. Yo en una época transmití pero es duro, igual no puedo decir que me fue mal porque no le dedique el tiempo suficiente, los streaming lo hacen 6 u 8 horas diarias, hay que tener consistencia, usted no puede decir que hoy voy a transmitir y ya tengo 900 viewers, yo dure transmitiendo como 6 meses pero había días que transmitía y luego pasaba una semana sin transmitir, yo sabía en mi interior que no iba a vivir de eso, entonces por eso no le iba a dedicar el 100% de mi tiempo porque yo estudiaba. A la hora de competir si le dedicaba tiempo pero era más que todo porque me gustaba no porque yo fuera vivir de eso. Pero si había mucha gente que se dedicaba a eso para vivir y lo máximo que llegué a tener fue como 40 viewers, lo cual es mucho para Colombia, pero igual sigue siendo muy poco, NINJA por ejemplo tiene como 40.000 viewers pero es gente que transmite todos los días 12 horas, 24, a veces 72, generalmente hacen retos y la gente empieza a ganar viewers. En Colombia no hay streaming así grandes.

P.¿Usted en qué plataforma se siente más cómodo a la hora de transmitir?

R. Twitch es la mejor, es la que comanda todo, no tiene ninguna competencia y YouTube no es fuerte, tiene que pasar mucho tiempo para que coja fuerza, porque Twitch siempre está haciendo algo, está en constante cambio, va a llegar el día que YouTube se va a dar

cuenta que no tiene la mejor plataforma y va a querer comprar Twitch aunque yo creo que no se dejen comprar tan fácil.

P. Muchos académicos y tipos que son duros en estos temas de las plataformas y nuevas tecnologías dicen que esto es prácticamente una red social, ¿usted qué opina?

R. Sí yo creo, además existen otras plataformas que no son tanto de streaming como Discord que es una plataforma totalmente gratuita, por ejemplo SKYPE es una plataforma que ya nadie usa, está prácticamente muerta, hay una que se llama Teamspeak que son prácticamente canales de comunicación, entonces cualquier persona puede crear un canal y en ese canal puede haber varios canales, de forma que se puede entrar y hablar con otra gente. En Twitch está la modalidad de Chat y sí se está convirtiendo en una red social porque uno tiene un perfil, uno tiene un canal, por ejemplo si una persona transmite uno va a ese perfil y puede ver lo que transmitió. Siento que es muy activa la comunidad de Twitch porque siempre está comentando algo, entra tanta gente que no se alcanza a leer lo que están diciendo. Es una comunidad muy grande y muy tóxica entre sí, pero también se apoya mucho, lo tóxico se queda en lo virtual, no significa que la gente sea así en la vida real. La gente piensa que los que nos dedicamos a esto vivimos encerrados pegados al computador, que no salimos, pero los jugadores tienen una vida aparte de las plataformas. Yo puedo decir que en el mundo de los videojuegos he hecho buenos amigos, nos vemos, salimos de fiesta, por eso también se cuenta como una red social, se puede jugar con alguien y gustarle a uno como juega o se divierte jugando con él y entonces lo agrega, hablan por disco, por voz, hasta que ya le conoce el nombre, la edad, donde vive. Yo conozco mucha gente de otros países, México, Argentina, España, por eso la considero una red social. Con la diferencia que a los que se conocen en el juego no da miedo agregarlos, lo que sí sucede en otras redes sociales.

P. Usted que conoce distintos tipos de audiencias que se pueden conocer en estas plataformas de todo tipo de contenidos que se pueden subir, siente que cada vez en Colombia es mayor la cantidad de público que está sintonizando estas plataformas?

R. Sí, yo creo que cada vez están saliendo videojuegos nuevos y tienen un público distinto, por ejemplo a mi Fortnite no me gusta pero si hay mucha gente que se dedica a Fortnite en Colombia, se van creando ciertos sectores, es como al que le gusta el futbol, a otros el baloncesto y así, entonces mientras estén saliendo juegos nuevos se van creando nuevas comunidades. Hay unos que les gustan más juegos de estrategia o en primera persona, en tercera persona, entonces el tipo de juego crea la comunidad. Pasa también que muchos que hacen streaming muchas veces tienen seguidores no por el tema sino por el carisma que tienen, a veces por su manera de ser hacen que termine gustándole a uno el juego y dependiendo la forma en que transmiten puede uno terminar cambiando sus gustos.

P. ¿Considera usted que la gente que se dedica al Streaming hacen parte de la industria del entretenimiento?

R. Claro, yo creo que los canales de Twitch jamás van a funcionar sin la audiencia, por ejemplo uno está viendo Ninja y normalmente también está viendo el chat y la gente hace que también sea divertido el streaming, depende mucho de quién esté hablando, pero también depende de mucho de la comunidad.

P. Cuando usted transmitió su relación con sus audiencias cómo eran?

R. Lo que es el streaming está acabando con la televisión, yo por ejemplo ya no veo televisión, ni siquiera ya casi abro YOUTUBE, yo solo abro Twitch y puedo seguir canales, busco cuál de los canales que uso están transmitiendo y miro, generalmente los Streaming leen el chat, por eso los gamers tienen dos pantallas, una en la que están jugando y otra en la que tienen el chat, entonces por ejemplo le preguntan sobre la partida y él responde, por ejemplo él propone que si le dan 5 euros transmite otros 5 minutos y la gente los empieza a donar, él empieza a ganar dinero a cambio de brindar entretenimiento, eso le puede significar estar 24 o 72 horas haciendo streaming. Estoy seguro que la gente que hace streaming no ve televisión porque es un medio de entretenimiento pero no hay interacción, solo se está con la pantalla y nada más en cambio en el streaming se puede escribir y le responden. La industria del cine y la televisión se están dando cuenta de eso y sacan capítulos interactivos, donde la gente opina como le gustaría el desenlace de una historia o de una película. Los streaming dicen donen dinero y me dicen que jugar y él juega lo que le pidan, él se lucra pero funciona como una suscripción a una empresa de cable, donde se paga por entretenimiento.

P. Hablando de ese tema de Bandersnatch, en cuanto que estas producciones interactivas dentro de las plataformas de streaming, ya sea NETFLIX que también es streaming aunque de otro tipo de contenido, está dando opciones interactivas dentro de sus títulos como Bandersnatch, o minecraft: story mode, están montadas sobre la plataforma, se puede jugar si se tiene una consola y según su experiencia ¿cómo jugador como piensa que este tipo de producciones afecte el mercado de los videojuegos y que ve a futuro en cuanto a la creación de contenido?

R. Yo creo que se está afectando mucho, igual las tecnologías por ejemplo Apple sacó APPLE JUEGOS, todas las empresas grandes se están dando cuenta que es servicio de streaming; puede ser de videos, de música tienen mucho potencial porque las personas si pueden interactuar, además que el beneficio del streaming es que es en vivo, lo que usted está viendo está pasando en ese momento. SONY va a sacar una plataforma donde va a existir una aplicación en los televisores como NETFLIX pero de juegos y el software va a estar montado en la aplicación, ya no va a haber necesidad de comprar consola, solo se va a pagar una suscripción y va a poder jugar videojuegos porque no hay que comprar el juego, solo si acaso tocará comprar el control, pero se están dando cuenta que todo lo de streaming está dando, lo mismo que todas las cosas digitales. Por ejemplo, los videojuegos, el último que yo compré fue el FIFA 19 pero porque a mí me gustaba jugar con los juegos en físico, pero por ejemplo en el computador yo no tengo ningún juego físico, yo tengo varios juegos

instalados pero ninguno lo instale físicamente, todo es digital. Plataformas como Sting, Origin, son plataformas que están en la nube, son bibliotecas en la nube y usted lo que hace es comprar el juego.

P. Vio que XBOX sacó una plataforma para jugar juegos viejos?

R. Sí, se puede pagar una suscripción y en esas plataformas están los juegos viejos, ya la tecnología está tan avanzada que pueden brindar que se pueda jugar solo con aplicaciones.

P. En la actualidad las formas de entretenimiento, la industria, el cine, están evolucionando, están cambiando a través de la tecnología, como cree que estos cambios afecten a los jugadores profesionales o a quienes hacen streaming en forma seria

R. Yo diría que no lo afecta, porque ya hay un público y gente reconocida en este mundo, por ejemplo Ninja las empresas grandes ya saben que hay un público, entonces empiezan a patrocinar a Ninja, que ya hay cosas estructuradas y no se puede llegar a crear cosas que funcionen obligatoriamente, pues las ya establecidas les van a generar más público. Por ejemplo MOVISTAR tiene una aplicación como NETFLIX y ellos transmiten en esa plataforma los partidos de la liga MOVISTAR, entonces no sólo están generando contenido de vídeos, películas, series sino que se están dando cuenta que el negocio de los videojuegos da mucha plata. Estoy seguro que no demora NETFLIX en hacer algo, porque en los videojuegos hay un público muy grande que ha estado abandonado y que plataformas como Twitch han sabido aprovechar.

P. Qué piensa sobre el fenómeno que el jugador está dejando el control al lado y se está volviendo el espectador

R. Es lo mismo que un piloto de carreras, el estado sentado solo controlando el vehículo con un timón, no está haciendo mucho esfuerzo físico, o cuando una persona se sienta a ver un partido de fútbol, no está corriendo no está participando en el juego pero si le interesa puede estar aprendiendo sobre las jugadas que elaboran los que están en el campo. Lo mismo pasa con los jugadores de videojuegos, se puede disfrutar también mirando a los que saben y aprendiendo cosas que seguramente va a poder aplicar más adelante