

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **FIFA Y PES: LA INFORMACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS PARA BENEFICIO DE LOS PERIODISTAS DEPORTIVOS**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

**Alejandro Asis Loyola Choquehuanca**

**Código 20152039**

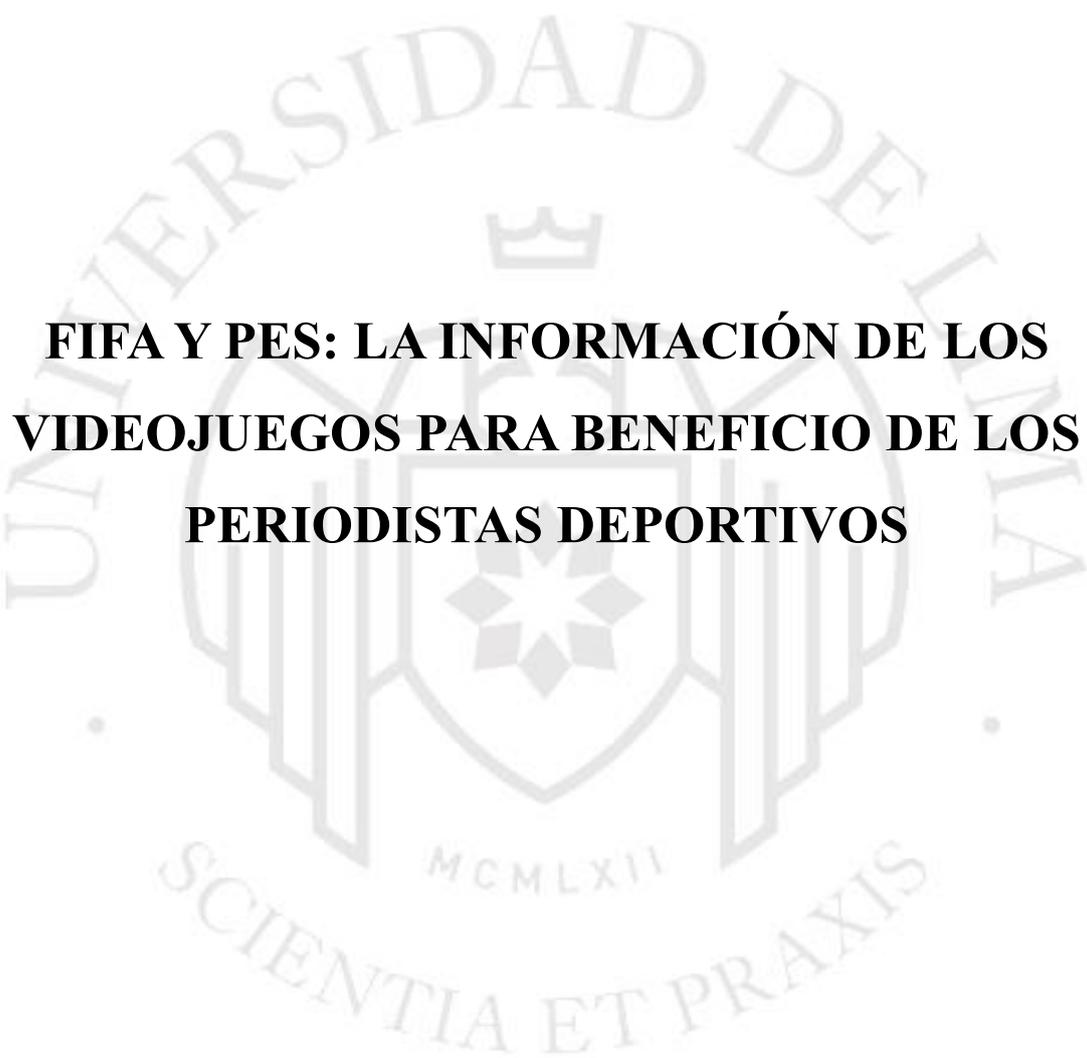
**Asesor**

**Alberto Matsuura Sonoda**

Lima – Perú

10 de Enero de 2022





**FIFA Y PES: LA INFORMACIÓN DE LOS  
VIDEOJUEGOS PARA BENEFICIO DE LOS  
PERIODISTAS DEPORTIVOS**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>FIFA Y PES: LA INFORMACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS PARA BENEFICIO DE LOS PERIODISTAS DEPORTIVOS.....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>8</b>
1.1 <i>EL PROBLEMA.....</i>	8
1.1.1 <i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</i>	8
1.1.2 <i>UTILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS.....</i>	8
1.1.3 <i>PERIODISMO CON UN TOQUE “GAMING”.....</i>	9
1.1.4 <i>Periodismo deportivo y videojuegos en Perú.....</i>	10
1.1.5 <i>Cambio de dinámicas por el COVID-19.....</i>	11
1.2 <i>Objetivos de la investigación.....</i>	11
1.3 <i>Justificación.....</i>	12
1.4 <i>Estado del arte.....</i>	13
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y MARCO CONTEXTUAL.....</b>	<b>22</b>
2.1 <i>MARCO TEÓRICO.....</i>	22
2.1.1 <i>El videojuego y sus alcances.....</i>	22
2.1.2 <i>Nueva estrategia: Gamificación en el periodismo digital.....</i>	27
2.1.3 <i>Producciones para medios digitales.....</i>	30
2.1.4 <i>Conceptos físicos.....</i>	31
2.2 <i>MARCO CONTEXTUAL.....</i>	32
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....</b>	<b>36</b>
3.1 <i>DISEÑO DEL ESTUDIO.....</i>	36
3.2 <i>UNIVERSO Y MUESTRA.....</i>	37
3.3 <i>HERRAMIENTAS.....</i>	39
3.4 <i>MATRIZ DE VARIABLES.....</i>	40
3.5 <i>MATRIZ DE CONSISTENCIA.....</i>	42
3.6 <i>VALIDACIÓN DE HERRAMIENTAS.....</i>	43
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....</b>	<b>45</b>
4.1 <i>IDENTIFICACIÓN DE LAS MODALIDADES DEL JUEGO.....</i>	45
4.1.1 <i>Modalidades y categorías de FIFA y PES.....</i>	45
4.2 <i>RESULTADOS DE PERIODISTAS PROFESIONALES.....</i>	51
4.2.1 <i>Modalidades de juego para periodistas.....</i>	51
4.2.2 <i>Análisis del perfil de periodista.....</i>	58
4.2.3 <i>Percepción de los periodistas acerca de los videojuegos FIFA y PES.....</i>	64
4.3 <i>RESULTADOS DE PERIODISTAS EN FORMACIÓN.....</i>	75
4.3.1 <i>Modalidades del juego para periodistas en formación.....</i>	75
4.3.2 <i>Análisis de perfil de periodista en formación.....</i>	82
4.3.3 <i>Percepción de los periodistas en formación acerca de los videojuegos FIFA y PES.....</i>	87
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>96</b>

## RESUMEN

Desde su creación los videojuegos han sido calificados como un elemento para el ocio y el entretenimiento, sin embargo, esta concepción ha ido cambiando poco a poco. El gran realismo que ofrecen videojuegos deportivos hoy en día, los ha vuelto unos simuladores capaces ser una copia fiel de lo que vemos por televisión ante este avance, también surgen nuevas formas de usarlo.

Este trabajo tiene como finalidad identificar qué tipo y qué tan útil es la información que ofrecen los videojuegos, FIFA y PES, para periodistas de trayectoria y aquellos que aún están en formación. Para ello se realizaron entrevistas a profundidad, grupos focales, test de personalidad, todo para conocer tanto la opinión de los consultados, así como también, cuál era su estilo de jugador. Por el lado de los mismo videojuegos se realizó un análisis de contenido para saber más sobre qué tipo de información está disponible para los usuarios.

Tras el trabajo de campo, pudo conocer que los videojuegos deportivos aportan una gran cantidad de información, sobre todo en materia de recordación de nombres y de otros aspectos relacionados al fútbol. A pesar, de comprobarse por los propios consultados que estos simuladores son de utilidad, estos no lograban darle el crédito como otra fuente periodística. La gamificación ha vuelto que un proceso, quizá tedioso, sea casi invisible para nuestros encuestados que con jugar por mucho tiempo, les ha dado ventajas por encima de otros colegas.

**Palabras clave:** gamificación, deportes, periodismo, videojuegos, jugadores, aprendizaje, esports

## **ABSTRACT**

Since their creations, video games have been classified as an element for leisure and entertainment, however, this concept has been changing little by little. The great realism that sports video games offer today has made them capable of simulators being a faithful copy of what we watch on television, because of these advances, new ways of using it also emerge.

The purpose of this work is to identify what type and how useful is the information offered by video games, FIFA, and PES, for long-time journalists and those who are still studying. For this, in-depth interviews, focus groups, personality tests were carried out, all to know both the opinion of those consulted, as well as, what was their playing style. On the side of the same video games, a content analysis was carried out to find out more about what type of information is available to users.

After the fieldwork, was able to learn that sports video games provide a great amount of information, especially in terms of remembering names and other aspects related to football. Despite being verified by the respondents themselves that these simulators are useful, they did not give them credit as another journalistic source. Gamification has made a process, perhaps tedious, almost invisible for our respondents who, by playing for a long time, has given them advantages over other colleagues in terms of information.

**Keywords: gamification, sports, journalism, videogames, players, learning, esports**

# INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación tiene como finalidad determinar el nivel de información que ofrecen los videojuegos deportivos FIFA y Pro Evolution Soccer para las labores profesionales de periodistas en formación y de trayectoria. Las innovaciones tecnológicas cada vez son mayores y los videojuegos no son la excepción, su nivel de realidad incrementa año tras año por tal motivo lo que uno ve en pantalla se asemeja mucho a la vida real.

Uno de los puntos más importantes del trabajo es la gamificación que es la implementación de elementos lúdicos un proceso tedioso para volverlo amigable y más accesible (Marczewski, 2005), además de la teoría de la disrupción (Dru, 1997), a los videojuegos siempre se los ha catalogado como meros distractores de tareas importantes y que sólo sirven para el ocio, sin embargo, esta apreciación está cambiando poco a poco.

Para ello se ha realizado una investigación en la cual tiene como muestra periodistas deportivos y periodistas en formación, el contexto que rodea a este trabajo es el de la pandemia del COVID19, y especialmente en Perú se decretó confinamiento desde marzo a hasta julio del 2020.

La pregunta de esta investigación es: ¿Qué tipo de información ofrecen los videojuegos deportivos FIFA y PES para la práctica informativa de los periodistas de trayectoria y en formación?, cuyos objetivos serán analizar las modalidades de juego que otorgan más información, el perfil del periodista que juega videojuegos, su percepción al respecto de la información de videojuegos y finalmente, el uso de videojuegos en medios de comunicación en medio de la pandemia COVID19.

La metodología empleada dentro del trabajo abarca tres Focus Group para los periodistas en formación y entrevistas individuales para los periodistas de trayectoria. Así como el test de Bartle para poder identificar qué tipo de jugadores eran los entrevistados.

# CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 El problema

### 1.1.1 Planteamiento del problema

Esta investigación busca analizar el uso periodístico que los periodistas deportivos jóvenes o en formación les dan a los videojuegos de fútbol. Los cuales ofrecen modalidades diversas a los usuarios, tales como un partido rápido, cuyo atractivo es simular el duelo entre dos equipos profesionales a elección, o el de una construcción de un club desde cero, mediante estas modalidades se canaliza información veraz y de utilidad.

### 1.1.2 Utilidad de los videojuegos

El trabajo tiene como eje principal demostrar que la información que brindan los videojuegos deportivos -en este caso, FIFA y Pro Evolution Soccer (PES)- son de utilidad tanto para periodistas como para los estudiantes de periodismo. Al ser ambos simuladores de fútbol, deben crear y recrear la realidad al máximo, tal y como vemos un partido por televisión. Eso incluye la parte audiovisual como los planos de cámara, repeticiones y animaciones de los partidos, así como la parte deportiva, las características de las vestimentas de los deportistas y distintos elementos del estadio.

También se da el caso inverso, donde la televisión toma como referencia lo usado en los videojuegos. Tal caso se da en la regla del offside o posición adelantada, la gráfica de esta se daba de manera natural en los videojuegos<sup>1</sup>, pero no es hasta la llegada de la asistencia por video arbitraje<sup>2</sup> (VAR por sus siglas en inglés), que tomó más vigencia.

La información vertida en FIFA, desarrollada por EA Sports, tiene el aval del ente máximo del fútbol, así como de diversos clubes y ligas profesionales. En el caso de PES, propiedad de Konami, mantiene acuerdos de licencias con diversos clubes tanto en América y Europa.

Se eligió FIFA para el trabajo trabajo pues es el juego con mayor cantidad de licencias oficiales y es el que brinda mayores datos apegados a la realidad, además por la gran cantidad de público

---

<sup>1</sup> Imagen de un offside en FIFA 14: <https://www.mobvgames.com/images/shots/1/667417-fifa-14-windows-screenshot-instant-replay-after-an-offside.jpg>

<sup>2</sup> Imagen de uso de gráfica en el VAR: <https://resources.premierleague.com/photos/2020/08/13/b5c0d79a-7ba9-4335-86de-0b8a35cdbfd3/VAR-offside-green-line.JPG?width=1350&height=759>

que lo sigue. Este videojuego, al ser creado para consolas con conexión a internet, mantiene actualizados a los usuarios jornada a jornada con información sobre los partidos, los futbolistas y sus trayectorias, para dar realismo a los partidos. Aún así, no se ha discriminado a los jugadores de Pro Evolution Soccer (PES) pues tienen modos de juegos similares con un nivel de información similar.

Por lo tanto, la pregunta del problema de esta investigación es: ¿Qué tipo de información ofrecen los videojuegos deportivos, FIFA y PES, para la práctica periodística de los periodistas de trayectoria y en formación?

### **1.1.3 Periodismo con un toque “gaming”**

Sobre la pregunta de investigación, se menciona la práctica periodística pues no sólo se limita a una función informativa, sino a una práctica total, tanto de pre, producción y post de un hecho noticioso a tratar. La investigación aborda los temas de periodismo deportivo y videojuegos, los perfiles de los periodistas que los usan y la percepción que tienen ellos de estas herramientas.

Los avances de los videojuegos han despertado cada vez más interés de las personas, y los periodistas no son la excepción. El relator de la cadena internacional de deportes ESPN, Miguel Simón, contó en una conferencia <sup>3</sup>que utilizaba los videojuegos para preparar sus transmisiones por el grado de recreación de los jugadores, no sólo por el parecido físico, sino por la recreación de los movimientos que estos realizan dentro del juego.

Dicha noticia fue motivadora para indagar sobre el tema, pues, posiblemente no era el único periodista en dar este uso a los videojuegos. Un sondeo previo realizado por el autor de este trabajo llevado a cabo la última semana de abril y la primera de mayo del 2019 a fin de comprobar el fenómeno previo. Se consultó con periodistas deportivos en ejercicio, Denis Prince (Líbero) y Renzo Norvani (Perú21), permitió validar inicialmente este supuesto y recoger información valiosa para probar que los periodistas deportivos -sobre todo los más jóvenes- han usado videojuegos durante su trayectoria profesional, sobre todo, con el fin de conocer nuevos futbolistas fuera del espectro común, además de recoger nociones tácticas que

---

<sup>3</sup> 19 de diciembre de 2018. Miguel Simón da una conferencia en las oficinas de Microsoft en Argentina acerca que la XBOX es una herramienta para recolectar datos y análisis de datos. <https://www.analiticaspports.com/como-un-talento-de-espn-utiliza-fifa-y-pes-para-conocer-a-los-equipos-que-va-a-analizar-en-sus-transmisiones/>

permite el juego mediante la motivación y las diversas modalidades que ofrecen. Como el propio Miguel Simon comentaba en diciembre del 2018, “cuando me imaginaba como relator de fútbol, armaba los equipos con soldaditos en miniatura [...] Estoy seguro de que, si hubiera crecido en la época de los videojuegos, hubiera sido un jugador de tiempo completo”.

La presencia de los videojuegos en el periodismo deportivo no es algo nuevo. La empresa EA Sports<sup>4</sup>, mantiene un acuerdo desde hace más de 2 años con la Premier League (Primera división del fútbol de Inglaterra) para ser la generadora de todas las estadísticas de la temporada que son finalmente usadas por periodistas en su labor. Sin embargo, estas innovaciones son recientes por lo que no hay información académica para ser citada para este caso en particular.

#### **1.1.4 Periodismo deportivo y videojuegos en Perú**

Por su parte, el periodismo peruano aún no se entrega a las bondades que nos ofrecen las nuevas tecnologías, la convergencia digital se va introduciendo a pasos de bebé dentro de los medios tradicionales casi que por obligación. En el lado particular de los periodistas, aquellos que son casi fundadores de los canales de difusión, ven aún distante cómo estas tecnologías pueden ser de utilidad y, sobre todo, el objeto de estudio de esta investigación: los videojuegos. Por su parte, aquellos que son más jóvenes tienen una respuesta favorable ante estas nuevas herramientas al ser contemporáneos.

Un aspecto interesante es la valoración que se le otorga a los futbolistas. Lionel Messi no tiene la misma puntuación que un jugador de segunda división de un país recóndito. Dicha clasificación se hace con base en los criterios estipulados en el juego que nos arroja un valor promedio que se refleja en la realidad. Además, en distintas modalidades del juego, uno puede optar por conocer el potencial que tienen los jugadores jóvenes lo que orienta sobre lo que podría llegar a ser en unos años dicho futbolista. Ambos videojuegos contienen información valiosa y sobre todo veraz que debería ser de utilidad para la práctica periodística.

Unos años atrás, los jugadores de fútbol se fijaban en el puntaje otorgado en los diarios por periodistas quienes calificaban su rendimiento semana a semana, estas calificaciones continúan, pero ya no con tanto revuelo. En los últimos meses diversos futbolistas se quejaron, en tono amistoso, por las calificaciones obtenidas por el videojuego FIFA en su modo Ultimate Team, cobrando esta una mayor relevancia por encima que los medios periodísticos.

---

<sup>4</sup> Acuerdo entre EA Sports y Premier League <https://www.bbc.com/news/business-10724504>

### **1.1.5 Cambio de dinámicas por el COVID-19**

Ya en tiempos modernos, la pandemia del nuevo coronavirus llegó a Sudamérica y a inicios de marzo puso en cuarentena a todo el mundo en el transcurso de ese mes. El deporte mundial no fue ajeno a ello pues el fácil contagio hace a cualquier persona vulnerable; por tal motivo, se suspendieron múltiples competencias lo que motivó que los videojuegos sean el reemplazo perfecto de transmisiones deportivas.

Ante la falta de fútbol tradicional en las pantallas debido a la pandemia, distintos equipos de fútbol y futbolistas tomaron la iniciativa de crear torneos a beneficio para distintas causas benéficas por la crisis económica causada por el COVID-19. Estos torneos consisten en que los deportistas junto a otras personalidades famosas disputen partidos de FIFA en vivo mientras eran comentados por periodistas.

En Perú, el canal Movistar Deportes decidió emitir las repeticiones de los partidos de la selección peruana y previo a que estos salieran al aire se hacía una simulación con el videojuego PES (Pro Evolution Soccer) que era narrado por periodistas deportivos tradicionales. En Argentina, por su parte, se realizaron torneos de distintas formas, tanto de jugadores tradicionales que se animaban a jugar al FIFA, relatados por periodistas tradicionales, así como futbolistas, tenistas y cantantes que jugaban con relatos de especialistas del videojuego, y transmitidos por una señal tradicional.

## **1.2 Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general:**

Comprobar el nivel y tipo de información que ofrecen los videojuegos deportivos, FIFA y PES, para la labor informativa de los periodistas de trayectoria y en formación

### **Objetivos específicos**

1. Identificar las modalidades dentro del juego que mayor información entregan al usuario y de qué clase es esta.
2. Analizar el perfil del periodista y futuro periodista que haya jugado FIFA y PES.

3. Describir la percepción que tienen los periodistas sobre la utilidad de los videojuegos FIFA y PES en sus tareas laborales.

### **1.3 Justificación**

Este estudio tiene como motor la falta de información académica en el tema. Si bien, los videojuegos han sido objeto de estudio en los últimos años, su relación con el periodismo -aún más, con el deportivo- es escasa y mucho más en Perú. En el contexto nacional, el plano de los videojuegos es un terreno fértil que posibilita nuevos enfoques a explorar.

Se pretende aportar a la información académica sobre los temas de videojuegos y su relación con el periodismo deportivo, un terreno sin mucho contenido académico.

El periodismo deportivo debe aplicar la mayor cantidad de herramientas tecnológicas a su práctica siempre y cuando estas sean veraces. En el caso de nuestros objetos de estudio, los videojuegos FIFA y PES, cuentan con el aval del máximo ente del fútbol y de los equipos que participan en ellos, por tal motivo, no deberían estar relegados y menos ser desprestigiados por considerarse que no son fuentes fidedignas, sino mero entretenimiento.

En el mismo plano, en su rol de simuladores de fútbol estos se superan cada año para ser más fieles a lo que es una transmisión deportiva televisiva. Los jugadores de los equipos que se colocan, así como las ligas y selecciones nacionales, son lo más fieles a la realidad por tal motivo contamos con un amplio banco de jugadores. Gracias a la conexión a internet de las consolas o computadoras, ambos videojuegos son capaces de actualizar los equipos a la más reciente alineación que se ve en la realidad.

Por el lado del periodista deportivo, este tiene conocimiento de la mayoría de los jugadores de su país y de algunos populares en el extranjero, sin embargo, no es suficiente, los videojuegos abren el panorama mediante el juego, lo que lo hace, no una necesidad, sino un aprendizaje amigable.

En cuanto a su posición dentro del periodismo, los videojuegos deportivos pueden ser una herramienta más como cualquier otra con el fin de alimentar a los profesionales de esta carrera con información. Esta fuente no es inmediata ni recurrente, sino que se basa en la preparación

que necesita un periodista para poder generar contenidos, no necesariamente inmediatos, sino que le sirvan de cara al futuro.

Este trabajo es beneficioso porque busca dar a conocer cómo un videojuego inicialmente concebido para el ocio y mera diversión puede aparecer en un contexto totalmente aislado para su uso informativo. Como comentó Renzo Norvani, editor de Deportes en Perú21, en entrevista para esta investigación: “Quisiera tener más tiempo para jugar videojuegos, pero el trabajo no me deja”, no solo por una necesidad de ocio sino por una necesidad de información.

Además, colocar dentro de un contexto académico los videojuegos FIFA y PES permite proyectarse sobre los posibles usos que se le pueden dar en la práctica de periodismo deportivo. No solo como simuladores de fútbol, sino como simuladores en la narración y análisis de partidos lo cual puede ser útil para preparar a locutores y futuros periodistas en estas prácticas.

#### **1.4 Estado del arte**

Para conocer más sobre el tema y los estudios que se han hecho al respecto de los videojuegos y el periodismo, se ha realizado una revisión bibliográfica de diversos artículos académicos que nos permitirán elaborar el presente estado del arte. La primera línea temática que se encontró es el uso de los videojuegos de manera general, exceptuando el uso para mero entretenimiento. La segunda línea temática refiere a los cambios que ha sufrido el periodismo gracias a las tecnologías, y la tercera y última línea es sobre los usos de los videojuegos dentro del periodismo.

De acuerdo con Lopez Reventós (2016), la mayoría de los niños acceden por primera vez al universo digital a partir de los videojuegos. Esta aproximación se convierte también en el primer canal para desarrollar distintas habilidades de alfabetización digital haciéndolos nativos digitales. Hablando de jóvenes de la década de los noventa o un poco más atrás que convivieron con la salida de consolas como el SNES o la PlayStation 1, el proceso es un poco más lento puesto que las tecnologías estaban en su primera fase, algunas como experimentación, aún así era posible adquirir nuevas habilidades.

En esa época los videojuegos no salían de la atmósfera del juego y diversión, algo que no estaba mal pues ese era el fin por el que habían sido creados, sin embargo con el paso de los años nos dimos cuenta que los videojuegos tenían un alto grado de información en su contenido, así

como se alcanzó un realismo superlativo por las nuevas tecnologías que se usan. Por tal motivo diversos videojuegos se han implementado como simuladores para tareas complejas o peligrosas.

“Los videojuegos se han mostrado como herramientas eficaces a la hora de aprender y se han encontrado beneficios en su utilización en contextos diversos” (Gómez-Gonzalvo; Molina & Devís-Devís, 2018), la implementación de estos en contextos fuera del común ha incrementado por los beneficios que los videojuegos suponen para los personas que los usan, sin embargo, existe un grupo que es reacio a estas tecnologías. “Uno de los problemas más importantes a la hora de introducir videojuegos en los procesos de aprendizaje ha sido conservar el elemento lúdico, su diversión” (López Raventós, 2016).

Los videojuegos con elementos lúdicos e información curricular-tradicional, comúnmente usados en colegios deben estar dentro de un ambiente adecuado con la supervisión requerida, de lo contrario, la finalidad para la que fue creado se habrá perdido. Por el contrario, Gómez-Gonzalvo, Molina & Devís-Devís (2018) refieren sobre la existencia de “videojuegos a prueba de profesores”, estos tienen las indicaciones, motivaciones e información requerida dentro del juego, haciendo que la presencia de un docente sea opcional.

Existen casos donde los videojuegos han sido utilizados en una aula de estudio, un caso concreto es el de la utilización de FIFA 10 y NBA 10 (Del Castillo, et al (2012) en un colegio para conocer si estos podrían desarrollar distintas capacidades en los alumnos. Los resultados fueron satisfactorios puesto que comprobaban que sí desarrollaban nuevas capacidades, además de aprendizaje sobre distintas reglas básicas de los deportes. Uno de los resultados llamativos fue sobre el género pues las mujeres al inicio no se sentían cómodas al jugar videojuegos, pero con el pasar del tiempo se volvieron una parte más del equipo.

Una mención importante es a la del concepto del círculo mágico dentro de la gamificación. De acuerdo con Huizinga, este es el estadio donde “un juego (sea un juego completo o gamificación) los participantes entran en una ‘burbuja de realidad’ imaginaria donde se aceptan unas reglas que pueden ser totalmente ilógicas en el mundo real” (1938). En el caso de los simuladores de fútbol nosotros aceptamos las reglas y nos convertimos en entrenadores de fútbol.

Así como en el aula de clases, existen distintos campos donde se han aplicado los videojuegos, uno de ellos es la medicina. El estudio de James C. Rosser; Paul J. Lynch; Laurie Cuddihy, arrojó resultados interesantes sobre el uso de los videojuegos en las prácticas de laparoscopia. “Las currículas que incluyan videojuegos pueden ayudar a comprender la interfaz técnica entre el cirujano y las operaciones por pantalla como es el caso de la laparoscopia”.

En terreno nacional, los videojuegos de fútbol en el Perú tomaron un rol de manera inesperada y sobre todo de una forma poco usual. Los clubes más populares y ganadores del mundo tenían su presencia asegurada en los videojuegos más populares como FIFA, sin embargo, para los clubes peruanos la realidad era otra. Fue obra de terceros, programadores y hackers quienes modificaron los videojuegos originales e introdujeron los clubes nacionales en la virtualidad.

Es así como surgen los videojuegos “Fútbol excitante”, “Fútbol peruano ‘97”, entre otros, esta fue una forma en que el público peruano experimentó con los videojuegos con clubes de su propio país. En tiempos actuales, los clubes más populares como Alianza Lima, Universitario, Sport Boys y Sporting Cristal son licenciados por Pro Evolution Soccer, teniendo no sólo a los equipos, sino también un número reducido de estadios del país.

Mismo estudio refiere que “los videojuegos que requieren interacción con situaciones de realidad virtual (entrenamiento con simuladores) pueden conducir potencialmente a la adquisición de habilidades complejas de la vida real, como conducir, manejar aviones e incluso jugar al golf” (Rosser, Lynch, Cuddihy; 2007) Dichas simulaciones permiten colocar a la persona en contextos complejos, tal como sucede en el campo del periodismo.

Además, de acuerdo con Amy Jo Kim los usuarios que acceden a los videojuegos poseen distintas motivaciones que lo hacen progresar dentro del juego cómo: ganar conocimiento, encontrar maneras para expresarse, trabajar con otros por una meta mayor y mejorar sus habilidades (2014). Dichas motivaciones convierten a cada usuario en único por lo que su decisión en jugar un videojuego u otro puede variar.

Un factor importante es la gamificación qué es “el uso de juegos o enfoques similares para resolver problemas y crear mejores experiencias” (Marczewski, 2016), esta es una de las razones del éxito de los estudios anteriores pues tener como eje el juego ayuda a convertir distintas situaciones complicadas y tensas en experiencias lúdicas de práctica que preparan a la

persona para cuando tenga que ejercer de verdad una función o simplemente las hace más llevaderas.

Por el lado del periodismo, este ha sufrido diversos cambios, quizá sufrir no sea la palabra adecuada, puede que sea mejor, se ha sometido, depende del punto de vista en que se lo mire. Gracias a las computadoras, el internet, los celulares, la práctica periodística tradicional ha ido cambiando, en algunos lugares más rápido que en otros, sin embargo, todos parecen tener el mismo camino.

El estilo de informar y la pluralidad de fuentes se han vuelto eje de discusión dentro del periodismo pues con “la introducción de Internet y el proceso de digitalización de noticias no hicieron más que exacerbar el conflicto” (Ferrer; Karlson, 2015).

La intromisión de las tecnologías han permitido a las personas, que antes eran un mero receptor de información, a volverse parte de la producción de noticias al hacer levantar su voz por los distintos medios no tradicionales. De acuerdo a Jenkins (2006), las tecnologías permiten a los espectadores mayor poder sobre el flujo de los medios de comunicación.

Los usuarios han dejado de ser un consumidor pasivo y se han convertido en consumidores activos dentro de los medios de comunicación, las redes sociales como Twitter, Instagram y Facebook se han convertido en otros medios de difusión masiva. En las salas de redacción se toman en cuenta las tendencias del día encontradas en plataformas sociales y otras herramientas de búsquedas para elegir las comisiones de los reporteros.

Los cambios con los nuevos medios, así como querer llegar a más audiencia motivó a crear contenidos innovadores para los usuarios, algo que no está mal, siempre y cuando se prevalezca la labor de informar para crear juicios de valor. No caer en el mero juego de generar más clics para ganar más ingresos pues tarde o temprano los usuarios se dan cuenta de la estrategia y manchan el nombre del medio, teniendo cómo hacerlo. “Ningún grupo de jóvenes ha tenido tantas opciones para tomar, o más control, sobre su propia información, diversión y política. El rock engendró una cultura; TV, otra; películas, hip-hop, computadoras, videojuegos, aún más”. (Katz, 1993)

La cita de Katz nos pone en perspectiva pues la generación actual tiene diversas formas de informarse, es labor del periodismo brindarles contenido de calidad que no sólo sea de

relevancia, sino también que sea atractivo para ellos aprovechando las nuevas plataformas. Una de ellas son los videojuegos. Estos no sólo sirven para llegar a las personas, sino de preparación para los propios periodistas.

Los videojuegos se colocan como una nueva fuente de información para la práctica periodística. De acuerdo con Alsinas en su texto “Construcción de la noticia” esta tiene un proceso para construirse, desde la clasificación en valor que un periodista le da a una información que obtuvo previamente. Esta posteriormente se pone en contexto y se interpreta. Dichos datos pueden ser obtenidos de diversas fuentes, para el caso del trabajo, de los simuladores FIFA y PES (1989).

Actualmente, la facilidad que nos otorgan los diversos medios es que se pueda obtener información desde distintos dispositivos, cada uno con sus características. No es necesario recurrir a libros físicos o llamar a fuentes para obtener datos, ahora también, la información radica en portales y medios de internet, los cuales se pueden acceder mediante celulares, tablets o laptops. De la misma manera están los videojuegos, que también tienen una cantidad de información que puede ir alimentando los conocimientos de un periodista.

“Históricamente, el uso de juegos en periódicos ha estado relegado al uso simple de juegos como trivias, crucigramas o incluso sudoku” (Shortz, 2006 citado en Ferrer; Karlson, 2015). La introducción de los juegos en el periodismo no es nueva, ha estado hace muchos años, sin embargo, la introducción de los videojuegos como tal, se podría decir que es reciente pues el rubro está en fase de prueba con estas nuevas herramientas.

Diversos contenidos contienen gamificación dentro de ellos, esta es “la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (García A. & García J, 2018). El crear contenido informativo con dotes lúdicos fomenta la atención de los usuarios permitiéndoles aprender sobre diversos sucesos que son difíciles de digerir mediante largos párrafos o incluso documentales de más de una hora.

Existen ciertos detractores como lo menciona Armenteros (2006) que aducen que el videojuego limita, filtra el acceso a unos determinados conocimientos y destrezas. En el contexto periodístico se siente el temor de que los contenidos informativos valorados por reporteros con mayor edad se pierdan justamente por el ingrediente lúdico, sin embargo, esto hay que saber llevarlo y otorgarle al usuario la información necesaria, pero, sobre todo, mantener un equilibrio.

Dentro de los contenidos creados en este nuevo marco, se presenta el periodismo inmersivo “es una forma narrativa que busca la inmersión a través de técnicas interactivas y visuales consistentes en fomentar el rol activo del usuario en el relato y una experiencia sensorial de exploración del espacio” (Domínguez-Martín, 2015). Gracias a la tecnología de realidad virtual podemos situar a un periodista con conocimientos de un tema en específico para que nos pueda explicar los hechos ocurridos o la situación actual de un suceso, usualmente lo tenemos en situaciones de campos hostiles para salvaguardar la vida del reportero. Incluso se puede situar a un espectador para que tenga conocimiento “real” de lo ocurrido.

“El periodismo inmersivo, los newsgames y docugames y las noticias gamificadas son formatos influidos por la narrativa y estética de los videojuegos” (García A. & García J, 2018). Los formatos permiten una introducción de información más amigable para el usuario que está familiarizado con este tipo de contenidos, además se aprovecha de mejor manera las plataformas digitales en las que se difunden pues son las que más usan los receptores de estos mensajes.

### **Nuevas dinámicas en pandemia**

A mediados de febrero del 2020, un virus comenzó a expandirse desde la provincia china, Wuhan, el COVID-19, una nueva forma del coronavirus, inició su tour mundial afectando cada aspecto de nuestras vidas desde la más simple hasta la más compleja al ser tan sencilla su propagación. El día 15 de marzo, el presidente del Perú, Martín Vizcarra declaró el estado de emergencia a nivel nacional, en un inicio con 15 días de inmovilización obligatoria.

La decisión del presidente fue una tendencia a nivel mundial. Era extraño que los países mantengan sus relaciones con el exterior con total normalidad ante el inminente crecimiento del virus. Del mismo modo, los espectáculos, entre ellos el deporte quedaban suspendidos hasta nuevo aviso, esto era un fuerte golpe para las televisoras pues al no tener espectáculos que transmitir debían completar gran parte de su programación, en especial los canales netamente deportivos.

Si bien había una suspensión de los deportes, había cierto sector que nunca se detenía puesto que no era necesario salir de su casa para llevar a cabo su actividad: los esports. De manera similar a los deportes tradicionales, los deportes electrónicos atraen a una comunidad de

jugadores profesionales, equipos, comentaristas, sponsors y sobre todo, fanáticos (Kaytoue et al., 2012), en ese momento los deportes tradicionales se habían quedado sin muchos componentes, sin embargo las televisoras vieron como una oportunidad a los esports como un sustituto. “Para el caso de la radio y de la televisión el deporte constituye una fuente inagotable de programas, de transmisiones (en directo o en diferido), que representan una parte cada día más importante del total de la emisión televisiva moderna”. (De Moragas, 1994).

De acuerdo con de Moragas, “los medios audiovisuales vienen a sustituir el antiguo binomio deportistas-público, por un más complejo cuadrilátero formado por deportistas, público, medios de comunicación (cámaras, micrófonos, comentaristas) y telespectadores” (1994), en este caso la transmisión de videojuegos supliría ciertos aspectos de tales como la multiplicidad de cámaras, micrófonos, haciéndolo todo más simple con los dispositivos que se tienen en casa por la coyuntura actual.

De acuerdo con Carrillo Vera, el deportista electrónico profesional posee diversas habilidades psicofísicas y del manejo del juego ya superadas para alcanzar un nivel competitivo, además pasa a considerar el juego como un trabajo, además tiene las exigencias físicas y mentales (2016). Dichas habilidades también se le pueden adjudicar al deportista profesional tradicional, pero que en este caso realiza una actividad como un amateur, la de jugar un videojuego. Muchos futbolistas profesionales comenzaron a participar en torneos benéficos para recaudar fondos a favor de las víctimas del coronavirus, jugando videojuegos, FIFA, uno de ellos en transmisiones multitudinarias, salen de su espacio privado para realizarlo públicamente en señales mundiales pues no solo se transmiten bajo señal de cable, sino también por canales digitales.

Los videojuegos se convirtieron en asiduos participantes así como las repeticiones de eventos anteriores en las programaciones de canales deportivos. Pongamos un ejemplo, Fox Sports, que a inicios de la pandemia del coronavirus tenía contenido propio, en Perú su señal entrega tres canales, cada uno enfocado para un determinado sector, es decir que son 72 horas diarias que deben cubrirse y los videojuegos han sido un gran alivio para los directores de programación. Al igual que ESPN y DirecTV Sports que deben completar cuatro canales cada uno.

Previa a la situación pandémica, los esports estaban en la introducción a los canales de cable, con pequeños programas dedicados a ellos o transmisiones de torneos muy populares como el FIFA eWorld Cup, en el caso de Latinoamérica, pues un público de aproximadamente 443 millones de personas en 2019 no es para nada despreciable para las televisoras (NewZoo, 2020).

En Norteamérica, la situación es distinta pues los esports se han transmitido por ESPN desde el 2014 con “The International”, competición del videojuego Defense of the Ancients 2 (DOTA 2). (Burroghts, Rama, 2015)

Sin embargo, con la llegada de nuevos protocolos, así como las vacunas contra el coronavirus, los deportes tradicionales volvieron a tomar protagonismo en las cadenas deportivas. Esto irremediamente hizo que los deportes electrónicos sean relegados nuevamente a ser contenido para completar una parrilla de programación.

La televisión le dio una vitrina a los esports para que puedan mostrarse ante un público distinto no tan habituado a los medios digitales, pero tampoco es que lo necesiten, ni lo hayan pedido, si bien existe una demanda, no fue ese el principal motivo. En estos casos por una necesidad y también con una buena intención porque muchos de los torneos que se pasan por señal de cable son benéficos, se están masificando los esports a nivel masivo, y no están acompañados solos.

Como mencionó de Moragas, la necesidad de tener todo un cuadrilátero en televisión requiere diversos personajes para lograr la espectacularización del deporte (1994) entre ellos, a los comentaristas, para los esports se tienen comentaristas dedicados, usualmente deportistas digitales retirados, se tenía a los comentaristas por defecto en el juego con comentarios y narración hecha por software, totalmente irreal.

La opción viable era la primera, sin embargo, se optó por la más fiel a una transmisión deportiva tradicional y se convocó a periodistas tradicionales. De acuerdo con Khalyk, el periodismo de esports se ha ido formando en todo el proceso que los deportes electrónicos se han vuelto una industria gigantesca, estos tienen características que combinan diversos vocabularios y entendimiento del juego para poder ser transmitidos al público.

Si bien, por ahora los esports han sido relegados por los deportes tradicionales, esperemos que no tengamos que volver a pasar una pandemia para que vuelvan a tener un papel más relevante en las cadenas deportivas, tanto nacionales como internacionales.



## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y MARCO CONTEXTUAL**

Para la realización de esta investigación se hizo una búsqueda y revisión de distintas teorías, estudios y conceptos que tengan relación directa con los objetivos específicos de este trabajo. Dentro de los cuales radican autores como Henry Jenkins, Manuel Armenteros, Amy Jo Kim, María Mendoza, Andrzej Marczewski, Carlos Scolari y Raúl Ferrer son los autores más grandes y con los que se sustenta gran parte de la investigación gracias a sus aportes. Además se tomó en cuenta otras teorías, así como conceptos importantes como se muestra a continuación.

El contexto donde se desarrolla esta investigación tiene como punto principal los avances de tecnología a fines de la década del 2010. Estas innovaciones han permitido que los videojuegos se conviertan más que en meros elementos de diversión a ser herramientas útiles en más de un campo de nuestras vidas. Además, a inicios del 2020, la pandemia causada por el virus COVID19 a nivel mundial fue la causa de que gran parte del mundo entrara en un confinamiento.

### **2.1 Marco teórico**

#### **2.1.1 El videojuego y sus alcances**

Existen diversos debates sobre cuál fue el primer videojuego de la historia, aún así, la época donde surgieron es la misma: a mediados de los 90s. Cuando hablamos de las primeras apariciones de estos juegos, evidentemente, no tienen nada de parecido a los que tenemos hoy por hoy vendiéndose en las tiendas y no todas físicas.

De acuerdo con un estudio de GFK, la mayoría de gamers (jugadores de videojuegos) peruanos tienen entre 18-35 años, una cifra razonable por el gusto a los videojuegos a esa edad, sin embargo, en dicha investigación se conoció que el segundo segmento es el de 36-64 años, momento de la vida donde las personas están en pleno apogeo laboral. (2018)

Los videojuegos tienen presencia en la vida de las personas desde una edad temprana pues “son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación” (Belli & López, 2008). Son un primer contacto de un infante con el mundo tecnológico. Por el mismo motivo, existe un cierto recelo por la sociedad con las investigaciones en este punto,

pero, tal como lo dicen Belli y López, “hay que pensar también a los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento”.

Las reglas parecen ser un apartado de los videojuegos que muchas personas pasan por alto, lo cierto es que como un juego cualquiera estas son aceptadas, así lo indica Frasca (citado en Trujillo, 2016) “el videojuego como una actividad donde el jugador cree que tiene una participación e interpretación donde se establecen escenarios probables y los jugadores están dispuestos a sobrellevar.” (2007)

Si bien los videojuegos fueron creados inicialmente y lo siguen siendo para entretener al público, con las distintas innovaciones tecnológicas, además de cambios en el paradigma de su uso, han permitido que este elemento trascienda a otros campos, diferentes al entretenimiento como la educación, publicidad y periodismo, entre otros.

#### *2.1.1.1 El origen del juego: cuando todo se vuelve lúdico.*

Desde que uno nace tiene como presente el juego. Cuando uno es un bebé incluso, las interacciones son meramente lúdicas para estimular nuestras respuestas y sean más afectivas. La niñez está marcada por juegos desde los más infantiles hasta los más sofisticados como los videojuegos.

El juego debe ser libre, de lo contrario, pierde toda noción de diversión, si alguien te obliga a participar en algo, no es divertido para ti porque por algo no aceptaste desde un inicio. Esto lo reafirma Huizinga diciendo que el hombre juega por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. (1938)

Los juegos se forman de distintas maneras y es anecdótica la aceptación por parte de los participantes. Scolari en su libro Homo Videoludens 2.0 cita a Huizinga para definir el juego, “es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tienen una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (2013)

El juego como tal nos lleva a distintos escenarios, sean de alegría, de tensión, de ansiedad, de satisfacción, entre otros, pues al estar dentro de una aceptación

de reglas, debemos también aceptar los posibles desenlaces que estos ofrecen. “Es así que el juego, en grupo o individual, permite crear nuevos mundos donde se construye la creatividad y se afianza la toma de decisiones. El juego permite estar al límite, al crear y hacer seguir normas.” (Trujillo, 2016)

Pongamos un ejemplo simple como el ludo, este juego tiene como raíz el pachisi indio. Este juego de mesa colectivo consta de introducir todas tus fichas, cuatro, al centro del tablero, cada paso se determina por la cantidad que el dado otorgue. Al estar en la ronda final, el dado debe dar una cantidad exacta para que la ficha llegue a la meta, este escenario es quizá el de mayor tensión para el jugador pues tiene a la suerte de un lado y la presión de sus contrincantes al acercársele.

#### 2.1.1.2 *Conceptos básicos del videojuego*

Los videojuegos han ido evolucionando con el pasar de los años. Las innovaciones tecnológicas han permitido que estas fuentes de entretenimiento puedan mejorar cada vez más y sobre todo mucho más rápido.

Gracias al realismo que ha llegado a los videojuegos estos han dejado de ser un mero entretenimiento para abrirse paso a nuevos campos. Como lo acuña Armenteros el grado de realidad es a mayor proximidad con la realidad visual representada, el usuario valora de mejor manera el contenido. (2006).

Otro de los conceptos importantes que podemos encontrar dentro de los videojuegos es la jugabilidad, de acuerdo con Rouse (citado en Eguía et. Al, 2012) “es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho”. (2001)

La jugabilidad incluye diversas aristas tales como el videojuego en sí mismo y también la de la plataforma en la que es reproducida. La primera se basa en la segunda para poder darle la mejor experiencia a los usuarios. Sin embargo, con las nuevas tecnologías, sobre todo con el 5G, esto parece ser cada vez más

antiguo pues se pretende que todo se juegue de la misma manera en la plataforma que uno escoja, desde el celular hasta el televisor.

Videojuegos existen muchísimos, por lo que se les agrupa por géneros, Belli y López dan nociones de la manera en que se agrupan estos juegos, “dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta.” (2008, p.167) Los mismos autores clasifican a los videojuegos de interés de este trabajo, los deportivos, en ellos refieren a que “el jugador controla directamente al personaje a través del mando. El propósito es el mismo que el deporte original, solo que a veces varía otros agregados”. (Belli & López, 2008)

### 2.1.1.3 *Motivaciones extrínsecas e intrínsecas*

Las personas realizamos diversas acciones como resultado de motivaciones personales dentro de cada uno o, por el contrario, causados por agentes externos que nos impulsan a cometer acciones o alcanzar objetivos. Una de estas motivaciones es la intrínseca, como nos comentan Ryan & Deci, esta deriva de la persona propiamente o de la actividad en sí afecta a la conducta, performance y al comportamiento (2000). Por otro lado, la motivación extrínseca se define en esas recompensas que no son parte de la actividad o de la persona, por ejemplo ese comentario positivo que esperan los niños de sus padres al realizar algo bien, es algo que avala su actividad. (Rodríguez, 2018).

En el campo de los videojuegos nos topamos con diversas motivaciones tanto intrínsecas como extrínsecas, ustedes se preguntarán cómo es que las extrínsecas se ven dentro del videojuego sin que un tercer agente intervenga pues es simple, dentro de FIFA o PES, existen diversos tipos de modalidades y pequeños minijuegos que se realizan para obtener una recompensa mayor, externa a lo que esa modalidad nos brinda. El usuario puede jugar un partido, en ese juego su motivación intrínseca es ganarlo, marcar goles, sin embargo, su recompensa se refleja en las monedas que ganará por derrotar a su rival, que son ajenas al partido que disputa.

La pregunta sobre por qué un adolescente desea entrar al mundo de los videojuegos así fracase, la responden Jaramillo y Castellón, los jóvenes buscan distintas estrategias, realizan investigaciones en la red y averiguaciones mediante foros, todo para pasar una etapa y así "dar vuelta" (completar) un videojuego. (2012). Esto se debe a que se sienten motivados al esperar una recompensa de manera intrínseca, al sentirse mejor consigo mismo o alguna recompensa dentro del mismo juego que en este caso sería el progreso del mismo. De la misma manera podemos encontrar la recompensa externa pues es un incentivo social, esta persona se ve realizada ante sus amistades, hacerlo primero que todos se vuelve algo principal.

Ese jugabilidad con terceros es un reto que “ya sea individual o en grupo propicia una motivación superior” (Solari, 2013) al tener que vencer a un rival, es como mencionamos un incentivo social alcanzar o dejar que el otro no alcance cierto objetivo. Además, de acuerdo con Solari, el resultado que obtengamos afectará cómo nos desarrollamos dentro del juego, incluso puede cambiar nuestras motivaciones. (2013)

#### 2.1.1.4 *Pointification, una nueva forma de motivar*

Dentro de las mecánicas de los videojuegos tenemos las reglas, los distintos modos de juegos, los personajes, etc, además, tenemos un un ítem agregado como el de la *pointification*. Si bien los videojuegos mismos tienen su propia mecánica que los hace atractivos, este añadido es una motivación dentro de toda la narrativa.

La *pointification* es tema de debate dentro de las investigaciones. De acuerdo con Robertson (citado en García & García, 2018) la *pointification* consiste en seleccionar los elementos menos esenciales de los juegos (puntos, medallas y sistemas de recompensa) y convertirlos en parte nuclear de la experiencia. (2010). Parece que el extra de los puntos y tablas puede distorsionar lo que el juego por sí solo nos ofrece.

Otros autores sustentan lo antes mencionado como Lukas Gartlehner, que sostiene que la *pointification* es una mera gamificación, solo que con un punto de vista más cerrado al usar puntos y tablas de posiciones para incrementar la motivación. (2015).

Podría darse que la *pointification* sea algo subestimado por los autores, lo cierto es que la motivación adicional sí existe y termina siendo parte del mismo juego. No es algo que vaya por separado al que tenemos la opción de acceder o no. Existen videojuegos donde la narrativa te invita a que no exista una *pointification*, sin embargo, existen otros donde es hasta necesaria.

### **2.1.2 Nueva estrategia: Gamificación en el periodismo digital**

El complemento lúdico dentro de las cosas siempre hará que todo se vea más sencillo. Al tocar temáticas tan densas o extensas la complejidad aumenta por lo que plantear las cosas de una manera amena con el fin de aprender algo nuevo o comprender algo difícil va a ser recibido de una mejor manera.

Gracias a las innovaciones tecnológicas, los beneficios del internet se han implementado nuevas dinámicas en el periodismo que antes no se tenían en cuenta. Una de ellas es la creación de contenido con gamificación. De acuerdo con Kapp esta “es el uso de una mecánica basada en el juego, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (2013).

Sebastian Deterting refiere a la *gamification* como “el uso de elementos de un juego en un contexto sin juego” (Gartlehner, 2015), dentro del periodismo con temáticas tan serias y de interés internacional parece que la sensación de juego tan ligada a la diversión y entretenimiento no encajaría.

Dentro de temáticas complejas y extensas, Marczewski aporta lo siguiente acerca de la gamificación, “el uso de juegos o enfoques similares para resolver problemas y crear mejores experiencias” (2015, s/p). Podemos quedarnos con la parte de mejores experiencias puesto que, si bien quizá tendremos información más detallada, leer casi veinte páginas de una investigación periodística es algo cansado y tedioso, a diferencia de interactuar con un

contenido lúdico creado a base de la misma información que te ayude a digerir todo de una mejor manera.

Un ejemplo sobre gamificación fuera del periodismo son las aplicaciones para hacer ejercicios, quizá algo mucho más denso y complicado que las temáticas que tocan los periodistas. La implementación de puntos, tabla de líderes y otros incentivos motiva a las personas a realizar los ejercicios. Nike + es una prueba de éxito de gamificación pues inició como un registro personal de estadísticas al hacer ejercicio, sin embargo, luego pasó a conectarse con internet, lo que permitía que las personas puedan compartir su información, una comunidad. Desde que Nike implementó este servicio goza de una comunidad de más de 11 millones de usuarios activos, este programa es una prueba del éxito de la *gamification*. (Gartlehner, 2015)

Los medios que tienen más tendencia a innovar con las nuevas tecnologías e Implementar las teorías de gamificación son aquellos que son nativos digitales. De acuerdo con Ferrer estos son los que se privan de El bagaje cultural anglosajón de los medios tradicionales y esto les permite innovar con las nuevas tecnologías para llegar a nuevos públicos. (2015)

Finalmente podemos entender la gamificación como el uso de mecánicas y elementos lúdicos obtenidos de un juego para motivar la acción, el aprendizaje, así como mejorar las experiencias para la resolución de problemas en contextos donde el juego no es usual.

#### 2.1.2.1 Aceptarlo y creerlo: *Círculo mágico*

Tanto juegos tradicionales como electrónicos tienen reglas, es una parte importante de la gamificación. Estas deben ser aceptadas por los usuarios, a este fenómeno se le conoce como “círculo mágico”, término usado por Huizinga, además de las normas también se aceptan los roles y dinámicas del juego.

Un ejemplo de esto es el fútbol, donde se aceptan reglas dentro de un espacio delimitado como es una cancha, donde el portero no puede tocar la pelota con las manos y cada uno cumple una función. Dentro de FIFA y PES, sucede un fenómeno similar pues dependiendo de cada modo de juego, uno puede ser futbolista, entrenador, director deportivo o todos los roles. Se aceptan las reglas de cada modo.

Esta “burbuja de realidad” como también la llamaba Huizinga, es una abstracción del mundo real, “donde asumimos unas nuevas normas sin cuestionarlas”. Cuando los niños deciden jugar a ser superhéroes ellos deliberadamente creen que lo son y su mundo real se vuelve fantástico. Sólo de esta forma el juego podrá tener éxito.

### 2.1.2.2 *Hay que vivirlo: Periodismo Inmersivo*

Gracias a las innovaciones y descubrimientos como los videos 360°, los medios de comunicación han iniciado con el periodismo inmersivo este “es una forma narrativa que busca la inmersión a través de técnicas interactivas y visuales consistentes en fomentar el rol activo del usuario en el relato y una experiencia sensorial de exploración del espacio.” (Domínguez-Martin, 2015).

Colocar al periodista dentro de un escenario peligroso para que él pueda describir tal campo es una de las ventajas que se puede ganar con el periodismo inmersivo, pero más allá de eso, pensemos en el público común y corriente, la inmersión dentro de un suceso puede dar una comprensión más certera de lo sucedido, al estar directamente envuelto.

- Existen diversos tipos de periodismo inmersivo, de acuerdo con Nonny de la Peña (citada en Pérez et al, 2018) existen dos submodalidades: el periodismo interactivo o periodismo inmersivo de bajo nivel, puesto que no existe una verdadera inmersión sensorial directa al estar la pantalla como una barrera, tal como sucede en los newsgames; la otra submodalidad es la del periodismo inmersivo a profundidad, este nos ofrece un producto que permiten al usuario experimentar la ilusión de haberse trasladado al escenario noticioso, de estar allí. (2010)

El periodismo inmersivo profundo debe ser mediante diversos dispositivos tales como unas gafas de realidad aumentada o unos mandos que te permitirán interactuar con el entorno digital. Las animaciones en 360° ya sean fotos o videos, le permiten al usuario una libertad mayor para poder desplazarse por el escenario sin limitaciones.

## 2.1.3 Producciones para medios digitales

### 2.1.3.1 Crecimiento de esports

Los deportes electrónicos se remontan a la época de los 80's con la llegada de las consolas a las casas, sin embargo, esta no era una de las más vivas experiencias de competencias pues no podías enfrentarte con otros usuarios en tiempo real, las clásicas “maquinitas” como se les conoce socialmente, sí lo eran. De acuerdo con el director de Twitch, Marcus Graham, parte del origen de los esports se gesta dentro del ambiente de juegos de pelea (En pocas palabras, 2019), este género permitía a los usuarios competir y demostrar sus habilidades entre ellos.

Los deportes electrónicos o *electronics sports (esports)* son comúnmente referidos a la competencia (profesional o amateur) en videojuegos que incluye diferentes ligas, torneos o grupos, donde los jugadores pueden ser parte de equipos o de otras organizaciones “deportivas” que son auspiciadas por diversas empresas. (Hamari, 2016).

De acuerdo con Marcelo Finkelberg, director de Grow Pro y Acigames Argentina, los esports son básicamente “los videojuegos jugados de manera profesional”. El mismo argentino compara lo que en otras épocas fue el sueño de ser futbolista o basquetbolista profesional con lo que actualmente muchos jóvenes desean ser jugadores profesionales de videojuegos. “Lo que más nos impulsa es la fama y lo segundo es el dinero que ganan”, además añadió que los jugadores promedio ganan entre 500 mil y un millón de dólares por año. (SIP, 2020)

Las ganancias de los deportes electrónicos es un apartado a recalcar pues las cifras que se reparten en torneos profesionales son similares a la de los grandes torneos de tenis. De acuerdo con el portal *Esports Earnings*, el último torneo *The International* de Dota 2, entregó un al equipo ganador de 5 integrantes más de 15 millones y medio de dólares, como parte de un pozo total de 34 millones de esa misma moneda (2020). Por su parte Wimbledon, entregó a su ganador

2.9 millones de dólares, menos de lo que se llevó cada integrante en *The International*.

El mercado mundial está dividido y existen dos grandes partes, el primero en Asia, en China se tienen estadios de alrededor de 30 mil espectadores dedicados solo para esports, el segundo es Europa, con Alemania y España a la cabeza. Luego a mucha distancia está Estados Unidos, el resto del mundo “no existimos”, refiere Marcelo Finkelberg (2020).

#### 2.1.3.2 Canales digitales para videojuegos

Los videojuegos no solo han sido motivo para que diversas personas se pongan a jugar, sino que se pongan a transmitir, siendo no solo consumidores sino también productores de sus partidas. Canales digitales como *Twitch* han tenido un aumento de popularidad en los últimos años por el auge de los esports, pero sobre todo, con la facilidad de colocar tu partida online y que la gente te vea jugar.

Un usuario de *Twitch* puede ser un jugador casual, uno profesional, con comentarista de esports o incluso una organización, en cualquier caso, los usuarios transmiten videos sobre un juego con la intención de que este sea visto por las personas en internet. (Kaytoue et al) De tal forma llega a distinto público con el cual tendrá un trato más directo.

De igual manera ha pasado con Facebook, una de las redes sociales más grandes del mundo ha incursionado en el mundo de la transmisión gamer al inaugurar *Facebook Gaming* un apartado dentro de la red social donde sus usuarios pueden hacer transmisiones en vivo dedicadas a los videojuegos, siguiendo la mecánica de *Twitch*.

#### 2.1.4 Conceptos físicos

Los videojuegos han salido de su zona para lo que fueron creados: el ocio y entretenimiento para llegar a campos educacionales e informativos. De acuerdo con Clayton Christensen (2001) en su teoría de la disrupción esta se define como algo que “interrumpe o redefine la trayectoria del funcionamiento del producto

o servicio”. Este enunciado es idóneo para la presente investigación pues los videojuegos están cada vez más presentes en ámbitos distintos a los de su concepción.

Por su parte Dru (1997) nos comenta lo siguiente, “el mundo exterior nos obliga continuamente a replantearnos nuestras formas de pensar. Lo que en otra época fue inalterable se ha convertido súbitamente en frágil, cuando no en transitorio. La disrupción es una forma de prepararse para el cambio.” Tanto los videojuegos como el periodismo no pueden ser fijos y no abarcar otros ambientes.

Además gracias al internet, “la red ha significado una innovación disruptiva, es decir, que ha venido a reemplazar a los servicios ya existentes, en diversos campos, como la economía, la política, la cultura o educación” (Curtis citado en Mendoza, 2018, p.42), los videojuegos tienen todo para poder moverse en distintos campos.

## **2.2 Marco contextual**

Los videojuegos están creciendo cada vez más y sobre todo a pasos agigantados. La industria *gamer* como se les ha denominado está creciendo no sólo dentro de su campo que es el entretenimiento, sino también se está expandiendo a diversos campos tales como la educación y simuladores en diversos escenarios, entre otros aspectos. La posibilidad de que videojuegos puedan conectarse a internet están teniendo una mayor relevancia al ser esta inmediata para comunicarnos con cualquier persona a lo largo del mundo tal como si fuera un servicio de mensajería pero en este caso se permite interactuar de manera virtual para jugar con otra persona.

De igual manera, el periodismo está evolucionando, las técnicas tradicionales de papel y lápiz están dejando de lado por las tecnologías gracias a la inmediatez y facilidad que estas nos otorgan. Claro, siempre está el criterio del periodista que debe primar sobre cualquier herramienta. El internet y la velocidad con la que fluye la información ha sido cultivo de tergiversaciones que dan como fruto las “fake news”. Fenómeno que ha cobrado cada vez más importancia en nuestras vidas.

Centrándonos en el periodismo deportivo podemos ver que la tecnología ha invadido por completo las transmisiones de este sector. Cada vez se tiende más a imitar lo que se ve en el videojuego y ya no tanto como se hacía en el pasado el videojuego tratando de imitar al mundo real. Las recreaciones de una jugada resuelta por el VAR, tan milimétricas, son producto de los videojuegos que al ser un espacio digital, da la posibilidad de realizar tal contenido.

De la misma manera los videojuegos han ido incrementando su realismo para imitar casi a la perfección el fútbol de manera completa. Desde los marcadores que vemos en la televisión hasta el estilo de correr de cada jugador<sup>5</sup>. El grado de realismo es un punto a favor que tienen los videojuegos al tener más capacidad de complacer al jugador pues lo sitúa como si estuviese en un partido de fútbol real, además de contar con periodistas reales que comentan sus juegos.

Tanto FIFA y PES se han metido de lleno a la industria del fútbol siendo patrocinadores de distintos equipos así como pelearse las licencias para introducir a un equipo de manera exclusiva dentro del juego<sup>6</sup>. Otro caso aparte son los *e-sports* donde existe la posibilidad de que los clubes profesionales de fútbol real, tengan representantes que jueguen estos videojuegos por ellos. Esta es una forma de publicidad para hacer más popular al club pues las transmisiones de los mundiales de estos videojuegos alcanzan niveles nada despreciables a nivel de publicidad.

Esos mundiales se transmiten en diversas plataformas digitales que y logran alcanzar cerca de 350000 vistas por partido, además de que son cubiertos por medios tradicionales, lo que ayuda a que lleguen a distintos países del mundo<sup>7</sup>. Y eso no es todo pues el premio que se da al ganador es de 200 mil dólares.

La recreación de los futbolistas no sólo es de manera visual sino también es parte de la jugabilidad. Pues dentro de los valores que encontramos en el juego son los que se le otorgan a los futbolistas. Esto se basa en un estudio de la misma EA Sports o de Konami para determinar distintos valores que se le puede otorgar al futbolista y que éstos se vean reflejados dentro del juego tales como velocidad, físico, técnica, resistencia y cualidades defensivas. Además, de

---

<sup>5</sup> FIFA: recreación de jugadores para el videojuego <https://www.easports.com/fifa/features/real-player-motion-technology>

<sup>6</sup> FIFA le da un golpe a PES <https://areajugones.sport.es/2019/07/17/fifa-20-se-la-devuelve-a-pes-y-anuncia-un-acuerdo-de-colaboracion-el-liverpool/>

<sup>7</sup> Record en espectadores en mundial de FIFA: [http://www.marketingregistrado.com/gb/futbol/2018/08/22599\\_el-record-de-espectadores-conseguido-en-la-fifa-eworld-cup-2018/](http://www.marketingregistrado.com/gb/futbol/2018/08/22599_el-record-de-espectadores-conseguido-en-la-fifa-eworld-cup-2018/)

recrear los movimientos sin pelota que realizan los futbolistas reales para crear mejor sensación.

La conectividad de las consolas de videojuegos con el internet nos permite tener datos actualizados que nos ayudarían a una transmisión deportiva, partido a partido, los servidores de los videojuegos se van actualizando y permiten tener la última formación que usaron los equipos en el partido anterior, el estado de los jugadores (si están lesionados o no), la tabla de los goleadores del equipo y lo chimpunes que usa cada uno en ese momento.

La pandemia causada por el nuevo coronavirus (COVID-19) en el mundo no fue ajena al deporte y por consiguiente al periodismo deportivo. La fácil propagación del virus causó el cese de la gran mayoría de ligas de fútbol a nivel mundial, además de otros deportes como el baloncesto, Fórmula 1, tenis, entre otros. El impedimento de contacto entre las personas era el gran obstáculo para que estos deportes se llevarán a cabo y así fue que muchas temporadas terminaron suspendidas o finalizadas por completo al igual que sus transmisiones televisivas que llegaban a casi todo el mundo.

Por tal motivo, los videojuegos que simulaban deportes, se convirtieron en este contexto más que nunca en un simulador con todas las letras. Los torneos de esports tienen una alta audiencia, estos incrementaron de 204 millones de visualizadores en 2014 a 557 millones en 2021 a nivel mundial (Young Hoon et al, 2020), esto genera en el público masivo un mayor atractivo. Además, en muchos de ellos se tiene presencia de deportistas profesionales de deportes tradicionales.

Muchas asociaciones, personas e incluso los propios deportistas organizaron torneos benéficos para recolectar dinero y encontrar la cura del COVID-19. El posicionamiento de los esports dentro del consumo masivo nunca había tenido tal exposición pues si bien mantenían sus canales de distribución digitales habituales, se posicionaron fácilmente dentro de los canales deportivos tradicionales, logrando gran realismo y similitud con un partido de carne y hueso.

Sin embargo, había un apartado que por defecto el juego lo tiene, pero que en definitiva no otorga la sensación de realismo: la narración. Muchos de los partidos digitales fueron narrados por periodistas tradicionales, aquellos que hace unas pocas semanas narraban juegos de carne y hueso. Hay que hacer la aclaración que dentro de los esports existen narradores propios dedicados especialmente a lo digital, sin embargo, esta situación era distinta. En Argentina, el

clásico narrador de fútbol y de boxeo, Walter Nelson fue tendencia <sup>8</sup>en ese país por narrar un torneo a beneficio entre jugadores de la Superliga de ese país de fútbol organizado por la Asociación Internacional de Esports (IESA) local.

Perú no fue ajeno a estos casos, Movistar Deportes, dueña de los derechos televisivos de la selección peruana de fútbol, inició a retransmitir partidos con resultado favorable a la selección peruana y a manera de antesala se transmitían partidos de simulación en Pro Evolution Soccer <sup>9</sup>narrados por la misma terna que los había narrado en el partido que se iba a pasar a continuación, Gino Bonatti, Diego Rebagliati y Ramón Quiroga.

En ambos casos comentados se puede apreciar que los videojuegos se han comportado como simuladores que permiten recrear una experiencia que reemplaza a los deportes tradicionales durante la cuarentena. Tanto así que periodistas tradicionales, acostumbrados a narrar deportes de carne y hueso, se han visto obligados a narrar simulaciones digitales.



---

<sup>8</sup>Walter Nelson fue tendencia en Argentina  
<https://twitter.com/porquetendencia/status/1242618055122878465?s=20>

<sup>9</sup> Movistar Deportes Perú transmite partidos de PES  
<https://twitter.com/MovistarDeporPe/status/1243564032663191552?s=20>

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1 Diseño del estudio

En este capítulo de la investigación el foco está en la presentación, descripción y explicación de la metodología que se empleará para responder las interrogantes de este trabajo y así encontrar los resultados más fidedignos sobre nuestro objeto de estudio.

La presente investigación tiene un alcance de tipo exploratorio-descriptivo puesto que es un tema relativamente nuevo y, sobre todo, es una aplicación en un campo distinto. Los videojuegos dentro del periodismo no es algo muy usual por lo que no se tiene mucha información al respecto, mucho menos, en Perú. El nivel de realismo y actualización de datos de los videojuegos FIFA y PES es reciente gracias a los beneficios tecnológicos. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista, los estudios exploratorios examinan un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes (2014). Lo que sucede con los videojuegos dentro del periodismo, un campo poco explorado y sin antecedentes de una aplicación parecida.

De igual manera la investigación es de corte exploratorio pues “son como realizar un viaje a un sitio desconocido, del cual no hemos visto ningún documental ni leído algún libro, sino que simplemente alguien nos hizo un breve comentario sobre el lugar” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.79) y es así que fue la motivación para realizar este trabajo, leer el comentario sobre el periodista de ESPN, Miguel Simon, sobre la utilidad del juego para la preparación del relator hizo que el autor de este medio realice una búsqueda de información académica con respecto al tema.

El paradigma de la investigación es de carácter mixto con tendencia a lo cualitativo puesto que las herramientas de recolección de datos son en su mayoría subjetivas y de opinión al respecto de tema, sobre todo en dos de los tres objetivos, además, tal como lo indican Hernández, Fernández y Batista, “se pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos” (2014), que es lo que ha sucedido durante este trabajo. Sin embargo, tenemos una parte cuantitativa pues se analizarán los videojuegos FIFA y PES como tal, clasificándolos por características, de igual manera se hará con los periodistas.

La investigación tendrá como eje al mensaje y al receptor. Dentro del primero se analizará a los videojuegos FIFA y PES. Se expondrán las modalidades como partido rápido o exhibición,

creación de un equipo armado y la construcción de equipo de manera online puesto que son las modalidades más populares entre los usuarios de estos simuladores de fútbol. Así mismo, tendremos como foco al receptor, aquel que juega. En este caso serán 25 personas, 15 futuros periodistas, aquellos que ya tienen experiencia en el rubro y que se estima que estos van a continuar sus labores en los medios, y 10 periodistas profesionales que han jugado videojuegos para conocer su percepción con respecto al videojuego y los usos que estos le han dado.

### **3.2 Universo y muestra**

El universo de esta investigación son periodistas que son consumidores de FIFA y PES. Este grupo escogido tiene como motivación saber la percepción y opinión de aquellos que sean consumidores de ambos videojuegos en específico pues se requiere un conocimiento previo del tema a tratar. Los consultados son en su mayoría de nacionalidad peruana y una persona de Argentina, esto debido al incremento del mercado de esports en ese país, segundo a nivel sudamericano, y la posibilidad de conseguir a una periodista. Los entrevistados no tienen una edad en específico pues solo es necesario haber tenido acceso a la consola en los últimos años.

La muestra para el siguiente trabajo de investigación es la siguiente, y consta de dos partes, la primera se basa en periodistas en formación que actualmente estén últimos ciclos de su universidad o instituto, o sean recién egresados de la carrera de comunicación o periodismo. Además, para poder ser incluidos deben haber tenido prácticas en periodismo ya sea de manera independiente o medios digitales, o en medios masivos y tradicionales. El interés por esta muestra es analizar a sujetos que ya tienen experiencia dentro del ejercicio periodístico, pero que también sean personas jóvenes que por un tema generacional hayan jugado videojuegos en su niñez.

La segunda parte de la muestra de este trabajo son periodistas que estén actualmente en funciones y que no sean recién egresados, sino que ya llevan un tiempo considerable dentro de la práctica periodística. Dicho de esa manera la muestra sería muy amplia por lo que uno de los requisitos era que jueguen actualmente o hayan jugado hace unos años, los videojuegos que se estudian dentro de ese trabajo FIFA o PES.

El interés por esta muestra es debido a que todos han crecido jugando videojuegos por lo que su accesibilidad a ellos no es un problema. Siempre los tuvieron y fueron parte de su crecimiento y también de su formación como periodistas a lo largo de su carrera e incluso estando ya en ejercicio.

La investigación y búsqueda del primer grupo de sujetos fue para la realización de focus group para ello se dividió a estos sujetos en cuatro grupos. Separándolos por su experiencia laboral en un grupo estaría aquellos que han trabajado en medios masivos y en otro aquellos que han trabajado de manera independiente o en medios digitales. Para encontrar a estos sujetos se hizo un sondeo entre amigos que hayan tenido participación en medios y que por conocimiento previo jugaban videojuegos, ese fue el caso de Félix Yllanes quién participó dentro del primer focus. Además se hizo la búsqueda dentro de grupos de jugadores profesionales y no profesionales de FIFA y PES dentro de la red social Facebook mediante una publicación que convocaba a estas personas a que se inscriban. Además, muchas de las personas que participaron invitaron a otros conocidos para poder sumarse a los grupos focales.

En el caso de las entrevistas para encontrar personas se tuvo un contacto directo con un periodista en primera instancia, sin embargo, éste no cumplía con los requisitos pues no jugaba videojuegos deportivos a pesar de ser un periodista deportivo, aún así se le consultó si conocía algún colega que sí lo jugaba. Esta persona nos compartió el contacto de Juan Carlos Armendáriz quien era muy conocido por jugar Pro Evolution Soccer. Por otro lado, se hizo contacto vía Instagram con Rodrigo Morales quien amablemente respondió y acordamos una entrevista. Para el primer entrevistado de este grupo, Denis Prince, ya se tenía el contacto puesto fue uno de los participantes para la sustentación del fenómeno en el capítulo inicial de este trabajo de investigación.

<b>MUESTRA</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>UNIVERSO</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>UNIDAD</b>
Determinación del nivel de información de los videojuegos FIFA y PES para periodistas	Periodistas en Lima metropolitana que sean consumidores de FIFA y PES	15 periodistas en formación y 10 periodistas profesionales que consuman FIFA y PES.	Percepciones de los periodistas sobre el consumo de videojuegos como una fuente para su profesión.

**Tabla 1 - Muestra de investigación**

### 3.3 Herramientas

Dentro de la investigación se utilizarán tres herramientas de recolección, estas serán asignadas a cada objetivo específico acorde a su finalidad. En el primero “identificar las modalidades dentro del juego que mayor información entregan al usuario” se utilizará el análisis de contenido pues se quiere informar al lector del trabajo a qué nos referimos con las modalidades de juego, además clasificarlas usando la metodología propuesta por Marczewski, para poder conocer qué tipo de juego es y qué propósito quiere lograr. En dicho objetivo también tendremos un focus group para los periodistas en formación, este se dará de manera virtual al ser imposible salir de casa debido al confinamiento.

En el segundo objetivo específico sobre el análisis del perfil del periodista y futuro periodista que haya jugado videojuegos tendremos dos tipos de herramientas de recolección de datos y la primera de ellas se aplicará a los periodistas profesionales y será la de una entrevista semiestructurada para poder conocer más de ellos y al ser profesionales suponer que el tiempo será medido, a diferencia de los restantes, esta se llevará a cabo gracias a la herramienta Google Meet. Por otro lado, a los periodistas en formación se les aplicará cuatro focus group, mediante la misma plataforma, de 5 integrantes cada uno, con la innovación que tendremos una consola de videojuegos con FIFA y PES para que los integrantes puedan acceder y demostrar dónde se encuentra la información con mayor facilidad para que las preguntas sean absueltos y tengamos mayor recolección de datos.

El tercer objetivo está relacionado con describir la percepción que tienen los periodistas y periodistas en formación sobre la información dentro de los videojuegos, su tipo y su utilidad dentro de sus labores profesionales para esto tomaremos el modelo de Amy Jo Kim (2014) para identificar cuál es el propósito de cada jugador. Además, de una entrevista semiestructurada a los profesionales y cuatro focus group a los que aún siguen en formación, mediante la plataforma Google Meet.

Además, de las herramientas metodológicas por objetivos, se quiere realizar una validación de expertos que puedan apoyar el mejoramiento del presente trabajo de investigación. Dentro de los cuales se pretende tener una entrevista semiestructurada y exposición sobre el trabajo para que nos brinden su percepción acerca del fenómeno. Estos expertos pueden ser personas dentro de la industria de los videojuegos, así como dentro del periodismo deportivo.

Además, para las entrevistas semiestructuradas con los periodistas deportivos en ejercicio se les realizará el test de Bartle para conocer su psicología como jugador, donde se hará el test con ellos y se obtendrá el resultado sea un achiever, killer, explorer o socializer.

### **3.4 Matriz de variables**

Dentro de la matriz de variable encontramos cuatro variables de acuerdo a cada objetivo, el primero de ellos es acorde al primero: Modalidades del juego. Con ello se quiere identificar qué modalidad dentro de ambos videojuegos ofrece mayor información al usuario. Ambos videojuegos tanto FIFA y PES, tienen las mismas modalidades solo que con diferente nombre, el partido rápido consiste en elegir dos equipos ya formados y jugar con ellos, una especie de simulación. Por otro lado, el modo creación de jugador te hace crear un personaje con el cual sólo puedes manejarlo dentro del campo de juego. La construcción de equipo se basa en dos apartados tanto en la forma online y la offline, la mecánica es la misma uno puede elegir cualquier equipo ser el entrenador y mejorar cada jugador, de acuerdo a su rendimiento, así como poder venderlos y contratar nuevos.

La segunda variable general es la del perfil del usuario puesto que se quiere analizar al periodista o futuro periodista que hayan jugado uno de estos videojuegos o ambos. Para ello vamos a implicar su información sociodemográfica, así como la trayectoria que tiene, en qué lugares ha trabajado y el nivel de accesibilidad que tiene con el videojuego.

La tercera variable es la percepción que tienen estos sujetos de estudio en cuanto a la utilidad de FIFA y Pro Evolution Soccer para ser usados dentro de sus labores profesionales. Al estos haberlos jugado tienen la noción de cómo es el videojuego y en qué apartado les es o ha sido más útil.

En cuanto a la última variable se analizará el uso que le han dado los canales deportivos tradicionales en televisión y sus redes sociales. Puesto que estos contenidos no eran habituales dentro de su programación y ante la ausencia de deportes físicos han cobrado mayor presencia.

Con respecto a las variables intermedias estas refieren a las modalidades que uno puede encontrar dentro de los videojuegos de fútbol. El primero de ellos, partido rápido, es una forma de juego tal como lo indica su nombre “rápido” este se basa en la elección de dos equipos a elección del usuario donde tiene la posibilidad de modificar la alineación o los datos del partido y jugar, sea de manera online y offline.

El segundo corresponde a la creación de jugador, en este apartado tenemos la posibilidad de crear un futbolista ficticio y jugar con él, de esa forma se crea una historia, pero sin la capacidad de manejar al resto del equipo, solo la creación, todo en primera persona, esta modalidad permite jugar de manera individual en offline y existe la posibilidad de jugar con otros usuarios en un mismo equipo de forma online.

Por último, encontramos la construcción de equipo, en este apartado tenemos dos modalidades en cuanto al online y offline, dentro de la primera de ellas encontramos al FIFA Ultimate Team y MyClub donde el usuario inicia con un equipo con jugadores de baja valoración y debe ganar partidos para así obtener dinero con el que puede adquirir futbolistas de su preferencia. En cuanto al offline, se encuentran los modos como Modo carrera (DT) y Liga Máster, en estos el videojuego te da la posibilidad de elegir un equipo de tu elección y dirigirlo como si fueras un entrenador de fútbol haciendo que los jugadores progresen, mejoren o empeoren, la compra y venta, es una experiencia más cercana a la gestión deportiva.

Objetivos	Variable General	Variable intermedia	Categorías	Indicadores	Procedimientos
Identificar las modalidades dentro del juego que mayor información entregan al usuario y de qué tipo es."	Modalidades de juego	- Partido rápido - Creación de jugador - Construcción de equipo (FUT y Liga Máster)	- Información de clubes - Información de jugadores - Libertad narrativa - Accesibilidad a la información	Calificación de dichos contenidos	Análisis de contenido (videojuegos), entrevistas a profundidad (periodistas) y focus (periodistas en formación)
Analizar el perfil del periodista y futuro periodista y tipo de jugador que haya jugado FIFA y PES.	Perfil de usuario	- Sociodemográfica - Trayectoria - Nivel de accesibilidad	Socio demográficas: - Sexo - Edad - Nivel de instrucción - Lugar de residencia  Trayectoria: - Experiencia laboral - Años en el rubro  Nivel de accesibilidad: - Experiencia en el juego - Años jugando - Videojuegos anteriores	Rangos en lo que corresponda.	Entrevistas a profundidad y test de Bartle (periodistas), y focus (periodistas en formación)
Describir la percepción que tienen los periodistas sobre la utilidad de los videojuegos FIFA y PES en sus tareas laborales.	Percepción	- Percepción sobre los contenidos	- Tipo de contenido - Recreación de la realidad - Valoración de jugadores	- Calificación de dichos contenidos	- Entrevistas a profundidad, focus

**Tabla 2 - Matriz de variable**

### 3.5 Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA								
TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	CATEGORÍAS	UNIVERSO, MUESTRA Y UNIDAD	TIPO DE ESTUDIO	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN	
FIFA y PES: La información de los videojuegos para beneficio de los periodistas	¿Cuál es el nivel de información que ofrecen los videojuegos deportivos, FIFA y PES, para la labor informativa de los periodistas de trayectoria y en formación?	<b>General</b>			<b>Universo</b>			
		Comprobar el nivel y tipo de información que ofrecen los videojuegos deportivos, FIFA y PES, para la labor informativa de los periodistas de trayectoria y en formación.			Periodistas que sean consumidores de FIFA y PES	Exploratorio-descriptivo, carácter mixto con tendencia a lo cualitativo	Análisis de contenido, entrevistas a profundidad y focus group	
		<b>Específicos</b>						
		1. Identificar las modalidades dentro del juego que mayor información entregan al usuario y de qué tipo es.	Modalidades del juego	1. Información de clubes 2. Información de jugadores 3. Libertad narrativa 4. Accesibilidad a la base de datos				Análisis de contenido (videojuegos, entrevistas a profundidad (periodistas) y focus (periodistas en formación))
						<b>Muestra</b>		
		2. Analizar el perfil del periodista y futuro periodista que haya jugado FIFA y PES.	Perfil del usuario	Socio demográficas: - Sexo - Edad - Nivel de instrucción - Lugar de residencia  Trayectoria: - Experiencia laboral - Años en el rubro  Nivel de accesibilidad: - Experiencia en el juego - Años jugando - Videojuegos anteriores	15 periodistas en formación y 10 profesionales que consuman FIFA y PES		Entrevistas a profundidad (periodistas) y focus (periodistas en formación)	
		3. Describir la percepción que tienen los periodistas sobre la utilidad de los videojuegos FIFA y PES en sus tareas laborales.	Percepción del usuario	1. Tipo de contenido 2. Recreación de la realidad 3. Valoración de jugadores		Percepciones de los periodistas sobre el consumo de videojuegos como una fuente para su profesión.	- Entrevistas a profundidad, focus	
					<b>Unidad</b>			

Tabla 3 - Matriz de consistencia

### **3.6 Validación de herramientas**

El formato de grupos focales fueron divididos en cuatro bloques, dos para analizar el perfil de usuario, donde podremos encontrar su información demográfica, además de trayectoria y la accesibilidad del usuario con el juego y el resto de bloques fueron para conocer las modalidades del juego y la percepción que tenían estos futuros periodistas sobre los contenidos de los mismos. Las 20 preguntas fueron acerca de su experiencia y vínculo con los videojuegos.

En cuanto las entrevistas, el formato fue muy similar, sin embargo, al ser periodistas con trayectoria en medios, además, eran de mayor edad que aquellos que estaban en formación por lo que se podía averiguar un poco más acerca de sus motivaciones. Adicionalmente, se quería indagar sobre los videojuegos que influyeron en la elección de su profesión, asimismo, se añadió una pregunta para conocer su percepción acerca de cómo estos videojuegos podrían mejorar la información que tienen las nuevas generaciones. A ellos se les mostraban imágenes acorde a su preferencia de videojuego sea FIFA 20 o PES 2020, en cambio a los participantes del Focus Group se les mostraban ambas plantillas para que puedan opinar.

Para el análisis cuantitativo de los videojuegos se han creado dos cuadros, uno para el videojuego FIFA 20 y otro para Pro Evolution Soccer 2020, en ellos se dividen las modalidades de juego en la versión online y offline. Se tiene una columna macro de variables intermedias dentro de ambos juegos se tiene los tipos de jugabilidad bajo análisis “partido rápido”, que implica elegir dos equipos por el gusto del usuario y disputar el partido, “creación de jugador”, que nos da la posibilidad de crear un jugador ficticio, disputar un partido y su carrera en primera persona, y “construcción de equipo” donde tenemos la posibilidad de dirigir un equipo de fútbol, desde la formación para disputar un partido como gestionar la plantilla. Estos son los clasificadores de cada modo de juego que aparece en el menú de ambos videojuegos, adicionalmente se hará una medición dicotómica positiva o negativa en cuanto a las categorías de acuerdo a lo que integran.

FIFA						
Variables intermedias			Categorías			
	Tipo de jugabilidad	Modos de juego	Información de clubes	Información de jugadores	Libertad narrativa	Accesibilidad a la base de datos
Offline		Patada inicial				
		Volta				
		Prácticas				
		Champions League				
		Modo carrera (DT)				
		Modo carrera (Jugador)				
Online		Temporadas				
		Clubes pro				
		Temporadas cooperativas				
		Amistosos Online				
		FIFA Ultimate Team				

**Tabla 4 - Formato de análisis para FIFA**

PRO EVOLUTION SOCCER						
Variables intermedias			Categorías			
	Tipo de jugabilidad	Modos de juego	Información de clubes	Información de jugadores	Libertad narrativa	Accesibilidad a la base de datos
Offline		Partido local				
		Cooperativo				
		Liga Máster				
		Ser una leyenda				
Online		Partido rápido				
		Divisiones en línea				
		Torneo en línea				
	myClub					

**Tabla 5 - Formato de análisis para PES**

Finalmente para los periodistas de trayectoria, a los cuales se le realizó la entrevista, adicionalmente pasaron por el test de Bartle para conocer su clasificación como jugadores de videojuegos multijugador online. Los resultados se otorgan al finalizar el test donde se dan los porcentajes de la clasificación que cada usuario posee, estos pueden ser calificados como: socialiser, explorer, achiever o killer.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Identificación de las modalidades del juego

#### 4.1.1 Modalidades y categorías de FIFA y PES

FIFA						
Variables intermedias			Categorías			
	Tipo de jugabilidad	Modos de juego	Información de clubes	Información de jugadores	Libertad narrativa	Accesibilidad a la base de datos
Offline	Partido rápido	Patada inicial	Sí	Sí	No	No
	Partido rápido	Volta	No	No	Sí	No
	-	Prácticas	-	-	-	-
	Partido rápido	Champions League	Sí	Sí	No	No
	Construcción de equipo	Modo carrera (DT)	Sí	Sí	Sí	Sí
	Creación de jugador	Modo carrera (Jugador)	Sí	Sí	Sí	No
Online	Partido rápido	Temporadas	Sí	Sí	No	No
	Creación de jugador	Clubes pro	No	No	Sí	No
	Partido rápido	Temporadas cooperativas	Sí	Sí	No	No
	Partido rápido	Amistosos Online	Sí	Sí	No	No
	Construcción de equipo	FIFA Ultimate Team	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 6 - Resultados de análisis de contenido FIFA 20

PRO EVOLUTION SOCCER						
Variables intermedias			Categorías			
	Tipo de jugabilidad	Modos de juego	Información de clubes	Información de jugadores	Libertad narrativa	Accesibilidad a la base de datos
Offline	Partido rápido	Partido local	Sí	Sí	No	No
	Partido rápido	Cooperativo	Sí	Sí	No	No
	Construcción de equipo	Liga Máster	Sí	Sí	Sí	Sí
	Creación de jugador	Ser una leyenda	Sí	Sí	Sí	No
Online	Partido rápido	Partido rápido	Sí	Sí	No	No
	Partido rápido	Divisiones en línea	Sí	Sí	No	No
	Partido rápido	Torneo en línea	Sí	Sí	No	No
	Construcción de equipo	myClub	Sí	Sí	Sí	Sí

Tabla 7 - Resultados de análisis de contenido PES 2020

##### 4.1.1.1 Modalidades dentro de FIFA 20

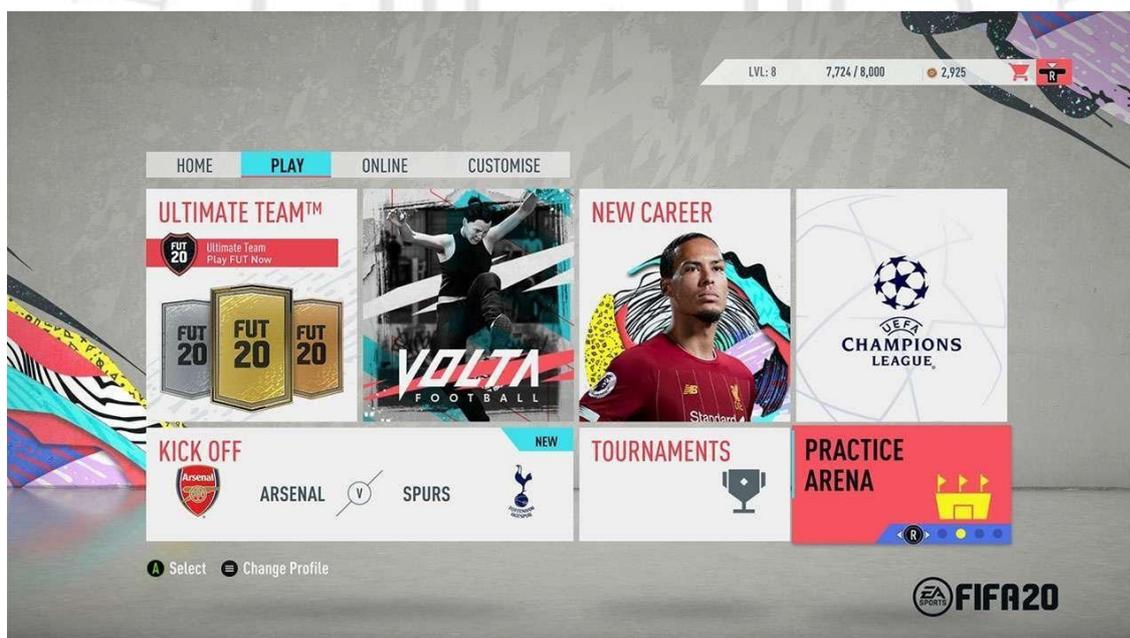
Dentro del análisis de contenido que se le realizó al menú principal de FIFA y a sus principales modos de juego se encontró que el predominante es el **partido rápido** obteniendo 6 distintos modos de juego, donde encontramos *patada inicial*, *Volta* (modalidad de fútbol callejero), *Champions League*, en las modalidades offline. En cuanto a la que requiere conexión a internet, se obtuvo el modo *temporadas*, *temporadas cooperativas* y *amistosos online*. La predominancia es clara de la modalidad de *partido rápido* al ser la más sencilla de disputar.

Tipos de modalidades	Número de modos de juego en FIFA
Partido rápido	6

Creación de jugador	2
Construcción de equipo	2

**Cuadro 1 - Resumen de tipo de jugabilidad en FIFA 20**

En cuanto a la **creación de jugador** se encontraron dos modos de juego, la primera de ellas de manera offline, el modo carrera (Jugador) para poder jugar de manera individual, y el modo online, Clubes pro y modo para jugar de manera cooperativa junto a otros usuarios. Por el lado de la **construcción de equipo**, obtenemos el mismo resultado que la creación de jugador. El primero de ellos refiere al modo carrera (DT), a diferencia del anterior mencionado, este permite tomar las riendas de un equipo en su conjunto y manejarlo en su totalidad de manera offline, en cuanto a la versión de conexión a internet obtenemos el FIFA Ultimate Team, que comparte muchas características con su par sin conexión a la red, sin embargo, aquí se le agregan monedas virtuales y un mercado de jugadores que lo rige la misma comunidad, además de otros apartados vinculados a la conectividad entre usuarios y la motivación externa e interna.



**Figura 1 - Menú de FIFA 20. Captura de Pantalla.**

#### 4.1.1.2 Categorías dentro de FIFA 20

El análisis de contenido arrojó que en cuanto a las categorías de estudio, las que tienen predominancia dentro del juego son **información de clubes** e **información de jugadores** estando presentes en 8 de 10 modos de juego en FIFA 20. La **libertad narrativa** se encuentra en 5 de estos y por último la **accesibilidad a la base de datos**, solo reside en 2 de ellas.

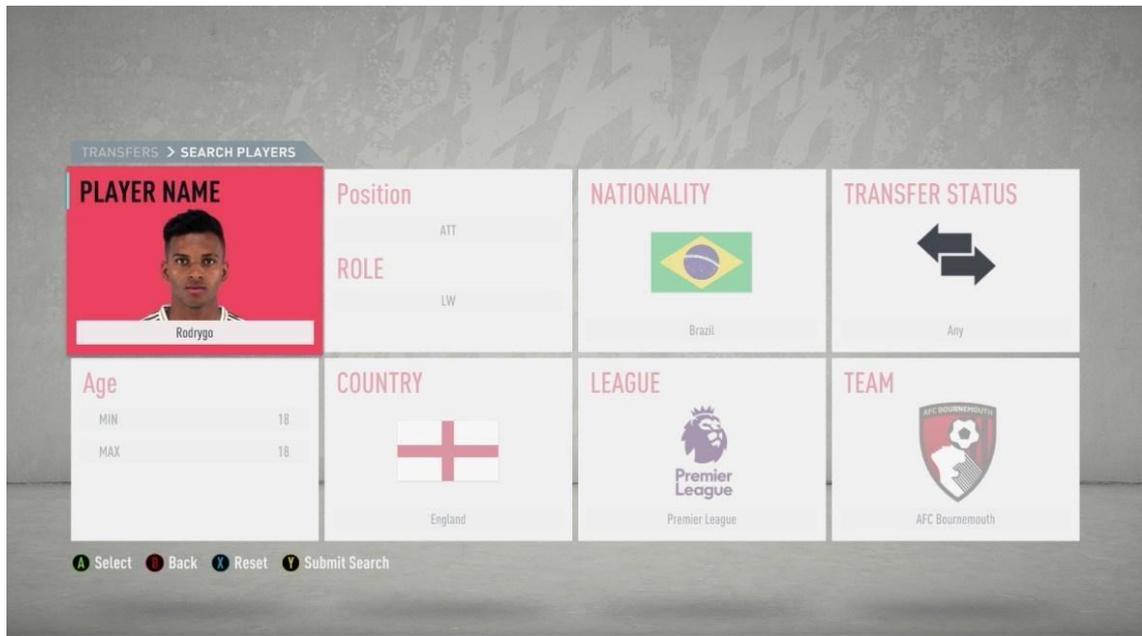
Ambos, tanto **información de clubes** y de **jugadores** comparten los mismos modos de juego, en el apartado offline encontramos a *patada inicial*, *Champions League*, *modo carrera (DT)*, *modo carrera (Jugador)*, en cuanto el online tenemos: *Temporadas*, *temporadas cooperativas*, *amistosos online* y *FIFA Ultimate Team*.

Categorías	Número de modos de juego en FIFA
Información de clubes	8
Información de jugadores	8
Libertad narrativa	5
Accesibilidad a la base de datos	2

**Cuadro 2 - Resumen de categorías en FIFA 20**

Por el lado de **libertad narrativa** encontramos su presencia en 5 modos de juego, tres de manera offline, el primero de ellos *Volta* y los dos restantes donde uno puede ir construyendo una carrera, tal como si fuera una historia, *modo carrera (DT)* y *modo carrera (jugador)*. En el apartado con conexión a internet, la libertad narrativa reside en dos modos de juego: *FIFA Ultimate Team* y *ClubesPro*.

Finalmente, la categoría que menos modos de juego obtiene es la **accesibilidad a la base de datos** está solo yace en dos apartados del videojuego, *Modo carrera (DT)*, de manera offline y *FIFA Ultimate Team* de manera online.



**Figura 2 - Filtros dentro de Modo carrera (DT) FIFA 20**

A pesar de ser la variable que reside en menos modos de juego dentro del FIFA 20, se aprecia que tanto *Modo carrera (DT)* y *FIFA Ultimate Team*, son los únicos modos dentro del juego que cumplen con todas las variables propuestas, a diferencia de otros modos que no logran completar las casillas.

#### 4.1.1.3 Modalidades dentro de PES 2020

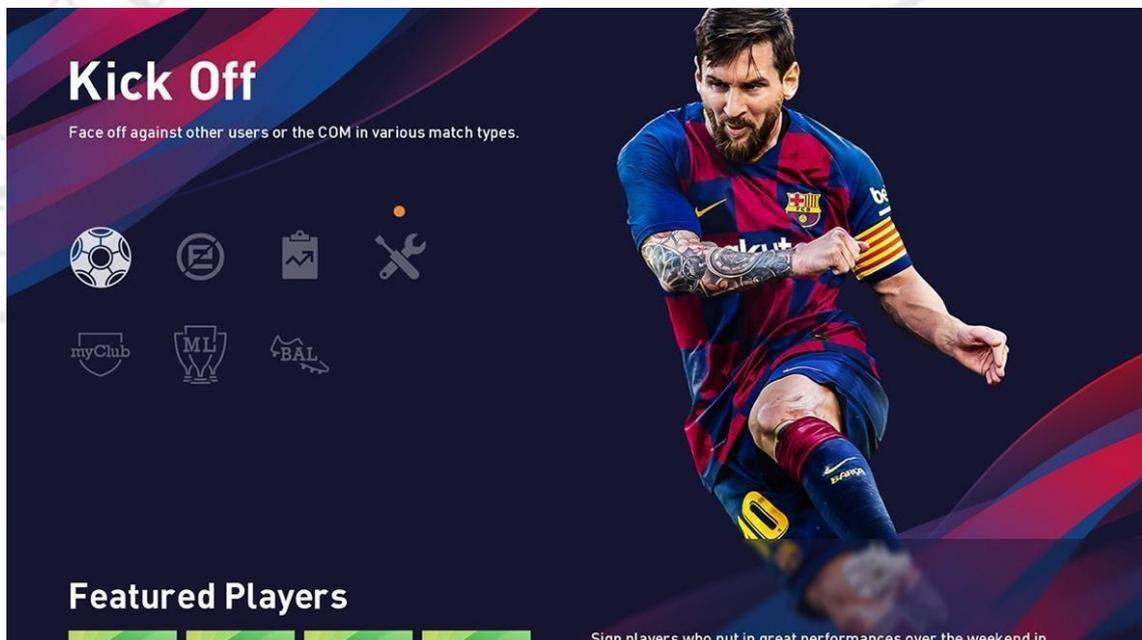
El análisis de contenido que se le realizó al menú principal de PES 2020 y a sus principales modos de juego se encontró que tiene mayor importancia y exposición es el **partido rápido** obteniendo 5 distintos modos de juego, donde encontramos *partido rápido*, *cooperativo*, estas son las modalidades offline que podemos encontrar, en cuanto al online, tenemos lo siguiente: *Partido rápido*, *torneos en línea* y *divisiones en línea*.

En cuanto a la **construcción de equipo** se encontraron dos modos de juego, la primera de ellas de manera offline, *liga Máster* para poder jugar de manera solitaria con un equipo de tu elección y hacer que tus jugadores progresen con el pasar del tiempo. y por el lado del modo online, *myClub*, donde puedes crear tu equipo con una base de jugadores de valoración baja y poco conocidos.

Tipos de modalidades	Número de modos de juego en PES
Partido rápido	5
Construcción de equipo	2
Creación de jugador	1

**Cuadro 3 - Resumen de modalidades PES 2020**

Por el lado de la **creación de jugador**, tenemos el número más reducido de modos de juego que ostentan esta modalidad con sólo 1. *Soy leyenda* es una modalidad donde puedes crear tu propio jugador y hacerlo crecer jugando de una manera individual con un punto de vista subjetivo en primera persona.



**Figura 3 - Menú de PES 2020**

#### 4.1.1.4 Categorías dentro de PES 2020

En este caso, los modos de juego que podíamos encontrar en el menú principal de PES 2020 son 8. Las categorías **información de clubes** e **información de jugadores** están presentes en todos los modos presentes en el videojuego, sin excepción alguna. **Libertad narrativa** se encuentra en 3 distintos modos de juego

y por último, en cuanto a la **accesibilidad a la base de datos**, la encontramos en solo 2 de 8 modos de juego.

Las categorías **información de clubes** y **de jugadores** yacen en los modos de juego offline *partido local*, *cooperativo*, *liga máster* y *Ser Leyenda*, en cuanto a los modos online, encontramos que ambas categorías están en *partido rápido*, *divisiones en línea*, *torneo en línea* y en el modo *myClub*.

El tercer apartado es **libertad narrativa** en este podemos encontrar que solo tres modos de juego la albergan, *Ser leyenda*, *Liga Máster* y de manera online *myClub*. Esta última modalidad te permite crear clubes y adquirir otros por medio de las monedas ganadas gracias a los partidos disputados y progresar con el pasar de los partidos hasta conseguir mejores jugadores para ser más competitivo.

Por último, la categoría **accesibilidad de datos** solo se encuentra en 2 modos de juego dentro del videojuego desarrollado por Konami. Tanto en *Liga Máster* y *myClub*, estos modos nos permiten tener un acceso libre a la base de datos mediante el juego.

Categorías	Número de modos de juego en PES 2020
Información de clubes	8
Información de jugadores	8
Libertad narrativa	3
Accesibilidad a la base de datos	2

**Cuadro 4 - Resumen categorías de PES 2020**

## 4.2 Resultados de periodistas profesionales

### 4.2.1 Modalidades de juego para periodistas

#### 4.2.1.1 Modalidad con mayor información

Dentro de este apartado los periodistas mencionaron en su mayoría que la modalidad de **construcción de equipo** es la que más información les ofrece. Por otro lado, el partido rápido fue el segundo de mayor elección siendo elegido por dos periodistas, finalmente solo uno indicó que para él es un todo en conjunto y no resalta una modalidad sobre otras.

La mayoría se inclinó por la construcción de equipo. “Definitivamente en la Liga Máster, ahí uno lleva la experiencia del juego a un nivel más real porque compras y vendes además la data es mucho más precisa porque intentan asemejarte a la realidad misma” (Denis Prince). Además Rodrigo Morales indicó lo siguiente “creo que es la síntesis donde juntan [los desarrolladores] toda la información que tienen, la meten ahí, no vas a encontrar algo fuera del modo carrera que no esté en el juego”.

Algunos de los entrevistados comentaron acerca de cómo esta modalidad les ha ayudado a conocer más jugadores. “Si bien a mi me gusta el fútbol, terminaba aprendiendo más de fútbol por el FIFA porque sabía dónde está un jugador, más que con el fútbol mismo, es como un aprendizaje escondido” (Carolo Vázquez), siguiendo con lo anterior, para Alberto Parodi le “suma un montón el modo carrera (DT), como me gusta jugar con jugadores jóvenes entonces cuando filtro de una manera, me aparecen nombres que por ahí no había escuchado”.

Sin embargo, para aquellos que prefieren un partido **rápido** tienen una posición al respecto. “Me ayuda a guiarme con la velocidad de los futbolistas, voy explorando cada ítem, las estrellitas. Incluso con las formaciones de los equipos”, comenta Marco Cabrera. Para David Chávez es importante una base de datos del videojuego actual “solo así obtienes los datos reales”.

Teniendo el resultado final podemos identificar que se eligió la construcción de equipo como la modalidad que ofrece mayor información, siguiendo con el análisis de contenido la razón puede inferirse porque integra todas las categorías:

información de clubes y jugadores, libertad narrativa y accesibilidad a la base de datos. Por tal motivo es razonable que se busquen los modos carrera, FUT o Liga Máster para poder informarse lo más que se pueda.

Tipos de modalidades	Número de periodistas
Construcción de equipo	7
Creación de jugador	0
Partido rápido	2
Todas las anteriores	1

**Cuadro 5 - Resumen de modalidades con mayor información**

#### 4.2.1.2 Apartado de mayor información para periodistas

En cuanto a la **recreación de la realidad**, Jorge Cuba menciona que FIFA “se ha vuelto más real, puedes hacer cosas extraordinarias con Messi o Ronaldo, pero más depende de tu virtud como *gamer* que a quién usas”, dando una mirada más allá de que se recreen jugadores buenos y que estos sean invencibles, así como en la realidad hay más factores que juegan. A esto se suma Jose Carlos Armendáriz para él, “la recreación de ciertos equipos, la recreación de los estadios, los sonidos, FX's (efectos)” es algo que suma dentro de la jugabilidad del videojuego.

En cuanto a la base de datos aquellos que le dieron mayor importancia argumentaron que esta “incluye miles de miles de jugadores con una información importante, cuando apenas sale” (Carolo Vázquez) también indican la facilidad que tiene el usuario. para acceder. “Algo que me gusta del modo carrera es el modo de scouting y buscas un jugador de Australia y el mapita te dice acá está, también con su bandera, eso para geografía, olvídate, aprobé solo por eso”, comentó Rodrigo Morales.

En el caso de aquellos que eligieron que la información está plasmada en todo el juego y no necesariamente en un apartado en particular, David Chávez comentó que “es un todo, en el tema de nombres tienes los reales porque son acordes a la

actualidad del año, las valoraciones también son aquellos los que tienen el mejor nivel en la actualidad”. Para Franz Tamayo “es todo importante porque así puedes tener una experiencia muy completa, si le sacas algún apartado, todo se cae”.

El principal apartado fue la recreación de la realidad y para muchos de los periodistas este es un punto fue uno de inflexión en sus vidas. Algunos de ellos comentaron que su primer contacto con videojuegos o aquellos que recuerdan con más cariño fueron aquellos que incluían equipos peruanos de fútbol. Poder recrear lo que se ve en la realidad, lo que vemos en un estadio es un punto crucial para atraer a los jugadores. Además, esto es un apartado tomado muy en cuenta por las desarrolladoras que año tras año intentan recrear de la manera más real a los futbolistas y sus movimientos.

Apartado	Número de periodistas
Recreación de la realidad	5
Base de datos	3
Todo	2
Valoraciones	0

**Cuadro 6 - Resumen de apartado**

#### 4.2.1.3 Datos y realismo en formaciones para periodistas

Al ser consultados sobre el entendimiento y comprensión de los datos en la pantalla de edición de formación, acorde a su modalidad de juego más usada, el resultado fue el siguiente: Ocho de ellos afirmaron que esta es amigable, el resto se posicionó en que era normal. De los diez entrevistados ninguno indicó que esta es confusa. Muchos de ellos resaltaron lo completa que era esta fase del juego en cuanto a la libertad de poder crear nuevos sistemas de juego con los jugadores disponibles, además argumentaron la veracidad de las estadísticas y datos que se muestran de cada jugador. La gran mayoría criticó en al menos un caso las

valoraciones de un jugador mostrado en cada imagen, además se les tildó de muy subjetivas en ocasiones.

De acuerdo con Rodrigo Morales tener “la ficha del jugador ayuda a comparar con otros porque tienes toda la data ahí”, la facilidad de tener los datos a la vista es un factor favorable. A esto se suma David Chávez que resalta cuán actualizado está el juego: “tiene la actualización de los jugadores y son las alineaciones reales, los sistemas de juego originales”. Alberto Parodi suma a este punto indicando que las actualizaciones son importantes al solucionar errores “en cuanto a los datos, algunas veces sí, hay temas de las valoraciones, por ejemplo Guedouzi, inició con 67 y luego lo cambiaron a 75”.

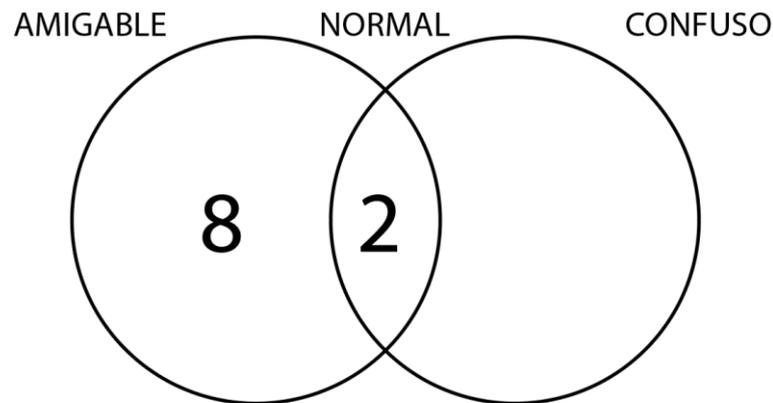


Figura 4 - Modo de edición de formación en FIFA 20

Según Franz Tamayo el juego “es bastante amigable, si te pones a pensar cómo eran los primeros Winning Eleven, esto ya te dice todo ni siquiera necesitas saber los nombres porque ya tienes las fotos, es tan amigable que lo puede jugar cualquier persona”, sin embargo para Marco Cabrera, “el tema de las fotografías pueden mejorarse porque hay unas que los jugadores están en movimiento y no se aprecian deberían ser tipo ‘carnet’”.

El tema de las valoraciones otorgadas al juego fue un punto tocado, Jorge Pozo cree “que o suben bastante la puntuación o la bajan en la misma medida”, además

hizo hincapié en cuanto a los peruanos que suelen tener estadísticas muy bajas. Jose Carlos Armendáriz también opinó sobre la formación que se le mostró “Pepe ya no es 84, Maradona debería ser 100, creo que han exagerado con Wijnaldum, con Calhanoglu no lo he visto con ese puntaje”, por último Jorge Cuba indicó que para él las valoraciones son muy amplias y debería regirse a solo del 00-20.



**Gráfico 1 - Percepción sobre formaciones**

#### 4.2.1.4 Tipo de jugadores en la variable “construcción de equipo”

El modo de construcción de equipo permite a cada usuario armar un equipo con distintos jugadores a elección de cada uno. Se le consultó a los periodistas con qué tipo de jugadores decidían adquirir en este modo. Solo 2 de ellos indicaron que no habían probado o no les atraía, por lo que 8 de ellos sí tenían conocimiento y lo jugaban. La mayoría de entrevistados indicó que usaban jugadores con mayor proyección, es decir jóvenes que van a progresar con el pasar de los años, aquellos que uno puede adquirir con cantidades monetarias reducidas y poder venderlos en grandes. Dos de ellos comentaron que les gustaba ir por jugadores actuales, aquellos que están en su pico de rendimiento hoy en día, si bien puede costar más caro, pero les va a dar frutos en el momento. Finalmente, sólo un entrevistado indicó que elegía sus jugadores por simple gusto, a sabiendas que no son los mejores del juego.

Rodrigo Morales indica que “cuando agarro un equipo lo primero que hago es contratar un scout para fichar jugadores jóvenes”, en el mismo lado Jorge Cuba menciona que “en Inglaterra use al Newcastle, en Francia el Mónaco, España,

Villarreal, al inicio tienes tus figuras, pero lo bueno es armar una columna”. “Tengo la idea de que el jugador, salvo excepciones, pasados los 30 años ya no me sirven, busco chibolos con los que pueda trabajar y luego los vendo, lo que inicio siempre es la red de scouting” (Alberto Parodi).

Por otro lado, aquellos que eligen jugadores actuales, es decir, en su pico de rendimiento, argumentan lo siguiente, en el caso de Jose Carlos Armendáriz “me gusta un atacante que sea killer, debo meter goles sino, no gano jamás. Si tengo que invertir, lo hago en un delantero. A los jugadores desconocidos los uso para partidos contra la computadora”.

Carolo Vazquez fue la única que decide sus jugadores por un gusto en particular, así lo sostiene, “usualmente siempre elijo la italiana, no porque sean los mejores, pero más que nada la elijo por una cuestión de gusto más que por la mecánica o los beneficios del juego.”.

Aquellos que eligieron jugadores con proyección dentro de sus argumentos mencionan que desean ganarle a equipos grandes o jugar con ellos no es un “reto” por lo que desean explorar buscando nuevos jugadores que pueden resultar interesantes. Puesto que en este modo te ofrece la libertad narrativa junto con la base de datos.

Tipos de jugadores	Número de periodistas
Actuales	2
Proyección	5
Gusto	1
No han jugado	2

**Cuadro 7 - Resumen de tipo de jugador**

#### 4.2.1.5 Conocimiento de jugadores primero en el juego

Se le consultó a todos los entrevistados si en algún momento conocieron a un jugador ya consagrado o uno de divisiones menores que posteriormente haya tenido un mayor impacto en el fútbol mundial, primero en el videojuego y luego lo vieron en la vida real. Unánimemente, todos afirmaron que conocieron a un jugador en el videojuego como primera instancia.

Denis Prince mencionó que jugaba con “Mathie Debuchy, cuando estaba en Francia, yo lo fiché en el Arsenal y luego vi que el equipo de verdad lo quería fichar y yo lo conocía del juego, era rápido y me servía.”. Por otro lado Carolo Vazquez indica que el juego le regaló una carta de jugador y ella no lo conocía, sin embargo le pareció bueno a raíz de sus actuaciones, “en este FIFA 20, conocí a Edin Visca un bosnio, juega en la Liga Turca, es un jugador que uno no usaría, pero salió su versión *TOTS* (Equipo de la temporada por sus siglas en inglés) y era bueno”.

Uno de los comentarios que más surgieron con esta pregunta fueron las repercusiones que tuvieron los jugadores que se conocieron en el videojuego. Rodrigo Morales indica que “a Mané [ganador de la Champions League 2018/2019 y de Premier League 2019/2020)] lo vendía siempre cuando usaba al Red Bull Salzburgo, lo veo crecer y recuerdo que siempre lo vendía”. Jorge Pozo descubrió a Aleñá y a Ruiz, jugadores de las divisiones del Barcelona jugando al FIFA con su mejor amigo, Meses después el primero debutó y el segundo se va a préstamo y marca un ‘doblete’ (dos goles en un partido), es loco porque primero lo descubres en el juego”. Alberto Parodi es otro entrevistado que se sorprende de la progresión de uno de los jugadores, “Jadon Sancho, jugador del Borussia Dortmund, un día estaba con mi primo jugando y lo vi a Sancho, yo no soy muy fanático del fútbol alemán, y me di cuenta que el tipo juega, además ahora es uno de los jóvenes más caros que hay”.

Conocimiento de futbolista(s) gracias al videojuego	Número de periodistas
Sí	10
No	0

**Cuadro 8 - Resumen sobre conocimiento de jugadores**

## 4.2.2 Análisis del perfil de periodista

### 4.2.2.1 Edad

La gran mayoría de entrevistados pertenecían al rango de edad de 26 a 30 años de edad, teniendo en este apartado a 6 de los 10 entrevistados, el segundo rango con mayores personas es el de 31-35 años con dos. En los dos últimos lugares se encuentran el rango de 20-25 años y 36 a más que ambos tienen un solo integrante respectivamente. Siendo Jorge Pozo el más joven con 21 años y Marco Cabrera el mayor con 37.

Rango de edad	Número de periodistas
20-25	1
26-30	6
31-35	2
36 - más	1

Tabla 11 - Edades de entrevistados

### 4.2.2.2 Nivel de instrucción

En cuanto al nivel de instrucción el resultado fue variado. Seis de los entrevistados son egresados de una universidad y 4, son egresados de instituto. Hay que tener en cuenta que la carrera de periodismo deportivo como tal está más orientada a institutos pues en universidades la carrera es mucho más general. Cabe destacar que Rodrigo Morales fue el único que comentó su especialización en periodismo deportivo en la Universidad San Pablo a través del diario Marca de España, de la misma manera Denis Prince es licenciado en Comunicación Social de la

Universidad Mayor de San Marcos. Alberto Parodi es abogado de la Universidad de Lima, pero desde muy joven estuvo ligado a la cobertura de deportes y finalmente eligió ese camino. Además, Carolo Vázquez, se graduó como mecánica dental en un inicio en la Universidad de Morón en Argentina, tiempo después entró al mundo de las comunicaciones.

Nivel de instrucción	Número de periodistas
Universidad	6
Instituto	4

**Cuadro 9 - Nivel de instrucción**

#### 4.2.2.3 Años en el medio

En cuanto a los años dentro del medio periodístico, la mayoría de los entrevistados tenían entre 0-5 años trabajando en medios de comunicación, el segundo lugar lo ocupan los rangos de 6 a 10 años y de 11 a 15 años, con dos integrantes para cada sección. Finalmente, solo un entrevistado tenía entre 16-20 años trabajando en medios que cubren deportes.

Por el lado de sus empleos actuales, 4 de ellos pertenecen al rubro de la televisión, 3 de ellos pertenecen a medios escritos, 2 de ellos pertenecen a la radio, 1 a la fotografía. Es necesario recalcar, que dichos rubros son donde se encuentran actualmente, sin embargo, han pasado por diversos campos del periodismo o incluso incursionando en otras carreras hasta llegar a este campo.

Estos son los empleos actuales de cada entrevistado al momento de ser entrevistado. Denis Prince y Marco Cabrera, redactores de *Líbero*, Juan Carlos Armendáriz y David Chávez, narradores y reportero, respectivamente de *Movistar Deportes*, Rodrigo Morales, panelista y conductor en *DirectTV Sports Perú*, Jorge Cuba y Alberto Parodi, periodistas deportivos en *Ovación*, Franz Tamayo,

redactor de *Depor* y Jorge Pozo actualmente se encuentra sin empleo debido a la pandemia COVID-19.

Años en el medio	Número de periodistas
0-5	5
6-10	2
11-15	2
16-20	1

**Cuadro 10 - Años en medios de comunicación**

#### 4.2.2.4 Veces que juegan por semana

La mayoría de los entrevistados reveló que juegan todos los días a su videojuego deportivo preferido. Tres de ellos indicaron que jugaban entre 1 o 3 veces a la semana, sólo uno de ellos mencionó que jugaba entre 4 a 6 veces. Por otro lado, dos de los periodista comentaron que no juegan actualmente debido a que vendieron su consola antes del inicio de la pandemia.

De acuerdo con Rodrigo Morales “casi todos los días o interdiario, por lo menos serán unas 3 horas al día, sino es un poco más, menos de eso difícil que juegue”, a eso se suma Carolo Vázquez que juega “todos los días, desde el FIFA 98 que juego, durante la pandemia definitivamente juego más”.

Aquellos que no juegan actualmente como Jorge Cuba indica que “porque el año pasado había dejado tener tiempo para jugar por eso vendí mi PS4, gran error”, Daniel Chávez refiere que la razón de su poca actividad *gamer* es debido a la pandemia “a mi en realidad no me gusta jugar solo, usualmente juego con un amigo, vecino de mi casa”, ante la imposibilidad de juntarse sus horas de juego decaen.

Veces que juega por semana	Número de periodistas
0	2

1-3	3
4-6	1
Todos los días	4

**Cuadro 11 - Veces que juegan por semana**

Otro punto interesante es que revelaron que debido a la pandemia del COVID-19 seis de ellos juegan mucho más que antes del confinamiento, tres periodistas revelaron que juegan menos. Sólo uno de ellos mencionó que trataba de mantener la misma cantidad de veces que jugaba antes del confinamiento.

#### 4.2.2.5 Horas de juego por semana

Los periodistas respondieron la cantidad de horas que juegan por semana, siendo el primer grupo de entrevistados aquellos que juegan 16 horas a más a lo largo de la semana con 4 de ellos. El segundo grupo de comunicadores juega entre 1 a 5 horas a la semana, uno de ellos juega entre 6-10 horas y finalmente dos de los consultados no tienen actividad dentro de la semana.

Según Marco Cabrera, “yo juego en las noches cuando ya todos están dormidos y lo haré por 1-2 horas”, por el lado de Jorge Pozo, “usualmente juego en la noche unas 2 o 3 horas.”, Al igual que Jorge, Alberto Parodi también es un jugador nocturno “termino mi día jugando. 1 hora o 1 hora y media.”.

Horas de juego por semana	Número de periodistas
0 horas	2
1-5 horas	3
6-10 horas	1
11-15	0
16 a +	4

**Cuadro 12 - Horas de juego por semana**

#### 4.2.2.6 Edad que inició a jugar

Los entrevistados iniciaron a jugar videojuegos y la mayoría afirmó que tuvo su primer contacto entre los 6 y 10 años, el segundo grupo inició entre los 0 y 5 años de edad, finalmente sólo uno de los periodistas consultados indicó que inició su etapa como jugador entre los 11 y 15 años de edad.

Jorge Cuba menciona que inició “a los 8 años, empecé jugando los juegos del Super Nintendo, el Fútbol Excitante, el Super Star Soccer, esos que fueron mutando, desde chibolo”, Carolo Vazquez, a diferencia de todos inició en computadora con “el FIFA 98 porque lo jugué en PC, lo tenía mi hermano, a los 5 años”.

Ellos comentaron que habían jugado videojuegos de fútbol a muy corta edad, sobre todo aquellos, como el Fútbol Excitante o Fútbol Peruano 97. Más allá de los gráficos o de que existieran videojuegos mejores en materia de fútbol, aquellos mencionados anteriormente eran los únicos que tenían presencia de equipos peruanos lo que era un factor importante para los periodistas. Cabe Resaltar que la mayoría de ellos (6), inició jugando un videojuego de Mario Bros ya sea en Nintendo 64 o en Super Nintendo.

Edad de inicio	Número de periodistas
0-5 años	3
6-10 años	6
11-15	1

**Cuadro 13 - Edad en la que inició a jugar**

#### 4.2.2.7 Clasificación de acuerdo a Bartle

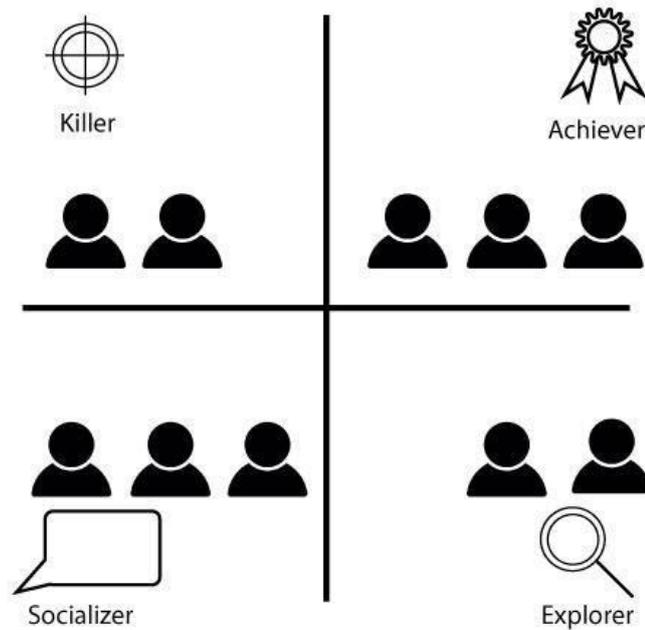
El test de Bartle se le realizó a cada entrevistado luego de su entrevista abierta, el resultado que encontramos fue muy variado. Recordemos que este test clasifica en una región acorde a la teoría de Bartle por lo que los resultados pueden ser *killer*, *achiever*, *socializer* y *explorer* (asesino, triunfador, socializador y explorador) en mayor porcentaje que otros resultados.

La categoría de *achievers* y *socializer* obtuvieron 3 periodistas cada uno, tanto *killers* y *explorers* obtuvieron 2 entrevistados cada uno como primer resultado. En cuanto a los segundos resultados que obtuvieron los entrevistados se registraron los siguientes datos. En cuanto *socializer* tres de los entrevistados, recibieron esta clasificación, de igual manera tres de ellos obtuvieron como resultado *explorers*, por último, tanto *killers* como *achievers* fueron el resultado para dos periodistas cada uno.

Dentro de los entrevistados podemos encontrar que uno de los grupos que obtuvo más resultados fueron los *achievers* estos son aquellos que solo tienen en mente adquirir puntos o alcanzar todos los logros que el juego pueda aparecer. Todas las acciones de aquellos que fueron clasificados en esta sección, explorar, socializar o derrotar es siempre con el fin de ganar, adquirir conocimiento o encontrar ítems para poder ganar puntos, en el caso de los videojuegos deportivos, ganar una partida.

Aquellos de los cuales tuvieron como resultado ser *socializer* su presencia dentro del videojuego es solo el medio para poder entrar a una comunidad y vincularse con las personas. Las acciones que este jugador realice en el videojuego siempre serán con el fin o en respuesta de lo que le hacen otras personas. Es importante el conocimiento del videojuego puesto que este es una barrera para poder ingresar a una nueva comunidad, de no conocerlo será rechazado.

Algunos de los entrevistados comentaron que jugar videojuegos es una actividad social la cual disfrutaban hacerla con amigos y no tanto a nivel solitario, incluso solo jugaban cuando era en compañía de otras personas.



**Gráfico 2 - Resumen test de Bartle (primer resultado)**

## **4.2.3 Percepción de los periodistas acerca de los videojuegos FIFA y PES**

### *4.2.3.1 Información de utilidad*

Se le consultó a los entrevistados sobre qué información brindada por los videojuegos les es o sería de utilidad para sus labores, se encontró 7 distintos tipos de información en sus respuestas por lo que se clasificó y agrupó a cada uno con sus respuestas. El primer apartado que valoran es la **recordación de nombres** estando presente en 9 de los 10 entrevistados, el segundo apartado con más entrevistados son las **plantillas actualizadas**, seguido de esto se encuentran las **características de jugadores**, fueron 6 entrevistados que resaltaron este apartado dentro del juego. El **realismo del juego** fue resaltado por 3 periodistas, 2 de ellos valoraron el **conocimiento de los esports** que estos ofrecen para su campo laboral. Finalmente, solo para uno de ellos aporta información sobre **geografía**, de la misma manera, solo uno resaltó su utilidad en cuanto **validación de conceptos deportivos**.

Por el lado individual, el periodista que más información de utilidad encontró dentro del juego fue Rodrigo Morales que indicó la importancia de la recordación de nombres, la geografía - “los mapas, las banderas que realmente es importante para un periodista, en el aspecto deportivo, debes saber dónde está Burundi, tienes que saber dónde está

saber diferenciar banderas, yo aprobé geografía gracias al FIFA”- características de jugadores, plantillas actualizadas y realismo, escogiendo 5 de los 7 tipos de información.

Tanto Denis Prince, Jose Carlos Armendáriz, Alberto Parodi, Marco Cabrera, Carolo Vazquez y Jorge Pozo escogieron 3 de los 7 tipos de información. Franz Tamayo y Jorge Cuba por su parte solo encontraron 2 tipos de información en el videojuego.

“El tema de los nombres porque hay veces que no puedes ver todos los partidos del fútbol internacional”, indica Marco Cabrera. “También en el tema de jugadores jóvenes porque hay algunos que en definitiva no conoces y luego ya averiguas y finalmente los conoces”, reconoce Alberto Parodi. “Los usuarios sientan que están jugando el juego, tal cual, además el tema de licencias, los juegos tienen toda la información, así uno tiene la garantía de lo que te da el videojuego es, si no tiene 100% de fiabilidad, tiene 95-99%”, argumenta Denis Prince, todo en relación a la recordación de nombres.

“El público exige que le demos una nueva cobertura de los esports”, indica Denis Prince, “el diario tiene una sección que es “DeporGames” que es todo lo que tenga que ver con esports, hay veces en que tengo que hacer notas sobre eso y es bueno estar empapado de todo”, añade Franz Tamayo, ambos en cuanto a los beneficios en cuanto a conocimiento de esports.

Jorge Cuba fue el único entrevistado que mencionó el aspecto de validación de conceptos, “lo que a mi me pasaba es que los comentarios que escuchaba o veía en la cancha, cuando los aplicaba en el videojuego se cumplían. Cuando tienes una defensa cerrada tienes que ampliar el campo, eso lo hacía en el juego y pasaba, el concepto de la realidad funcionaba en el juego”, así entre otros conceptos que se suelen cumplir dentro del fútbol.

Entrevistado	Información útil						
	Recordación de nombres	Conocimiento de Esports	Geografía	Características de jugadores	Plantillas actualizadas	Realismo	Validación de conceptos
Denis Prince	X	X			X		
Jose Carlos Armendáriz	X			X		X	
Rodrigo Morales	X		X	X	X	X	
Jorge Cuba						X	X
Alberto Parodi	X			X	X		
Marco Cabrera	X			X	X		
David Chávez	X				X		
Carolo Vazquez	X			X	X		
Franz Tamayo	X	X					
Jorge Pozo	X			X	X		

**Tabla 8 - Resumen información de utilidad**

#### 4.2.3.2 *Uso de información relacionada a videojuegos*

Se consultó acerca de la información de utilidad que había encontrado en el videojuego, ocho de los periodistas de la muestra indicaron que sí habían utilizado conscientemente información relacionada a videojuegos, ya sea de origen o porque estos juegos eran la temática.

Los lugares donde se usó esta información fueron **coberturas de TV o radio, notas escritas, comentarios en programas deportivos, redes sociales personales**, así como algunos que no las habían usado en ningún momento. De los ocho que sí las habían usado son Jose Carlos Armendáriz y Carolina “Carolo” Vazquez quienes usan más estos datos en más aspectos laborales. El narrador de Movistar Deportes las usa dentro de coberturas de TV, comentarios en programas deportivos y en sus redes sociales personales al igual que la *streamer* argentina.

Rodrigo Morales, Jorge Cuba y Jorge Pozo usan esta información en solo dos apartados de cinco. Finalmente, Denis Prince, Alberto Parodi y Franz Tamayo indicaron que solo le dan uso a esta información en solo una situación. Marco Cabrera y David Chávez indicaron que no han tenido oportunidad de utilizar información relacionada a los videojuegos por su campo laboral.

De acuerdo con Denis Prince “teníamos un suplemento de videojuegos dentro del diario, además también hemos colocado noticias sobre jugadores que ‘trollaron’ a

otros”, Franz Tamayo comparte su experiencia además de su reflexión acerca del tema “me ha tocado escribir distintas notas sobre videojuegos, me demoré bastante porque no estoy tan familiarizado con ciertos términos aparte de los de FIFA, pero sí lo tomo bien porque comprendo la relevancia e importancia de los videojuegos”.

Rodrigo Morales comentó que hace un tiempo “con Koky Gonzales lo hacíamos seguido en TV Perú porque jugábamos lo mismo. Das esas referencias para situaciones distintas”. Por otro lado, Carolo Vazquez comentó que “cuando hice la transmisión de la *Champlay* (torneo de FIFA), no me pareció tan complicado porque ya conocía y no me preparé tanto porque ya lo tenía integrado porque siempre juego”, fue uno de los beneficios de ser una jugadora constante de FIFA. Adicionalmente Jorge Pozo confesó que “una vez me tocó cubrir una liga rusa y gracias a jugar constantemente, conocía a seis o siete jugadores automáticamente de Zenit. Una vez me preguntaron el nombre de un estadio de Turquía y me lo sabía porque lo vi en juego”.

Entrevistado	Uso de información útil				
	Cobertura de TV / radio	Notas escritas	Comentarios en programas deportivos	Redes sociales personales	No ha realizado
Denis Prince		X			
Jose Carlos Armendáriz	X		X	X	
Rodrigo Morales			X	X	
Jorge Cuba		X	X		
Alberto Parodi				X	
Marco Cabrera					X
David Chávez					X
Carolo Vazquez	X		X	X	
Franz Tamayo		X			
Jorge Pozo	X		X		

**Tabla 9 - Resumen de usos para la información**

#### 4.2.3.3 Repercusiones de la noticia relacionada a videojuegos

Tras comentar acerca de la utilidad y las situaciones donde se usan informaciones relacionadas a los videojuegos se consultó acerca de la percepción que el público tiene de ellas. Las respuestas que se obtuvieron son de acuerdo a la percepción que tienen los periodistas basados en los comentarios que leen en redes sociales o en métricas de sus propios medios.

Seis de los periodistas indicaron que la respuesta al contenido relacionado a los videojuegos es buena, tres de ellos indicaron que existen otros factores para determinar si es buena o no, o no se animaron dar un indicador negativo o positivo acerca de esta. Finalmente, solo un periodista no respondió al no conocer la respuesta del público.

Según Denis Prince, redactor de *Líbero*, la respuesta del público “en cuanto a las redes, sí tenía buena recepción también en la web, [el público] lo agradecen que le den ese tipo de información tanto así que se creó una sección de sports”. En contraposición, Franz Tamayo, redactor de *Depor*, indica que “las notas tienen más pegada en Sudamérica por Colombia, Argentina, Uruguay, también México, creo que indirectamente hacemos ese contenido para allá porque aquí la gente no es que busque directamente algo de videojuegos”, además añade que el público que le gusta el fútbol y de videojuegos no necesariamente es el mismo, a ese punto se suma Jorge Pozo señalando que “es poco es un público reducido, existe aceptación, pero no es mucha, para nada masiva”.

Las veces que este tipo de contenidos han salido en TV han tenido buena repercusión sobre todo en tiempos donde el fútbol de ligas grandes se detuvo completamente por la pandemia. Según Jose Carlos Armendariz, “en su gran mayoría han sido buenas y sobre todo de asombro porque hay muchos cuestionamientos sin sustento en torno a los videojuegos”. Así mismo, Rodrigo Morales indica que “la respuesta es buena y alta porque hay muchos que juegan”. FIFA y PES se han utilizado como simuladores en televisión para reemplazar la falta de partidos de fútbol, David Chávez sostiene que “en la CONMEBOL hacen simulaciones de partidos de Libertadores, en la Liga 1 hacen torneos con jugadores. Es atractivo sobre todo ahora”. Carolo Vazquez cree “que la gente se entretuvo y se entretiene por lo menos hasta que el fútbol regrese a su total normalidad, y que también luego de que todo sea normal la gente siga valorando todo lo que ha hecho el FIFA como una opción más de entretenimiento que mucha gente no

lo consideraba”, además, añade que esta pandemia ha servido como una vitrina para que los esports se muestren ante el público masivo.

Por otro lado, Jorge Cuba indicó que la respuesta es “totalmente generacional” puesto que para él mientras más joven uno es valorará estos contenidos, si uno es adulto puede carecer “tontería porque es un juego y ya está”, el periodista de Ovación refiere a que la edad es primordial para que un usuario califique de positiva o negativa la información relacionada a videojuegos. Alberto Parodi tiene una posición similar, si bien para él la edad no es un apartado tan importante, sí lo es el vínculo que el público tenga con el videojuego. “Cuando publico algo en redes, para la gente es positivo, preguntan más. Existe interacción, pero es por vínculo”, además añade un punto que podría generar que mayor público se interese por los videojuegos “el día que esté la liga peruana ahí sí va a ser otra cosa”, concluye.

Respuesta del público	Número de periodistas
Buena	6
Otra	3
No hay	1

**Cuadro 14 - Respuesta del público**

#### *4.2.3.4 Aspecto de mayor valor informativo*

Los entrevistados indicaron cuál es el aspecto del videojuego dónde se puede apreciar la información, se identificó la **recreación de jugadores, base de datos, modalidades de juego, recreación de escenarios y narración de juego**. El aspecto donde los periodistas encontraron mayor información es el apartado de la recreación de jugadores, 9 de 10 entrevistados así lo afirmó. En segundo lugar está la recreación de escenarios con 7, seguido de la base de datos donde 6 de los consultados indicaron que encontraron información en ese aspecto. Tres periodistas indicaron que la encuentran en modalidades de juego y solo 2 la hallaron en la narración del juego.

Por el lado de los periodistas, Alberto Parodi es el único que indicó que él encontraba información en todos los apartados, recreación de jugadores, base de datos, modalidades de juego, recreación de escenarios y narración del juego. En segundo lugar, Carolo Vazquez encontró información en 4 de 5 apartados, solo dejando afuera a la narración del juego.

De Rodrigo Morales y David Chávez se obtuvo el mismo resultado pues coincidieron que la información radica en la recreación de jugadores, la base de datos y la recreación de escenarios. Jorge Pozo también encontró tres apartados, pero distintos pues él se inclinó por la recreación de jugadores y escenarios, pero añadió la narración de partidos. Denis Prince, Jorge Cuba y Franz Tamayo encontraron dos apartados, por último, Marco Cabrera sólo uno.

Denis Prince hace una observación muy peculiar “la parte de recreación porque hay ciertos jugadores, **ciertas conductas** que tiene donde es muy parecido a los jugadores, eso es algo que lo recrean de muy buena manera”. Rodrigo Morales indica que “si eres pelotero, pistero, el FIFA te da ideas de trucos hay una gama de posibilidades, la paró con el taco la levantó, creo que ambos [FIFA y PES] te dan una posibilidad de desarrollar lo que más quieras”, además indica que “yo valoro mucho conocer jugadores nuevos y experimentar posiciones raras te da la libertad”.

David Chávez comenta acerca de “la recreación de los estadios es importante te da una mejor sensación de colocarte en ese partido, tratar de ser real lo más que se puedan”, Alberto Parodi cuenta su experiencia en este aspecto “suma bastante el tema de los estadios, los ambientes, la hinchada, los cánticos, la vez pasada jugué una final de Champions y vi toda la animación y es una cosa alucinante son casi 5 minutos, se ve como se dan la mano, se toman la foto, es alucinante”.

Entrevistado	Apartado donde se encuentra la información				
	Recreación de jugadores	Base de datos	Modalidades de juego	Recreación de escenarios	Narración del juego
Denis Prince	X	X			
Jose Carlos Armendáriz	X			X	
Rodrigo Morales	X	X		X	
Jorge Cuba		X	X		
Alberto Parodi	X	X	X	X	X
Marco Cabrera	X				
David Chávez	X	X		X	
Carolo Vazquez	X	X	X	X	
Franz Tamayo	X			X	
Jorge Pozo	X			X	X

Tabla 10 - Apartado donde encuentran mayor información

#### 4.2.3.5 Videojuego obligatorio para periodistas

Se consultó acerca de la necesidad que los periodistas utilicen los videojuegos deportivos de forma obligatoria para realizar sus funciones, ante esta premisa, tres entrevistados respondieron que **sí**, debería ser necesario jugarlo. Tres de ellos indicaron que **no** les parecía que jugar videojuegos sea necesario y finalmente, 4 de los entrevistados comentaron que no se decidieron en una posición sino que **explicaron su punto de vista**.

Marco Cabrera indicó que para sí es necesario saber de videojuegos “sí creo que un periodista debe saber de todo, no sólo de fútbol, siendo periodista deportivo, debe saber de todo deporte y eso incluye los videojuegos, nuestro deber es informar, quizá no ser un experto del tema, pero debemos conocer algo”. Además, indicó que es de utilidad pues al momento de comentar un partido de la selección peruana ante otra, ya reconoce a los jugadores rivales al haber jugado con ellos en el videojuego.

Franz Tamayo va en la misma línea, “yo creo que sí, o sea, es una forma de informarte, puedes informarte leyendo, viendo videos, reportajes. Creo que distintas fuentes de información te dan algo, cada una tiene sus ventajas. En el caso de FIFA tienes información fresca de todos los clubes, tienes todo al día”. También indicó que le sirve como simulador al darse una idea del próximo partido a analizarse.

En contraposición, Jorge Pozo señala que “no me parece necesario. Creo que a los periodistas deportivos les gustan los videojuegos deportivos, pero más que nada se hace por diversión [...] si queremos información tenemos internet o alguna alineación están en apps”. Jorge Cuba se suma a lo dicho anteriormente pues para él “para estar al tanto de toda la información, no [es necesario jugar videojuegos]. Para mi nunca superaría a meterte a ver un partido así sea a una liga de Kazajistán y al tiempo que te tomaría de investigar en una computadora y leer, no creo que debería ser necesario”.

Jose Carlos Armendáriz argumenta lo siguiente pues para él puede ser de utilidad “No es obligatorio, pero sumaría, otra vez al ejemplo del chico de la Masía emergente que no tienes muchas referencias en internet, pero que a través de sus valoraciones puedas decidir si será una estrella o no, si es zurdo, derecho, lateral o volante”. Además, invita a otros periodistas a que prueben los videojuegos de ambas empresas, “le diría ‘pruébalo, sopésalo y quizá te sirva, no perderías nada’, ahora si no lo haces hay otras vías de informarte, pero si además te divierte, bienvenido sea”.

Siguiendo lo dicho por el narrador de Movistar Deportes, Alberto Parodi indica que “no considero que si no juegas, no vas a estar enterado sobre tal cosa. Creo que si tu afición va por ahí júgalo, y vas a encontrar algo relevante que te sume como información periodística y en cuanto contrastar información”, además añade que a menos que seas un obsesionado con jugadores jóvenes como lo es él, no lo ve necesario.

Carolina Vazquez, periodista argentina y streamer, indica que no es necesario, pues que “durante todo este tiempo existieron periodistas deportivos que hicieron bien su trabajo sin jugar FIFA”, sin embargo añade lo siguiente, “ahora si desean ser periodista de esports, no es solo saber de fútbol, sino también saber del juego. Ahora periodistas tradicionales están relatando FIFA y viceversa y no es lo mismo porque el relator de

FIFA debe saber cómo se mueven en el juego, como se juega y la información que no es igual a la realidad”.

Respuesta	Número de periodistas
Sí	3
No	3
Herramienta adicional	4

**Cuadro 15 - Videojuegos necesarios para periodistas**

#### 4.2.3.6 Finalidades adicionales a los videojuegos

Si bien los videojuegos están catalogados como un mero entretenimiento y son de utilidad para el tiempo de ocio, se le consultó a los periodistas sobre qué otras finalidades le pueden encontrar a los videojuegos, además de las ya mencionadas. Dentro de sus declaraciones se encontraron los siguientes usos como el de los **esports**, **destrezas físicas y mentales**, la **exposición de temáticas** y la **socialización**.

La **socialización** fue el uso que más resaltó dentro de las respuestas puesto que 6 de los 10 entrevistados la mencionaron y reconocieron que los videojuegos tienen un gran impacto en ella pues facilita acercar a usuarios y sobre todo el trabajo en equipo, la capacidad de socializar y conocer a personas de todo el mundo. Los segundos usos con mayor presencia (4 de 10) fueron los **esports**, todo lo que incluye la industria en materia monetaria y de competitividad, y el desarrollo de **destrezas físicas y mentales**, desarrollo de creatividad, toma de decisiones, agilizar los pensamientos, entre otras. Finalmente, se tiene la **exposición de temáticas** (3 de 10) que indica el poder masificar o exponer un tema en particular mediante un videojuego, así mismo el **aislamiento positivo** (2 de 10) ante problemas y la posibilidad de liberar la mente.

Carolo Vazquez fue la única entrevistada que señaló cuatro de las 5 finalidades adicionales a los videojuegos que se encontraron, los demás solo marcaron como máximo 2, Jose Carlos Armendáriz, Rodrigo Morales, Jorge Cuba, Alberto Parodi, Franz Tamayo y Jorge Pozo pertenecen a este grupo. Los únicos periodistas que indicaron solo una finalidad fueron Denis Prince, Marco Cabrera y David Chávez.

Con respecto a la sociabilización, Carolo Vazquez señaló que los videojuegos permiten “generar comunidades además te enseñan a trabajar en equipo”, por el lado de Marco Cabrera le parece interesante “jugar en línea con otros competidores, sirve para socializar no solo con peruanos, sino con gente de todo el mundo, hacer amigos”. Rodrigo Morales reconoce que cada vez los videojuegos son más sociales, sin embargo, indica que “no hay que olvidar que la verdadera socialización está afuera, no nos olvidemos que la vida está afuera”.

En cuanto al desarrollo de destrezas mentales y físicas, Rodrigo Morales señala lo siguiente “creo que se desarrollan ciertas habilidades y mejoras ciertos sentidos”, sin embargo, hace la aclaración, “pero hay que tener cuidado con apegarse tanto al juego”. Jose Carlos Armendariz reconoce que “soy poco de jugar juegos de aventura, pero esos te despierta la creatividad, seguir un hilo de relato para mejorar la memoria, la creatividad”, además brinda un ejemplo sobre los beneficios de Starcraft “en ese juego desde el inicio tienes que valorar si usas Terran, Protoss o Zerg porque cada uno tiene sus ventajas y debilidades, eso te ayuda en la toma de decisiones”.

Según Denis Prince, “el camino [de los videojuegos] es el de los esports, hacer de ese entretenimiento una profesión, como ya ocurre en países del primer mundo. Ese es el principal futuro que tienen los videojuegos”. A esto se suma Alberto Parodi que sostiene que “todo lo que aglomera el mundo de los videojuegos y esports genera mucho dinero”, esto debido a “todo lo que tenga que ver con auspicios, licencias, incluso ahora tienes que pagar para jugar online”. En esta línea, Franz Tamayo hace una observación sobre la formación de equipos profesionales de esports “es una oportunidad para aquellos que son unos capos jugando pero que no tienen la oportunidad. Es darle una mano a gente que no tiene muchos recursos también”.

En cuanto a la exposición de temáticas Jorge Cuba argumentó lo siguiente “La difusión, el enriquecimiento de la industria, creo que puedo llegar a ganar más adeptos, a

nosotros nos conviene que mientras más gente le interese el deporte o que más marcas quieran invertir en el deporte es mejor ya sea en el fútbol, en cualquier deporte”. Además indica que su elección “por el periodismo deportivo, es por el amor al fútbol y en parte es por los videojuegos, que tiene el componente que es compartir con gente”.

Jorge Pozo indica que estos videojuegos lo alejan de los problemas, “te despejan un par de horas de lo que está pasando a tu alrededor, la paso bien. Me libero estando tranquilo, te alivia y relaja bastante, te quita el estrés de la vida real. Te metes a este mundo virtual y estás tranquilo un momento”. Del mismo modo Carolina Vazquez resalta que “son una vía de escape para liberar la mente”.

Entrevistado	Finalidades adicionales a los videojuegos				
	E-Sports	Destrezas físicas y mentales	Exposición de temáticas	Socialización	Aislamiento positivo
Denis Prince	X				
Jose Carlos Armendáriz		X		X	
Rodrigo Morales		X		X	
Jorge Cuba			X	X	
Alberto Parodi	X		X		
Marco Cabrera				X	
David Chávez			X		
Carolo Vazquez	X	X		X	X
Franz Tamayo	X			X	
Jorge Pozo		X			X

Tabla 11 - Finalidades adicionales a los videojuegos

### 4.3 Resultados de periodistas en formación

#### 4.3.1 Modalidades del juego para periodistas en formación

##### 4.3.1.1 Modalidad con mayor información

Para los periodistas en formación fue muy clara la modalidad que otorga mayor información a excepción de una persona, la gran mayoría eligió a la **construcción de equipo** como la modalidad que ofrece más información en ambos videojuegos. Solo una persona eligió el modo **partido rápido**.

El mayor argumento es la posibilidad de conocer nuevos jugadores, según Richard Muñoz “me ayuda a descubrir nuevos jugadores, te da la oportunidad de romper parámetros dentro del mundo del fútbol”, en la misma línea, Edinson Mendoza indica que le “permite jugar con la cantera de los equipos, además, me permite buscar nuevos jugadores”. Andrés Castrejón indica algo similar “la liga máster te da la posibilidad de conocer jugadores que no tenías idea”.

Según Franco Rojas existe la posibilidad de encontrar jugadores jóvenes “en Liga Master en PES, ahí puedes *scoutear* (acción de buscar futbolistas) diversos jugadores que quizá aún no habían pegado el salto”. Oscar Ramírez señala que “puedes encontrar a un jugador del Celtic de Glasgow que puede ser una promesa”, en la misma línea, Andrés Portugal hace un descargo “ahí veía *wonder kids* y sientes que los descubriste, ya luego si son malos es su problema”.

Una de las justificaciones es la posibilidad de saber más que solo jugadores pues, de acuerdo con Felix Yllanes “te ofrece mayor información desde el punto de vista administrativo de un club”, en la misma línea Walter Castillo indicó que “creo que el modo carrera es hasta mágico para conocer ciertos aspectos, en el menú principal tienes todas las opciones de los equipos donde salen el nombre del estadio, presupuesto, etc”.

Tipos de modalidades	Número de futuros periodistas
Construcción de equipo	14
Creación de jugador	0
Partido rápido	1

Todas las anteriores	0
----------------------	---

**Cuadro 16 - Resumen de modalidades**

#### 4.3.1.2 Apartado con mayor información

En cuanto al apartado donde los futuros periodistas encontraban mayor parte de la información fue un resultado variado pues ningún ítem resaltó por encima de otros. Los apartados de **recreación de la realidad, base de datos y valoraciones** obtuvieron el mismo puntaje al ser elegidos por 4 de los integrantes en los focus group. Finalmente, 3 de los participantes se inclinaron en que la información radica en todo el juego y cada apartado es importante para que se aprecien todos los datos.

En cuanto a la recreación de la realidad, Felix Yllanes indicó que “la parte de gestión dentro del modo carrera, ese momento de poder buscar y negociar, esa es una parte del juego que se asemeja más a la realidad”. De acuerdo con Richard Muñoz, durante el modo carrera “tenemos que elegir las formas en cómo vamos a afrontar el próximo partido, también en el tema de la apariencia de los jugadores es muy cercana a la realidad”.

“Te permiten muchas cosas que son cercanas a la realidad, existen diversos factores que los recrean y son muy fehacientes a lo que pasa en el fútbol, eso afecta a las valoraciones” (Richard Muñoz)

Dentro del segundo focus group, la charla giró hacia los números pues las respuestas que se recibieron en la mayoría eran dirigidas hacia la base de datos y las valoraciones. Según Oscar Ramírez “en el juego cuando haces un *scouting* puedes encontrar jugadores de 17-16 años. Ya si deseas puedes ir a páginas especializadas donde puedes saber más datos”, siguiendo el mismo testimonio, Alejandro Milla comparte lo siguiente, “yo también *scouteo* con las herramientas que me da el juego, pero también veo otras complementarias en páginas o incluso en diarios deportivos para saber qué jugador ficha”.

“Yo me quedo con las valoraciones que por defecto viene el juego para saber cómo se van a ir desarrollando.” (Ángel Vásquez)

Por el lado de las valoraciones Gabriel Rivera indica que “lo veo más en cuanto las valoraciones que se le otorgan a los jugadores.” Andrés Castrejón nos indica su experiencia y explica por qué elige las valoraciones “antes me ponía a crear jugadores o equipos, siempre trato de que los jugadores traten de estar lo más acorde a la realidad, pero ahora las valoraciones son muy precisas”.

Apartado	Número de futuros periodistas
Recreación de la realidad	4
Base de datos	4
Valoraciones	4
Todo	3

**Cuadro 17 - Resumen de apartado**

#### 4.3.1.3 Datos y realismo en formaciones

Los resultados en cuanto a los datos y el realismo en las formaciones de los partidos de FIFA dieron como resolución que para la gran mayoría de periodistas en formación este indicador es **amigable** para ellos, por otro lado, sólo tres indicaron que es normal, no lo sienten ni tan amigable ni confuso, finalmente, nadie indicó que este estadio del juego es confuso.



Figura 5 - Formación PES 2020

Dentro de los testimonios se registraron distintos aspectos sobre lo bien representados que estaban los jugadores y la posibilidad de tener la información cercana para poder elegir mejor. Gabriel Rivera comenta que “yo creo que está bien diagramado, además se puede ver que en el caso de FIFA la química sí influye, a diferencia de PES”. En la misma línea, Adrian Aguayo indica que “la química me parece algo importante, eso te dice que debes buscar jugadores de la misma liga o nacionalidad”.

“Resalto bastante lo de la química en FIFA porque te permite crear ligas de distinto país o de otra liga” (Oscar Ramírez)

Andrés Portugal indica que “el menú de FIFA creo que con el pasar de los años lo han cambiado poco. Una de las claves del FIFA es que la información te sale muy fácil y también te da la posibilidad de comparar. Es muy amigable”. Jose Augusto Arguedas es uno de los que eligió que no le parece tan amigable, pero es porque recién inicia dentro del juego “se me dificulta un poco el tema de las posiciones al estar abreviadas porque cuando juego con jugadores desconocidos me pierdo, pero luego me parece buena, se ve bastante grande, los indicadores de stamina”.

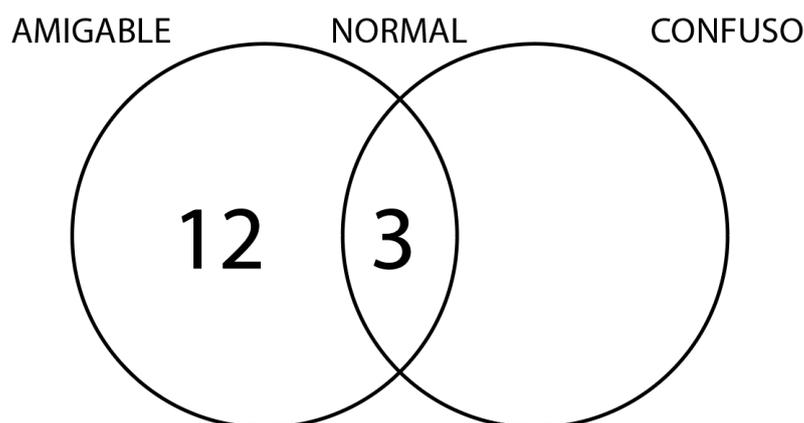


Gráfico 3 - Resumen percepción de formación

#### 4.3.1.4 Tipo de jugador en variable “construcción de equipo”

Aquellos que eran afines a la construcción de equipo otorgaron sus respuestas a qué tipo de jugador elegían para formar o modificar sus plantillas. El modo construcción de equipo permite a los usuarios, en este caso los futuros periodistas modificar o desarrollar un equipo de su elección o empezar uno de cero. Dentro de los resultados tenemos que ocho de los consultados eligieron jugadores con **proyección**, es decir aquellos que son jóvenes o no se encuentran en un nivel de élite dentro de las ligas más grandes de Europa. El segundo resultado con más adeptos fue el de **actuales** y aquellos que son elegidos por **gusto** personal, ambos con 3 estudiantes.

Andrés Portugal indica lo siguiente “a los jugadores los elijo por nacionalidad, que tengan la cara escaneada y también por afinidad. Me gusta hacerme una historia en mi cabeza”, siguiendo lo indicado Jose Augusto Arguedas comenta que “yo en modo carrera inicié con la Juventus, me gusta el fútbol italiano y también porque soy hincha de Cristiano (Ronaldo)”.

Por el lado de aquellos que eligieron jugadores con proyección Alejandro Milla indica lo siguiente, “a mi me gusta jugar con jugadores bastante jóvenes y rápidos, me gusta probar bastante, hago rotación”, en la misma línea, Edinson Mendoza señala que “en el modo carrera busco tener una buena cantera, inicio con jugadores que no cuesten mucho y que rindan bastante”.

“Lo que busco son jugadores promesas para poder subirlos en sus valoración” (Oscar Ramírez)

Para Angel Vázquez la elección de sus jugadores es más acorde al nivel actual de estos, “usualmente uso a Barcelona o Liverpool por su estilo de juego, así puedo controlar el partido”, del mismo modo, Andrés Castrejón, “normalmente juego con equipos que juegan a la contra, ahora juego con el Liverpool porque siempre gana”.

Tipos de jugadores	Número de futuros periodistas
Actuales	3
Proyección	8
Gusto	3
No han jugado	1

**Cuadro 18 - Resumen tipos de jugadores**

#### 4.3.1.5 Conocimiento de jugadores primero en el juego

Este apartado en todos los grupos focales fue prácticamente igual, de los 15 consultados, solo una persona indicó que nunca conoció a un jugador en primera instancia en el videojuego y luego en la realidad, las 14 personas restantes afirmaron y dieron más de un ejemplo. Este escenario es similar al de los periodistas de trayectoria puesto que en su caso los 10 indicaron haber conocido a un jugador mediante FIFA o PES.

“A mi me pasó con Rashford en el 2018, busqué a un jugador rápido y con buena resistencia, en ese momento él era suplente. Meses después lo vi que era titular en el Manchester United, también con Zirkzee del Bayern Munich” (Angel Vasquez)

Richard Muñoz comentó que conoció primero a “ Yerry Mina cuando estaba en el Palmeiras y luego lo fichó el Barcelona, también me pasó con Jamie Vardy”, Oscar Ramírez indica que conoció a jugadores argentinos jóvenes gracias al juego, “bueno a Pedro de la Vega y a Thiago Almada, entre otros. Son jugadores que aún no han despegado, pero yo ya los tengo del FIFA”.

Muchos de los futuros periodistas comentaron que descubrieron distintos jugadores pertenecientes a la Liga inglesa. Adrián Aguayo comenta sobre un jugador del Leicester City, “yo conocí a Ndidi gracias al juego, porque antes no lo conocía para nada”, Gabriel Rivera comenta su experiencia con un futbolista del mismo equipo “En mi última temporada con FIFA, llegué a tener a Mahrez antes de que salga campeón”.

Además, se identificó que los videojuegos ayudaron a conocer jugadores jóvenes de equipos grandes, esto nos comenta Hernán Alvarez, “me pasó con Riqui Puig [jugador del Barcelona], lo tenía en mi plantilla suplente y ahora ya está teniendo muchos más minutos”, en la misma página Alejandro Milla indica que “encontré en las canteras del Chelsea a Musonda, que luego vi que fue prestado al Betis y fue titular, aún no explota, pero sí juega bastante bien”, también Edinson Mendoza comenta que encontró a una de las sensaciones del momento “en mi caso, encontré a Haaland en el FIFA 19”.

Conocimiento de futbolista(s) gracias al videojuego	Número de futuros periodistas
Sí	14
No	1

**Cuadro 19 - Resumen conocimiento de jugadores**

## **4.3.2 Análisis de perfil de periodista en formación**

### *4.3.2.1 Edad*

Los participantes de los focus group eran estudiantes y egresados recientemente de la carrera de comunicaciones o periodismo, por lo que sus edades eran muy

parecidas, además, todos son contemporáneos al auge y desarrollo de los videojuegos. Seis de ellos pertenecen al rango de edad entre los **20-22 años**, la misma cantidad se encuentra entre los **23 y 25 años**, finalmente sólo tres de los invitados tienen entre **25 y 28 años**. Edinson Mendoza junto a Nicole Sotelo son los participantes más jóvenes con 21 años y Ángel Vásquez el mayor con 28 años de edad.

Rango de edad	Número de futuros periodistas
20-22	6
23-25	6
25-28	3

**Cuadro 20 - Resumen edades**

#### 4.3.2.2 Medio de labores

Uno de los requisitos para ser parte de los grupos focales es que estas personas tengan experiencia realizando periodismo, sea de manera independiente o como parte de un medio masivo. Los resultados en este aspecto fueron variados pues se quería tener una combinación parecida en materia de pensamientos al respecto. Trece de ellos trabajaron o trabajan de manera individual o en un medio independiente. Por otro lado, doce de ellos, forman parte o formó parte de un medio de comunicación masivo.

Dentro de los entrevistados se reconoce que 6 de ellos han laborado en un portal web, 3 de ellos tienen experiencia en radio, la misma cantidad, en televisión. Dos de los consultados ejercieron periodismo desde páginas de Facebook y finalmente, sólo uno tiene experiencia dentro de prensa escrita. Esto es importante puesto que tenemos una mirada variada y con necesidades distintas en cuanto a información, además a qué público se dirige cada uno de una manera distinta.

Medio de labores	Número de futuros periodistas

Independiente	13
Masivo	12

**Cuadro 21 - Medio de labores**

#### 4.3.2.3 Veces que juegan por semana

Dentro de la coyuntura por la pandemia del COVID19, no sólo las actividades deportivas fueron suspendidas, también las clases puesto que todos los estudiantes tanto de instituto y universidad debieron seguir la modalidad remota desde casa, aquellos que ya habían egresado y trabajaban estaban realizando teletrabajo. En definitiva esto obliga a que los encuestados se mantengan en casa durante todo el día. Cinco de ellos indicaron que juegan todos los días, cuatro de ellos indicaron que juegan videojuegos entre 1 y 3 veces por semana. Finalmente tres de ellos sostuvieron que juegan entre 4 y 6 veces a la semana, por último, solo tres no juegan actualmente por no tener consola.

Una de las razones por las que las personas no juegan actualmente es debido a que era una actividad social, de acuerdo con Nicole Sotelo, “Siempre he jugado, pero cuando me juntaba con mis primos, porque nunca tuve un play (station) en mi casa”.

“Actualmente no juego mucho porque no tengo PS3, pero antes cuando iba a casas de amigos sí juego un montón”  
(Andrés Castrejón)

Un punto importante es que de los 15 consultados, doce de ellos indicaron que sus horas de juego aumentaron en esta cuarentena, el resto indicó que no han aumentado las veces que juegan por motivo de no tener la consola a la mano.

Veces que juega por semana	Número de futuro periodistas
0	3

1-3	4
4-6	3
Todos los días	5

**Cuadro 22 - Veces que juega por semana**

#### 4.3.2.4 Horas que juegan por semana

Se le pidió a los entrevistados indicar cuál era la cantidad de horas que jugaba diariamente, un grupo de ellos afirmó que no tenía horas de juego debido a que no tenían consola en el momento del grupo focal. Cinco de ellos juegan entre **6 y 10 horas** a la semana, el rango de más tiempo, de entre **16 a más**, fue elegido por 4 periodistas en formación. Dos de los consultados juegan entre **11 y 15** horas a la semana, finalmente sólo uno de ellos elige entretenerse entre **1 y 5** horas semanalmente.

Una de las razones de más peso es que todos están confinados por tal motivo tienen más espacio para poder jugar videojuegos, la coyuntura ahorró a muchos los tiempos en transporte lo que en Lima es una de las principales pérdidas de tiempo. Además, teniendo en cuenta que muchos no tienen trabajos a tiempo completo y siguen siendo estudiantes.

Horas de juego por semana	Número de periodistas
0 horas	3
1-5 horas	1
6-10 horas	5
11-15	2
16 a +	4

**Cuadro 23 - Horas de juego por semana**

#### 4.3.2.5 Edad en la que inició a jugar

Una de las preguntas acerca de la edad de los jugadores era cuándo fue su primer contacto con videojuegos. La mayoría de ellos comentaron que iniciaron su etapa de *gamers* dentro de los 4 y 7 años de edad, el otro grupo con mayor integrantes lo componen aquellos que juegan desde entre los 8 y 10 años, finalmente solo uno comentó que juega desde los 3 años.

Muchos de los entrevistados comentaron que su primera consola fue la de Sony, el *Playstation 1*, a diferencia de los periodistas de trayectoria cuya predilección eran las consolas de Nintendo que en este grupo de personas no tiene una presencia tan grande como la compañía desarrolladora de la PS1.

“En PS1, Crash de carreras, cuando tenía 5 años, hace 20 años.”  
(Felix Yllanes)

“Desde los 6 años, inicié con el PS1 con Crash, hace unos 14 años” (Gabriel Rivera)

“PS1, inicié con Resident Evil con mis hermanos, me asustaba mucho, pero por ellos lo jugaba, de muy chico.” (Angel Vásquez)

“El primero que tuve fue un Nintendo 64, el primer videojuego fue Pokemon Stadium a los 7 años.” (Oscar Ramirez)

Edad de inicio	Número de periodistas
0-3 años	1
4-7 años	9
8-10 años	5

**Cuadro 24 - Resumen edad en que inició a jugar**

### 4.3.3 Percepción de los periodistas en formación acerca de los videojuegos FIFA y PES

#### 4.3.3.1 Información de utilidad

A los participantes de los grupos focales se les consultó acerca de todos los tipos de informaciones que ambos videojuegos pueden proveer, específicamente, cuál es la que les es o sería de mayor utilidad para su trabajo o futuro trabajo. Dentro de los comentarios se encontraron cinco aspectos de información de utilidad, estos fueron: descubrimiento de futbolistas, características de jugadores, plantillas actualizadas, realismo y valoración de conceptos. De manera unánime en lo que más aportan FIFA y PES es en el **descubrimiento de futbolistas** o recordación de ser el caso, los 15 consultados indicaron que es lo más útil en todo el juego.

“Yo no voy a ver un Watford vs West Bromwich, no sé qué jugadores tendrán, pero con la Liga Master sí, puedo conocerlos y me da una noción, a partir de eso me causa una curiosidad para saber de ellos”  
(Felix Yllanes)

Catorce de los quince consultados indicaron que las **características de los jugadores** es otra información a valorar. Esto es distinto al tema de los nombres puesto que las características se refieren más al estilo de juego y a los parámetros que las desarrolladoras le pueden otorgar a los futbolistas.

“[La información] es muy valiosa. También puedes encontrar en qué posiciones adicionales puede jugar [el futbolista], además de las valoraciones que te dan un aproximado de lo que es en el mundo”  
(Angel Vásquez)

El beneficio de tener las **plantillas actualizadas** fue relevante para estos grupos puesto que fue el tercer aspecto de mayor utilidad acorde a trece periodistas en formación. El tener la última versión del juego y este al estar conectado a internet te da la posibilidad de tener las alineaciones de cada equipo jornada a jornada.

“Yo creo que hay una base de datos importante que se va actualizando año a año y a ti te da una noción sobre cómo van evolucionando los jugadores” (Gabriel Rivera)

El cuarto aspecto más valorado como información de utilidad para labores periodísticas es el **realismo** que logra el videojuego, esto refiere a la toda la puesta en escena, la ambientación de los estadios, los cánticos, incluso el calzado de los futbolistas.

“Me ayuda más a saber de estos jugadores, buscarlos y saber cuál es su situación en la realidad, también los chimpunes que también puedes verlos en el juego y de ahí en la TV o en una tienda” (Oscar Ramírez)

Finalmente, solo una persona mencionó la **exposición de temáticas**, el poder obtener un nuevo conocimiento, “te ayuda a corroborar datos que no sabías, más allá de la cultura general que nos da el fútbol, más por un tema social, si es que uno no practica el deporte. Nos enseña cosas para relacionarnos” (Edinson Mendoza)

En definitiva, todos los futuros periodistas consultados afirman que ambos videojuegos tienen una utilidad esencial en cuanto al conocimiento de los futbolistas. Ya sea porque los hace recordar las características conocidas o conocer jugadores que no tenían en su radar algo que es beneficioso al no siempre poder ver todos los partidos que se juegan en el mundo.

Entrevistado	Información útil				
	Descubrimiento de futbolistas	Características de jugadores	Plantillas actualizadas	Realismo	Exposición de temáticas
Felix Yllanes	X	X	X		
Adrian Aguayo	X	X	X	X	
Gabriel Rivera	X	X		X	
Richard Muñoz	X		X	X	
Edinson Mendoza	X	X		X	X
Nicole Sotelo	X	X		X	
Angel Vásquez	X	X	X	X	
Andrés Castrejon	X	X	X		
Franco Rojas	X	X	X		
Alejandro Milla	X	X	X	X	
Oscar Ramírez	X	X	X	X	
Hernán Álvarez	X	X	X		
Jose Augusto Arguedas	X	X	X		
Andrés Portugal	X	X	X	X	
Walter Castillo	X	X	X	X	

**Tabla 12 - Información útil**

#### 4.3.3.2 Aspecto de mayor valor informativo

Dentro de toda la información que se puede adquirir en ambos videojuegos, se pidió a los futuros periodistas que sean más específicos e indique en qué aspecto radica la información. A diferencia de las entrevistas individuales, los grupos focales tuvieron menos opciones pues los opinantes podían sostenerse en la respuesta de otros. Dentro de los aspectos encontramos a la recreación de jugadores, base de datos, modalidades de juego y recreación de escenarios.

La **recreación de jugadores** es en definitiva el aspecto más importante en cuanto a información, el total de los participantes de los grupos focales indicó que este es uno de los aspectos más importantes. Esta recreación se basa tanto en parámetros de las habilidades de los futbolistas, la manera en que están diseñados desde su rostro hasta su forma de comportarse dentro del campo.

“Para mi lo más importante es la recreación de la realidad, la apariencia de los jugadores dónde se desenvuelven, los estadios, en cierta forma los chimpunes también” (Felix Yllanes)

“La parte de la recreación de la realidad, en eso FIFA está por encima de PES, también la ficha de los jugadores, son mucho más completas” (Richard Muñoz)

“Saber su pierna hábil [de un jugador], en qué posición juega, eso ayuda y es muy útil” (Oscar Ramírez)

El segundo apartado donde los futuros periodistas encuentran mayor información es la **base de datos** implementada por ambas desarrolladoras de videojuegos. Trece de los quince consultados indicaron que es de importancia. Esta recopilación de datos incluye toda la información de futbolistas, de los equipos, entrenadores, incluso marcas deportivas, todo lo relacionado con el fútbol se encuentra ahí y es un pilar del juego.

“Creo que en la data que está dentro del software de ambas productoras es bastante realista e incluso confiable, son proyecciones reales que se han demostrado con el pasar de los años” (Alejandro Milla)

En cuanto al tercer apartado de mayor valía (diez de quince electores) se eligió la **recreación de escenarios**, este indicador hace referencia a los efectos especiales, gráficas y ambientación en materia de hinchas, esos aspectos que hacen que estos videojuegos sean cada vez más parecidos a la realidad y puedan utilizarse como verdaderos simuladores de fútbol.

“Los detalles son importantes sobre todo para el tema de la experiencia del que juega, todo lo de los estadios, las banderas, esto te aleja de lo habitual en el juego” (Edinson Mendoza)

Finalmente, las **modalidades de juego** fueron un punto importante para tres de los participantes del focus group. “Estos juegos son un simulador del fútbol de verdad, los modos carrera puedes encontrar un curso de DT exprés donde conoces mucho sobre los jugadores”, indica Angel Vásquez.

Entrevistado	Apartado donde se encuentra la información			
	Recreación de jugadores	Base de datos	Modalidades de juego	Recreación de escenarios
Felix Yllanes	X			X
Adrian Aguayo	X	X		X
Gabriel Rivera	X	X		X
Richard Muñoz	X	X		X
Edinson Mendoza	X			X
Nicole Sotelo	X	X		X
Angel Vásquez	X	X	X	X
Andrés Castrejon	X	X		
Franco Rojas	X	X		
Alejandro Milla	X	X		
Oscar Ramírez	X	X		X
Hernán Álvarez	X	X	X	X
Jose Augusto Arguedas	X	X	X	X
Andrés Portugal	X	X		
Walter Castillo	X	X		

Tabla 13 - Apartado de mayor información

#### 4.3.3.3 Videojuego obligatorio para periodistas

Al igual que a los periodistas de trayectoria a los participantes grupos focales se les consultó si desde su punto de vista jugar videojuegos deportivos debería ser algo obligatorio para periodistas deportivos.

Seis de los consultados fueron tajantes, tres de ellos indicaron que no debe ser algo necesario e incluso podría ser poco confiable, por otro lado tres comentaron que sí es necesario puesto que te da nuevos horizontes y un conocimiento importante de cara a la labor del periodista.

“No debe ser algo obligatorio, FIFA no te da un bagaje informativo alto para que sea necesario jugarlo” (Hernán Álvarez)

“Se debe tomar como una referencia más no debe ser importante, actualmente en medios de comunicación aún existen periodistas de la vieja escuela que no están adaptados a esta corriente tecnológica y seguro que ni conoce que existen estas plataformas” (Richard Muñoz)

“Sí, lo considero importante por un tema de barreras entre otros países que no conocemos, incluso en un tema de pronunciación de nuevos futbolistas” (Gabriel Rivera)

“Manejas información que otros periodistas no, también si te dedicas netamente a cubrir esports te ayuda a dar un punto de vista de *insight* y no de un solo observador” (Franco Rojas)

La mayoría de los periodistas en formación tuvieron un desarrollo adicional en sus respuestas puesto que indicaron que esta es una herramienta adicional a las que uno puede contar como periodista, “no pasa nada si no juegas”, indicaron. Adujeron que te brindan datos importantes como cualquier otra fuente, así como la posibilidad de conectar con otro público que no sea fanático solamente del fútbol sino también de los videojuegos, además de la importancia si uno desea incursionar en el periodismo de esports.

“No me parece que sea vital, pero sí me parece importante, se pueden usar su extensa base de datos. Cuando se juega contra países desconocidos, me parece una herramienta más didáctica y entretenida para buscar información” (Adrián Aguayo)

“Es un plus. Para cualquier periodista que está ligado al fútbol sabe que la gente que ve partidos no son totalmente futboleros, sino que también juegan FIFA y al mencionarlo conectas con otros públicos” (Andrés Portugal)

“Me parece que es una herramienta complementaria, no puede ser tu fuente principal. Así como llevar un curso para ser DT es algo más, un dato extra al que uno puede acceder. A mi sí me sirve, pero no sería mi fuente principal” (Alejandro Milla)

La gran mayoría ve a estos videojuegos como una herramienta adicional a las que un periodista puede obtener, te da información que es de utilidad, además de otros beneficios y como toda fuente de información debe ser corroborada para su posterior uso en publicaciones.

Respuesta	Número de periodistas
Sí	3
No	3
Herramienta adicional	9

**Cuadro 25 - Obligatorio o no**

#### 4.3.3.4 Finalidades adicionales para los videojuegos

Los videojuegos han sido etiquetados como elementos netamente para el ocio y entretenimiento, sin embargo, esta imagen está cambiando con el paso del tiempo tras su incursión en diversos aspectos de la vida de las personas. Se le consultó a

los periodistas en formación sobre qué otras finalidades pueden encontrarle a los videojuegos, en especial deportivos. Al ser grupos focales se ven pocas finalidades a comparación de las entrevistas individuales. Las finalidades adicionales que comentaron fueron las siguientes: uso en esports, desarrollo de destrezas físicas y mentales, educación, exposición de temáticas, innovación médica, aislamiento positivo y la socialización.

El **desarrollo de destrezas físicas y mentales** fue elegida por la mayoría de consultados, además fue la finalidad que tuvo más respuestas a comparación de otras por mucho, 11 de los participantes indicó que se le puede dar uso en este aspecto. Tanto en materia de coordinación de movimientos, toma de decisiones, creatividad y demás.

“Yo creo que los videojuegos ayudan a los niños a tomar decisiones, algunos ayudan al análisis, incluso al sistema psicotécnico” (Richard Muñoz)

“Bueno es útil para recopilar información, también para desarrollar otro tipo de habilidades físicas y mentales” (Andrés Portugal)

“Yo pienso que ayuda mucho al análisis de contrarrestar algo, además de la jugabilidad e información que recolectas, mejoras habilidades que ya tienes o adquieres nuevas” (Angel Vásquez)

El uso en **esports** también fue una mención dentro de los participantes, toda la nueva industria que convierte a jugadores de jugar en casa en profesionales de los videojuegos, con los niveles altos de competitividad al que se deben enfrentar y el estrés que esto conlleva.

“Los videojuegos se han usado para ligas profesionales y muchos equipos [de fútbol] han tenido que formar sus propios equipos para competir” (Gabriel Rivera)

“Ha abierto [los esports] un mercado para periodista que se dedican netamente a los videojuegos [...] y es un factor económico” (Alejandro Milla)

Finalmente, la **exposición de temáticas** fue el tercer punto más mencionado por los participantes, esto refiere a que gracias a tener contacto con los videojuegos alusivos a un temática en específico uno puede iniciar un interés por dicha temática. “A mi me pasó cuando jugué *God of War*, me interesé mucho por la mitología griega o los carros cuando jugué Gran Turismo, terminas aprendiendo un montón”, indica Adrián Aguayo. Además añade que los videojuegos ayudan mucho como un acercamiento inicial hacia un tema determinado.

Entrevistado	Finalidades adicionales a los videojuegos						
	E-Sports	Destrezas físicas y mentales	Educación	Exposición de temáticas	Innovación médica	Aislamiento positivo	Socialización
Felix Yllanes		X				X	
Adrian Aguayo		X		X			
Gabriel Rivera	X						
Richard Muñoz		X					
Edinson Mendoza		X	X		X		
Nicole Sotelo		X	X				
Angel Vásquez		X					
Andrés Castrejon	X	X					
Franco Rojas		X					
Alejandro Milla	X	X		X			
Oscar Ramírez	X	X					
Hernán Álvarez				X			
Jose Augusto Arguedas							X
Andrés Portugal		X					
Walter Castillo							X

**Tabla 14 - Finalidad adicional**

## CONCLUSIONES

El objetivo general de este trabajo de investigación era comprobar el nivel y el tipo de información que ofrecen los videojuegos deportivos, FIFA y PES, para la labor informativa de los periodistas de trayectoria y en formación. En esta ocasión la hipótesis es la siguiente: sí existe un nivel de información alto y de utilidad dentro de FIFA y PES que es beneficioso para periodistas de trayectoria y de formación.

Luego de las 10 entrevistas que se realizaron a periodistas de trayectoria y 3 focus group con periodistas en formación o recién egresados, se reconoce que los videojuegos sí tienen una información de utilidad, sin embargo, esta no es reconocida como tal, puesto que se camufla mediante el juego y es casi imperceptible para el usuario. Aún así, al momento de consultar específicamente en qué modalidad y qué tipo de información encontraban los *gamers* supieron reconocerla e indicar con facilidad en qué aspecto les podría beneficiar y sobre todo cómo ésta aporta a sus labores profesionales.

De acuerdo con lo mencionado, García y García refieren que “la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (2018). Esto se convierte en sustento puesto que la muestra de este trabajo de investigación reconoce haber aprendido desde nombres de jugadores hasta el pie dominante de futbolistas. La gamificación en este caso es tan efectiva que ese aprendizaje se camufla completamente dentro del juego puesto que las mecánicas y la jugabilidad de este simulador de fútbol cumple su objetivo de recrear un partido del balompié y hacerte olvidar que aprendes.

Muchos de los periodistas comentaron que estos videojuegos no son una fuente principal de información puesto que no reemplazarían a leer, ver un partido de fútbol en su totalidad o investigar en internet. Sin embargo, logran reconocer que es una herramienta de gran utilidad pues logras informarte mediante la diversión. “El uso de juegos o enfoques similares para resolver problemas y crear mejores experiencias” (Marczewski, 2016), en definitiva, se crea una mejor experiencia como menciona José Carlos Armendáriz y Alberto Parodi, si el juego te agrada y va por ese lugar tu diversión, aprendes mientras juegas, algo muy positivo y nada tedioso.

1. El primer objetivo específico es identificar las modalidades dentro del juego que mayor información entregan al usuario y de qué clase era, en primer lugar, se identificaron las modalidades que existen en las versiones más actuales de ambos videojuegos hasta la fecha de finalización del trabajo, FIFA 20 y PES 2020.

Dentro de ese análisis se encontró que el tipo de jugabilidad más completa al ofrecerte todos los apartados del juego era el modo carrera, este tiene las cuatro categorías que permiten un mayor acceso a la información y a la creación dentro de ambos videojuegos. Además, en ambos simuladores no se tiene una accesibilidad a la base de datos en todos los tipos de modalidades puesto que muchas veces no se requiere. Esta modalidad permite la integración de todos los jugadores clasificados por Bartle, sean *achievers*, *socializers*, *explorers* y *killers*. (2016).

Los comentarios en el focus group revelaron que el modo carrera te ofrece la posibilidad de crear tu propio mundo y decidir sobre el destino del club, así como poder generar vínculos con equipos y futbolistas de una manera de abstraerse del mundo, así lo confirman los entrevistados. Por el lado de los periodistas de trayectoria, un grupo de ellos señaló que jugar les permite apartarse de los problemas por un tiempo y liberar su mente. Huazinga sostiene lo indicado pues para él, un hombre juega por recreo “por debajo del nivel de la vida sería” (1938).

Ahora, centrándonos más en los videojuegos, FIFA ofrece más modos de juego offline como online, a comparación de Pro Evolution Soccer. El simulador desarrollado por EA Sports tiene una ventaja pues al tener más modalidad para jugar sin tener acceso a internet permite que los usuarios solo adquiriendo un ejemplar puedan obtener mayor contenido, sin la necesidad de una suscripción que les permita jugar en línea.

En ambos públicos se identificó que la construcción de equipo es la que más información otorga a los usuarios, los periodistas en formación indicaron que los beneficios que tenía esta forma de juego es la libertad con la que tú puedes manejar un equipo de tu elección y moldearlo como tú desees. En el mismo plano, los periodistas de trayectoria indicaron que esta modalidad te da gran libertad y la capacidad de explorar y conocer distintos aspectos del fútbol que uno puede desconocer.

Este es un punto importante puesto que este apartado dentro del videojuego les permite explorar y en ese mismo proceso de buscar diversos futbolistas en las bases de datos para mejorar sus equipos van aprendiendo sobre deportistas que son desconocidos, todo gracias a una motivación intrínseca de progresar dentro del juego o una extrínseca si se trata de manera online al querer ser mejor que tus compañeros, de ambas maneras uno averigua y encuentra jugadores que no conocía.

Si bien esto era algo que se repetía, tanto en periodistas de trayectoria como en aquellos que recién dan sus primeros pasos en medios de comunicaciones, ambos resaltaron que el apartado que ofrece mayor información es la recreación de la realidad dentro de la modalidad de construcción de equipo, esto debido a que los gráficos y las licencias ganadas por los videojuegos han mejorado la experiencia de jugar y con la capacidad de poder simular a la perfección un partido de fútbol tal como lo vemos en la pantalla de nuestra televisión. A diferencia de los videojuegos iniciales cuyos gráficos no eran para nada reales, debido a la época en que fueron lanzados, pero aquellos mantenían una recreación del mundo real pues si bien el sudor o las maneras de correr no se apreciaban bastaba que se colocara un uniforme alucivo a un equipo de fútbol peruano para que este tenga una aceptación dentro del público y sea motivo para jugarlo.

El componente de afinidad de los entrevistados con el fútbol, en especial, los equipos más conocidos o cercanos a ellos, son un factor determinante para que acepten esta herramienta. De esa forma, los usuarios son más abiertos a probar los videojuegos.

El segundo apartado va de la mano con lo que se comenta párrafos más arriba, la base de datos creada por EA Sports para FIFA y por Konami para PES, es una de las más grandes en materia de nombres y sobre todo de características de futbolistas, además no solo por lo que te ofrecen como información dura, sino por el beneficio de poder usarlo en la jugabilidad. El beneficio de las valoraciones otorgadas son un parámetro en las habilidades de los futbolistas lo que hace fácil de reconocer para aquel que juega y puede otorgarle una noción de cómo es que ese jugador lo hace en la vida real.

Tanto por el lado de los entrevistados como en el de los periodistas en formación participantes de los tres focus group, fue un tema en común el hecho de contratar futbolistas con proyección para poder desarrollarlos y convertirlos en lo mejor posible a la manera que el usuario decida. Esto es debido a la base de datos y a la recreación de la realidad que ofrece el videojuego, además es parte de una motivación y la gamificación que podemos encontrar, si uno contrata a un jugador “desconocido” por poco dinero y le da buenos resultados a tu equipo se está haciendo un buen papel. Además, este proceso que parece muy sencillo es lo que se realiza en el fútbol donde personas viajan a diversas partes del mundo encargados por grandes clubes en busca de jóvenes promesas. Este proceso de búsqueda gracias al videojuego, se gamifica.

En el caso de los periodistas, cuando un futbolista nuevo emerge con una buena actuación se debe buscar información relacionada a él, pero si ya se le conoce previamente antes de su popularidad debido al videojuego, la investigación ya fue realizada en un contexto de gamificación, no fue como una acción en específico, sino como un juego. A excepción de una sola persona, toda la muestra de este trabajo de investigación reconoció que tomó conocimiento de un jugador de fútbol de manera inicial en el videojuego y luego lo vio en la vida real. Además, no sólo en materia de nombres propios, la recreación de la realidad permite conocer estadios, entrenadores, incluso marcas deportivas que se quedan en la mente de los jugadores en ascuas de ser usadas y como se nos ha comentado, son verdaderos salvavidas y diferenciales al momento de la práctica periodística.

Por ellos, es importante recalcar que la construcción de equipo es el tipo de jugabilidad con mayor información por encima de otros. En caso de usar el videojuego por primer vez, sería bueno incentivar el uso de estos modos de juego donde el usuario puede tener acceso a las distintas categorías. Si bien los partidos rápidos pueden ser un atractivo como un modo de juego introductorio, la construcción o creación de equipo es la que ofrece la información de mayor utilidad en los simuladores de fútbol.

2. El segundo objetivo específico de este trabajo tiene como finalidad analizar el perfil del periodista y futuro periodista que haya jugado FIFA y PES, dentro de la

muestra que se obtuvo, solo encontramos a dos mujeres y el resto hombres, del total de 25 entrevistados. Los periodistas oscilan los 30 años y por el lado de los futuros periodistas todos habían nacido a inicios del 1990 o durante toda esa década, en el caso de ellos la juventud radica en la etapa profesional que atravesaban, una muy temprana aún. La muestra indica que el contacto con los videojuegos no era extraño. Esto va de acuerdo con lo indicado por GFK en su estudio sobre los *gamers* en 2018.

Tanto para profesionales como para periodistas que aún están en formación el contacto con los videojuegos fue a muy temprana edad puesto que es uno de los aparatos con los que interactúan en primer lugar, incluso muchos de ellos iniciando con menos de 8 años. Una de las características que define al perfil del periodista deportivo que juega estos videojuegos es el tiempo que le dedica. La gran mayoría, influenciado por la pandemia, invierte, si no es toda la semana, una gran parte de ella en jugar, incluso llegando a encender la consola por más de 16 horas a la semana.

La muestra que se eligió era diversa puesto que habían personas que eran de universidad así como también de institutos, la formación no afectó en ningún momento la relación de sus respuestas. Por el lado de los periodistas profesionales se tuvo representantes de diversos rubros dentro del periodismo deportivo pasando por la prensa escrita hasta la fotografía.

La taxonomía de Bartle (2016), nos indicó que existían cuatro tipos de jugadores de videojuegos. A cada periodista de trayectoria se le realizó un test para conocer cuál era su clasificación, este test puso en aprietos a los periodistas puesto que las preguntas que se realizaban sobre cómo actuarían en una situación, los hacía pensar en distintos videojuegos y esto es porque las personalidades y, sobre todo, los objetivos de cada jugador, son dependiendo de qué juegan. Ningún periodista sacó un resultado que sea definitivo en un tipo de clasificación, la única persona que obtuvo un resultado de 80% en *killer* era porque sólo le interesaba jugar partidos rápidos, no era una persona que buscaba un juego que le llevara un proceso adicional.

Algo que se pudo conocer fue lo que buscaban los periodistas de trayectoria que pasaron por el test de Bartle, si bien, todos buscan información similar dentro del

videojuego, acorde a su resultado se pudieron conocer detalles específicos. La mayoría resultó ser *achiever*, estos se centraban en reconocer aspectos de fácil observación dentro del videojuego: las características de los jugadores, que las plantillas sean las actualizadas, tener un aspecto más real al que podemos tener en una transmisión por televisión.

Para muchos consultados, en general, la actividad del videojuego es social, al igual que lo sostiene Belli y López (2008). Muchos indicaron que actualmente en la cuarentena han dejado de jugar puesto que la esencia del juego radica en poder divertirse con otra persona en el mismo lugar, no necesariamente de manera virtual o porque su acceso a los videojuegos es mediante otro jugador que sí tiene la consola. Esto es una motivación adicional puesto que los usuarios, no juegan tanto por un gusto en particular, sino por pertenecer a un grupo social que sí lo hace.

Con la pandemia del COVID-19 aún latente por más de dos años, la sociabilidad tuvo que cambiar, todo se tornó virtual. Muchos usuarios cambiaron de reunirse en espacios físicos para hacerlo en un digital, ya sea gracias a los medios que ofrecían los mismos videojuegos, como también, plataformas de terceros como Discord.

La recreación de la realidad fue un punto importante puesto que este era definitivo para que una persona decidiera o no incursionar en los videojuegos deportivos. Cuando los entrevistados iniciaron a jugar no teníamos los gráficos ni las consolas que tenemos actualmente debido a que la recreación de realidad no se refiere a los efectos gráficos capaces de recrear con la tecnología que se tiene hoy por hoy. La recreación de la realidad refiere a aquellos aspectos que hacían más cercano el videojuego a lo que uno podía apreciar en su día a día.

Bastaba que los videojuegos de inicios de los noventa tengan algún equipo alusivo o cuya camiseta sea del mismo color de algún equipo peruano para que éste sea reconocido y sea el motivo para jugar con este. Los usuarios fueron aceptando paso a paso lo que las compañías ofrecían en materia de gráficos, siempre y cuando estos los acercaran más a la realidad.

Finalmente, una de las diferencias que se encontró entre los periodistas de trayectoria y aquellos que aún estaban en formación fue en la información que

valoraban y buscaban más. Para aquellos que tenían ya varios años dentro del periodismo deportivo, reconocían más datos inmediatos, aquellos que eran de fácil validación, tales como nombres, transferencias que no tenían en mente, nombres de estadio y demás. Por el lado de aquellos que recién inician sus pasos en la prensa, se centran en información a largo plazo, esta se plasma en jugadores jóvenes, características propias del jugador como su forma de correr e indumentaria, detalles que más centrados en el aspecto audiovisual y animación.

3. El tercer objetivo es describir la percepción que tienen los periodistas sobre la utilidad de los videojuegos FIFA y PES en sus tareas laborales. La conclusión a las consultas realizadas en este apartado es que ambos videojuegos son una herramienta adicional como otras que te permite acceder a información útil, cuyo atractivo principal radica en que se accede mediante el juego. Aún así, existe un prejuicio acerca de los beneficios que te pueden otorgar estos videojuegos.

De acuerdo con la teoría de disrupción de Dru (1997), los elementos pueden cambiar su origen por el cual fueron inventados y esto es lo que está pasando con los videojuegos. Si bien aún son utilizados para el ocio y el entretenimiento, también se puede implementar su presencia en otros ámbitos de la vida y uno de ellos es como una fuente de información para el trabajo periodístico deportivo. Eso no quiere decir que reemplace a las fuentes tradicionales ni sea mejor que otra.

La muestra de investigación confirmó que los videojuegos tanto FIFA y PES son de gran ayuda en materia de recordación de futbolistas tanto en nombres como en características de juego. La información que se adquiere es mediante las modalidades del juego que el público decide usar, también, por las plantillas de equipos que elija. Otro punto importante es que a excepción de una persona todos los periodistas reconocieron haber encontrado futbolistas que no conocían en el videojuego y luego lo vieron en la realidad.

Esto modifica el camino tradicional que uno hace como periodista al momento de descubrir un jugador que parece prometedor. En este paso lo que uno hace es ver un partido en televisión, al notar un jugador que le llame la atención, averigua dependiendo de qué tan importante le parezca. Tras ello, se hace un seguimiento al respecto y se conocen mayores datos sobre este deportista emergente. Finalmente,

luego de haber averiguado y visto diversos partidos en un lapso de días o quizá meses se agrega la lista de jugadores que uno tiene registrado por defecto.

De acuerdo con Marczewski, la gamificación permite facilitar procesos y hacerlos más amigables (2005) esto lo podemos ver en ese proceso que mencionamos anteriormente. De la manera gamificada sería de la siguiente manera: jugando se encuentra a un futbolista que le llame la atención, dentro del mismo videojuego tienes herramientas para poder hacer un seguimiento y así se conocer toda su información en cuestión de minutos, dependiendo de la modalidad que uno juegue puede “contratar” a este nuevo deportista y conocer, de manera más cercana, su potencial. Finalmente se agrega la lista de jugadores que uno tiene registrados por defecto. La diferencia principal en cuanto al camino tradicional y al gamificado es que uno lo hace jugando, además, en cuestión de minutos tanto así que no se siente como una investigación propiamente dicha, pero lo es. De acuerdo con Kapp “es el uso de una mecánica basada en el juego, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (2013). Como todo periodista debe corroborar la información que recopila por cualquier fuente, sea internet, libros, o videojuegos, para poder usarla en un trabajo profesional posteriormente.

Por último, la muestra compartió otras finalidades que le encontraban a los videojuegos y una de las más resaltantes es el desarrollo de habilidades tanto físicas como mentales, pero la que más llamó la atención fue la exposición de temáticas esto quiere decir que se usan a los videojuegos como el primer contacto para exponer una nueva temática, para el usuario. Esto quiere decir que es un primer acercamiento a temas que uno no tenía interés previo al videojuego, o que el este es motivador. La gran mayoría de los consultados tuvo su primer contacto con el fútbol mediante el videojuego y así también creció su pasión por su profesión y el deporte.

En cuanto a investigaciones futuras, se pueden abordar temas como el uso o implemento de videojuegos dentro de la educación de periodismo deportivo como simuladores para practicar la narración de los estudiantes, puesto que si se usan videos de partidos pasados siempre habrá la posibilidad de que los alumnos lo hayan visto y es mejor usar un simulador que es impredecible, tal como lo es el fútbol. Además, del aprendizaje del deporte y sus participantes

por parte de la población en general, no la especializada como el caso de este trabajo. Al igual que la investigación de Armenteros (2006) que utilizó los videojuegos para aprender las reglas de los deportes.

De otra forma, se puede brindar a los periodistas de trayectoria distintos videojuegos distintos a los deportes a los que son afines, de esta forma podrían conocer las reglas de nuevas disciplinas. Videojuegos como el de los Juegos Olímpicos que incluyen diversos deportes pueden ser un gran iniciador para conocer su jugabilidad y reglas, estos son licenciados por la misma organización, al igual que los simuladores de fútbol.

Otro aspecto adicional es la percepción que tuvo el público al tener partidos de FIFA y PES en la televisión como reemplazo del fútbol cuando estuvo suspendido por la pandemia COVID-19. Ahondar sobre la respuesta de televidentes al tener recreaciones de videojuegos, así como torneos de los mismos en pantalla. Que no es lo mismo que hacer transmisiones por internet, ya que son públicos distintos.

Finalmente, como se puede ver en el análisis del trabajo los videojuegos tanto FIFA y PES, te permiten conocer información de utilidad para tu trabajo profesional, sobre todo, en materia de recordación y descubrimiento de nuevos jugadores. Sin embargo, no se le da el crédito debido a los videojuegos quizá por el hecho de ser “sólo” videojuegos, pero esto va cambiando con el pasar del tiempo y aquellos elementos creados para el ocio se han convertido en una fuente más de información.



## REFERENCIAS

- Rosser JC, Lynch PJ, Cuddihy L, Gentile DA, Klonsky J, Merrell R. (2007) The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century. Arch Surg. Link: <https://jamanetwork.com/journals/jamasurgery/article-abstract/399740>
- E. Domínguez-Martín. (2015) Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. El profesional de la información. Link: <https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/epi.2015.ju1.08/20707>
- Ferrer Conill. R (2014). Going mobile: Gamifying digital news in mobile devices. In 9th International Conference on Persuasive Technology, Persuasive 2014, Padova, Italy, May 2014 (pp. 86-89).
- Eguia, J.L. , Contreras, Ruth S., Solano, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. 3C TIC. (2), 1-14.
- Jaramillo O., Castellón, L. (2012) Educación y videojuegos. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. 117, pp. 11-19 Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina Quito, Ecuador. Link: <https://www.redalyc.org/pdf/160/16057419002.pdf>
- Armenteros M. (2006) Aprendizaje de las reglas del Fútbol a través del videojuego. ICONO 14 No VIII, Madrid, 2006. Link: [https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/8779/aprendizaje\\_armenteros\\_I14\\_2006.pdf](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/8779/aprendizaje_armenteros_I14_2006.pdf)
- Jenkins, H. (2006): Convergence Culture. Where old and new media collide. Universidad de Lima.
- Huizinga J. (1938) Homo Ludens. Recuperado en: [https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)
- García A.& García J. (2018) Gamificación del contenido periodístico para mejorar el engagement: análisis de cuatro casos de éxito. Universidad Miguel Hernández. Link: [https://www.researchgate.net/publication/326300067\\_Gamificacion\\_del\\_contenido\\_periodistico\\_para\\_mejorar\\_el\\_engagement\\_analisis\\_de\\_cuatro\\_casos\\_de\\_exito](https://www.researchgate.net/publication/326300067_Gamificacion_del_contenido_periodistico_para_mejorar_el_engagement_analisis_de_cuatro_casos_de_exito)

- Gartlehner, L. (2015) Gamification - a valid concept or a marketing buzzword?. Link: [http://www.allmycircuits.at/wp-content/uploads/2015/04/discussing\\_gamification.pdf](http://www.allmycircuits.at/wp-content/uploads/2015/04/discussing_gamification.pdf)
- Del Castillo, H.; Herrero, D.; García, A.B.; Checa, M., & Monjelat, N. (2012). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad. RED. Revista de Educación a Distancia, 33, Recuperado de: [http://www.um.es/ead/red/33/delCastillo\\_et\\_al.pdf](http://www.um.es/ead/red/33/delCastillo_et_al.pdf)
- Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). c Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Jo Kim, A. (2014). Beyond Player Types: Kim 's Social Action Matrix. Recuperado de: <http://bit.ly/2oHD4ap>
- Marczewski, A. C. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play. London: Blurb Inc.
- Manovich, Lev (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós. ISBN: 84 493 1769 X
- Christensen, C. M. ; Overdorf, M. (2000) Meeting the Challenge of Disruptive Change. Harvard Business Review, Marzo-Abril, Boston.
- Dru, J.M. (1997). Disrupción: Desafiar los convencionalismos y estimular el mercado. Editorial Eresma & Celeste Ediciones. Madrid, España
- Marcelo Finkelberg (2020). Charla Sociedad Iberoamericana de Prensa.
- Kaytoue et al (2012) Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming.
- En pocas palabras (2013). Deportes electrónicos. Netflix.
- Vizcarra M. (2020). Mensaje a la nación 15 de marzo de 2020.
- Katz, J. (1993). The media's war on kids: from the Beatles to Beavis and Butt-head. Rolling Stone, 25 November, 1993.
- Rodrigo Alsina, Miquel. La construcción de la noticia, Paidós, Barcelona, 1989.

SCIENTIA ET PRAXIS

## ANEXOS

- Transcripción de focus groups
- Transcripción de entrevistas a profundidad
- Resultados a Test de Barte



# ANEXO 1: Transcripción de focus group

X		Felix Yllanes	Adrian Aguayo	Gabriel Rivera	Richard Muñoz	Edinson Mendoza	Nicole Sotelo	Angel Vásquez	Andrés Castrejon	Franco Rojas	Alejandro Milla	Oscar Ramirez	Hernán Álvarez	Jose Augusto Arguedas	Andrés Portugal	Walter Castillo
Perfil del Usuario	Presentación de cada integrante con su información sociodemográfica	25 años, vive en San Borja, estudia en la Universidad de Lima,	23 años, vive en Miraflores, estudia en la Universidad de Lima	22 años, vive en Surco, estudia en la PUCP, estudia Comunicaciones	26 años, vive en Rimac, estudio en la UTP	21 años, vive en Lurin, estudia en la Universidad Privada San Juan Bautista	21 años, vive en en la Universidad de Lima	28 años, viven en el Rimac, estudia en ISIL	22 años, vive en Surco, estudia en la Universidad de Lima	23 años, vive en El Agustino, estudia en ISIL	23 años, vive en San Borja, estudió en la Universidad de Lima	23 años, vive en San Borja, estudió en la UPC	26 años, vive en Surco, estudió en la Universidad de Lima	22 años, vive en Surco, estudia en la UPC	23 años, vive en Lince, estudia en la Universidad de Lima	22 años, vive en Jesús María, estudia en la UPC
	Ciclo de estudio y su experiencia laboral en medios de comunicación	9no ciclo, Radio Vamisa	8avo-9no ciclo, sucursal de Televisa	9no ciclo, Radio Nueva Q	Licenciado, Canal N	9no ciclo, Radio La Karibeña	8avo ciclo, Depor	9no ciclo, medio digital "Loco por la gordita"	8avo ciclo, Gol Perú y un medio digital	Quinto ciclo, trabaja en Tupasión.pe	Egresado, colaboró con "La Popular" (FB)	Egresado, actualmente trabaja en "La Popular" (FB)	Egresado, trabajo en Zona Fútbol y radio Ovación.	Se encuentra en 9no ciclo, trabajó cubriendo partidos dentro de Liga Universitaria para la UPC	9no ciclo, escribió una columna de deportes para un diario digital en provincia	8avo ciclo, hizo cobertura de los Juegos Panamericanos
	¿Con cuánta frecuencia utiliza los videojuegos, antes y durante la pandemia?	Jugaré 2 veces por semana, y aumenté sólo un poco durante la cuarentena	Suelo jugar regularmente, 1 o 2 veces por semana, por la cuarentena he tratado de jugar más	2 horas, 3-4 veces por semana, aumentó durante la cuarentena.	A la semana, 3 veces, unas 3 horas por día, he aumentado en la cuarentena	Diariamente 1-1:30hrs, pero puede variar dependiendo del día.	Siempre he jugado, pero cuando me juntaba con mis primos, porque nunca tuve un Play en mi casa. No ha variado en la cuarentena.	Desde SuperStar Soccer en el 97', juego de manera activa 5 o 4 veces por semana, unas 4 o 5 horas, he jugado más en la cuarentena.	Actualmente no juego mucho porque no tengo PS3, pero antes cuando iba a casas de amigos sí juego un montón, no ha cambiado en la cuarentena.	Hace unos años, casi todos los días jugué PES. También juego otro tipo de videojuegos, es una forma de llevar bien la cuarentena.	Desde el colegio, inicié con Winning Eleven. En el 2015 me pasé a FIFA por el tema de jugadores y realismo, GTA, CoD. Aumenté en la cuarentena	Desde muy chico inicié con el PS1 con Crash, Winning, Fútbol Peruano. Lo dejé por bastante tiempo, ahora he vuelto con el FIFA 20, que está muy cambiado.	Bueno ahora en cuarentena no juego tanto porque estoy sin Play. Ahora entro unas 3 o 4 de juego pero en la noche.	Jugaré 3-4 días a la semana y 2 horas al día.	Durante la cuarentena he aumentado, casi todos los días, porque no tengo otras actividades. En situación normal, jugaba media hora antes de dormir y los fines de semana 2 hrs. En cuarentena 5hrs.	Por la cuarentena he aumentado un poco, pero tampoco tanto. Jugaré dos veces a la semana mas o menos, antes no jugaba tanto solo los fines con amigos. 3 hrs cada día
	¿Hace cuánto que juegas? ¿Cuál fue su primer videojuego?	En PS1, Crash de carreras, cuando tenía 5 años, hace 20 años.	A los 7 años, inicié con emuladores, con Crash y juegos iniciales de GTA, hace 16 años.	Desde los 6 años, inicié con el PS1 con Crash, hace unos 14 años	Desde los 8 años, mi primera consola fue el Super Nintendo y el Fútbol Peruano 97.	3 años, jugué un juego de carros, luego un Fútbol Peruano 97.	Yo inicié con el Nintendo Dsi, ese fue el primero que tuve, tenía 10 años.	PS1, inicié con Resident Evil con mis hermanos, me asustaba mucho, pero por ellos lo jugaba, de muy chico.	Antes del PS1, jugué en una consola con un mando grandote. Inicié con el PS2, con el Winning, de ahí con el parche de fútbol peruano. A los 8-9 años.	Fue un Gameboy a los 6-7 años, me lo dieron con el Pokemon Red.	Mi primer videojuego fue Age of Empires en computadora, antes del Play o el GameBoy, de muy chico.	El primero que tuve fue un Nintendo 64, el primer videojuego fue Pokemon Stadium a los 7 años.	Recuerdo al SuperNintendo y haber jugado Super Star Soccer, luego Street Fighter. 5-6 años creo.	Bueno mi primera consola fue el PS2 donde jugaba Winning. También tuve el GameBoy Advance ahí jugaba Crash y Mario, habrán sido a los 10 años.	Mi primer play me lo regalaron a los 4-5 años y el primer juego es el PACMAN World. Con amigos juegos de deporte y solo juegos de historia	No fue hace mucho, fue cuando tenía 10 años, sino porque iba a unas cabinas cerca de mi casa y lo primero que jugué fue PES 2010.
	¿Son asiduos jugadores de FIFA o PES?	PES, yo crecí jugando eso.	Actualmente uso FIFA, desde hace años	Inicié con Winning Eleven, pero me migré a FIFA por las licencias, pero ahora PES por un tema de gráficos y social.	He usado PES toda mi vida, pero he tenido que migrar progresivamente a FIFA por las licencias, actualmente ese videojuego uso.	Inicié con Winning Eleven, pero actualmente estoy jugando FIFA.	PES porque era lo que más jugaba con mis amigos y primos.	Jugador de PES, pero siempre para nutrirme y aprender un poco más he ido a FIFA, pero me quedo con los de Konami.	Toda mi vida he jugado PES, también es por un cariño, pero últimamente he cedido al FIFA porque todos lo jugaban.	Siempre he sido jugador de PES	Hasta el 2015 era un fanboy de PES, luego me pasé a FIFA obligado porque me quedé sin amigos que lo jugaban, pero normalmente juego ambos.	Yo al inicio jugaba PES, tuve un parón, luego en el cole me juntaba con mis amigos, luego veía videos en Youtube, y me pasé a FIFA.	FIFA	FIFA	FIFA	FIFA

	¿Qué buscan al usar estos videojuegos?	Juego partidos a modo de relajo, pero a veces me provoca jugar la Liga Master, además me gusta mucho explorar en la parte de edición de jugadores.	Lo uso más para relajo y ocio, pero también a manera de competencia con mis amigos.	En un inicio busco relajarme, pero con el pasar del tiempo me gusta completar los diversos objetivos, eso es satisfactorio	Busco mejorar mi desempeño ante la máquina, es una forma de competir conmigo mismo, para luego competir ante otras personas, es satisfactorio	Me gustan las nuevas experiencias que me da el juego, experimentar dentro de los modos.	Más que nada divertirme, si bien soy competitiva, pero soy solo me divierto y me relajo jugando fútbol desde mi perspectiva	Al inicio como todos la idea es divertirse, pero luego descubrí el online, ya ves un universo paralelo porque trae muchas cosas donde puedes conocer personas, donde dejas la libertad de lado y te llegas a estresar por el nivel de deportividad, eso pasa en cualquier videojuego.	Al principio quieres divertirse, pero a veces veía los partidos de la televisión y los recreaba dentro del videojuego, quería hacer lo mismo que hacía. Igual, los juegos de fútbol significan mucha competencia, siempre quieres ganarle a tus amigos o apostar.	Si es jugar con mis patas, si busco divertirme, creo que cuando juegas en torneos sí vas a ganar o ganar.	En general tiendo a competir bastante y busco ganar, pero en juegos más de aventura sí podría investigar sobre el juego, pero en FIFA solo me importa ganar.	Bueno ahora con los videojuegos de fútbol, sobre todo con el online, ya te comienzas a estresar, existen diversos factores que hacen que te dejes de divertir y encuentres un nivel de competición, jugando solo o un modo carrera da la sensación de divertirme.	En teoría entras para divertirse, pero al final te estresas, acorde a lo que juegues. Puedes encontrar un equipo inglés de la tercera y te toca un equipo bueno y por ahí te estresas por tus jugadores bajos, pero depende de cada uno. Es inevitable el estrés 100%.	Bueno es un espacio para relajarte y divertirse, incluso con tu familia porque algunos se animan y juegan juntos. También aprender jugadores de repente en qué posiciones juegan, en qué clubes han estado, me gustan las previas (cinemáticas) de calentamiento o del himno de la Champions.	En el caso de juegos en solitario, me enfoco en la historia. En cuanto a FIFA y PES al inicio solo era pasar un buen rato con mis amigos, pero luego me enganché también por las historias de los equipos chicos. Y me volvía fanático del FIFA pasaba a la realidad para conocer la realidad de esos equipos.	Soy mucho del primer impacto visual por eso los gráficos y la jugabilidad es lo que más me importa, lo que mencionaron del lag, es cierto, pero en todo momento te vas a estresar sea el modo que sea. Aún así, más me enfoco en los gráficos
Modalidades de juego	¿Qué tipo de modalidad usan dentro del juego, Partido rápido, historia, construcción de equipo (FUT y Liga Máster)?	Liga master en PES	Soy más de partidos rápidos, pero le he dedicado unas horas al modo historia	Liga master en PES y FIFA Ultimate Team	La liga master, sobre todo me gustaba la parte de gestión deportiva mientras jugabas.	Yo me quedo con el modo historia de manera offline	Liga Máster en un modo online para jugar con otras personas	En mi caso, Liga Máster en PES donde tenías los diversos jugadores icónicos. Lo que juego actualmente más es el myclub, que muchas veces me llega a estresar	Bueno por mi parte la verdad que me estresa eso de crear un equipo y hacer que crezca, yo siempre juego partido rápido con amigos o con la máquina	Depende de mi estado de ánimo, si estoy tranquilo juego Liga Master, si estoy ya estresado y quiero jugar, partido rápido contra la máquina, nada más.	Me gusta jugar con un equipo desde 0, en modo carrera, contrato a jugadores malísimos o de la cantera.	A mi me gusta el modo carrera, agarrar un equipo, mejorarlo, comprar jugadores que tengan una buena proyección, entrenarlos, me gusta más que el FUT por un tema de conexión.	Yo he jugado más el modo carrera DT, FUT nunca me ha llamado tanto la atención jugarlo. En modo carrera me gusta investigar y tomarmela en serio.	Bueno como tengo la consola hace un par de meses estoy descubriendo los modos. Me gusta el modo carrera jugador con CR7, también con FUT.	Yo intenté jugar FUT, pero no me gustó porque hay jugadores con muchas stats. Juego más que nada Modo carrera (DT)	Nunca he jugado online porque mi internet es muy malo, por eso jugaba partido rápido con amigos o de vez en cuando jugábamos entre dos el modo carrera, también al momento del mundial íbamos a una cabina y la intentábamos ganar.
	¿De los anteriormente mencionados cuál les parece que les brinde mayor información?	La liga master creo que es la que te ofrece mayor información desde el punto de vista administrativo, de todas maneras esto es relativo porque no deja de ser un juego.	Conuerdo con Gabriel y Richard, el FUT te ofrece mucha más información, además de la modalidad de construcción de equipo y descubrir jugadores.	El FUT, al darme los jugadores de la semana, me mantenía al tanto. Al tener información actualizada en las tarjetas.	La liga master, me ayuda a descubrir nuevos jugadores, te da la oportunidad de romper parámetros dentro del mundo del fútbol, pero en FIFA te permite mucha más interacción con la máquina, te ofrece un acercamiento a la realidad mayor.	Me quedo con el modo carrera porque me permite jugar con la cantera de los equipos, además, me permite buscar nuevos jugadores.	Yo creo que el partido rápido te da más facilidades de informarte más.	Liga Máster porque tienes una gran cantidad de jugadores para conocer.	La liga máster porque te da la posibilidad de conocer jugadores que no tenías idea	Liga Master en PES, ahí puedes scoutear diversos jugadores que quizá aún no habían pegado el salto.	Yo he aprendido bastante en modo DT porque hasta te fijas en la altura de los jugadores, sus habilidades, a qué edad va a estar de caída o van a despegar. Pero si aprendes un montón en modo carrera.	Fijo en modo carrera, ahí puedes encontrar a un jugador del Celtic de Glasgow que puede ser una promesa que quizá en un modo online no lo veas porque solo te fijas en los más conocidos. Para mi el modo carrera es una fuente de información para conocer jugadores	En el modo carrera DT uno aprende y se motiva a buscar mejores jugadores. Me hace averiguar y conocer nuevos jugadores que no son tan conocidos	Para mi digamos que FUT porque cada vez puedes fichar más jugadores y conocer más estadios y posiciones.	Creo que en general en fútbol actual es el modo carrera porque tienes información más cercana a la realidad, también te da información del estadio, jugadores, edades. Ahí veía wonder kids y sientes que los descubriste, ya luego si son malos es su problema.	Creo que el modo carrera es hasta mágico para conocer ciertos aspectos, en el menú principal tienes todas las opciones de los equipos donde salen el nombre del estadio, presupuesto, estrellas de valoración, los jugadores y demás.

	De acuerdo a la respuesta anterior, ¿en qué apartado del juego lo ven más reflejado? Jugabilidad, nombres, valoraciones, etc	Creo que en la parte de gestión dentro del modo carrera, ese momento de poder buscar y negociar, esa es una parte del juego que se asemeja más a la realidad.	Para mi el apartado de las valoraciones pues afecta directamente la jugabilidad	En FUT, lo veo más en cuanto a las valoraciones que se le otorgan a los jugadores.	Creo que en el modo carrera, cuando tenemos que elegir las formas en cómo vamos a afrontar el próximo partido, también en el tema de la apariencia de los jugadores algunos futbolistas son entrevistados por FIFA para saber sus habilidades	En el FIFA te permiten muchas cosas que son cercanas a la realidad, existen diversos factores que los recrean y son muy fehacientes a lo que pasa en el fútbol, eso afecta a las valoraciones	Yo creo que la información está dentro de las valoraciones y la jugabilidad que nos ofrece el juego.	Yo me quedo con las valoraciones que por defecto viene el juego para saber cómo se van a ir desarrollando.	Me quedo más con las valoraciones, antes me ponía a crear jugadores o equipos, siempre trato de que los jugadores traten de estar lo más acorde a la realidad.	Yo sigo en Twitter a cuentas que comentan sobre jugadores promesas en PES para así poder ficharlos	Yo tambien scouteo con las herramientas que me da el juego, pero tambien veo otras complementarias en páginas o incluso en diarios deportivos para saber qué jugador fichar	Bueno en el juego cuando haces un scouting puedes encontrar jugadores de 17-16 años. Ya si deseas puedes ir a páginas especializadas donde puedes saber más datos. Hay complementos que pueden ayudar a que la experiencia mejore	Yo creo que FIFA intenta darte la información más certera posible, pero en el tema de peruanos por ejemplo, no son tan buenos, no son ciertos porque cometen errores. En ciertos aspectos puede ser un arma de doble filo.	Coincido con todos, creo que en la parte de gráficos al parecerse tanto a la vida real, así como los jugadores y la jugabilidad.	Yo creo que en tema de jugadores jóvenes se puede ver que tienen potencial, pero es una predicción, es una combinación entre eso y la jugabilidad. La base de datos es importante porque a mi me importa que sea lo más realista posible y eso no pasa en FUT.	Yo creo que si no tuvieran los gráficos y la jugabilidad no sería un gran juego así tenga una gran base de datos. Podría centrarme en esos dos apartados porque quizá cambiamos al FIFA por el tema de gráficos y jugabilidad
--	--	---	---	--	---	---	--	--	--	--	---	---	--	--	--	---



	Se les enseña una imagen de dos formaciones de FIFA y PES para que puedan comentar al respecto, si consideran que la diagramación y valoraciones son acordes a la realidad	Yo creo que hay una desproporción en cuanto a la valoraciones, pero eso es acorde a la posición, en los gráficos creo que está bien, solo que uno no está con su foto. A mi las valoraciones no me llegan a convencer del todo.	La química me parece algo importante, eso te dice que debes buscar jugadores de la misma liga o nacionalidad.	Yo creo que está bien diagramado, además se puede ver que en el caso de FIFA la química sí influye, a diferencia de PES.	En PES, cuando se coloca una posición que no es la de un jugador su rendimiento y valoración se ven reflejados, algo que no pasa en FIFA.	Creo que está bien representado, se ven reflejados de buena manera las valoraciones.	Lo que cambiaría es a David Luiz porque creo que es mucho menos, de ahí todo lo demás lo veo bien.	En PES también existe ese tema de la química, pero se hace por formación, lo que me llama la atención es la valoración porque en algunos casos la distancia es importante	Bueno en mi caso creo que las fotografías están medias raras, yo no jugaría como ese equipo, usaría a Messi, pero por un tema de gustos.	Creo que en el FIFA, David Luiz tiene mucha valoración, aún así pienso que FIFA es más coherente en sus números, pero igual van a cambiar durante la temporada.	Bueno creo que voy más con León CF porque soy un poco más ofensivo, pero creo que es más después todo está bien.	Resalto bastante lo de la química en FIFA porque te permite crear ligas de distinto país o de otra liga, yo no jugaría con esa formación, además creo que las cartas del FIFA varían así que no me hago problemas, David Luiz no lo veo con 84 creo que es mucho y a Alisson con 87 es muy poco.	Es la alineación del Napoli, es la plantilla, debajo de los suplentes están los de la reserva, en las pestañas veo las formaciones y roles, yo no paso de las formaciones lo demás lo cambio muy poquito. A la hora de jugar sí te parece útil porque los ves y te orientan, pero como decía Andrés si uno es más minucioso hay casos exagerados, sobre todo en el tema de peruanos, porque nunca fuimos una potencia mundial.	En mi caso como recién estoy jugando, se me dificulta un poco el tema de las posiciones al estar abreviadas porque cuando juego con jugadores desconocidos me pierdo, pero luego me parece bastante amigable, se ve bastante grande, los indicadores de estamina, en formaciones varió bastante depende del partido. En roles me gusta tener bien definido quién patea los corners y demás, luego lo demás ni lo toco. Por ahí se puede mejorar es que como el PES te sale el posible cambio, ayudaría a los que recién inician con las posiciones. Si en realidad está bien, no me fijo tanto en temas tan específicos, más me fijo en la valoración general y las fotografías, que siempre ayudan porque lo recuerdas de algún lugar,	Es el menú de FIFA creo que con el pasar de los años lo han cambiado poco. Una de las claves del FIFA es que la información te sale muy fácil y también te da la posibilidad de comparar. Es muy amigable. En materia de datos creo que en general está muy bien, pero si uno es minucioso a veces exageran mucho en las valoraciones.	Bueno esta es la parte de edición de modo carrera o partido rápido, como dijo Hernán los suplentes abajo y los atributos a la derecha, lo demás ya es conocido. Creo que en PES es más sencillo para que tu puedas modificar a tus jugadores manualmente. Yo creo que los datos sirven, pero el problema es cuando vamos al FUT y hay jugadores que se los discrimina por el ritmo. Hay veces en que un jugador puede ser bueno, pero era rápido y eso distorciónaba todo.
--	--	---	---	--	---	--	--	---	--	---	--	--	--	---	--	--

SENTIA ET PRA

<p>Pasemos a la Liga Máster o Ultimate Team, ¿qué los llevó a tener los jugadores que tienen?</p>	<p>Mi meta siempre ha sido ganarle a los equipos tops, la mayoría de veces inicio con jugadores "malos", por ahí me compro uno u otro bueno, pero no tengo tantas estrellas. Recuerdo que convertí al Loco Vargas en el mejor del mundo.</p>	<p>Lo que suelo hacer es siempre usar jugadores jóvenes, a largo plazo, es más beneficioso. Los saco de abajo, así experimento un poco.</p>	<p>A corto plazo uno inicia con jugadores de stats un poco bajos, pero al encontrar uno que destaque lo mantienes, pero mi meta es obtener buenos jugadores.</p>	<p>Bueno yo particularmente en un inicio quería tener a los mejores en el equipo, pero ahora busco jugadores que tengan futuro a largo plazo.</p>	<p>Siempre busco tener extremos rápidos, en el modo carrera busco tener una buena cantera, inicio con jugadores que no cuesten mucho y que rindan bastante.</p>	<p>Lo que busco es jugar con equipos con los que tenga altas posibilidades de ganar</p>	<p>Usualmente uso a Barcelona o Liverpool por su estilo de juego, así puedo controlar el partido.</p>	<p>Normalmente juego con equipos que juegan a la contra, ahora juego con el Liverpool porque siempre gana.</p>	<p>Lo que hago es siempre comprar a aquellos jugadores que se habían retirado y vuelven a aparecer en el juego como promesas</p>	<p>A mi me gusta jugar con jugadores bastante jóvenes y rápidos, me gusta probar bastante, hago rotación. Si juego con un amigo no, pero en modo carrera sí roto mucho.</p>	<p>Juego con un 4-3-3, yo no soy tanto de tocar, sino ser más directo. Lo que busco son jugadores promesas para poder subirlos en sus valoración.</p>	<p>En modo carrera aun sigo diversas cosas como fichar un jugador joven, yo inicié jugando esto cuando Vargas estaba en la Fiorentina, que era un buen equipo pero no era tan grande. Para mí el atractivo está en jugar con equipos no tan fuertes porque sino vas a ganar siempre. Siempre ficho jugadores peruanos para mis equipos.</p>	<p>Bueno yo en modo carrera inicié con la Juventus, me gusta el fútbol italiano y también porque soy hincha de Cristiano. En FUT tengo dos o tres jugadores por puesto.</p>	<p>Ahora el último modo carrera que empecé fue en la liga inglesa porque tiene las 4 divisiones. En este caso solo ficho jugadores del UK. EA le mete mucho a los equipos ingleses. A los jugadores los elijo por nacionalidad, que tengan la cara escaneada y también por afinidad. También me hago una historia en mi cabeza.</p>	<p>En el último modo carrera que estoy jugando inicié en el Stuttgart por un tema de feeling porque esos jugadores estaban en primera y ahora están en segunda, me tomo el tiempo para averiguar dónde estaban antes, también considero que esas ligas como la Bundesliga son infravaloradas y salen mucho talento, usualmente ficho sudamericanos porque puede ser explotado, pero solo salen brasileros, argentinos</p>
<p>¿Alguna vez descubrieron un jugador en el juego y luego en la realidad?</p>	<p>Ahí conocí a un serbio Milos Krasic, lo tuve en mi Liga Master y luego lo vi por TV.</p>	<p>Yo conocí a Nndi gracias al juego, porque antes no lo conocía para nada.</p>	<p>En mi última temporada con FIFA, llegué a tener a Mahrez antes de que salga campeón con el Leicester.</p>	<p>A mi me pasó eso con Yerry Mina cuando estaba en el Palmeiras y luego lo fichó el Barcelona, también me pasó con Jamie Vardy.</p>	<p>En mi caso, encontré a Haaland en el FIFA 19.</p>	<p>No, personalmente a mi no me ha pasado eso.</p>	<p>A mi me pasó con Rashford en el 2018, busqué a un jugador rápido y con buena resistencia, en ese momento él era suplente. Meses después lo vi que era titular en el Manchester United, también con Zirkzee del Bayern Munich.</p>	<p>Hace años encontré a Rudiger antes que llegara al Chelsea, no lo tenía.</p>	<p>Hace unos años recuerdo que compré a Susaeta y a otros más dentro de mi Liga Master y luego los vi en la televisión como titulares.</p>	<p>Encontré en las canteras del Chelsea a Musonda, que luego vi que fue prestado al Betis y fue titular, aún no explota, pero sí juega bastante bien.</p>	<p>Bueno a Pedro de la Vega y a Thiago Almada, entre otros. Son jugadores que aún no han despegado, pero yo ya los tengo del FIFA. Además de Karamoko Dembele que juega en el Celtic.</p>	<p>Me pasó con Riqui Puig, lo tenía en mi plantilla suplente y ahora ya está teniendo muchos más minutos.</p>	<p>Bueno mi Juve ha contratado a Rashika y el sábado lo vi metiendo un gol con el Bremen, también con Nndi. Son jugadores que no sabía de su existencia, pero ahora sí y sé que soy bueno.</p>	<p>En el 2012, Sotirios Ninis y a Marko Marin, este último recuerdo que una vez vi la noticia que había fichado por el Chelsea y me emocioné. A mi jugador preferido Jay Rodríguez lo encontré en el FIFA.</p>	<p>Me acuerdo que en un momento pude comprar a Van de Beek y luego resulta que la rompe en el Ajax. Otro que era joven era Bellerin, era más usado por el ritmo, uno que nunca lo usé pero que sí lo veía es Oliver Torres, nunca llegó a dar ese salto importante.</p>



Percepción	¿Qué información brindada por los videojuegos es o sería de utilidad en sus labores profesionales?	Te da más conocimiento sobre jugadores porque te da curiosidad en conocerlos, eso ocurre cuando uno está jugando, yo no voy a ver un Watford contra un West Bromwich, no sé qué jugadores tienen, pero en la Liga Master sí, los conozco y me da una noción, a partir de eso me causa una curiosidad para saber de ellos.	En sí el juego es como una base de datos, tu puedes sacar una montón de información de primera mano con el juego, es más tu puedes conocer a un montón de futbolistas jugando.	Yo creo que hay una base de datos importante que se va actualizando año a año y a ti te da una noción sobre cómo van evolucionando los jugadores	Yo creo que sí, sobre todo en la cuestión de datos curiosos, porque el banco de información de FIFA te permite conocer jugadores y ligas muy rebuscadas.	Te ayuda a corroborar datos que no sabías, más allá de la cultura general que nos da el fútbol, más por un tema social, si es que uno no practica el deporte. Nos enseña cosas para relacionarnos.	Los nombres, los valores y también saber su performance.	Para mí toda información sobre jugadores nuevos es muy valiosa. También puedes encontrar en qué posiciones adicionales puede jugar, además de las valoraciones que te dan un aproximado de su salto en el mundo.	Muchas veces te salva cuando quizá no llegas informado a un programa o algo y por lo que has jugado a la Play ya sabías el nombre del jugador, cómo jugaba y te servía como herramienta para meter flojo.	Yo creo que las herramientas de scouting ayudan un montón, uno busca jugadores de los países balcánicos donde encuentra diversos jugadores y finalmente ya los tienes mapeados.	Pienso igual que los demás, también te ayuda bastante en el tema de las nacionalidades para saber diferenciarse. Además, de todas las herramientas de scouting y chimpanes.	Nombres de nuevos jugadores para luego corroborar si llegan a clubes importantes. Me ayuda más a saber de estos jugadores, buscarlos y saber cuál es su situación en la realidad, también los puedes verlos en el juego y de ahí en la TV o en una tienda.	Ciertos detalles como la edad, la talla, o la nacionalidad que ya la viste en FIFA y te puede servir para recordar. En términos periodísticos creo que puede ser un arma de doble filo, siempre se debe corroborar.	Yo no considero que FIFA es una fuente confiable, toda la información que está ahí la puedes encontrar en otras fuentes ligadas al deporte que te puede dar una información más precisa. Si me quedo con la base de datos para revisar jugadores que uno no tiene mapeados. En tema de narración es algo que no usaría.	Yo creo que no se puede tener como referencia, sí hay bases de datos como más precisas como Football Manager. Para conocer un equipo sirve para recordar nombres, estadios o demás porque lo has jugado, te sirve si eres comentarista puedes usarlo para tener un valor agregado.	Creo que es muy útil en el caso de conocer jugadores porque en un supuesto futuro trabajo ya sabes quienes son y puedes usar ese flashback de "este jugador tiene 35, pero cuando tenía 21 era una bestia", esas cosas son buenas. Algo que no usaría son las narraciones en el FIFA, son muy malas.
	¿Cuándo utilizaron esta información? En alguna noticia quizá, anécdota	No, nunca	No.	Por mi parte no.	No.	No, lamentablemente.	Nunca he escrito algo sobre videojuegos.	Sí me ha tocado hablar sobre Johanatan Salazar que quedó tercero del mundo en un torneo de PES. También una nota sobre los 0 puntos dentro de la Copa Libertadores virtual	Me gustaría sí, pero no por ahora.	Ganas no me faltan, pero hasta ahora en el medio donde estoy no hemos publicado algo parecido. Aunque me gustaría.	No, pero sí sería bueno porque hay bastante material.	Por ahora no, pero sí me gustaría.	No que yo recuerde. Por ahí alguna edad o nacionalidad. Si algunos detalles que me han quedado, pero nada tan relevante ni nativo.	Por el momento no.	Sí, pero se me limitaba mucho a hablar de fútbol peruano y por eso difícilmente relacionaba con FIFA como dato extra, luego no.	No, no se me ha presentado la oportunidad.
	Repercusiones de la nota mencionada	-	-	-	-	-	-	Sí hubo bastantes comentarios, memes incluso sobre la nota.	-	-	-	-	-	-	-	-
	¿En qué aspecto creen que hay más valor informativo: recreación de la realidad, tipo de contenido o valoración de jugadores?	Para mí lo más importante es la recreación de la realidad, la apariencia de los jugadores dónde se desenvuelven, los estadios, en cierta forma los chimpanes también.	Para mí es la recreación de la realidad porque creo que abarca mucho, esto nos habla del desempeño del mismo futbolista.	Lo primordial para mí está en la valoración de los jugadores, ahí está la gran información e investigación que hace el juego, en segundo lugar la recreación de la realidad.	La parte de la recreación de la realidad, en eso FIFA está por encima de PES, también la ficha de los jugadores, son mucho más completas.	Los detalles son importantes sobre todo para el tema de la experiencia del que juega, todo lo de los estadios, las banderas, esto te aleja de lo habitual en el juego. La recreación de la realidad.	Yo creo que se podría utilizar en el estilo de cada jugador, sus valoraciones, su diseño, cómo están recreados	Estos juegos son un simulador del fútbol de verdad, los modos carrera puedes encontrar un curso de DT express donde conoces mucho sobre los jugadores.	Creo que en las valoraciones y creo que para los que vemos fútbol ayuda bastante cómo son, su forma de correr y de patear, sirve bastante conocerlo por ahí, saber el diseño y te acerca mucho más al jugador que tu no conoces.	Si bien el fútbol es un deporte impredecible, en muchos casos se simulan los videojuegos antes de los partidos reales, por eliminatorias u otras cosas, los stats y valoraciones son muy pegados a la realidad.	Creo que en la data que está dentro del software de ambas productoras es bastante realista e incluso confiable, son proyecciones reales que se han demostrado con el pasar de los años, su base de datos.	El tema del software es muy preciso, tal vez en dos años, las promesas que vemos en el FIFA 20 por ahí puede tener algún cambio, pero igual el juego va a acompañado de la realidad, saber su pierna hábil, en qué posición juega, eso ayuda y es muy útil	Para mí es un todo, pero al final llega a ser todo meramente subjetivo. No deja de ser un videojuego así la tecnología avanza.	Yo creo que FIFA abarca todo, creo que hay varias partes, como la valoraciones, las estadísticas, pero siempre tienes que convalidarlo con la realidad porque si hay un error tú vas a patinar. Hay una información rica, pero se debe contrastar con la realidad.	Creo que el valor informativo en el tema de las stats, pero no deja de ser referencial, al final son ojeadores que ven jugadores en vivo y eso obtienen. Eso sí, te sirve para la actualidad, luego ya es investigación de cada uno.	Coincido con lo que han dicho, la base de datos es muy rica en contenido, pero te puede hacer pisar el palito, igual hay cosas que sí se pueden utilizar como el historial de los jugadores o algo así. Finalmente, más nos sirve jugar partidos.

<p>¿Consideran que un periodista deportivo debería jugar estos videojuegos para estar al tanto de nueva información?</p>	<p>Yo lo veo como algo prescindible, que un periodista juegue o no, no lo va a hacer mejor o peor, pero en el caso que juguemos con un rival desconocido, darle una mirada a su formación, si es de utilidad. Como complemento en ocasiones que necesites buscar algo más, es algo válido, pero en la mayoría de ocasiones puede ser algo prescindible.</p>	<p>Yo concuerdo con Felix en este caso, no me parece que el uso de estos videojuegos sea vital, pero sí me parece importante, se pueden usar como una extensa base de datos, sobre todo cuando se juega contra países que no se les tiene ni idea, me parece una herramienta más didáctica y entretenida para buscar información.</p>	<p>Sí, lo considero importante por un tema de barreras entre otros países que no conocemos, incluso en un tema de pronunciación de nuevos futbolistas. Es un complemento más</p>	<p>Yo creo que se debe tomar como una referencia más no debe ser importante, actualmente en medios de comunicación aún existen periodistas de la vieja escuela que no están adaptados a esta corriente tecnológica y seguro que ni conoce que existen estas plataformas.</p>	<p>Yo lo considero totalmente importante, siempre nos vamos a tener que afrontar a cosas inesperadas, por ejemplo ahora tenemos que transmitir partidos de PES y si no estamos al tanto, nos va a chocar.</p>	<p>No, creo que es algo prescindible. Uno puede decidir si la usa o no</p>	<p>Coincido, es una ayuda adicional en base a información, es una base de datos donde hay fichajes, nombres, etc.</p>	<p>Yo pienso igual que mis compañeros, es una herramienta más para conocer jugadores o nombres, incluso profundizar en lo táctico para poder dar una opinión, es un recurso complementario.</p>	<p>Creo que si lo juegas chévere porque manejas información que otros periodistas no, también si te dedicas netamente a cubrir esports te ayuda a dar un punto de vista de insight y no de un solo observador.</p>	<p>Me parece que es una herramienta complementaria, no puede ser tu fuente principal. Así como llevar un curso para ser DT o de manejo de redes es algo más, un dato extra al que uno puede exceder porque quizá algunas personas no les gusta jugar y no por eso no son malos periodistas. A mí sí me sirve, pero no sería mi fuente principal.</p>	<p>Es una fuente que te puede dar una ayuda, pero no es algo que te va a decir todo a ciencia cierta, es más que nada un apoyo para usarlo dentro de una nota.</p>	<p>Yo creo que no, puede ayudarte a ligar con otro público o ayudarte como un simulador para narrar. Pero no debe ser algo obligatorio, FIFA no te da un bagaje informativo alto para que sea necesario jugarlo.</p>	<p>Osea que los periodistas lo jueguen no hay ningún problema, para mí no es muy relevante, la misma data la puedes encontrar en otro lado.</p>	<p>Como referencia está bien, no debe ser algo obligatorio, pero en definitiva es un plus. Para cualquier periodista que está ligado al fútbol sabe que la gente que ve partidos no son totalmente futboleros, sino que también juegan FIFA y es una forma de ligar y vincularse con las personas.</p>	<p>Es un punto medio. Puede ser positivo. Si eres periodista de la Liga Peruana no creo porque en FIFA no hay muchos datos sobre lo que hay aquí. Si es por diversión, está bien, pero si al final te queda un dato, está bien.</p>
<p>¿Qué otras finalidades deberían tener los videojuegos deportivos?</p>	<p>A ciencia cierta no sabría decirte, pero hay varios estudios que informan acerca de que los videojuegos ayudan a mejorar ciertas habilidades como decían los chicos. He escuchado que hay padres que dicen que los videojuegos nos vuelven asesinos y eso no es para nada cierto. Yo creo que es una diversión sana, sin tener que estar muchas horas.</p>	<p>Más allá del desarrollo de habilidades, los videojuegos atraen de manera lúdica a los jóvenes y no tan jóvenes, a cualquier persona de todas las edades, a mí me pasó cuando jugué God of War, me interesó mucho por la mitología griega o los carros cuando jugué Gran Turismo, terminas aprendiendo un montón. El videojuego como un acercamiento inicial hacia cierto tema puede ayudar un montón.</p>	<p>Podría ser para el entorno de las competencias porque como por ejemplo hubo una para por la cuarentena en las diversas ligas y se han tenido que reinventar. Los videojuegos se han usado para ligas profesionales y muchos equipos han tenido que formar sus propios equipos para competir.</p>	<p>Yo creo que los videojuegos ayudan a los niños a tomar decisiones, algunos ayudan al análisis, incluso al sistema psicológico, hay personas que consideran que esto es un vicio y afecta el intelecto, por eso hay que tomarlo con calma. Se debe hacer investigación y en tu caso veo que lo estás haciendo, se puede usar como una herramienta, pero a largo plazo para hacer cambiar esa mentalidad.</p>	<p>Los videojuegos han ido evolucionando y ya han dejado de ser solo para el ocio, es más hay una versión de Minecraft que es netamente para educación, también se usa la realidad virtual para terapia de rehabilitación, más allá de las destrezas que podemos desarrollar jugando diversos videojuegos.</p>	<p>Creo que es útil en la educación para ser más rápido con la mente</p>	<p>Yo pienso que ayuda mucho al análisis de contrarrestar algo, además de la jugabilidad e información que recolectas, mejoras habilidades que ya tienes, si no adquieres nuevas. La OMS incluso recomendó jugar videojuegos para mejorar nuestras habilidades dentro de casa</p>	<p>Mantener activa tu mente y también estar en un nivel de competencia.</p>	<p>Ayuda a la psicomotricidad ojo-mano. Puede ayudar en el mejoramiento de las habilidades blandas.</p>	<p>En adición a todos, también ha abierto un mercado para periodistas que se dedican netamente a los videojuegos, además del lado personal y psicomotriz, también está dando trabajo a periodistas y es un factor económico.</p>	<p>Ahora más que nada los videojuegos crecen y hay hasta equipos y dan un paso muy grande para convertirse en una disciplina, se mueve muchísima plata en jugadores que no sólo van a disfrutar, sino es más un tema de competencia, incluso de show.</p>	<p>Quizá algunos juegos incentivan a las personas a hacer deportes, no veo cómo lo logran hacer, luego no le veo otra utilidad.</p>	<p>Quizá podrían darle un uso más cercano al tema de conexiones y socialización, también darle un impulso más grande al tema de los esports</p>	<p>Bueno es útil para recopilar información, también para desarrollar otro tipo de habilidades físicas y mentales. Creo que más allá de la base de datos, no veo un campo más allá del ocio.</p>	<p>Creo que como tu lo mencionabas en un tema de socialización puede ser importante. Sirve para tener una conexión con amigos.</p>

## ANEXO 2: Transcripción de entrevistas a profundidad

		Denis Prince	Jose Carlos Armendariz	Rodrigo Morales	Jorge Cuba	Marco Giovanni Cabrera	David Chavez	Alberto Parodi	Carolo Vazquez	Jorge Pozo	Franz Tamayo
Perfil del Usuario	<b>Presentación de cada entrevistado con su información sociodemográfica (Nombre, edad, nivel de instrucción, y lugar de residencia)</b>	Tengo 30 años, licenciado en Comunicación social y vivo en San Borja	Tengo 35, soy graduado en ISIL, apliqué a un programa de extensión educativa con la Universidad de Santiago, sobre especialización de Marketing digital y nuevos medios, vivo en Lima.	Tengo 28 años, soy licenciado en Comunicación en la Universidad de Lima, tengo una especialización en la Universidad de San Pablo a través del diario Marca de España, vivo en Surco	Tengo 32 años, superior completa en la PUCP, vivo en San Isidro	Tengo 37 años, licenciado en Ciencias de la Comunicación en la Universidad San Martín, vivo en San Borja	Tengo 30 años, soy del Instituto CPEA, vivo en Cercado de Lima	Tengo 27 años, soy abogado de la Universidad de Lima, vivo en Chorrillos	Tengo 27 años, soy creativa publicitaria en la Universidad de Morón, me recibí de mecánica dental, vivo en Buenos Aires, Argentina	Tengo 21 años, soy egresado de ISIL en periodismo deportivo, vivo en Pueblo Libre	Tengo 30 años, soy egresado de instituto, vivo en La Molina
	<b>Experiencia laboral en medios de comunicación y años ejerciendo</b>	En medios puntualmente tengo ya 10 años, empecé en Todo Sport el año 2011, de ahí pasé a una revista deportiva dedicada a apuestas "Datero Deportivo" y de ahí ingresé a Libero.	Desde el 2008, con unos compañeros hicimos un proyecto que se llamaba "Yo fútbol" que eran narraciones del torneo peruano, eliminatorias, nos sirvió como vitrina. Pase por DirecTV, Daniel Peredo me llama a Movistar Deportes, Goal en su sucursal, luego escribi en "Datero deportivo". (12 años)	Hice mis prácticas en CMD, ahora Movistar deportes, pase por Latina fui reportero con Gustavo Barnechea, hasta octubre del 2016 donde estuve unas semanas en ATV y por un recorte no continué, en marzo del 2017 inicio como conductor en TVPerú deportes, y desde el 2018 en DirecTV. Casi 7 años.	Empecé en el año 2010, fui contratado en Frecuencia Latina donde hice noticieros en general, nada deportivo, al año después entre a El Comercio en el DT hasta el 2014, luego probé en otro rubro de la comunicación, de ahí pase a TV Perú en 2017 y el año pasado entre a Radio Exitosa tuve un programa más en micro. Todo ha sido a escala. En total son unos 5-6 años haciendo periodismo deportivo.	Trabajo en medios de comunicación por casi 16 años, he trabajado en diarios impresos, he trabajado en web, TV, radio, he estado en casi todas las áreas del periodismo, también he hecho de fotógrafo cuando empezaba. Corresponsal de F. Latina en Iquitos, en 2010 entre al Grupo La República en la web, luego pase a la edición impresa del diario Libero, hago diversas facetas, conduzco un programa en redes.	Yo tengo ya más de 12 años en el medio he pasado por radio, televisión, nunca trabajé en prensa escrita, siempre me dediqué al tema de coberturas, transmisiones y actualmente en Movistar me permite eso.	Toda mi vida está ligada al fútbol de una manera, inicié con un blog personal, una página web y así un medio escrito me invita como columnista, luego se me da la oportunidad para entrar a Radio Ovación, decido salirme de mi trabajo como abogado e inicio como redactor del partido más importante de la fecha. Ahora soy parte del staff de un programa de la radio y también estoy como conductor de dos programas para las redes de la radio, además de comentar los partidos del fin de semana	Bueno empecé en el 2015 a estudiar Creatividad publicitaria, sobre todo en medios de comunicación, trabajé por 4-5 años, después decidí dedicarme de una manera independiente en internet y Youtube sobre FIFA. En medios netamente desde el 2018. Me lo tomé en serio, esto del streaming, en febrero del 2019, luego de unos meses, me empezaron a llegar propuestas laborales.	Yo comencé en mi primer año en ISIL en Ovación, después al último año estuve como CM para el Tigriño Navarro, luego me fui al tema de la fotografía deportiva por un tiempo de freelance. Serán unos 4 años en concreto.	Actualmente estoy trabajando en diario Depor en su versión web y si es relevante va para el papel, hace unos años estuve en el Bocón en lo mismo, ya tengo un año y medio trabajando en medios tradicionales, pero siempre estuve colaborando para otros medios digitales. Yo inicié con mi cuenta de Twitter y así me hice conocido, para el mundial 18 fui corresponsal. También fui redactor para Toque Fino. En total son unos 4 años
	<b>¿Con cuánta frecuencia utiliza los videojuegos, antes y durante la pandemia?</b>	Sí ha variado una barbaridad porque no está confinado en su domicilio, el uso de videojuegos y sobre todo en línea. Hace un tiempo vendí mi consola, pero ahora que juego en mi computadora serán unas 3 días a la semana y unas 3 partidas (menos de una hora). Me arrepiento de venderla porque ahora la tendría y jugaría más.	A excepción de los fines de semana y lunes, en un día normal puedo jugar 5 horas, cuando era más pequeño cuando existían los "vicios" era de ir después del cole. 4-5 días de la semana antes de la pandemia, y actualmente trato de hacer lo mismo.	Casi todos los días o interdiario, por lo menos serán unas 3 horas al día, sino es un poco más, menos de eso difícil que juegue. Con la pandemia estoy jugando un poco más, como estoy metido en mi casa busco más distracciones.	Ya no juego porque el año pasado había dejado de tener tiempo para jugar por eso vendí mi PS4, gran error, pero jugué toda mi vida desde los 8 hasta los 28, regularmente, todo depende de la edad, pero sí me considero un jugador porque siempre he tenido el FIFA o PES del año.	A la semana jugaré dos veces, mi hijo juega todos los días, a veces juego con él, yo juego en las noches cuando ya todos están dormidos y lo haré por 1-2 horas, juego varios partidos. En definitiva he jugado más durante la pandemia, al inicio cuando compre el Play no me llamaba mucho la atención, pero poco a poco le encontré el gusto.	A mi en realidad no me gusta jugar solo, usualmente juego con un amigo, vecino de mi casa, a veces juego 3-4 días por semana, serán 2 horas. Ahora en la pandemia ha bajado porque no podemos juntarnos, perdí el play hace 3 semanas, pero no me gustó jugar solo.	Antes de la cuarentena te decía una vez cada 15 días, pero ahora sí 5-6 días a la semana, termino mi día jugando. 1 hora o 1 hora y media.	Todos los días, desde el FIFA 98 que juego, durante la pandemia definitivamente juego más	En cuarentena bastante casi todos los días, vendí mi PS4 medio año antes de la cuarentena, pero en la laptop tengo bastantes juegos. En definitiva estoy jugando mucho más. Usualmente juego en la noche unas 2 o 3 horas.	A la semana usaré videojuegos 1 o 2 veces. De vez en cuando lo uso para buscar jugadores por ejemplo tengo un partido Bremen vs Colonia y aprovecho para buscar. No he jugado tanto en esta pandemia.

<p><b>¿A qué edad iniciaste a jugar? ¿Cuál fue su primer videojuego?</b></p>	<p>Inicié con el Atari, creo que de 3 años para 4, con el juego de los avioncitos que vas moviendo para esquivar obstáculos</p>	<p>A los 6-7 años con la Atari, luego con la primera Nintendo, de ella tengo más recuerdos te veía con el Mario bros 1 y con el dead hunt.</p>	<p>No tengo idea. Todos mis recuerdos de chico son con el Super Nintendo, habrá sido a los 5-6 años, cuando me mude a mi casa, todos mis recuerdos son jugando Nintendo el NES, no recuerdo con el que empecé, pero sí con el que me envié, se llamaba Guerrilla, años después me enteré que se llamaba Guevara y trataba sobre la revolución cuba, yo ni idea en ese momento.</p>	<p>A los 8 años, empecé jugando los juegos del Super Nintendo, el Fútbol Excitante, el Super Star Soccer, esos que fueron mutando, desde chibolo. Desde niño tenía el Nintendo y el Mario Bros, a los 5 años.</p>	<p>Yo jugaba Super Nintendo, Atari, cuando salí el PS1 no entré a jugar, tenía otro pasatiempo, salir de casa, socializar afuera, ahora que ya tengo una vida de padre, hogareña, sí. Inicié a jugar con 15 años, con el primero Mario Bros, el clásico.</p>	<p>De niño, jugaba el Super Nintendo a los 7 años, luego en el 2001, jugué PS1, luego PS2, yo siempre he sido pegado al fútbol otras cosas no he jugado, de chibolo jugué el Fútbol Excitante en el Super Nintendo.</p>	<p>De chiquito, mi papá me regaló un Nintendo 64, Mortal Kombat, Mario Kart, luego el PS2 que tenía mi primo y jugaba con él. A los 6 años inicié a jugar, con el Super Mario 64</p>	<p>El FIFA 98 porque lo jugué en PC, lo tenía mi hermano, a los 5-6 años.</p>	<p>A los 8 años con el Nintendo 64 con el Mario Kart, luego el PS2, me pasé a XBOX y después a la PS4. El primer juego de fútbol creo que fue Winning Eleven 7.</p>	<p>Bueno yo inicié con el Nintendo 64 y Mario Bros como mi primer juego.</p>
<p><b>¿Es asiduo jugador de FIFA o PES?</b></p>	<p>Yo soy PesLover, FIFA lo he jugado, la última vez que jugué con mis amigos, con los colegas del diario, fue FIFA. PES tiene una jugabilidad mejor porque te da la sensación de un partido de verdad, aún así los gráficos no sean los mejores. También inicié con Fútbol Peruano, fútbol excitante, en ese juego a pesar de que los gráficos no eran los mejores, lo único que le gustaba a uno como niño era jugar con sus equipos.</p>	<p>PES, es una elección en cuanto a gustos, antes entraba al debate de "este es mejor que el otro". El FIFA me lo compré de oferta para probar el parche de la Libertadores. Pero soy de la camada de Winning Eleven.</p>	<p>FIFA, tengo todos los FIFA's desde el 98', tengo todos, el único que no tengo es el de World Cup 2010, es el único no tengo. Durante el PS2, jugué más lo de Konami. Los juegos de FIFA siempre los tuve en Nintendo, ya en el PS3 inicié con el FIFA en las consolas de Nintendo.</p>	<p>Bueno primero empecé jugando los de Super Nintendo y en el PS1 pasé a jugar el Winning Eleven (PES) y lo jugué hasta el 2013, de ahí noté que FIFA le sacó ventaja y desde entonces elijo FIFA.</p>	<p>A mí me gusta más el PES, tengo los dos, pero en PES puedo jugar con la U, yo soy hincha de ese equipo, también es porque tiene equipos sudamericanos.</p>	<p>Me gusta más el PES porque es más juego, a pesar de que se diga que FIFA es más natural, se tiene la misma manipulación, se asemeja mucho a los juegos antiguos, a pesar de que FIFA tenga las licencias a mí me parece algo confuso.</p>	<p>Actualmente FIFA, desde el 2012 juego FIFA antes PES, cambié por funcionalidad, por gráficas, mejoraron mucho a diferencia de PES que se quedaron atrás.</p>	<p>Cuando inicié con el PS, migré a Winning Eleven, pero desde la PS3 ya me pasé definitivamente a FIFA sobre todo por la modalidad online.</p>	<p>FIFA toda la vida. Creo que desde que juego en Play, solo un año para jugar con los equipos peruanos, usé PES.</p>	<p>Soy más de FIFA</p>



	¿Qué busca al usar estos videojuegos?	En la actualidad busco relajarme básicamente, pero sin que ellos escape al análisis que por mi parte siempre busco hacer, cuando se actualiza el juego ver que todos los jugadores están en sus equipos, ahora que PES tiene las licencias de la U y Alianza busco ver si tienen bien los estadios. Al verificar esos datos, en el diario también nos permite estar al tanto porque en Líbero tenemos nuestra propia sección de Sports. Nosotros sacábamos un especial todos los martes de temas de Sports.	Lo ideal sería relajarte, pero internet te abre las puertas a ser competitivo así no seas un profesional, pero el hecho de enfrentarte con alguien hace que te despierte una pica distinta. Cuando puedo me relajo, pero hoy por hoy tenemos que lidiar con el lag, que produce un episodio lejano al relajo. La prendo porque me gusta porque me divierte y en cuanto a información, yo que narro, me sirve para identificarlos, pero ese ejercicio si lo puedes llevar a un hobby el nivel de recordación es más óptimo, sirve para reforzar las terminologías y posiciones, también las habilidades porque no es que a ellos se les antoje darles una valoración a ciertos jugadores, todo es de acuerdo a pruebas y al rendimiento del jugador, te sirve para complementar antes de analizar un partido, quieras o no te ayuda indefectiblemente.	Hacer hora, relajarme un rato, el internet no me ayuda en mi casa por eso no juego online, por lo que juego más es el modo carrera. Como un pasatiempo.	Netamente entretenimiento, era una buena ocasión para compartir con amigos ya sea con mi hermano o un amigo que viniese, estaba la onda de la competitividad también, a veces apostabamos algo, a veces una gaseosa, quién sacaba al perro o lavaba los platos. Luego sí lo vi como una oportunidad de negocio, cuando era más chibolo me servía para hacer monedas porque al frente de la universidad se jugaba y apostaba bastante, a veces 5 o 10 soles por partido, si sobraba de las copias podía y aumentaba su dinero.	Busco distraerme, relajarme por el día pesado que tengo por el trabajo y en casa, es para despejarme un rato, me divierto haciendo goles, ganando. Así cierro el día, siempre juego en las noches para relajarme y luego irme a descansar.	No creo que relajarse, hay un nivel de estrés, porque tu eres el técnico. No es solo que juegues por jugar, sino también tienes un nivel de competencia, te pones tu tácticas y lo haces bien. Yo por el play empecé a narrar y comentar a hacer lo que uno hace actualmente.	Si me pongo a jugar es porque ya terminé todo lo que tengo que hacer, en las tardes no suelo jugar, busco relajarme, distenderme, a veces es complicado porque cuando juegas online y te ganas te estresas.	Cuando era chica buscaba entretenimiento, me parecía algo super llamativo, hoy por hoy más que nada trabajar, pasó de ser algo divertido a ser un trabajo, pero ahora todo lo que haga con videojuegos tiene un fin laboral.	Quitando los dos últimos años que estaba jugando online, de forma offline me ponía el modo carrera (JUGADOR) y me creaba un mundo en mi cabeza, una historia. Me creaba mi jugador y me hacía toda la historia en mi cabeza, eso me relajaba y me aislaba de mis problemas. Ya luego con el online es más competitivo, siempre tratar de ganar, en los últimos 3 años jugué distintos campeonatos presenciales. Sin embargo, no me llamó mucho la atención <i>The Journey</i>	Antes cuando no estaba trabajando en medios lo hacía para relajarme, pero ahora a cualquier hora juego con mis amigos de vez en cuando. Ahora sí lo hago con un objetivo de conocer más jugadores y saber más de los equipos. Cuando ingresé a medios ya vi con otros ojos al FIFA, también te da la posibilidad de conocer las plantillas que no son tan populares.
Modalidades de juego	¿Qué tipo de modalidad usa dentro del juego, Partido rápido, historia, construcción de equipo (FUT y Liga Máster)?	Cuando era más chiquillo lo que jugaba myclub y poder armar tu equipo, pero ahora en la actualidad juego el partido rápido para jugar con tus amigos. Siempre he tratado de jugar con mis patas, con gente conocida, dentro de las cuarentena. El partido rápido es por un tema más social	El modo que más me atrapa es myclub en PES, Liga Master no juego porque desde que internet es parte de la atmósfera gaming, creo que es un modo entrañable que jugué pero cuando te hace jugar competitivamente, ya no. Myclub me gusta porque no te hace jugar solo contra la PC. Y en FIFA, el modo que acapara todo es FUT Champions, las cartas y la química son los modos insignia hoy por hoy.	Modo carrera (Construcción de equipo), hasta el 2019 estaba jugando The Journey, me parecía bacán la historia bien paja. Para este FIFA 20, ya me metí a jugar de frente a jugar carrera igual que en los anteriores.	Soy muy clásico, me gustaba jugar versus pero presencial, con el rival a lado, creo que tiene otra adrenalina a diferencia de jugar online que siempre pienso que se te pueden arregar el partido o dependes de la conexión a internet, pero cuando jugaba solo, el modo carrera.	No he entrado a explorar todas las opciones, solo juego con la máquina, partido rápido, juego con los equipos que tengo ahí, los famosos con equipos grandes.	Yo juego partido rápido, lo demás no me gusta tanto porque siempre me gusta más con un contrincante.	Cuando recién empecé era bien egocéntrico y me creaba mi propio jugador y lo llevaba al Real Madrid, pero ahora juego el modo DT, inicio con un equipo no tan bueno y de ahí lo voy moldeando con jugadores jóvenes, ahora que estamos en cuarentena se me dio mucho por jugar online con el tema de las temporadas. He jugado el FIFPro donde juegas con otros usuarios, pero no me encanta	FIFA Ultimate Team, es lo que más me gusta y entretiene, lo que más me frustra también. El estrés está presente por el tema de la conexión, igual a veces juega a favor y en contra, uno no debe frustrarse. Más allá de lo bueno que seas hay otros factores externos que afectan el juego.	En los últimos años he jugado mucho FUT, antes jugaba modo carrera pero me aburrí. Intenté con ese donde jugabas con tus amigos en un equipo, pero no me gustó.	Solo partido rápido porque las otras me dan algo de ansiedad y hacen que esté más pegado y no quiero estar tan pendiente, no busco tener un proceso eso sería más estrés, los he probado, pero no seguía mucho.

<p><b>¿De los anteriormente mencionados cuál le parece que le brinde mayor información?</b></p>	<p>Definitivamente en la Liga Máster, ahí uno lleva la experiencia del juego a un nivel más real porque compras y vendes además la data es mucho más precisa porque intentan asemejarte a la realidad misma. Hay ciertas cosas como en los apartados de negociaciones que uno dice que "no simplemente es un juego", pero te da una idea de cómo es que se desarrolla el deporte en la vida real.</p>	<p>Liga Master que en su paralelo en FIFA que es el modo carrera, esa gestión es que tengas más data para decidir a quién contratar o darle un entrenamiento específico a un jugador, hay más gestión. Al revestir una visión de club tiene más data.</p>	<p>Modo carrera de todas maneras, ahí la información está a la mano de todos los equipos de todos los países del mundo. Creo que es la síntesis donde juntan toda la información que tienen, la meten ahí, no vas a encontrar algo fuera del modo carrera que no esté en el juego. ahí está todo.</p>	<p>El modo carrera porque mientras fueron pasando los años se fue volviendo más pro, ya te obligaba a cumplir con los requisitos de la parte comercial del club, a promover jugadores, las fuerzas básicas, te obligaba a entrenarlos, te brinda una experiencia más real a la realidad de cómo se maneja un club de fútbol.</p>	<p>Con el partido rápido, eso me ayuda a guiarme con la velocidad de los futbolistas, voy explorando cada ítem, las estrellitas. Incluso con las formaciones de los equipos.</p>	<p>Depende del juego que juegues porque es acorde al año, si juegas uno antiguo encuentras información de ese año, pero si es uno actual tienes todo real y totalmente actualizado. Para mí el partido rápido.</p>	<p>Me suma un montón el modo carrera (DT), como me gusta jugar con jugadores jóvenes entonces cuando filtro de una manera, me aparecen nombres que por ahí no había escuchado.</p>	<p>Con FUT o Modo Carrera (DT) creo que aprendes mucho, si bien es una simulación. Si bien a mí me gusta el fútbol, terminaba aprendiendo más de fútbol por el FIFA porque sabía dónde está un jugador, más que con el fútbol mismo, es como un aprendizaje escondido porque tu quieres mejorar pero vas aprendiendo.</p>	<p>Modo carrera (DT), porque me da información por ejemplo al momento de dirigir a un equipo ruso mientras iba jugando me aprendía las alineaciones, jugadores, DT y cuando en la radio me tocaba cubrir esa liga ya me sabía los jugadores, recambios y DT. Sí me ha ayudado bastante.</p>	<p>Yo creo que con todo el juego, me informo bastante viendo a Youtubers porque finalmente lo veo para hacer una nota, y ahí también aprendo es algo ligado al videojuegos.</p>
<p><b>De acuerdo a la respuesta anterior, ¿en qué apartado del juego lo ven más reflejado? Jugabilidad, nombres, valoraciones, etc</b></p>	<p>Como periodista te digo que desde la jugabilidad, de cómo estos jugadores se desempeñan en el campo incluso ciertas conductas, cuando se lesionan o algo lo muestran en el partido, eso te ayuda un montón</p>	<p>Yo creo que la recreación de ciertos equipos, la recreación de los estadios, los sonidos FX's.</p>	<p>Creo que en el tema de la base de datos justamente, la cantidad de ligas licenciadas que hay la cantidad de jugadores que existen, lamentablemente hay ligas que quisieramos tenerlas, pero no las tenemos como Brasil, pero en su mayoría te da un espectro bastante amplio de lo que es el fútbol mundial y también por ejemplo algo que me gusta del modo carrera es el modo de scouting y buscas un jugador de Australia y el mapa te dice acá está, también con su bandera, eso para geografía, olvídate, aprobé solo por eso. Es una información que uno no se da cuenta pero que va aprendiendo.</p>	<p>Para mí encanto del juego es que es un simulador de fútbol, siempre me han preguntado por qué FIFA o PES, cada uno tiene su encanto, FIFA es una realidad, hay que ser muy preciso en los pases, los movimientos, el PES aún tiene ese elemento de que es un juego, ese elemento lúdico, si agarras a Messi o Ronaldo tienen esta potestad de ser un superhéroe propio del juego, tienen un poco más de fantasía, FIFA no, se ha vuelto más real, puedes hacer cosas extraordinarias con Messi o Ronaldo, pero más depende de tu virtud como <i>gamer</i> que a quién usas.</p>	<p>Cuando uno elige un equipo te salen unas barras de colores y ahí es el indicador de cada equipo, igual yo elijo los equipos por mi afinidad, aún no me fijo tanto en el parado táctico, pero yo aun no lo exploro, pero sé que está ahí y se refleja.</p>	<p>Creo que es un todo, en el tema de nombres tienes los reales porque son acordes a la actualidad del año, las valoraciones también son aquellos los que tienen el mejor nivel en la actualidad.</p>	<p>Para mí está en la base de datos enorme que podemos encontrar, porque tú filtras y chequeas jugadores que no tenías, luego si te gusta averigüas más sobre él y aprendes</p>	<p>Yo creo que lo más importante está en la base de datos y la recreación de la realidad, en cuanto a las valoraciones es relativo porque al inicio ponen bajas y luego con el pasar del juego las van cambiando. La base de datos incluye miles de miles de jugadores con una información importante, cuando apenas sale.</p>	<p>En el FIFA creo que para los jugadores importantes sí se tienen las gráficas y movimientos, pero para los jugadores de ligas que no son tan conocidas no se hace tan similar al jugador, yo creo que me los he aprendido más por escucharlos constantemente en la narración y más, ayuda que se repitan.</p>	<p>Creo que es un mix entre bases de datos y valoraciones. De hecho en FIFA no están todos los futbolistas en PES también hay unos que no están, pero todo es por un tema de derechos. Siempre es bueno contrastar. Porque de ahí el tema de las formaciones, depende de cómo desees jugar.</p>



<p><b>Consideras que las nuevas generaciones tienen una base mayor al jugar videojuegos que recrean la realidad más acorde al fútbol de hoy en día, a diferencia de los juegos antiguos</b></p>	<p>Si le suma por ejemplo el sobrino de un amigo juega PES desde que ya se actualiza y todo, a los 7, ahora ya tiene 15, esa es otra cuestión por que aprende y me dice "has visto esto" me hablaba en función de la táctica de tal jugador. Si te ayuda, el chico ya crece con una idea de que a los jugadores los puedes conocer mejor y tengan sus falencias y virtudes, a diferencia de nosotros que sólo teníamos un jugador y corríamos. Ya tienen un bagaje de conceptos que pueden aplicar si deciden optar por el periodismo.</p>	<p>Si totalmente, porque nosotros nos remontamos al Atari que eran polígonos que solo jugabas y ya, no teníamos nada de gestión, solo entrabas a jugar, tenías un menú para hacer los cambios, pero nada de gestión. Un nuevo gamer, que entra a tiene muchos modos, tiene un abordaje más real, depende si le gusta claro, yo creo que no, que se salta todas las cinemáticas y se pone a jugar.</p>	<p>Si y no, porque depende de cómo cada uno lo aprende, cómo quiera uno entenderlo. Tienen más herramientas, sí, porque la base de datos es mucho más amplia, pero depende de cómo quiere asimilarlo. Usualmente los más chicos que inician no le entran al juego offline, usualmente tratan de jugar online con el equipo que les guste. He hablado de chicos de 16-17 años que me pueden decir la alineación del Wolfsburg o Watford, pero pregúntales la alineación de Alianza Universidad no tienen ni idea. El FIFA te da más herramientas, te permite conocer más a los jugadores, antes los tenías que buscar por tu cuenta de los que te acordabas, pero el que no sabía, meterte a buscar un jugador específico era muy difícil, ahora quieres un volante de ataque y no conoces jugadores pones el dato en el juego y te salen 500 jugadores con toda su información, pero ya depende de cada uno si la usa.</p>	<p>Si definitivamente las nuevas generaciones van a tener información, viven en la época digital. Les puede dar una idea más integral de cómo es el negocio del fútbol, tienen más capacidad de conocer futbolistas que para nosotros sólo los podíamos ver a través de la televisión, si aparece una joven promesa en Francia en el St. Etienne o Nantes, probablemente en el FIFA pueden llegar más rápido a él que lo que nosotros podíamos años atrás por el internet, pero más allá de la información que uno pueda encontrar en el videojuego tiene que ver con tu curiosidad como fanático del fútbol. Es una plataforma con la cuál llegas, pero si quieres saber más tienes que ir más allá e ir a buscar más allá de la consola.</p>	<p>Las nuevas generaciones son muchísimo más avanzadas que nosotros, tienen acceso a la tecnología, nosotros cuando éramos chicos no teníamos acceso a los celulares ni consolas. Ahora cuando le doy el Play a mi hijo él si se mete y juego de todo, sabe utilizar a los equipos y eso que no sabe leer aún, reconoce los equipos por los logos y colores, es un tipo de recordación, pero en definitiva está bien empapado.</p>	<p>Claro porque ahí aprendes los nombres y luego ven la televisión y constatan que son iguales a los que juegan. Antes incluso el modelo del juego te hace sentir que estás jugando un partido de verdad, porque cuando jugabas Super Nintendo o Winning 3 no era tan real por el tema de la imagen, ahora cada vez lo hacen más real y cuando salga el PS5 será más real aún, ya nos hubiera gustado a nosotros empezar con ese nivel de realidad, pero bueno yo creo que sí les favorece bastante.</p>	<p>Claro, pero lo que pasa es que uno que juega dice "ya voy a ser DT" eso no significa que solo los pones en el campo y ya está. Tienes que alimentar a tu cantera, contratar scouts, ahora tú mismo puedes entrenar a tus jugadores y cómo los usas. Te da una idea cercana, pero aún es muy general en cuanto el mundo del fútbol.</p>	<p>Un poco y un poco porque nosotros tenemos la experiencia porque venimos jugando de años y los más jóvenes aprendieron más rápido, pero depende de cuánto haya jugado cada uno, no tiene tanto que ver con la edad por ahí un adulto usa mejor la información que un chico. Creo que eso es más importante, además del interés de cada persona.</p>	<p>Por la experiencia personal que tengo, los jóvenes no le están dando mucha importancia a los juegos de fútbol, ahora más le dan importancia al tema de COD o Fornite. Al menos el FIFA y el PES ya están en un punto donde no pueden más porque ya sales de la realidad, en cambio en otros juegos, sí puedes innovar. Yo creo que ahora es mucho mejor, a diferencia de acá a 5 años atrás, los gráficos son distintos, se ve todo bien detallado, se ve bien, en definitiva van a tener mayor impacto.</p>	<p>Si de todas maneras, yo escucho a chicos de 9 años que se saben futbolistas que ni yo sé, saben jugadores de Croacia y yo no creo que ese niño vea la liga croata. Lo debe saber porque está atento a un videojuego también tienen más tiempo y es más accesible una consola. Yo creo que poner a las leyendas está bueno porque manejan un tema de concepto porque a aquellos que no los conocen les da una idea por lo menos de cómo es que jugaban esos jugadores al no verlos en la vida real, es una especie de como ver un reportaje pero dentro del mismo videojuego.</p>
<p><b>Acorde a su afinidad, se le enseña una plantilla de FIFA o PES ¿qué le muestra esta pantalla?</b></p>	<p>Es un equipo de una Liga Máster que alguien arrancó y ha buscado lo mejor. Se tienen jugadores de épocas distintas, también tiene una buena banca. Me parece que la puntuación de Pepe es un poco más baja. (PES)</p>	<p>Para empezar la química está mal, es el menú previo antes de ponerte a jugar un partido, yo la veo bien lograda, eso abre un debate, porque el de FIFA dirá que no. A mi me gusta esta de PES, en FIFA lo vi más detallado, pero también más complicado, creo que es un tema de costumbre, es un agradable.</p>	<p>Esas son las alineaciones del Napoli en modo carrera, me parece, bueno yo pondría a Mertens, me parece bien creo que es un equipo balanceado, para mi es recontra amigable, me gusta bastante.</p>	<p>Es una etapa muy divertida de mi adolescencia, ahí se definirán muchas etapas del juego, siempre estubo bien conformada, un parado táctico que te permitía hacer modificaciones posicionales, incluso modificar funciones.</p>	<p>Esto es una alineación, está bien, identifico a un Maradona, es el sistema táctico, puedes hacer cambios de jugadores también, puedes hacer tu sistema más defensivo u ofensivo como gustes.</p>	<p>Esas son las alineaciones, los sistemas tácticos. Esta es la diagramación original de un partido de fútbol tu eres el técnico en este caso, tu lo cambias, lo manejas de acuerdo al nivel de los jugadores o lo que tu quieres, si pones a uno que tiene un puntaje bajo no te va a servir, es una diagramación de técnico.</p>	<p>Esta es una formación muy básica, esta es una preestablecida que te da el juego. lo bacán de la funcionalidad del FIFA es que tu puedes poner instrucciones tácticas, si quieres una formación ofensiva u defensiva, pones indicaciones a cada jugador, se han agregado diversas funcionalidades para que no sea muy monótono, pero siempre desde la base que es muy general.</p>	<p>Esto es una plantilla de Ultimate Team es un modo de FIFA donde puedes crear tu propio club, además de poder crear tus plantillas, formaciones para jugar online.</p>	<p>Es el Napoli. Es la alineación más clásica 4-3-3, tienes las estadísticas del jugador, si es capitán. Si tengo 9 o 10 años, si no está en mi idioma, no voy a entender, pero creo que se entiende bastante bien</p>	<p>Bueno esto es antes de comenzar el partido, aquí miras tu alineación y tu táctica. Algo que personalmente no me gusta ver mucho, tengo amigos que se demoran bastante, algo que me da cólera, de vez en cuando entro a dar una chequeada.</p>

	<p><b>¿Está bien representada? ¿Sus datos son acordes a la realidad?</b></p>	<p>Creo que en nombres está correcto, solo que no salen completos, pero es por un tema de espacio, todo está correcto, de la misma forma se hacen en el diario. La letra del nombre, punto y su apellido. En cuanto a la representación de las imágenes es identificable más de un jugador, salvo Eder, los reconozco sin nombre. En cuanto a las valoraciones, también esto al ser una liga máster va variando, pero a todos los veo dentro del nivel que están en el fútbol real, y ese Maradona debería tener 99.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Yo creo que Pepe ya no es 84, Maradona debería ser 100, creo que han exagerado con Wijnaldum, con Calhanoglu no lo he visto con ese puntaje, Militao es suplente, Rodríguez creo que no debería tener tanto, Neuer más de 90. <b>Los jugadores leyendas a mi me agradan porque es una forma de viajar en el tiempo y jugar con los mejores y proponer que Oliver Kahn atajaba mejor que Neuer, te abre un abanico de posibilidades fantásticas, pero divertidas.</b></p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Ahi tienes la ficha del jugador al costado y es fácil comparar con otros porque tienes toda la data ahí. <b>Si creo que hay algunos [leyendas] un poco inflados, pero es bonito porque uno dice cómo habrá sido Maradona en la época de hoy, si bien nunca lo vamos a saber porque son otros estilos y juego a diferencia de hoy, mucho ha cambiado, te da una noción, para los que jugábamos de tiempo es bastante nostálgico. Una vez jugué con un amigo un juego donde habían puras leyendas y equipos con los que yo había crecido. Para mí sí le da un toque especial.</b></p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Las puntuaciones son claras, hay algunos que son más datados que otros, a veces debes conformar tu equipo en función a los puntajes y no a tu gusto, con respecto a los stats a veces me parecen que son un tanto amplios, los 89-90, son muy amplios, yo creo que del 1-20 está bien, te da suficiente información para que puedas armar una estrategia, yo tenía algunas para hacer mis equipos. Yo creo que sí son acordes a la realidad, pero también es un hay un tema de la parte comercial, creo que es más una construcción social que lo que es realmente, es más a lo que al juego le conviene, por ejemplo el Kun Agüero, tiene un puntaje en su club y otro distinto en las eliminatorias, ahí podría bajar unos cuantos puntos. Y como es comercial deben subirle a ciertos jugadores porque es un juego y debe ser atractivo, al ser una recreación no debes escatimar en regalarle talento por eso pienso que los puntajes pueden ser un poco sobrevalorados, pero nada guau, eso se ha visto en las versiones recientes.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Yo creo que el tema de las fotografías pueden mejorarse porque hay unas que los jugadores están en movimiento y no se aprecian deberían ser tipo "carnet", Sí es amigable, es de acuerdo a la realidad también.</p> <p><b>REGULAR</b></p>	<p>Sí porque este tiene la actualización de los jugadores y son las alineaciones reales, los sistemas de juego originales quizá no son las mismas porque tu puedes cambiarlo y jugar cómo te guste, a mi me gusta como está diagramado, el PES siempre ha sido así, lo que varía es el tema de la imagen y la actualización.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>A mi la primera vez, apretaba el control de PS no sé si fue un tema de configuración porque lo movía con las flechas y no se podía, solo era con los joystick, pero fue cosa de unos segundos. En cuanto a los datos, algunas veces sí, hay temas de las valoraciones, por ejemplo Guedouzi, inició con 67 y la gente se quejó y luego lo cambiaron a 75. Hay ciertos datos que sí están bien, yo acomodaría para la siguiente versión el tema de las posiciones en la cancha, hay jugadores que tienen hasta cuatro posiciones y es demasiado.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Creo que está bien porque la parte de la química está correcta porque si bien algunos no son de la misma liga, pero son del mismo país. Yo creo que en la plantilla del FUT no es tan amigable para la gente que nunca jugó, si uno es nuevo y entra se sorprende porque no es sencillo, pero después de unas partidas, lo comprendes de una manera fácil. FUT te permite que tengas el club a tu disposición y requiere dedicación porque es mucha información junta, pero si le das tiempo no pasa nada. El modo de alineación de partido rápido es la manera más clásica de mostrar la formación de un equipo de fútbol en definitiva es una manera más sencilla de Ultimate Team.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>En tema de fotografías está bien. Pero en el tema de las valoraciones creo que o suben bastante la puntuación o la bajan en la misma medida. En el caso de los peruanos, sí le bajan bastante, pero a los demás creo que están bien</p> <p><b>REGULAR</b></p>	<p>Yo creo que sí es bastante amigable, si te pones a pensar cómo eran los primeros Winning Eleven, esto ya te dice todo, ni siquiera necesitas saber los nombres porque ya tienes las fotos, es tan amigable que lo puede jugar cualquier persona. También el tema de las valoraciones de el punto pico de cada futbolistas, si bien hay uno que otro descabellado, pero siempre son realistas.</p> <p><b>BUENA</b></p>
--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--



<p><b>Pasemos a la Liga Máster o Ultimate Team, ¿qué los llevó a tener los jugadores que tienen?</b></p>	<p>Por ejemplo, todo mundo te va a decir que quieren llegar a los mejores, pero desean tener 5 tops por encima del 87 en su once inicial, para mi eso no es sencillo porque es un proceso, debes elegir a jugadores con mayor proyección.</p> <p><b>PROYECCIÓN</b></p>	<p>Para mi es fundamental el técnico, por el tema de la formación, luego me gusta un atacante que sea killer, debo meter goles sino no gano jamás, si tengo que invertir lo hago en un delantero. A los jugadores desconocidos los uso para partidos contra la computadora</p> <p><b>ACTUALES</b></p>	<p>Cuando agarro un equipo lo primero que hago es contratar un scout para fichar jugadores jóvenes y consigo uno o dos que puedan marcar la diferencia, al ser un juego también basta con tener uno que tenga más skills busco uno que me gane el partido, además busco aquellos que ya les quedan menos de un año de contrato.</p> <p><b>PROYECCIÓN</b></p>	<p>Bueno no me gustaba jugar con Barcelona o Real Madrid porque el chiste es armar un equipo competitivo para tumbarse a esos. En Inglaterra, usé al Newcastle, en Francia el Mónaco, España, Villarreal, al inicio tienes tus figuras pero lo bueno es armar una columna, un delantero, un arquero que te salve, un central, un volante mixto. También tenía que invertir en un jugador joven y una estrella porque son temas que te pide el juego.</p> <p><b>PROYECCIÓN</b></p>	<p>Aún no juego Liga Máster dentro del PES.</p>	<p>Antes he jugado, pero no es la modalidad que me guste tanto. Pero a mi me gusta jugar con equipos chicos y ganarle a los grandes, todos se eligen Real Madrid, Barcelona, yo juego con los otros para ganarles.</p> <p><b>PROYECCIÓN</b></p>	<p>Bueno hace ya unos meses que no juego porque inicié a jugar Online, tenía jóvenes, a Vinicius, De Ligt, Donnaruma, a Aouar de 19 o 20 años, Alexander Arnold, todos jóvenes, tengo la idea de que el jugador, salvo excepciones, pasados los 30 años ya no me sirven, busco chibolos con los que pueda trabajar y luego los vendo, lo que inicio siempre es la red de scouting, que finalmente no son reales, pero te dan algunos buenos, sí me dedico al juego.</p> <p><b>PROYECCIÓN</b></p>	<p>Usualmente siempre elijo la italiana, no porque sean los mejores, pero más que nada la elijo por una cuestión de gusto más que por la mecánica o los beneficios del juego. Me parece que la clave está en recolectar 2000 monedas para entrar a FUT Champions y de ahí no sales. Luego el desafío de plantilla, que es una de las pocas maneras que nos interesen jugadores menos reconocidos porque esos nos ayudan para esos desafíos y también ayuda al mercado, así lo mueven, sino solo se mueven Messi y Cristiano, también para mostrar a otras ligas. La economía en el mismo FIFA también se mueve.</p> <p><b>GUSTO</b></p>	<p>Bueno yo inicié a pagar el PS plus para poder jugar online otros juegos y por curioso me metí a FUT, con el objetivo inicial de solo competir con otros sin meterme tanto a ver los jugadores. Al inicio ves jugadores normales, luego ya vez más complicados, y así seas bueno, un Ronaldo de 99 te metía un gol de mitad de la cancha. Luego vas mejorando tu equipo con la química y así vas ganando.</p> <p><b>ACTUALES</b></p>	<p>No, aún no he entrado en esa modalidad.</p>
<p><b>¿Alguna vez descubrieron un jugador en el juego y luego en la realidad?</b></p>	<p>Me acuerdo de Mathie Debuchy, cuando estaba en Francia, yo lo fiché en el Arsenal y luego vi que el equipo de verdad lo quería fichar y yo lo conocía del juego, era rápido y me servía.</p>	<p>Lo tenía poco visto a Alberto Gilardino, él hizo muchos goles en Parma y me tocó tenerlo en mi Liga Master, sin rostro, era un N, luego luego una actualización ya lo arreglaron de ahí lo empecé a valorar más, además era chibolo y tenía un índice de crecimiento mejor.</p>	<p>A Mané lo vendía siempre cuando usaba al Red Bull Salzburg, lo veo crecer y recuerdo que siempre lo vendía. En el FIFA 2005, jugaba modo carrera con el Bournemouth y me compré a Messi cuando tenía 71 y alcanzó 93. En la Champions donde el Mónaco llega a la semifinal y se hace conocido Mbappé, lo busco en el FIFA y era malo, pero el juego actualiza y ya aumenta todo.</p>	<p>Cuando jugaba con mi hermano, él me metía goles con David Luiz y me decía que era un central bueno, en ese entonces el juego no te lo ponía como es ahora con la peluca. También conocí a Ayoze Pérez, el español, Yedlin, ambos del modo carrera, algunos suplentes también con los que te quedas.</p>	<p>Si en Barcelona, soy periodista y sé de los más rankeados, pero he visto a este jugador a Raktic, he visto a Douglas Costa, como periodista me ayuda a recordar dónde juega cada futbolista, a D. Costa lo tenía de Brasil, pero no recordaba donde jugaban, esa info se me queda para usarla.</p>	<p>Si por ejemplo Morata cuando era más chibolo y luego se fue a Italia e Inglaterra. También me pasaba que cuando jugaba una copa y la ganaba Inter de Brasil, y unos años después, la ganaban, era como una premonición.</p>	<p>Si me ha pasado, me pasó con Jadon Sancho, jugador del B. Dortmund, un día estaba con mi primo jugando y lo vi a Sancho, yo no soy muy fanático del fútbol alemán, y me di cuenta que el tipo juega, además ahora es uno de los jóvenes más caros que hay. Por el mismo gusto que tengo por buscar jugadores encuentro gente que no conocía.</p>	<p>En este FIFA 20, conocí a Visca, a Edin Visca un bosnio, juega en la Liga Turca, es un jugador que uno no usaría, pero salió su versión TOTS, lo usé como revulsivo me interesé por él vi unos cuantos videos para ver cómo es en la realidad. También hay que ver que en el FIFA nos muestran una cosa porque este bosnio corre como Neymar, pero no es.</p>	<p>El que vi que no explotó, pero es una posible promesa, es Aleñá. Jugaba en la casa de mi mejor amigo y hubo un tiempo donde yo le ganaba bastante y saqué a todos los titulares para sacarle cachita y ponía a Aleñá y a Ruiz. Meses después el primero debutó y el segundo se va a préstamos y marca un doblete, es loco porque primero lo descubres en el juego.</p>	<p>Me pasó con Lars Bender, no recuerdo en qué FIFA y luego lo vi en el Bayer Leverkusen. Usualmente siempre trato de jugar con solo el Chelsea, ahí encontré a De Bruyne cuando no lo ponían antes de que lo prestaran.</p>

Percepción	<p><b>¿Qué información brindada por los videojuegos es o sería de utilidad en sus labores profesionales?</b></p>	<p>Básicamente lo tengo en dos puntos, el primero, la data al ser rigurosa porque el juego así lo proporciona para que los usuarios sientan que están jugando el juego tal cual, además el tema de licencias porque los juegos tienen toda la información, así uno tiene la garantía de lo que te da el videojuego es, si no tiene 100% de fiabilidad, tiene 95-99%, también te ayudan en el tratamiento informativo, de los Esports ya no solo se contenta con informarse sino desean toda la información posible del juego, desde ese lado ayuda, yo no lo uso como data principal, pero las veces que me he apoyado siempre me ha sido efectivo, además el público exige que le demos una nueva cobertura de los esports.</p>	<p>Los nombres, características, no lo digo que si no lo veo en el videojuego no lo pueda ver en internet, youtube o en un partido pasado, era más visible donde había menos material te ayudaba a identificar a ciertos jugadores, si era bajito o algo, si podía jugar en distintas posiciones, esa data también te da esa posibilidad, esa data la abrazo a la hora de narrar un partido porque es información que puedo mencionar, si aflora un nombre que no conoces en los equipos grandes ya lo conoces dentro del videojuego. Es lo más útil hoy por hoy porque conoces a los mejores jugadores, pero si hay una irrupción dentro del fútbol puedes ir a la play a verificarlos. Si todo se presta como en la realidad, es válido usarlo como simulación antes de un partido, también la repetición de nombres te los terminas grabando.</p>	<p>Primero cultura general por ejemplo los mapas, las banderas que realmente es importante para un periodista, en el aspecto deportivo debes saber dónde está Burundi tienes que saber dónde está saber diferenciar banderas. Los videojuegos me han dado bastantes bases de datos, lo que era para antes los álbumes de figuritas, uno para conocer los jugadores del mundial esperaba las figuritas y esos salían antes de las convocatorias confirmadas, ahora tienes un juego completo de todos los jugadores y formaciones que jugando te llegas a enterar la existencia de un jugador, te ayuda a conocer jugadores antes de que sean famosos. Cuando tu ves un partido de un equipo desconocido donde reconoces a un jugador del juego ya miras el partido con otra atención. Cada vez los juegos son más sofisticados, dejan de ser juegos y pasan a ser simuladores de fútbol, ahora lo que vemos en un partido de fútbol lo vemos en el FIFA, no son iguales, pero te da una noción. La parte táctica también ayuda, finalmente aprendes de qué trata el juego. Si me preguntas algo de golf yo sé como es el juego porque de chico tenía Mario golf, no se todo, pero lo entiendo, igual que el tenis y el hockey, yo de chibolo tenía la NHL.</p>	<p>Lo que te ayuda mucho este juego es que como todo el mundo la práctica hace al maestro, entonces estar constantemente jugando es llevar al videojuego a la realidad simulada los conceptos que tu vas adquiriendo, lo que a mi me pasaba es que los comentarios que escuchaba o veía en la cancha, cuando los aplicaba en el videojuego se cumplían. Cuando tienes una defensa cerrada tienes que ampliar el campo, eso lo hacía en el juego y pasaba, el concepto de la realidad funcionaba en el juego. En la marca si tu miras, te van a hacer daño, para defender tienes que ser agresivo, cuando más retrocedas tu rival se acerca al arco y es más letal, aprendí a cortar lo más lejos del área, esos conceptos veía que eran reales y que en serio servían. Conforme fueron pasando los años, el juego con la premisa del pase era fácil ganar un partido, ahora pasaron dos cosas claves es que el desequilibrio individual es importante eso es decisivo en el juego, conforme fueron pasando las ediciones del FIFA te daban más variedades de fintas, entonces tenías que aprender los joysticks, era real porque tenías que practicar, me hizo entender la importancia del uno contra uno y es la habilidad más difícil de desarrollar en la realidad.</p>	<p>Además de la recordación de dónde están ubicados los jugadores actualmente, no tanto, en definitiva me ayuda muchísimo el tema de ver las alineaciones, ver dónde están ubicados los futbolistas, sus nombres, yo que hago futbol local no conozco mucho de internacional al no ser mi área, y jugar me ayuda bastante más allá de los conocidos de cada club.</p>	<p>El tema de los nombres porque hay veces que no puedes ver todos los partidos del fútbol internacional, uno no puede estar en casa siempre, pero cuando juegas con las actualizaciones de una u otra manera te sirve, sin duda que sí.</p>	<p>Mira si fuese narrador, me serviría un montón. También en el tema de jugadores jóvenes porque hay algunos que en definitiva no conoces y luego ya averiguas y finalmente los conoces. También en el tema de las narraciones porque esa tecnología es al momento.</p>	<p>Para mi el FIFA es útil, sobre todo Ultimate Team porque te da un primer pantallazo de la posición exacta que ocupa en la cancha el país, la liga, el equipo por ahí le falta un poco de información, que pueda ser útil para un periodista, es en qué equipo jugó, pero bueno dado que el FIFA saca ediciones todos los años lo que importa es dónde está actualmente</p>	<p>Como te dije hace un momento, las alineaciones y la repetición de los nombres. También los nombres de estadios eso es algo importante. Parece tonto, pero el juego sí te ayuda bastante, jugando aprendes las alineaciones y sirven para las coberturas.</p>	<p>Creo que ahora que estoy en Depor no solo FIFA, sino también Fornite y otros, toda la información que sea posible. Por ejemplo el diario tiene una sección que es DeporGames que es todo lo que tenga que ver con esports, hay veces en que tengo que hacer notas sobre eso y es bueno estar empapado de todo, de los campeonatos de las nuevas versiones, hoy hice una nota sobre David Beckham comprando un equipo en Inglaterra. Ahora es un deporte y en Depor si lo consideran bastante, tienen hasta podcast.</p>
------------	--	--	--	---	--	---	--	---	---	---	--

<p><b>¿Cuándo utilizaron esta información? En alguna noticia quizá, anécdota</b></p>	<p>Sí, tenemos que informar sobre eso, teníamos un suplemento de videojuegos dentro del diario, además también hemos colocado noticias sobre jugadores que trollearon a otros.</p>	<p>El ejemplo que más fresco tengo es a partir de la cuarentena, es un torneo que se hizo con FIFA en España que recaudó un montón de plata y eso lo comenté diciendo la noticia, eso fue real lo saqué del juego, me pareció chévere porque es una buena iniciativa y atrae mucho, además de que los jugadores reales mismo participan.</p>	<p>Bueno sí mencionamos bastante seguido referencias sobre videojuegos. Con Koky Gonzales lo hacíamos seguido en Tvperu porque jugábamos lo mismo. Das esas referencias para situaciones distintas, pero como noticias bueno más que nada cuando se habla de esports, pero no tanto porque se le está dando un espacio propio y no dentro de los programas deportivos. Referencias sí, porque es una conversación de patas.</p>	<p>Tanto como llevarlo a una práctica periodística no, pero una vez me tocó hacer una nota de videojuegos cuando estaba en Depor, teníamos un público juvenil un público <i>gamer</i>, me tocó informar sobre los videojuegos, pero llevarlo a la práctica, sí, pero de una manera lúdica, con Rodrigo Morales siempre bromeábamos cuando Alejandro Hohjber marcaba goles en Alianza siempre decíamos "cuadrado R2".</p>	<p>No, todavía no porque yo estoy en fútbol peruano y no toca directamente eso, en Libero hay una sección de Esports pero lo tiene gente especializada.</p>	<p>No porque no hay oportunidad, yo más cubro el tema de actualidad, se hicieron campeonatos de PES en el canal yo les pedía que me llamaran, pero no me llamaron, había un programa, pero el programa ya no salió, ahora se hacen retransmisiones de PES con el tema de las Eliminatorias, lo que yo hacía de chibolo lo hacen ahora. Como alguien que ya ha jugado tiene cierta noción mayor, porque hay tiempos que son distintos, uno que ya lo ha jugado lo conoce.</p>	<p>Nunca en un comentario dentro de la radio o en una nota he utilizado un lenguaje de videojuegos, pero sí en una conversación coloquial, he usado ciertas frases que suelen salir en FIFA. Publiqué una nota sobre el FIFA que va a tener la Copa Libertadores.</p>	<p>Bueno cuando hice la transmisión de la Champlay, no me pareció tan complicado porque ya conocía y no me preparé tanto porque ya lo tenía integrado porque siempre juego.</p>	<p>Una vez me tocó cubrir una liga rusa y gracias a jugar constantemente, me conocía a seis o siete jugadores automáticamente de ZENIT. Una vez me preguntaron el nombre de un estadio de Turquía y me lo sabía porque lo vi en juego. Hablar netamente de videojuegos, poco a lo tocamos en un día lo tocamos en la radio, hablamos sobre el DOTA y de ahí surgió el tema de los videojuegos, pero solo fue por 10-15 minutos.</p>	<p>Bueno sí he tenido que escribir distintas notas sobre videojuegos, me demoré bastante porque no estoy tan familiarizado con ciertos términos aparte de los de FIFA, pero sí lo tomo bien porque comprendo la relevancia e importancia de los videojuegos que mueven millones de dólares en torneos alrededor del mundo también me interesa meterme en ese mundo porque también te da más campo, ahora no solo es saber de fútbol, básquet sino también de esports, amplia más tu marco laboral</p>
<p><b>Repercusiones de la nota mencionada</b></p>	<p>En el aspecto del diario físico, es acorde al tiraje que tenga el periódico, en cuanto a las redes, sí tenía buena recepción también en la web, lo agradecen que le den ese tipo de información tanto así que se creó una sección de esports.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>En su gran mayoría han sido buenas y sobre todo de asombro porque hay muchos cuestionamientos sin sustento en torno a los videojuegos y cuando hablas con cifras con números puntuales con celebrities que favorecen con los videojuegos a poblaciones vulnerables.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>La respuesta es buena y alta porque hay muchos que juegan. Una vez Koky me etiquetó en un tweet que era sobre FIFA, la gente se sumó y otros periodistas también.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Totalmente generacional, mientras más jóvenes más lo valoran, lo disfrutan porque la tecnología les permite una mejor experiencia. Para las personas adultas quizá les parece una tontería, para ellos es un juego y ya. Es acorde a la edad si es positivo o no.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>No hubo repercusión.</p>	<p>Les ha gustado, ha pegado, siempre a la gente le gusta simular. En la CONMEBOL hacen simulaciones de partidos de Libertadores, en la Liga 1 hacen torneos con jugadores. Es atractivo sobre todo ahora.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Cuando publico algo en redes, para la gente es positivo, preguntan más. Existe interacción, pero es por vínculo, el día que esté la liga peruana ahí sí va a ser otra cosa.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Yo creo que la gente se entretiene por lo menos hasta que el fútbol regrese a su total normalidad, y que también luego de que todo sea normal la gente siga valorando todo lo que ha hecho el FIFA como una opción más de entretenimiento que mucha gente no lo consideraba. En definitiva, fue una vitrina para demostrar a las personas lo que son los esports.</p> <p><b>BUENA</b></p>	<p>Yo creo que es poco es un público reducido, existe aceptación, pero no es mucha, para nada masiva.</p> <p><b>POCA</b></p> <p>En mis redes sociales personales no suelo meter mucho. Creo que el público que consume fútbol y videojuegos no es el mismo, son bien distintos. En cuanto a Depor las notas tienen más pegada en Sudamérica por Colombia, Argentina, Uruguay, creo que indirectamente hacemos ese contenido para allá porque aquí la gente no es que busque directamente algo de videojuegos. Sobre todo en México leen bastantes nuestras notas.</p> <p><b>POCA</b></p>	
<p><b>¿En qué aspecto creen que hay más valor informativo: recreación de la realidad, tipo de contenido o valoración de jugadores?</b></p>	<p>Creo que en la parte de recreación porque hay ciertos jugadores, ciertas conductas que tiene donde es muy parecido a los jugadores, eso es algo que lo recrean de muy buena manera.</p>	<p>Indefectiblemente en la ficha del jugador porque tienes su edad, las otras posiciones, pases, velocidad, stamina, esa data le permite a un neófito así le guste en fútbol o no a saber y reconocer.</p>	<p>Bueno depende de lo que uno quiere, lo que a uno le interese lo bueno de ambos es que te da muchas posibilidades, si te interesa la parte de saber todo tienes una base de datos bastante amplia para conocer, si quieres la parte táctica puedes innovar y jugar, si eres pelotero, pistero, el FIFA te da ideas de trucos hay una gama de posibilidades, la paró con el taco la levantó, creo que ambos te dan una posibilidad de desarrollar lo que más quieras, y hay más posibilidades, yo valoro mucho conocer jugadores nuevos y experimentar posiciones raras te da la libertad.</p>	<p>Para mí en la modalidad de juego, poder llevar tus conceptos del fútbol y poder plasmarlos, verlos recreados, las pelotas paradas puedes hacer un montón de opciones, en cuanto a las valoraciones, es depende de lo que la FIFA te quiere dar, un poco inflado, pero no tanto. Lo que sí explotó es el modo carrera, el master league, es la mejor forma de jugar algo que se puede acercar al fútbol.</p>	<p>Creo que en el tema de las valoraciones porque están siendo valorados cuantitativamente, uno ve por ejemplo a uno de 50-60 más allá que uno lo pueda reconocer, uno los ve, pero no los elige, siempre busco elegir a los mejores porque están bien valorados.</p>	<p>La valoraciones de jugadores, la recreación de la realidad, la información real también, incluso la gran cantidad de equipos, ligas enteras, incluso el tema de tener a los equipos peruanos. La recreación de los estadios es importante, te da una mejor sensación de colocarte en ese partido, tratar de ser real lo más que se puedan.</p>	<p>Yo creo que es un conjunto. Partiendo que en su mayoría los jugadores se parecen, también cómo juegan y como corren, además de su celebración. Suma bastante el tema de los estadios, los ambientes, la hinchada, los cánticos, la vez pasada jugué una final de Champions y vi toda la animación y es una cosa alucinante son casi 5 minutos, se ve como se dan la mano, se toman la foto, es alucinante, en ese sentido sí es muy completo, te suma que sea lo más parecido posible del día a día.</p>	<p>Creo que es una mezcla de todo, los gráficos son una cosa importante pero es porque nos tienen acostumbrados a eso. Lo importante está en parte en la jugabilidad y el realismo, no tanto en gráficos, pero sí en la información que trae el juego.</p>	<p>Yo creo que pasa bastante por las gráficas. También el tema de los comentarios porque eso es lo que vas escuchando constantemente para que se te quede.</p>	<p>Bueno para mí está en la base de datos y en la valoración de los futbolistas, FIFA es más realista que PES. Pero como veo fútbol de lunes a domingo, algo que veas virtual que sea igual ya no te llama la atención. Igual el tema de la valoración, hacemos notas en el diario y explicamos en qué se basan.</p>

<p><b>¿Consideran que un periodista deportivo debería jugar estos videojuegos para estar al tanto de nueva información?</b></p>	<p>La verdad que no, uno como periodista debe confirmar y contrastar información, los videojuegos son válidos al igual que las redes sociales, pero no es lo ideal, es un caso extremo cuando se debe usar, pero no es una fuente principal, es una fuente que te complementa. Siempre se debe hacer periodismo de investigación para buscar la información.</p>	<p>No es obligatorio, pero sumaría, otra vez al ejemplo del chico de la Masía emergente que no tienes muchas referencias en internet, pero que a través de sus valoraciones puedas decidir si será una estrella o no, si es zurdo, derecho, lateral o volante. Al menos trataría de imitar al periodista de turno y decirle "pruébalo, miralo al menos, ambas desarrolladoras distintas, sopesalo y quizá te sirva, no perderías nada" ahora si no lo haces hay otras vías de informarte, pero si además te divierte, bienvenido sea. Recuerdo mucho un partido de Perú en la mayor y Carrillo tiene un tiro que la manda a la tribuna y dije "se le malogró el R2" ahí utilice una terminología gamer llevada a una narración tradicional y me parece que gustó y tuvo una buena respuesta en el canal y en social media, pero fue por algo del partido. Tratar de imponer algo solo porque me gusta y querer meterlo en pantalla para mí no va, hay que tener el tino necesario para encontrar el momento exacto.</p>	<p>No, debería no, es una herramienta, cada uno debe buscar la forma de mantenerse informado de mantenerse al tanto, puede que uno no le guste jugar, pero se quedan el día viendo videos de todos lados o se informan de otras cosas, no existe lo correcto ni lo incorrecto, la cosa es cómo uno sabe manejar la información que uno tiene a la mano, pero si tienes que estar preparado no puede llegar la hora que tengas que escribir un artículo o pararte al frente de una cámara y no estar preparado sobre el tema que te toque hablar. Como una máxima, como un <i>must do</i>, no, pero es una herramienta más, pero no es la única.</p>	<p>Para estar al tanto de toda la información, no. Para mí nunca superaría a meterte a ver un partido así sea a una liga de Kazajistán y al tiempo que te tomaría de investigar en una compu y leer, no creo que debería, pero como un entretenimiento es de la ptm y también si te interesa tratar de practicar y entender cómo se manejan los conceptos creo que sí son útiles, no creo que puedan reemplazar nunca a la información de primera mano.</p>	<p>Si creo que un periodista debe saber de todo, no sólo de fútbol, siendo periodista deportivo, debe saber de todo deporte y eso incluye los videojuegos, nuestro deber es informar, quizá no ser un experto del tema, pero debemos conocer algo. Yo no soy un experto, pero tengo una noción de qué es. Además el tema de la recordación es importante, yo lo aplico porque cuando juega Perú contra otra selección me acuerdo de los jugadores porque los he visto cuando jugaba con sus equipos.</p>	<p>Todos los periodistas juegan, de ahí nace la pasión, de ahí te crea el gusto por el deporte. Hay gente que no le gusta, pero para mí sí me ha ayudado un montón, es una herramienta más para poder sumar.</p>	<p>No considero que si no juegas, no vas a estar enterado sobre tal cosa. Creo que si tu afición va por ahí jugalo, y vas a encontrar algo relevante que te sume como información periodística y en cuanto contrastar información, si te sirve genial, pero no es que juega FIFA para aprender. Igual siempre tienes cosas bacanes en FIFA porque todo se parece, te va a sumar en tema de entretenimiento, tratar de equiparar algo que sea lo mismo porque el relator de FIFA debe saber cómo se mueven en el juego, como se juega y la información que no es igual a la realidad, por ahí pones al mejor relator de fútbol a narrar FIFA y no le sale, no digo que le sale mal, pero uno que es nativo de FIFA le puede salir mejor porque tiene un lenguaje instaurado.</p>	<p>Yo creo que no, durante todo este tiempo existieron periodistas deportivos que hicieron bien su trabajo sin jugar FIFA, ahora si desean ser periodista de esports, no es solo saber de fútbol, sino también saber del juego. Ahora periodistas tradicionales que están relatando FIFA y viceversa y no es lo mismo porque el relator de FIFA debe saber cómo se mueven en el juego, como se juega y la información que no es igual a la realidad, por ahí pones al mejor relator de fútbol a narrar FIFA y no le sale, no digo que le sale mal, pero uno que es nativo de FIFA le puede salir mejor porque tiene un lenguaje instaurado.</p>	<p>No me parece necesario. Creo que a los periodistas deportivos les gustan los videojuegos deportivos, pero más que nada se hace por diversión que buscar información del juego. Si queremos información tenemos internet o alguna alineación están en apps. Al menos si yo juego es por divertirme y no buscar información, y si la busco es porque se queda en mi cabeza por un tema de inercia por la constante repetición de los nombres. No se tiene la intención de hacerlo.</p>	<p>Yo creo que si, osea, es una forma de informarte, puedes informarte leyendo, viendo videos, reportajes. Creo que distintas fuentes de información te dan algo, cada una tiene sus ventajas. En el caso de FIFA tienes información fresca de todos los clubes, tienes todo al día. También es un complemento porque por ejemplo mañana juega el Bremen y hoy juego para tener una idea, además es divertido y a la mayoría de los periodistas les gusta.</p>
<p><b>¿Qué otras finalidades deberían tener los videojuegos deportivos?</b></p>	<p>En una sociedad que cada vez tiene una convivencia más digitalizada el camino es el de los esports, hacer de ese entretenimiento una profesión, como ya ocurre en países del primer mundo. Ese es el principal futuro que tienen los videojuegos.</p>	<p>Yo soy poco de jugar juegos de aventura, pero eso te despierta la creatividad, seguir un hilo de relato para mejorar la memoria versus seguir un partido rápido, creo que si te enfrascas bien en un juego necesitas 8 horas, pero si jugaras esos juegos. Mejoran la memoria, la creatividad, si has jugado Starcraft tienes que valorar y tomar decisiones.</p>	<p>A parte de la distracción, creo que desarrollas ciertas habilidades y mejoras ciertos sentidos, pero hay que tener cuidado con apearse tanto al juego y olvidarse del mundo exterior hay que recordar, si bien los videojuegos lo hacen más social, no hay que olvidar que la verdadera socialización está afuera, no nos olvidemos que la vida está afuera.</p>	<p>La difusión, el enriquecimiento de la industria, creo que puedo llegar a ganar más adeptos, a nosotros nos conviene que mientras más gente le interese el deporte o que más marcas quieran invertir en el deporte es mejor ya sea en el fútbol, en cualquier deporte, por ejemplo yo era fanático en el PS1 del Tony Hawk y que alguien monte un skate por el juego es bravazo. Los chibolos de 6-7 años les gusta el fútbol es chévere lo juegan y van a la casa y lo refuerzan. Para mí parte de mi elección por el periodismo deportivo, es por el amor al fútbol y en parte es por los videojuegos, que tiene el componente que es compartir con gente.</p>	<p>Para mí el juego es un pasatiempo un hobby para relajar, me parece interesante eso de jugar en línea con otros competidores, sirve para socializar no solo con peruanos, sino con gente de todo el mundo, hacer amigos, eso es bueno, pero obviamente con un límite de tiempo porque no está bueno que se queden pegados horas al frente de la TV. Por ahí hay grupos de gamers que se juntan una vez en un parque y comparten, es una comunidad.</p>	<p>Creo que sería bueno que el juego se siga ajustando a la realidad. Que se haga lo más real posible, que se amplíen más equipos en sudamerica.</p>	<p>Bueno económicas, comerciales, osea yo no tenía idea que existía Twitch, todo lo que tenga que ver con auspicios, licencias, incluso ahora tienes que pagar para jugar online. Todo lo que aglomera el mundo de los videojuegos, los esports, aglomera mucho dinero.</p>	<p>Me parece que generan comunidades, te enseñan en el trabajo en equipo además de agilizar la mente, también es una vía de escape para poder liberar la mente.</p>	<p>Creo que te aleja de los problemas, los videojuegos te despejan un par de horas de lo que está pasando a tu alrededor, la paso bien. Me libero estando tranquilamente, te alivia y relaja bastante, te quita el estrés de la vida real. Te metes a este mundo virtual y estás tranquilo un momento.</p>	<p>Me parece interesante lo que hace Beckham con el equipo que ha comprado, lo que le interesa es un equipo de fútbol y va a buscar por todo el mundo a los mejores jugadores en cada videojuego. Esa es una oportunidad para aquellos que son unos capos jugando pero que no tienen la oportunidad. Es darle una mano a gente que no tiene muchos recursos también.</p>

# ANEXO 3: Resultado del test de Bartle

## Alberto Parodi:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 67% Achiever

What Bartle says:

♦ Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subservient to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).

You are also:

**60% Socialiser**

**47% Killer**

**27% Explorer**

This result may be abbreviated as ASKE



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Carolina “Carolo” Vásquez:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 67% Explorer

What Bartle says:

♦ Explorers delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. bugs) and figuring out how things work. Scoring points may be necessary to enter some next phase of exploration, but it's tedious, and anyone with half a brain can do it. Killing is quicker, and might be a constructive exercise in its own right, but it causes too much hassle in the long run if the deceased return to seek retribution. Socialising can be informative as a source of new ideas to try out, but most of what people say is irrelevant or old hat. The real fun comes only from discovery, and making the most complete set of maps in existence.

You are also:

**53% Socialiser**

**53% Killer**

**27% Achiever**

This result may be abbreviated as ESKA



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## David Chávez:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 67% Explorer

What Bartle says:

♣ Explorers delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. bugs) and figuring out how things work. Scoring points may be necessary to enter some next phase of exploration, but it's tedious, and anyone with half a brain can do it. Killing is quicker, and might be a constructive exercise in its own right, but it causes too much hassle in the long run if the deceased return to seek retribution. Socialising can be informative as a source of new ideas to try out, but most of what people say is irrelevant or old hat. The real fun comes only from discovery, and making the most complete set of maps in existence.

You are also:

**60% Achiever**

**40% Killer**

**33% Socialiser**

This result may be abbreviated as EAKS



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Denis Prince:

### La prueba de Bartle de la psicología del jugador

#### Eres 60% asesino

Lo que dice Bartle:

♣ Los asesinos obtienen sus patadas al imponerse a los demás. Esto puede ser "agradable", es decir. los empleados están haciendo el bien, pero pocas personas practican este enfoque porque las recompensas (un brillo interno cálido y acogedor, aparentemente) no son muy importantes. Con mucha más frecuencia, las personas atacan a otros jugadores con el objetivo de matar a sus personajes (de ahí el nombre de este estilo de juego). Cuanto más masiva era la angustia, mayor era la alegría del asesino por haberla causado. Por lo general, se requiere la puntuación de puntos normal para ser lo suficientemente poderoso como para comenzar a causar estragos en serio, y la exploración de un tipo es necesaria para descubrir nuevas e ingeniosas formas de matar personas. Incluso socializar a veces vale la pena más allá de burlarse de una víctima reciente, por ejemplo, para descubrir los hábitos de juego de alguien o para discutir tácticas con otros asesinos. Ellos' Sin embargo, todo significa un fin; solo sabiendo que una persona real, en algún lugar, está muy molesta por lo que acabas de hacer, pero no pueden hacer nada al respecto, ¿hay alguna verdadera diversión jugosa que dispare adrenalina?

También eres:

**53% explorador**

**53% cumplidor**

**33% socializador**

## Franz Tamayo:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 80% Killer

What Bartle says:

♣ Killers get their kicks from imposing themselves on others. This may be "nice", ie. busybody do-gooding, but few people practice such an approach because the rewards (a warm, cosy inner glow, apparently) aren't very substantial. Much more commonly, people attack other players with a view to killing off their personae (hence the name for this style of play). The more massive the distress caused, the greater the killer's joy at having caused it. Normal points-scoring is usually required so as to become powerful enough to begin causing havoc in earnest, and exploration of a kind is necessary to discover new and ingenious ways to kill people. Even socialising is sometimes worthwhile beyond taunting a recent victim, for example in finding out someone's playing habits, or discussing tactics with fellow killers. They're all just means to an end, though; only in the knowledge that a real person, somewhere, is very upset by what you've just done, yet can themselves do nothing about it, is there any true adrenalin-shooting, juicy fun.

You are also:

**53% Achiever**

**40% Explorer**

**27% Socialiser**

This result may be abbreviated as KAES



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

#### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Jorge Cuba:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 73% Achiever

What Bartle says:

♠ Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subservient to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).

You are also:

**53% Socialiser**

**40% Killer**

**33% Explorer**

This result may be abbreviated as ASKE



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

#### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Jorge Pozo:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

**You are 73% Socialiser**

What Bartle says:

♥ Socialisers are interested in people, and what they have to say. The game is merely a backdrop, a common ground where things happen to players. Inter-player relationships are important: empathising with people, sympathising, joking, entertaining, listening; even merely observing people play can be rewarding - seeing them grow as individuals, maturing over time. Some exploration may be necessary so as to understand what everyone else is talking about, and points-scoring could be required to gain access to neat communicative spells available only to higher levels (as well as to obtain a certain status in the community). Killing, however, is something only ever to be excused if it's a futile, impulsive act of revenge, perpetrated upon someone who has caused intolerable pain to a dear friend. The only ultimately fulfilling thing is not how to rise levels or kill hapless drips; it's getting to know people, to understand them, and to form beautiful, lasting relationships.

You are also:

**60% Killer**

**47% Explorer**

**20% Achiever**

This result may be abbreviated as SKEA

 [Tweet](#)

[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Jose Carlos Armendariz:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

**You are 67% Socialiser**

What Bartle says:

♥ Socialisers are interested in people, and what they have to say. The game is merely a backdrop, a common ground where things happen to players. Inter-player relationships are important: empathising with people, sympathising, joking, entertaining, listening; even merely observing people play can be rewarding - seeing them grow as individuals, maturing over time. Some exploration may be necessary so as to understand what everyone else is talking about, and points-scoring could be required to gain access to neat communicative spells available only to higher levels (as well as to obtain a certain status in the community). Killing, however, is something only ever to be excused if it's a futile, impulsive act of revenge, perpetrated upon someone who has caused intolerable pain to a dear friend. The only ultimately fulfilling thing is not how to rise levels or kill hapless drips; it's getting to know people, to understand them, and to form beautiful, lasting relationships.

You are also:

**47% Explorer**

**47% Achiever**

**40% Killer**

This result may be abbreviated as SEAK

 [Tweet](#)

[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Marco Cabrera:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 60% Achiever

What Bartle says:

- ♦ Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subservient to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players).

You are also:

**60% Killer**

**40% Explorer**

**40% Socialiser**

This result may be abbreviated as AKES



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

#### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.

## Rodrigo Morales:

### The Bartle Test of Gamer Psychology

#### You are 73% Socialiser

What Bartle says:

- ♥ Socialisers are interested in people, and what they have to say. The game is merely a backdrop, a common ground where things happen to players. Inter-player relationships are important: empathising with people, sympathising, joking, entertaining, listening; even merely observing people play can be rewarding - seeing them grow as individuals, maturing over time. Some exploration may be necessary so as to understand what everyone else is talking about, and points-scoring could be required to gain access to neat communicative spells available only to higher levels (as well as to obtain a certain status in the community). Killing, however, is something only ever to be excused if it's a futile, impulsive act of revenge, perpetrated upon someone who has caused intolerable pain to a dear friend. The only ultimately fulfilling thing is not how to rise levels or kill hapless drips; it's getting to know people, to understand them, and to form beautiful, lasting relationships.

You are also:

**60% Explorer**

**33% Achiever**

**33% Killer**

This result may be abbreviated as SEAK



[Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education \(Digital Education and Learning\)](#)

#### Background & Acknowledgements

The Bartle Test is based on the player types identified by the legendary Richard Bartle in his paper, [Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs](#). It is strongly recommended that you read this paper if you wish to find out more about your player type, and what it all means. Bartle revisits and expands upon these ideas in his book, [Designing Virtual Worlds](#), which is also recommended if you wish to delve a little deeper.

The original Bartle Test was created by Erwin S. Andreasen and Brandon Downey and this implementation is based on the question data which Andreasen has made available at <http://www.andreasen.org/bartle/>.

The impetus behind creating this version was the demise of the version hosted at GamerDNA, which I previously used when teaching.