



**DEPORTES ELECTRÓNICOS EN CHILE:
EL DISPAR CAMINO DE SUS INSTITUCIONES**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PERIODISTA

Categoría: Reportaje

RODOLFO CÉSAR ANTONIO CAMPOS PEREIRA

PROFESOR/A GUÍA: CLAUDIO SALINAS MUÑOZ

SANTIAGO DE CHILE

2023

ÍNDICE

Introducción. Rompiendo estereotipos con ratón y teclado	Pág 3
Capítulo 1. League of Legends: Del amateurismo a la profesionalización	Pág 13
Capítulo 2. Counter-Strike: Decepciones y una constante luz de esperanza	Pág 21
Capítulo 3. FIFA: El deporte electrónico rey	Pág 30
Capítulo 4. Una mirada psicológica al deportista electrónico	Pág 43
Capítulo 5. Los grandes desafíos de la escena femenina en Chile y el mundo	Pág 50
Capítulo 6. Los deportes electrónicos autogestionados	Pág 61
Capítulo 7. Rebirth Esports: Un working class hero	Pág 68
Capítulo 8. Católica Esports: De San Carlos a la cancha virtual	Pág 80
Capítulo 9. Azules Esports: Cuando la victoria es efímera y el fracaso es eterno.....	Pág 89
Capítulo 10. Una nueva temporada competitiva	Pág 99

ROMPIENDO ESTEREOTIPOS CON RATÓN Y TECLADO

El fin de la Segunda Guerra Mundial dejó como legado la destrucción de grandes urbes a lo largo del mundo. Pero también permitió el desarrollo de nuevas tecnologías, que emigraron de la inteligencia militar y aterrizaron en la vida cotidiana de millones de personas.

La invención de la computadora, durante los años 30, simplificó muchas tareas basadas en cálculo, pero también dio vida a uno de los formatos de entretenimiento más lucrativos de la actualidad, los videojuegos.

El primitivo *Pong*, lanzado en noviembre de 1972, fue protagonista de miles de cenas familiares y encuentros casuales, creando una dinámica que hasta ese momento nadie había experimentado, el jugar frente a una pantalla. Lo que comenzó como una serie de píxeles moviéndose en un monitor monocromático, hoy en día es considerado, por muchos, como una expresión artística. Los videojuegos contemporáneos son capaces de albergar universos y, por cierto, relatarnos complejas historias, sacándonos más de una lágrima en el proceso.

Grand Theft Auto V, videojuego que vio la luz en 2013, es considerado como uno de los productos de entretenimiento más exitosos de la historia. El popular GTA ha superado los 6 billones de dólares en ganancias, dejando en ridículo a colosos del cine como *Avengers: Endgame* y sus 2.8 billones en recaudación. Estamos ante una verdadera revolución multimedia, que no parará de crecer ni en el corto ni en el largo plazo.

Casi de la mano con los videojuegos, han resaltado competidores que poseen una habilidad en el juego bastante mayor al promedio. Siempre admiramos a aquel familiar cercano al que nunca le pudimos ganar en partidos de FIFA, jactándose de las horas que le han dedicado al juego.

Para muchos esto puede ser considerado una adicción, pero existen algunos jugadores y jugadoras que han roto con los moldes de un mero “pasatiempo”, profesionalizando este campo, en un formato similar al de disciplinas como el fútbol y el tenis.

A esto lo denominamos deportes electrónicos. Los universalmente conocidos como esports son competencias de videojuegos en las que participan los mejores jugadores del mundo. Con el paso del tiempo, muchos de estos han podido vivir de este formato, firmando millonarios contratos con reconocidos patrocinadores.

Pero no solo se trata de competencias esporádicas. La escena mundial de deportes electrónicos es igual de compleja que la de los deportes tradicionales, con torneos nacionales, internacionales e incluso con segundas y terceras divisiones.

Pero el origen de los esports no es tan glamoroso como lo conocemos actualmente.

De nicho a deporte

“La primera Olimpiada Intergaláctica de Spacewar será llevada a cabo aquí, miércoles 19 de octubre, a las 20:00 horas. El primer lugar será una suscripción anual a la revista Rolling Stone. El evento principal será cubierto por el reportero de Stone Sports, Stewart Brand y fotografiado por Annie Liebowitz. ¡Cerveza gratis!”, rezaba un afiche colocado en los pasillos de la Universidad de Stanford, hace más de 50 años.

Los orígenes de lo que hoy denominamos esports distan bastante de las luces, fuegos artificiales y el estatus de ídolos que hoy mantienen sus competidores. El primer torneo del que se tiene registro tomó lugar en octubre de 1972, en Estados Unidos.

Fue así como se promocionó el campeonato de *Spacewar*, videojuego desarrollado en 1962 en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Los ancestrales computadores PDP-1 vieron a Bruce Baumgart coronarse como el primer campeón de un torneo de deportes electrónicos, reclamando su suscripción a Rolling Stones.

Décadas más tarde, en los años 90, se produjo la masificación de internet y el desarrollo de los juegos en línea. Ya no era necesario juntarse en grandes salones para llevar a cabo torneos de esports: la escena competitiva podía crecer desde casa.

Junto a la red también llegaron las nuevas tecnologías, que facilitaron el jugar desde la computadora. Nuevos géneros de videojuegos surgieron, como los famosos juegos de disparo en primera persona o First Person Shooter (FPS).

Si *DOOM* fue el FPS que marcó un antes y después en los videojuegos, fueron Quake y Unreal Tournament los encargados de hacer del género un gran deporte electrónico. La Cyberathlete Pro League se alzó como una de las primeras organizadoras de torneos en el mundo, llevando a cabo las primeras competiciones de Quake, Warcraft y Counter-Strike. Durante estos días también se realizaron los primeros grandes acercamientos de las marcas con los deportes electrónicos. Nintendo, una de las desarrolladoras de videojuegos más grandes del mundo, realizó campeonatos mundiales en donde más de un centenar de jugadores de todos los rincones del mundo disputaron la final presencial en California, en

1990.

Fue a fines del siglo XX cuando el mundo se enteró que los deportes electrónicos no eran solo fruto del desarrollo tecnológico occidental, pues en oriente se fraguaba una escena gigantesca, que adoptó y consideró a los esports como un fenómeno cultural. Y es que no hay país que haya vivido un crecimiento tan vertiginoso de esta disciplina como Corea del Sur.

La crisis asiática de 1997 golpeó fuertemente a los hogares coreanos, haciéndolos desprenderse de un bien tanpreciado como la conexión a internet. Es por eso que los cyber cafés nacieron como la alternativa para aquellos que quisieran navegar por páginas web. Estos recintos vieron nacer a una subcultura ligada a los videojuegos, compitiendo día y noche en masivos certámenes en línea como el famoso y recordado Starcraft.

Los denominados PC Bang y sus tarifas de 1 dólar la hora fueron el nido de las primeras estrellas de los esports asiáticos, transformando a Seúl en la capital mundial de los deportes electrónicos. Aquellos pioneros no solo tuvieron que combatir ante el escenario económico catastrófico de fines de los 90, también batallaron contra sus familias, quienes deseaban de todo corazón tener a un hijo profesional que los sacara de la miseria en la que se encontraban.

Actualmente, en Corea ya existen establecimientos donde se puede estudiar para perfeccionarse en los deportes electrónicos. La “Game Coach Academy”⁷ de Seúl es una academia acreditada por el gobierno local que ofrece programas de entrenamiento en diversos videojuegos, permitiendo a sus alumnos y alumnas, algún día, alcanzar el sueño de ser jugadores profesionales.

Este es el reflejo de una industria que crece como la espuma y que en 2020, durante plena pandemia, generó ganancias cercanas a los 2 billones de dólares. Y es que, mientras muchos estadios del mundo estaban cerrados por el confinamiento, los ojos de millones de personas se volcaron a las competencias de esports, que no requerían de un lugar presencial para llevarse a cabo, sin riesgo alguno de contagiar a sus jugadores.

Debido a esto, muchas instituciones deportivas tradicionales se han subido a este carro,

creando sus propias divisiones de deportes electrónicos. A muchos les parecerá raro, pero ya se está haciendo costumbre ver a equipos como el Paris Saint-Germain, Barcelona, Schalke 04, Valencia o Flamengo -solo por mencionar algunos clubes- ser parte de las principales competiciones de esports en el mundo.

No hace falta ir muy lejos para ver casos similares. La Universidad de Chile y la Universidad Católica son representadas por equipos de esports, apodados Azules Esports y Católica Esports.

A pesar de su corto tiempo en la escena, ambas escuadras lograron un rápido éxito. El equipo de League of Legends de Azules Esports clasificó a la Liga Latinoamérica (LLA), máxima competencia del juego en nuestra región.

Y es que el League of Legends no es algo menor. Para muchos, este juego es considerado como el deporte electrónico más popular del mundo. Cada fin de año, se realiza su campeonato mundial, el Worlds, que ha llenado multitudinarios estadios como el Nido de Pájaro en China, otrora sede de los Juegos Olímpicos de Beijing 2008.

El juego fue desarrollado por la compañía Riot Games, que también se han encargado de gestionar su escena de esports. Es ella la que organiza los más grandes torneos del mundo, con ligas en Estados Unidos, Europa, China, Corea o Latinoamérica, entre otros países y continentes.

Lo que hace medio siglo fue considerado como un torneo universitario, hoy es una escena competitiva multimillonaria. En 2021, los jugadores del equipo Team Spirit se llevaron a casa más de 18 millones de dólares, tras levantar la copa del The International 10, una de las competencias de deportes electrónicos más grandes del año.

Los esports barrieron con los prejuicios y hoy son una verdadera profesión, que incluye contratos profesionales, viajes por el mundo y una influencia tan grande como la de los deportistas de élite. Solo basta con mencionar el caso del chino Jian 'Uzi' Zi-Hao, ex jugador de League of Legends, quien se transformó en rostro oficial de Nike, haciendo campaña junto al basquetbolista LeBron James.

Solo en concepto de ganancias por torneos hay jugadores que amasan millones y millones de dólares en sus cuentas bancarias. El caso más emblemático es el de Johan 'N0tail' Sundstein. El danés de 26 años ha triunfado en uno de los videojuegos más influyentes de los deportes electrónicos, DOTA 2, llevándose a casa cerca de 7 millones de dólares, solamente por competencias ganadas.

Pero todavía quedan deudas pendientes para hacer de los deportes electrónicos un ambiente más inclusivo. Al tratarse de videojuegos en donde priman los rápidos reflejos y grandes cantidades de botones, aún no existen ligas dedicadas a jugadores con discapacidades psicomotrices.

Aún más preocupante es el bajo protagonismo que tienen las mujeres dentro de la disciplina. Un buen ejemplo es la competencia del videojuego Overwatch, uno de los FPS más populares de la actualidad. Su campeonato principal, la Overwatch League, es una de las ligas de deportes electrónicos económicamente más rentables del mundo. Su coste de inscripción alcanzó los 60 millones de dólares y sus partidas se llevan a cabo en las ciudades que albergan un equipo dentro de ésta. El problema es que, de los 200 jugadores participantes en la Overwatch League, solo uno ha sido mujer. Se trata de Kim 'Geguri' Se-yeon, quien en la temporada inaugural de la competencia representó a los "Shanghai Dragons", terminando la temporada regular con 0 victorias y 40 caídas, haciendo de esta la racha de derrotas más grande de cualquier equipo deportivo en el planeta.

El solo ser parte de la "Overwatch League" ha transformado a 'Geguri' en una de las figuras femeninas más importante de los esports, una disciplina dominada por los hombres, pero también por el machismo. Y es que la mismísima Riot Games, a cargo de la competencia de League of Legends, ha debido pagar millonarias compensaciones económicas a sus empleadas, tras conocerse graves casos de conductas machistas dentro de la empresa, las cuales comprendían una "cultura de hermandad masculina": sexismo, acoso sexual y diferencias salariales entre hombres y mujeres.

Pero estas carencias, era que no, también existen en las regiones económicamente menos desarrolladas, las que tienen la última prioridad en el crecimiento de los deportes electrónicos.

Los esports del Tercer Mundo

Sobrevivencia, esa es la prioridad de muchas personas que viven en países subdesarrollados, quienes carecen de garantías que son consideradas esenciales en la Declaración Universal de Derechos Humanos, tales como el derecho a la educación, libertad de expresión y acceso a servicios básicos.

Es por eso que el acceso a una consola de videojuegos o un computador es considerado como un verdadero lujo, al cual tienen acceso aquellos pocos que poseen ingresos mayores al salario mínimo de cada país. No es de extrañar que en regiones como África la presencia de los deportes electrónicos sea casi nula. League of Legends, el esports más popular del mundo, no posee ligas patrocinadas en esta región, por lo que sus jugadores deben gestionar sus propias competencias amateurs, sin salarios ni infraestructura.

En la actualidad, son unas pocas organizadoras de torneos las que se encargan de mantener viva la escena en el continente, muchas de estas afiliadas a la Africa eSports Championship, que mantiene ligas nacionales en más de 24 países.

Una de sus grandes excepciones es Sudáfrica, una de las naciones con mejor presente económico de la región. Mucha de su juventud, sobre todo la blanca, es bastante asidua a los esports, fanática del popular juego de disparos Counter Strike: Global Offensive. El país cuenta con diversas organizadoras de torneos, las cuales también se especializan en Overwatch y en el siempre popular FIFA.

Pero si de naciones subdesarrolladas hablamos, Pakistán tiene una de las mejores historias de superación en lo que a deportes electrónicos respecta. El país asiático es el quinto más poblado en el mundo, con más de 200 millones de personas. Su pujante fuerza trabajadora no se ha materializado en una exitosa economía. Muy por el contrario, Pakistán vive al borde de una crisis humanitaria debido a los conflictos con su vecina India, que podrían detonar una guerra nuclear, en el peor de los casos.

Su Producto Interno Bruto apenas supera al de Chile, con un salario mínimo que no llega a los \$150 mil pesos chilenos. Ese es el panorama en el que está inmersa la escena

competitiva pakistaní, quienes se reúnen en torneos autogestionados de juegos de lucha. Los “fighting games” son uno de los formatos más amables para aquellos que quieren

mirar esports por primera vez. La mayoría de estos videojuegos comprenden a dos luchadores golpeándose hasta vaciar la barra de vida de su rival, nada muy complejo.

Hace unos años nadie conocía el poderío de Pakistán en los fighting games. Esta escena está dominada por jugadores japoneses, quienes viajan por todo el mundo, patrocinados por equipos de gran poderío. Los jugadores pakistaníes no corren con la misma suerte, manteniendo su competencia como un nicho, disputando torneos de forma local y a puertas cerradas.

Pero bastó con que uno de sus representantes pudiera abandonar el país, para que el mundo de los esports pusiera sus ojos en Pakistán. Es el caso de Arslan ‘Arslan Ash’ Sidiqque, uno de los mejores jugadores de Tekken 7 en el planeta.

Luego de mucho esfuerzo, Arslan consiguió un boleto para viajar a Japón y disputar el “Evolution Championship Series Japan 2019”, el torneo de lucha más importante de Asia. Con solo 4 horas antes de su inicio, Arslan viajó desde su ciudad natal hasta Fukuoka, Japón, llegando minutos antes de la hora límite. Ya en el evento, ‘Arslan Ash’ despachó a los mejores jugadores del mundo en partidas que no fueron transmitidas en internet, ya que nadie conocía el potencial de este jugador. Para sorpresa de todos, Arslan se proclamó campeón de dicha competencia, siendo uno de los tantos torneos ganados por el pakistaní durante su exitosa carrera.

A falta de consolas y computadoras, muchos gamers de escasos recursos han recurrido a los teléfonos celulares. Estos dispositivos nos ponen a disposición una gran biblioteca de juegos, los cuales nos han mantenido ocupados durante horas y horas. Uno de los videojuegos para móviles que ha logrado un excepcional éxito en los deportes electrónicos es Free Fire. Este juego, completamente gratuito, pertenece al reciente género de los “battle royale”, en el cual los jugadores deben ser el último hombre en pie, tras eliminar a toda la competencia.

Debido a lo accesible de Free Fire, que puede ser jugado hasta en los smartphones más antiguos, ha cobrado fama en zonas del Tercer Mundo como el sudeste asiático, Brasil y

América Latina. Lamentablemente, su éxito no ha sido cubierto por los medios informativos de países desarrollados, debido a la baja popularidad del juego en Estados Unidos y Europa.

Pero basta con mencionar que la “Free Fire World Series 2019”, el torneo de Free Fire más grande de cada año, tuvo un pico de sintonía que superó los 2 millones de espectadores, superando al “The International” de DOTA 2 del mismo año, una de las competencias más masivas en todo el mundo de los deportes electrónicos.

“La Free Fire World Series” se llevó a cabo en Río De Janeiro, con un pozo de premios a repartir de \$400 mil dólares. El campeón fue nada más y nada menos que el “Corinthians”, filial de esports del popular club deportivo brasileño, ganador de una Copa Libertadores y dos Mundiales de Clubes.

Nuestro país también cuenta con una multitud de historias, narradas por aquellos protagonistas que han puesto su grano de arena para hacer surgir la escena de deportes electrónicos en Chile. Desde los jugadores más populares del League of Legends hasta aquellos periodistas que han creado medios especializados, todos han aportado en el desarrollo de nuestras competiciones, un ecosistema que puede ser bastante ingrato.

El objetivo de esta memoria será armar un panorama general de los deportes electrónicos en nuestro país, tanto en sus orígenes, presente y futuro. A lo largo de los capítulos, nos enfocaremos en la influencia que han tenido escuadras deportivas tradicionales como la Universidad de Chile y Universidad Católica.

El reportaje se dividirá en tres partes. En la primera haremos una introducción a este ecosistema, desde tres de sus escenas competitivas más influyentes, League of Legends, FIFA y Counter Strike. También hablaremos con una psicóloga deportiva, quien ha establecido diferencias en la mentalidad de un deportista tradicional con un jugador de esports. Por último, haremos un análisis del competitivo de deportes electrónicos femeninos, desde la visión de una de sus representantes más exitosas.

En la segunda parte abordaremos el presente de los esports en Chile. Aquí dialogaremos con dueños de equipos profesionales, quienes partieron de manera autogestionada y que con mucho esfuerzo pudieron alcanzar el éxito.

Por último, tendremos la visión de integrantes de Católica Esports y Azules Esports, analizando su impacto en los deportes electrónicos locales.

LEAGUE OF LEGENDS: DEL AMATEURISMO A LA PROFESIONALIZACIÓN

“¡Acaban de hacer historia los jugadores de KLG, dejando la copa en casa, no sale de Latinoamérica Sur, logrando hacer algo que nadie había hecho!”, exclamaban los relatores ante un Teatro Caupolicán lleno, quienes con sus gritos de “¡KLG” vieron como Kaos Latin Gamers, equipo estrella de Sudamérica, se quedaba con la Copa Latinoamérica 2015, tras un categórico 3-0.

Uno de los jugadores de ese equipo campeón era Felipe ‘Helior’ Pastenes, uno de los primeros jugadores profesionales de League of Legends en Chile. Pero los inicios de ‘Helior’ se remontan a una escena mucho más modesta, época que lo ha transformado en uno de los máximos ídolos en la historia del League of Legends, el videojuego más famoso en la escena mundial de los deportes electrónicos.

Como uno de los pioneros en nuestro país, Felipe llamó la atención de los primeros equipos de nuestra región, gracias al sistema de rankings en League of Legends, que muestra a los jugadores mejores posicionados.

“Siempre me gustaron mucho los videojuegos, entonces cuando empecé a jugar LoL se me dio y empecé a subir en el ranking. Llegué muy alto y entonces todos los equipos te buscan y te invitan”, dice Felipe.

Su primera experiencia profesional fue representando a Renegades of Hell (RoH), que fue cuna de los primeros grandes talentos del League of Legends chileno. Desde su apertura, en 2012, hasta su cierre, tres años después, RoH contó con jugadores como ‘Gambite’, ‘Kz’, ‘Filopo’, y ‘Juliostito’, quienes siguen compitiendo como jugadores activos.

A su vez, Renegades of Hell fue parte de la primera camada de equipos profesionales en nuestro país, junto a ChiLeanFivE y Royal Paladin Eclipse. Según Pastenes, “en esa época Riot Games aún no llegaba a Latinoamérica, entonces eran torneos organizados por marcas, principalmente. Me acuerdo de que en esa época estaba la Liga Samsung, que era el torneo nacional más grande”.

Hoy el panorama es muy distinto. Actualmente, la competición latina más grande es la Liga Latinoamérica (LLA), que reúne a los 8 mejores equipos de la región. Sus competidores cuentan con contrato, como cualquier otro empleo formal, recibiendo un sueldo estable por parte de la organizadora de la competencia, Riot Games, a lo que se suman las bonificaciones de los respectivos equipos por los cuales estén jugando.

El mero concepto de recibir dinero era algo impensado diez años atrás, en torneos que se disputaban en un marco de amateurismo, autogestionados y con premios austeros como un mouse y un teclado. A ‘Helior’ le tocó estar en ambos escenarios y ha vivido toda la evolución profesional de League of Legends en Latinoamérica.

“Un gran problema que pasaba mucho era que los equipos se disolvían rápidamente. Como no existían contratos, un día podía haber un equipo muy bueno, y al día siguiente ya no había ningún miembro, faltaba consistencia. El jugador profesional de ahora, en cambio, tiene un contrato, entonces tiene más estabilidad. Él sabe cuánta plata va a recibir, dónde va a estar, quién va a cuidar de él y eso es algo que no existía antes”, explica ‘Helior’.

El “sobrevivir” a los primeros años fue clave para armar una escena competitiva tan profesionalizada como la actual. Los primeros jugadores de League of Legends competían por vocación, aguantando decepciones, nula remuneración económica e, incluso, las malas prácticas por parte de organizadores y dueños de equipos. Esto no es de extrañar, pues el mundo de los deportes electrónicos cuenta con protagonistas muy jóvenes. Tanto jugadores como directivos comienzan su carrera incluso antes de los 20 años de edad, con una gran inmadurez. A tal llega la “juventud” de esta escena, que un *player* de 25 años ya mantiene el estatus de “veterano”.

Su llegada a lo más alto

La constancia de ‘Helior’ le permitió llegar el 2013 a Kaos Latin Gamers (KLG). KLG fue el primer equipo chileno en profesionalizar la escena, siendo una de las escuadras líderes en América Latina. Durante su época de gloria, Kaos Latin Gamers fue el mejor equipo de League of Legends en nuestra región, contando en su palmarés 8 copas latinoamericanas y dos participaciones en el mundial de LoL.

En KLG, ‘Helior’ conquistaría una Liga Samsung, dos Copas Latinoamérica Sur y dos Copa Latinoamérica, una especie de Súper Copa que enfrentaba a los campeones de Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur. Los logros de Pastenes contribuyeron a que Kaos Latin Gamers se alzara como el gran protagonista de los esports latinos.

Fueron 5 años de dominio indiscutido, que empezaría su declive con el repentino fallecimiento de su fundador, José ‘Cuballende’ Martínez, en octubre del 2018. Precursor de los esports en LATAM, el puertorriqueño murió a los 39 años, colaborando en el desarrollo de competitivos como Starcraft y League of Legends, tras su llegada a Chile.

A partir del 2019, Kaos Latin Gamers acabaría su racha victoriosa en la ya extinta Copa Latinoamérica Sur, antes de la unificación de las competencias de América del Norte y América del Sur. KLG alcanzó a competir en la Liga Latinoamérica del pasado año, con paupérrimos resultados. Tal fue su fracaso, que la escuadra terminaría perdiendo la categoría ante Azules Esports, equipo del Club Deportivo Universidad de Chile, a fines de ese año.

“KLG viene así desde hace un tiempo, en general es un equipo que toma bastantes riesgos. Siempre hacen cambios bruscos que pueden salir bien o mal. Es un club que en un torneo puede salir primero y después quedar en los últimos lugares. Igual uno podría pensar que en un futuro vuelva a estar arriba de la tabla, pero todo se debe al deficiente staff de administración que tienen”, analizó Pastenes.

De ahí en más todo fue polémica para Kaos Latin Gamers. Personajes del medio acusaron a su actual dueño, Francisco 'R4ver' Osorio, de manejo indebido del dinero del equipo. Meses después de perder la categoría en la LLA, KLG anunció su llegada a la Liga de Honor Entel, máxima liga chilena de League of Legends, que oficia como una de las segundas divisiones de la Liga Latinoamérica.

Pero el éxodo de 'Helior' de Kaos Latin Gamers se gestó mucho antes, el año 2016. El resto de ese año representó a Furious Gaming para, posteriormente, dar un nuevo salto en su carrera.

Colgando el teclado

A fines de 2016, Helior se transformó en cofundador y copropietario de Legatum, un nuevo equipo competitivo de League of Legends. Junto a Claudio ‘ClatoS’ Navarrete y Luciano ‘Omi’ Lambelet llevaron a cabo este proyecto autogestionado, logrando un rápido ascenso a la Copa Latinoamérica Sur. En su primera etapa en Legatum, Pastenes cumplió los roles de jugador y directivo, iniciando el camino hacia su retiro, para hacerse cargo de las materias administrativas de la escuadra.

“Cuando estuve en Legatum era muy pesado ver las dos cosas, tanto por el tiempo como por tener diferentes puntos de vista con las demás personas encargadas. A veces quizás es difícil saber qué decisiones tomar”, relató Pastenes.

Pero para ‘Helior’ este nuevo desafío fue un agrado, ya que le permitió hacerse cargo de temas administrativos, algo que siempre le interesó. También le permitió retirarse como jugador, sin necesariamente abandonar la competencia. Una vez retirado se preparó para la PSU, para posteriormente ingresar a la carrera de Ingeniería Comercial.

Sus habilidades comunicativas y estatus de ídolo le permitieron recibir una oferta de Riot Games, organizadora de la Copa Latinoamérica Sur y posterior Liga Latinoamérica. ‘Helior’ relata que siguió ligado porque “tengo una buena relación con Riot Games, entonces trabajaba en los torneos cuando faltaban comentaristas. También llegué a ser asistente de la Liga Latinoamericana, haciendo labores administrativas o cosas necesarias para su funcionamiento”.

Su retiro se produjo justo antes de la formación de la Liga Latinoamérica, el año 2019, la que vio el nacimiento de All Knights, propiedad de Felipe Rossi, sobrino de Carlos Heller, actual dueño del grupo Bethia, propietarios del canal de televisión nacional Mega, y quien también fuese el máximo accionista del Club Deportivo Universidad de Chile. Su gran soporte económico les permite contar con jugadores y equipamiento de primer nivel, casas en Chile y México, y un contrato con la marca de indumentaria deportiva Puma.

Su influencia fue inmediata, contando con una gran fanaticada y buenos resultados en sus primeros años de competencia, levantando la copa de la Liga Latinoamérica en el torneo de Apertura del año 2020. Para 'Helior' la llegada de un equipo como All Knights, con un gran grupo económico detrás, no hace más que beneficiar la competencia.

“Definitivamente es positivo, All Knights fue pionero en el tema de contratar, trayendo los primeros jugadores de nacionalidad coreana. Tiempo después, los demás equipos se tuvieron que adaptar y también hicieron lo mismo para igualar el nivel. A pesar de ser un equipo manejado por gente que quizás no ha estado en el rubro, tienen una mirada más empresarial y de marketing. No sé si la palabra es ‘organizado’, pero tienen una perspectiva más ejecutiva, como si este fuera un trabajo real. Esa manera de ver las cosas beneficiará a la liga y tarde o temprano la imitarán los otros equipos”, opina Helior.

Como hemos visto, la escena de League of Legends ha cambiado, sobre todo desde su estructura organizacional. El amateurismo de un Renegades of Hell se ha transformado en una profesionalización de la competencia de la mano de All Knights, viendo, de paso, el declive de diversos equipos como Kaos Latin Gamers.

Si hay algo que no ha cambiado es el rol de los jugadores en League of Legends. Si estos obtienen buenos resultados, el proyecto pasará a ser rentable, haciéndolos parte fundamental del éxito de un equipo profesional. Algo que también se mantiene intacto es la corta vida útil de un competidor de esports, la cual promedia una edad de retiro de 25 años. En la actualidad, los rangos etarios no se han modificado en lo más mínimo, por lo que personajes como 'Helior' deben reinventarse si quieren mantenerse vivos en la escena.

Sin embargo, esto no sucede con todos. Quienes han dejado sus estudios para vivir este sueño, años después se ven a la deriva, sin el éxito ni la estabilidad que muchos equipos les prometieron. Pastenes ha presenciado como “hay jugadores que han seguido, pero al final imagino que no habrá suficiente espacio para todos. Pasa mucho por ejemplo que, en el caso del fútbol, los jugadores se retiran cuando la capacidad física no les da, pero en los esports los jugadores se retiran muy jóvenes”.

El buen devenir de ‘Helior’ tampoco lo pueden lograr competidores de otros videojuegos como Counter Strike, quienes no cuentan con una escena competitiva estable en nuestro país. Chile, como en los deportes tradicionales, es demasiado dependiente de League of Legends, que está a años luz de cualquier otra escena competitiva en esta larga y angosta faja de tierra.

Tal como el LoL en 2012, muchas ligas de la actualidad hacen noticia por la volatilidad de los jugadores, quienes pasan de equipo en equipo, luego de producirse polémicas por sueldos impagos y falsas promesas.

“El League of Legends vendría siendo como el fútbol, entonces pasa que alguien que juegue voleibol le pone mucho esfuerzo, pero lamentablemente no va a tener el cuerpo técnico ni el sueldo de un equipo de fútbol. En el Counter Strike u otros juegos, puede haber chicos muy buenos, pero no van a prosperar. El mantener un equipo tiene que ver mucho con contratos, alguien que tome las decisiones, un psicólogo deportivo que resuelva los conflictos o una infraestructura que te permita mantener los momentos de tensión. Obviamente, si alguien tiene un buen sueldo o cuentan con un psicólogo que te escuche va a tener un incentivo para no irse”, relata Pastenes.

Es el mismo ‘Helior’ quien no considera estas escenas como profesionales, sino un mero pasatiempo el cual sus jugadores se toman cada vez más en serio. “Quizás en algún otro deporte o juego esto es más un hobby, no solamente por la falta de profesionalismo, sino que también por la falta de oportunidades. A mí me puede gustar mucho un juego como Mario Kart, pero no me puedo proyectar porque no existe una escena competitiva”, sostiene.

Pero es el mismo Counter Strike que en países como Brasil y Argentina triunfan, con casas competitivas que ofrecen hogar y sueldos a sus representantes. En Chile no es el caso, lo que simplemente se debe, tal vez, a nuestra idiosincrasia. Tal como se mira en menos a disciplinas como el atletismo, también se hace lo mismo con Counter Strike y otros videojuegos.

“Yo siento que los chilenos no valoramos lo que tenemos. Uno siempre mira en menos o es fan de un equipo de afuera. Culturalmente, los argentinos no son tan así: les gusta lo propio y se sienten orgullosos. Creo que eso es algo que le falta a la competencia chilena, pero quizás es una percepción mía. Al final el público es el motor de todo esto. El público es que trae las marcas, la inversión y la profesionalización. Al final esto es un espectáculo”, finalizó Helior.

COUNTER-STRIKE: DECEPCIONES Y UNA CONSTANTE LUZ DE ESPERANZA

Una de las primeras escenas de deportes electrónicos en Chile es la de Counter-Strike. La primera versión del juego de disparos más emblemático de la historia nació en 1999, fruto del trabajo de dos programadores, Minh Le y Jess Cliffe.

Éste no nació como un videojuego tradicional, sino que fue una modificación de otro título muy popular a finales de siglo, Half-Life, transformándolo en un juego de disparos en línea.

Poco sabían ellos que su creación se transformaría en uno de los pilares fundamentales del desarrollo de los esports a lo largo del mundo. En la actualidad, Counter-Strike se alza como una de las ligas más estables de la escena internacional.

Uno de sus protagonistas a lo largo de estos años es Mauricio 'xppe' Ramis. Este estudiante de Psicología, de 31 años, ha visto crecer el competitivo de Counter-Strike en Chile, desde sus orígenes como jugador, hasta su escenario actual como organizador de torneos.

A diferencia del jugador promedio, Mauricio siempre ha contado con el apoyo de sus padres, que vieron cómo desde adolescente se integró a las grandes ligas de Counter-Strike. “Empecé a jugar Counter-Strike 1.6 cuando pasé a primero medio. Después de eso me metí de inmediato a un equipo competitivo, gracias a un jugador llamado 'sirpeternow' que me empezó a pulir, ya que vio que tenía potencial”, relata.

No pasó mucho tiempo para que Ramis tuviera sus primeros viajes fuera del país, cruzando la cordillera para competir en Argentina. Fue en ese momento en el que sus papás se dieron cuenta de que los videojuegos podían ser más que un simple hobby y decidieron apoyarlo en esta travesía.

Fue su progenitor quien lo ayudó en la compra de un nuevo computador, cuando Valve decidió lanzar Counter-Strike: Global Offensive en 2012, un juego que exigía de dispositivos más modernos.

Durante casi toda su carrera representó a rEAK, equipo que se gestó en un antiguo cyber café gamer llamado Krusnik. El nombre rEAK es una abreviatura de Real Academy Krusnik, en honor al nombre del recinto ubicado en Toesca, en donde pasaron horas y horas entrenando. El despegue de 'xppe' y sus compañeros fue meteórico, en una escena competitiva que no tardó en quedarles pequeña.

“Igual fue complicado, ya que el nivel de Chile era muy bajo en comparación a nosotros. En el año que competimos juntos bajo el nombre de rEAK fuimos ganando todas las competencias nacionales”.

Tal era la diferencia de nivel, que jugadores de primer nivel mundial, como el brasileño Gabriel 'FalleN' Toledo, recurría a rEAK para los entrenamientos, en preparación para sus torneos.

Ramis cuenta que “la primera vez que ellos salieron a Europa nosotros fuimos sus sparrings, jugábamos contra ellos y hasta les ganábamos partidas”. Esto demostraba el poderío de rEAK, pero la lejanía geográfica con estas escuadras de primer orden los ponía en desventaja, ya que debían jugar en servidores de países remotos, haciendo que sus acciones se reflejaran en pantalla milisegundos más tarde que su competencia, debido a la alta latencia de la conexión a internet.

“A diferencia de lo común en la escena, nosotros teníamos la gracia de que estuvimos cerca de 8 años con 4 de los 5 integrantes, desde el 1.6 hasta el Global Offensive. Esa estabilidad te asegura el éxito”.

Pero antes de rEAK, existió un equipo de Counter Strike que hasta el día de hoy se alza como uno de los clubes ciberdeportivos más exitosos en la historia de Chile.

Los pioneros del Counter-Strike

Punto cL fue una casa deportiva liderada por Horacio ‘CalquiN’ Calquin, que representó a nuestro país en importantes torneos de Counter-Strike. La escuadra estuvo presente en las versiones más importantes del videojuego: 1.6, Source y Global Offensive. Tanto ‘CalquiN’ como José Miguel ‘SirDeath’ Céspedes aún son considerados figuras influyentes y pioneros del esports local.

El equipo, creado el año 2002, fue parte del génesis de los deportes electrónicos en nuestro país, cuando esta disciplina aún era considerada un nicho, sin la cobertura mediática de la cual goza actualmente. En más de 10 años de actividad, conquistaron los mayores torneos nacionales, como la World Cyber Games Chile, y también formaron parte de importantes torneos de Counter-Strike de la escena internacional, como las ediciones veraniegas e invernales de la Cyberathlete Professional League, que tomaron lugar en Dallas. Desde el día 1, Punto cL fue vista como una de las instituciones más respetadas de la escena por su gran nivel y orden administrativo, algo atípico en esas fechas.

“En el tiempo que yo era un niño, ellos eran todo lo que uno quería ser: el sueño del pibe. Eran muchachos que tenían una edad mucho mayor al resto, personas de 25 años que ya ejercían profesionalmente y venían de buena familia. Incluso tenían los recursos para costearse los viajes”, comentó Mauricio.

Punto cL ha sido el equipo chileno de Counter-Strike con más recorrido. Sus jugadores compitieron en Perú, Brasil y Estados Unidos, país en donde disputaron en dos ocasiones la Cyberathlete Pro League en Dallas, Texas. Esta competencia tomó lugar el año 2002, con un pozo de premios de \$100 mil dólares. Para los estándares actuales del Counter-Strike internacional esto no significa demasiado pero, a dos décadas de este suceso, estamos hablando de una suma exorbitante.

Tras los años de dominio indiscutido de Punto cL, ‘xppe’ vino a representar la nueva generación de jugadores en nuestro país, que revolucionó la escena con un juego más rápido y arriesgado. “Cuando yo empecé a jugar, Punto cL se había quedado en el juego táctico.

Nosotros, como los cabros chicos nuevos, éramos los de la puntería y el juego rápido. Nosotros salíamos, poníamos dos balas en la cabeza”.

Pero no solo el estilo de juego cambió, la llegada de Counter-Strike: Global Offensive también fue una transformación fuerte para estos competidores, quienes vieron cómo jugadores más jóvenes empezaban a cobrar protagonismo.

A principios de la década pasada, las mayores competencias de Counter-Strike en nuestro país eran las Liga Samsung. Sus finales tenían lugar en escenarios como La Cúpula del Parque O’Higgins o en eventos como Festigame, la convención anual de videojuegos más grande del país.

Mauricio disputó múltiples finales de la Liga Samsung, todas con un denominador común: “Las últimas 3 finales que disputé, las jugué en contra de Punto cL y todas las finales las ganábamos nosotros”.

A principios del 2014, se anunció que Punto cL pasaría a ser representado por Kaos Latin Gamers, el club más grande de Chile en esos días. Sin la gloria de antaño ni sus jugadores originales, KLG no vio grandes resultados durante su estancia en el competitivo de Counter-Strike, pero si presenció el surgir de grandes competidores que triunfan hoy en día.

Ayer y hoy

Uno podría suponer que, tal como en League of Legends, la escena competitiva de Counter-Strike en nuestro país experimentaría una natural evolución. Para Ramis, el nivel de los jugadores ha mejorado bastante, algo que no se refleja con el nivel de producción de las nuevas competencias.

“Por ejemplo, la Liga Samsung partió siendo un campeonato dedicado netamente al CS:GO y a League of Legends, por lo que la organización estaba muy dedicada a esos juegos. Actualmente todo es más superficial, no hay una Festigame que no vaya a tener alguna final competitiva, pero lo abordan desde una visión de marketing. Las producciones siempre son iguales, un par de pantallas gigantes y poco más”.

En su visión, por otro lado, el jugador actual es más exigente. Los competidores de hoy en día piden más, desde una silla cómoda donde sentarse hasta monitores de última generación. “Yo siento que antes era algo que estaba naciendo y uno tenía que *aperrar*. Siempre bromeamos con que nosotros íbamos a campeonatos en donde teníamos que elegir si poner el teclado o el ratón en la mesa, porque no cabían las dos cosas”.

Si bien las producciones de antaño eran más grandes, las organizadoras no estaban dispuestas a invertir en los mismos jugadores. Algunos torneos presenciales se jugaban en centros comerciales como el Alto Las Condes o el Mall Parque Arauco. No era atípico ver un set de computadores y 10 jugadores en medio de uno de estos recintos. Incluso las grandes casas comerciales, como Ripley, Falabella y Sprite oficiaban como auspiciadores.

Pero hoy en día el panorama es al revés. Si bien las producciones locales no son tan grandes, los jugadores sí están recibiendo cada vez más dinero. “Hoy en día los chicos ya ven que hay harta competencia y hay plata. En nuestros tiempos también había competencia, pero nadie estaba dispuesto a poner ningún peso por nosotros. Uno gastaba el dinero en pasajes y estadía, por un premio grupal de \$50 mil pesos. O sea, no ganabas nada.”

Devaluando la escena

A pesar de las oportunidades, muchos competidores actuales no han tenido un gran manejo, lo que sumado a una mala gestión de ciertas casas deportivas, les ha impedido crecer como figuras dentro de la escena.

Un claro ejemplo es el de Andes eSports, equipo que subsistía gracias al gran financiamiento de su CEO, Francisco Alcaide. Gracias a diversas empresas de las que ha sido parte, Alcaide contaba con el capital para que los jugadores de su equipo recibieran un sueldo bastante alto para los estándares actuales.

“En los mejores tiempos de Andes, sus jugadores ganaban entre \$500 mil y \$700 mil pesos. Ese es el sueño de cada uno de nosotros, que te paguen una plata así por jugar Counter-Strike”, expresa Ramis.

Pero la desidia de algunos de los representantes de esta escuadra desembocó en que el negocio de tener un equipo de Counter-Strike no fuese lucrativo, terminando el sueño de la profesionalización rápidamente.

Según el ex jugador, “hay gente que en sus trabajos ganan mucho menos de \$700 mil pesos, laburando de las 8 a las 6 de la tarde, en una jornada de mierda. Si te pagan eso para trabajar en el juego que te gusta te levantas a las 8 de la mañana y te acuestas a las 5:00 am del día siguiente, partiéndote el lomo”.

Y es que el solo contar con una compensación monetaria es un sueño para muchos jugadores actuales de Counter-Strike. Otros casos, como el de Evilvice, terminan por enterrar las ilusiones de estos competidores, quienes pueden dejar la vida por unos cuantos meses de gloria en este riesgoso mundo de los esports.

“El peor de los casos es de esos chicos que, por esta escena, dejaron el colegio o la universidad. No es que no pudieran, es que no quisieron porque veían una oportunidad. Por ganar un par de dólares al mes dejaste tantas cosas de lado que al final no vale la pena”, analizó Ramis.

Fue él mismo quien tuvo que presenciar un caso similar, muy de cerca. El año 2018, ya retirado y al mando del Circuito Gamer Latinoamericano, una de las organizadoras de torneos más queridas del país, armaron un torneo de Counter-Strike, que fue televisado por el canal ETC TV. Uno de los equipos participantes fue Evilvice, compuesto por los jugadores ‘LEEROY’, ‘fara’, ‘rochet’, ‘akz’ y ‘Klauss’, parte de la élite del competitivo en Chile.

El dueño de Evilvice, Nicolás ‘Nicoup’ Pérez, contaba con un buen respaldo económico a su haber, que le permitía ofrecerles a sus representados un sueldo cercano a los \$200.000. El acuerdo con los jugadores de Counter-Strike involucraba que el 70% del premio monetario obtenido iba a las arcas de la institución, mientras que el 30% restante se repartía entre los competidores.

De un momento a otro, los jugadores dejaron de recibir sueldo, que se extendió por varios meses. A tal llegó el descuido de ‘Nicoup’ que los muchachos llegaron al estudio de ETC TV sin sus camisetas, por lo que fue labor de Ramis y del Circuito Gamer Latinoamericano ofrecerles una indumentaria.

Ramis cuenta que el dueño del club “nunca respondió, los jugadores se aburririeron y decidieron hacerlo público, lo que terminó en que Evilvice desapareciera de los esports. ‘Nicoup’ terminó arrancando y al tiempo reapareció, anunciando que había llegado a un acuerdo con los jugadores, esperando volver al competitivo, pero desde esa fecha nada ha pasado”.

Todo terminó con un Evilvice desaparecido, que prometió a través de sus redes sociales un renacer, en manos de una organización nueva. “Como muchos saben, la antigua organización de EVV quedó con una deuda a la ex escuadra correspondiente a CS:GO. Como casa deportiva, buscaremos cancelar el total de esta deuda en los próximos meses, para evitar los malos entendidos. Esperamos contar con el apoyo de todos para este nuevo camino”, expresó un comunicado del mes de abril del 2019. Más de 3 años han pasado y el regreso de Evilvice no quedó en nada más que un escueto comunicado.

Un ápice de esperanza lo iba a otorgar All Knights, quienes ya estaban triunfando en League of Legends y quisieron dar el siguiente salto a Counter-Strike. Su buena base

económica hacía soñar a muchos con el gran equipo chileno que iba a revivir los grandes resultados de escuadras de antaño como Punto cL.

Para lograr esto, se pusieron en contacto con los jugadores abandonados por Evilvice, quienes en ese entonces competían bajo el nombre de Rejected, “Rechazados” en inglés. Esta representaba su oportunidad para por fin profesionalizarse y así contar con equipamiento de primer nivel, tal como el equipo de League of Legends de All Knights. Pero, una vez más, todo se derrumbó.

Los jugadores se sometieron a un periodo de pruebas en donde, si obtenían buenos resultados, pasaban a ser contratados por el equipo. Afortunadamente el equipo triunfó durante esos meses, pero con All Knights no pudieron llegar a un acuerdo económico, quedando sin equipo una vez más.

Y es que contar con un equipo de Counter-Strike no es un negocio rentable. El caso de League of Legends es más abordable, ya que Riot Games, que desarrolla el juego y a la vez gestiona su propia escena competitiva, dispone de sueldos para cada jugador.

Por otro lado, Valve, empresa a cargo de Counter-Strike, nunca ha querido aportar económicamente a los deportes electrónicos del juego, por lo que no se toman la responsabilidad de subvencionar a los equipos nacientes ni a crear instancias competitivas para que estos se desarrollen.

Si bien el presente tiene a muchos jugadores que han vivido decepción tras decepción, el futuro de la escena de Counter-Strike puede mejorar gracias a la gestión realizada al otro lado de la cordillera. Grandes representantes del competitivo nacional, como ‘Tio’, ‘rochet’, ‘L!nKz^’ y ‘Leroy’ se encuentran compitiendo en equipos de Argentina y Uruguay.

“Eso aleja a nuestros mejores jugadores, lo que significa un avance y un retroceso a la vez. Ahí te vas dando cuenta de que en las escenas de países vecinos hay dinero, donde pueden subvencionar jugadores, y que tienen otra percepción económica con respecto al juego, siendo que, económicamente, estos países no son tan económicamente estables como Chile” recalcó ‘xppe’.

Tarde o temprano la escena de Counter-Strike en Chile deberá dar un salto. La Liga de Videojuegos Profesional o LVP, una de las organizadoras de torneos más grandes de habla hispana, se encuentra desarrollando la Unity League Flow, una gran liga de CS:GO en Argentina.

Inmediatamente, la escena en nuestro país se preguntó si veremos lo mismo replicado en nuestro país, sobre todo al considerar que la LVP realiza torneos de League of Legends y Free Fire con ediciones para ambos países.

“Esta ola de crecimiento, tarde o temprano tendrá que ocurrir aquí. El éxito de nuestros jugadores siempre se ha dado por una bola de nieve que comienza en el extranjero, pasa por Argentina y termina acá en Chile”, finalizó ‘xppe’.

FIFA: EL DEPORTE ELECTRÓNICO REY

Para nadie es desconocido que Chile es un país inmensamente futbolizado. Su efervescencia por este deporte no se condice con su anémico palmarés, que solo se ha nutrido durante los últimos 10 años.

Algo similar ocurre con los deportes electrónicos. Como ya vimos, League of Legends es, por lejos, la escena competitiva más popular en Chile, en un centralismo muy típico de nuestra idiosincrasia. Pero esto no quiere decir que no exista un espacio para el balón. Los deportes electrónicos de fútbol también poseen una fiel fanaticada, que aún conserva el calificativo de nicho que, si bien ha tenido un lento despegar, está llamando la atención de gamers y ajenos a la disciplina por igual. Y es que el fútbol es pasión de multitudes, por lo que instituciones y equipos deportivos han puesto sus ojos en esta naciente escena.

Uno de sus protagonistas ha influido enormemente en su desarrollo, llegando desde Colombia para dejar su huella en el competitivo de FIFA, uno de los juegos de fútbol más populares en Chile. Su nombre es Diego Ferrucho, quien se ha quedado en estas tierras gracias a su amor por los deportes electrónicos.

Pero no fueron los esports los que trajeron a Ferrucho a Chile. Este ingeniero de profesión emigró de su país natal para realizar un MBA en la Universidad de Chile.

Ferrucho cuenta que: “en ese tiempo, cuando entregué la tesis, tenía que esperar mi defensa de título. En esa instancia tenía mucho tiempo libre, entonces me compré un Xbox que venía con el FIFA. Ahí empecé a jugar y descubrí el tema del juego online. Yo venía jugando el modo carrera del Pro Evolution Soccer, que consiste en vivir virtualmente el sueño de ser futbolista”.

El mundo de los videojuegos de fútbol se divide en dos grandes bandos. Aquellos que juegan FIFA y aquellos que juegan Pro Evolution Soccer. Ambos poseen una fiel fanaticada, que se ha traducido en una sólida escena competitiva. Al ser totalmente licenciado por la Federación Internacional de Fútbol Asociado, FIFA corre con ventaja en cuanto a cantidad de equipos y realismo, manteniendo también la competencia más grande de la actualidad.

FIFA cuenta con dos grandes variantes de juego competitivo. El primero se sostiene en partidos de 1v1, formato que posee la mayor cantidad de adeptos. Pero también existe Clubes Pro, un modo de juego en el que se enfrentan 11 jugadores contra 11 quienes, al igual que un encuentro de fútbol tradicional, cumplen con su respectiva posición en la cancha.

“Con el tiempo, jugando FIFA descubrí el Clubes Pro. Esto fue una experiencia muy buena. Ahí empecé a tener ese roce con los juegos online. Yo le metía mucho tiempo a eso y empecé a tener mucha interacción con la comunidad que tienen estos juegos, como los grupos en Facebook”, recuerda Diego.

Ferrucho no tardó mucho en interactuar con esta naciente comunidad online de FIFA, transformándose en uno de los organizadores de torneos más influyentes en Chile. “Desde siempre he tenido interés sobre la administración de fútbol. De hecho, mi tesis acá fue sobre un plan estratégico para un club de Segunda División. Por eso tenía afinidad con los juegos de fútbol”, agrega.

Sus primeros minutos disputados

Ferrucho comenzó su travesía en la competencia como un jugador de Clubes Pro, con compañeros de su país. Pero no pasaría mucho tiempo para que descubriera que lo suyo iba más por la organización de torneos. La chispa que encendió este fuego fueron los constantes torneos mal organizados que disputó, lo que lo motivó a darle un lavado de cara a esta escena.

“Yo estaba haciendo un diplomado de la FIFA, de Administración Deportiva. Quería implementar lo que estaba aprendiendo y traspasarlo al fútbol, ya que para mí siempre ha sido un sueño el poder trabajar algún día vinculado al fútbol. Entonces dije: ‘¿por qué no crear una liga?’”, precisa Ferrucho.

Es así como nació su propio proyecto, la “International Virtual Football League” o “IVFL”. Sus primeros torneos fueron ligas nacionales en Chile y Colombia, donde debía organizar partidos, programar calendarios e invitar a los equipos participantes. Pero su labor no se detuvo ahí, pues también se encargó de realizar resúmenes de partidos y todo tipo de contenido extrafutbolístico.

IVFL no tardó en cobrar notoriedad y poco tiempo pasó para que se expandiera a países como España, Argentina, Cuba y México, organizando incluso un torneo para las Américas, con los mejores equipos de cada liga nacional. Pero su labor nunca estuvo exenta de dificultades. En palabras de Diego, “la comunidad *fifera* acá en Chile está más o menos entre los 14 y los 34 años. En general la gente que está a cargo de los equipos son, como se dice acá, *cabros chicos*. Costaba que se acataran a los reglamentos y, si tenían problemas, simplemente abandonaban la liga”.

Como buen nicho en los esports, IVFL funcionaba “por amor al arte”, sin retribución económica alguna. Esto lo obligó a alternarlo con su trabajo, lo cual consumía todo su tiempo. “Era demasiada *pega*, yo me levantaba y tenía que trabajar en eso. En los horarios

de almuerzo de mi trabajo tenía que estar pendiente y, una vez saliendo, tenía que empezar inmediatamente a ver los torneos. Era muy absorbente”, relató el colombiano.

Esto le trajo problemas con su jefe, pero también con su pareja, quien le recriminaba constantemente el no tener tiempo para nada, considerando que era una actividad que no generaba dinero. Pero su constancia rindió frutos, permitiéndole llevar a cabo su primer torneo presencial. “Eso fue dar un gran paso, porque siempre hacía torneos virtuales con experiencias exitosas y otras no tanto”, señala.

Es aquí donde su camino se cruzó con el Circuito Gamer Latinoamericano (CGL), que lo ayudó en muchos de sus proyectos, tanto online como presenciales. Ferrucho apunta: “Yo los empecé a investigar, porque en esta escena siempre hay mucho *humo*. Me junté con ellos y les mostré mi proyecto. En esa época incluso tenía dossier, porque quería conseguir marcas y patrocinadores, más que nada para los premios”. Previamente, este dossier había pasado por marcas como PlayStation, Deportes Sparta y otras compañías, las cuales, por desconfianza en la propia e incipiente escena, le negaron todo tipo de financiamiento.

Pero el día había llegado: junto con CGL organizó el primer evento presencial de IVFL, que resultó ser un rotundo éxito. “Arrendé el salón de eventos de mi edificio, la inscripción era gratuita, puse los premios de mi propio bolsillo y mandé a hacer pendones para los finalistas. Finalmente, llegaron unas 60 personas para la final. La idea era ofrecer una experiencia lo más cercana a una de tipo profesional”, rememora Ferrucho.

Competidores de diversas ciudades del país se reunieron en esta “parada” competitiva, que contó con jugadores top del país como Camilo ‘Ollmaclan’ Lara, quien en su tiempo representó a Católica Esports, división de deportes electrónicos perteneciente al Club Deportivo Universidad Católica.

Debutando en primera división

El año 2017, Ferrucho enfocó sus esfuerzos en profesionalizar aún más la IVFL. Para eso estudió las bases de Electronic Arts (EA), compañía desarrolladora de FIFA, que también organiza torneos licenciados por esta federación. En esos tiempos, Chile no tenía ningún torneo oficial de EA, certámenes que daba un pase a las mayores competencias internacionales de FIFA. Este privilegio solo lo tenían países como Argentina y Brasil.

Las exigencias de Electronic Arts son bastante elevadas. Para darle su licencia a un torneo se deben realizar competencias con un nivel de producción casi televisivo, y que debe repartir un premio importante en dinero. En Argentina, por ejemplo, su competencia oficial de EA es televisada a través del canal TyC Sports.

Durante esta época, se acercó a él la agencia Vibra Marketing, empresa que ha realizado campañas con figuras influyentes del fútbol chileno como Alexis Sánchez y Arturo Vidal. La intención de Vibra era realizar un gran torneo de FIFA, que iba a ser acogido por la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP). Es así como en 2018 nació la Liga Esports Fútbol (LEF), la primera competencia chilena de FIFA oficializada por el máximo ente rector del fútbol nacional. Esta contó con grandes clubes de primera división, como Universidad Católica, Unión Española, Audax Italiano y la Universidad de Concepción.

Los partidos más importantes de la LEF fueron transmitidos desde los estudios de Fox Sports Chile, en su programa enfocado en videojuegos, Fox Players. Fueron meses de competencia que terminaron en la gran final, disputada en la Cúpula del Parque O'Higgins, en la que cientos de fanáticos vieron como los representantes de Católica Esports, Camilo Lara e Ignacio Méndez, levantaron el trofeo de campeones. Esta instancia incluso fue transmitida a través de DIRECTV Sports Latinoamérica.

La competencia contó con grandes patrocinadores como DIRECTV, Crush y Axe. Incluso medios como El Mercurio Online crearon cápsulas de resúmenes semanales basados en la liga. Lo que Diego había soñado hace algunos años ya se estaba haciendo realidad, escenario que se potenció durante el peak de la pandemia, gracias a torneos de videojuegos emitidos por el Canal del Fútbol (CDF). Pero, como en toda historia de éxito, siempre hay muchas piedras en el camino. Según relata el colombiano, “lo que resultó un verdadero desafío fue la relación con los equipos de fútbol. La disposición de ellos era bastante escasa. En algunos momentos me encontraba en una incómoda posición, entre medio de los jugadores y la agencia”.

Y es que tanto Vibra como la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP) tenían una posición basada en el éxito económico y en la rentabilidad inmediata. Esto provocó que dejaran de lado a los jugadores, quienes se sintieron pasados a llevar incluso por sus propias casas deportivas, que se negaban a financiarlos. “Yo tenía una visión muy distinta de cómo se tenían que hacer las cosas, lo que me provocó distintos roces con Vibra”, precisa Ferrucho.

La gota que rebalsó el vaso fue una situación protagonizada por uno de los jugadores de Deportes Iquique. El competidor, quien vivía en dicha ciudad, debía dirigirse a Santiago ya que era uno de los finalistas que disputarían la gran final presencial. Al tener solo 16 años tenía que viajar acompañado de un tutor, lo que se traduce en dos pasajes de avión más la estadía.

Vibra Marketing se negó a pagar los pasajes, ya que se excedían del presupuesto que habían acordado inicialmente con la ANFP. Debido a esto, Ferrucho recurrió a la dirigencia de Deportes Iquique, que también le negó cualquier tipo de financiamiento.

Diego recuerda que “en ese momento, a mí lo que se me ocurrió fue hacer una colecta. El chico jugó todos los partidos, no lo conocía nadie, era el menor de la LEF y resultó ser el *goldenboy*. ¿Cómo se iba a quedar afuera? ¿Cómo iba a quedar la liga si uno de sus finalistas no puede ir? Era inadmisibles”.

Esta improvisada fórmula de conseguir financiamiento desató la ira de su jefe en Vibra Marketing, quien temía que esta información pudiera llegar a la ANFP, que sería capaz de cortar toda relación con la agencia debido a dicha informalidad.

“Ese día el tipo me dijo de todo, que detrás de mí había 5.000 personas que querían mi puesto. Fue terrible, nunca en mi vida había experimentado, a nivel laboral ni profesional, un trato de ese tipo. Que te vociferen delante de todos tus compañeros, diciéndote ese tipo de cosas, muy desafiante, está mal”, recuerda con malestar Ferrucho.

Marcador adverso

Durante la fase de playoffs también se vivieron momentos bastante delicados. Por casi una semana no se pudieron realizar partidos, debido a una huelga llevada a cabo por todos los jugadores.

“El único jugador que recibía remuneración era Camilo ‘Olimaclan’ Lara, que era la estrella del torneo. Pero el resto, absolutamente nada. Los clubes solo ponían la camiseta, pero había muchachos que ni siquiera tenían la consola. A un jugador de San Luis de Quillota le tuve que prestar mi Xbox para que pudiera jugar”, menciona Ferrucho.

Y es que el gran nivel de producción no se condecía con el pésimo trato a los jugadores. Casi ninguno recibía sueldo y aquellos que debían viajar a Santiago para disputar los duelos en Fox Sports tenían que autofinanciarse.

Ferrucho Señala que “los chicos tampoco estaban de acuerdo con la distribución de los premios. La LEF se atrasó mucho en iniciar y entre los premios se anunció un viaje para ver la final del Mundial Rusia 2018. Pero la competencia terminó finalizando después, así que el premio del Mundial no se podía entregar. Al final, la organización lo reemplazó por dinero y lo distribuyó entre los primeros lugares”.

La Liga Esports Fútbol se dividía en dos competencias: una para la consola PlayStation 4 y otra para Xbox One. Originalmente, se iba a determinar un solo ganador, que saldría de un partido entre los campeones de ambos formatos. Esto les pareció completamente injusto a los jugadores, quienes exigieron a la organización para que determinase dos grandes ganadores y no solo uno.

Durante la final misma también hubo polémica. Los finalistas exigieron monitores especiales, sin ningún tipo de “input lag”, lo que les permitía que las acciones que realizaban se vieran inmediatamente reflejadas en la pantalla. Esto no se concretó, evidenciando la

displicencia por parte de la organización. Durante su discurso, Ignacio Méndez, ganador del formato de PlayStation 4, aprovechó de criticar a Católica Esports, mencionando que de allí en adelante podrían empezar a pagarle un sueldo.

Todas estas molestias se hicieron notar en una encuesta de satisfacción realizada por Vibra Marketing. Fueron 3 los cuestionarios emitidos, uno para las marcas, uno para los clubes y uno para los jugadores. En general, tanto marcas como clubes se mostraron satisfechos con el torneo, debido al poco esfuerzo que ellos debían realizar. Por otro lado, las opiniones de los jugadores fueron lapidarias.

Durante la gran final se anunció que la Liga Esports Fútbol volvería con una nueva versión, el año 2019. Pasaron los meses, pero esto nunca se materializó, por lo que la escena nacional de FIFA se quedó sin una gran competencia por todo ese año.

“Cuando se instauró la LEF se pensaba que, de aquí en adelante, el competitivo de FIFA en Chile iba a tener una instancia sólida. Con esto, incluso se pensaba que los jugadores campeones iban a poder clasificar al Mundial oficial de FIFA”, dice Ferrucho. Pero, a pesar de sus esfuerzos, la LEF nunca pudo obtener la licencia oficial de EA Sports.

“En síntesis, para mí la LEF fue un proyecto muy desgastante, desde el punto de vista de la gestión, de la visión del director del proyecto y de cómo se tenían que llevar las cosas”, concluyó Diego.

El presente del fútbol virtual en Chile

En las semanas posteriores a la final de la Liga Esports Fútbol, hubo una disputa entre Vibra Marketing y la ANFP. La marca LEF era de propiedad de la agencia y una futura colaboración con la ANFP se veía muy difícil, debido al rol poco determinante que cumplió esta última.

Incluso era la misma ANFP la que quería quedarse con la LEF y realizar un torneo por su cuenta, sin la participación de Vibra, que había puesto casi todo el financiamiento en la primera edición de la competencia. Ferrucho señala: “Todo desembocó en una lucha de egos por la propiedad de la marca LEF. Vibra sacó en cara que fueron los creadores de la idea y de paso sacaron adelante el proyecto ellos solos. Al fin y al cabo, ellos eran los dueños legítimos de la marca. Consideraron una falta de respeto que la ANFP y DIRECTV los quisieran sacar de futuros proyectos”.

Durante todo el 2019, los clubes quedaron a la deriva, sin grandes competencias de FIFA en todo ese año. La idea de una segunda edición de la LEF siempre estuvo en carpeta, esta contaría con nuevos equipos como la Universidad de Chile y Unión La Calera.

Pasó un año para que la escena competitiva de FIFA volviera a tener un gran torneo. A pesar de sus constantes disputas, Vibra Marketing, la ANFP y DIRECTV volvieron a unirse, esta vez para realizar la ePrimera. El torneo, al igual que la LEF, reunió a gran parte de los equipos de la Primera División del fútbol chileno. Las únicas dos excepciones fueron la Universidad de Chile y Colo-Colo, quienes, en 2019, firmaron un acuerdo de exclusividad con Pro Evolution Soccer, rompiendo toda relación con FIFA.

La ePrimera fue televisada por DIRECTV para toda Latinoamérica. En esta ocasión, la organización de la competencia no quedó a cargo de Ferrucho, quien “abandonó el buque” una vez terminada la Liga Esports Fútbol. Actualmente el torneo sigue contando con ediciones bi anuales, alzándose como la liga de fútbol virtual más grande en Chile.

Pero ese no fue el fin del colombiano en los esports. Si bien FIFA no contó con un gran torneo el 2019, Pro Evolution Soccer sí dio de qué hablar con su Copa Claro Gamer.

Este proyecto ha contado con dos ediciones, que son el fruto de una alianza entre Claro y Canal 13 para potenciar los deportes electrónicos. De hecho, la estación televisiva cuenta con su propio portal web dedicado a esta escena, llamado Esports 13.

“Si la LEF fue algo sufrido y esforzado, la Copa Claro Gamer no tuvo ningún roce. Todo cubierto, todo contemplado, el nivel de producción al máximo y los jugadores contentos. Para mí fue una experiencia tremendamente gratificante”, recuerda Diego con una sonrisa.

A diferencia de la LEF y la ePrimera, la Copa Claro se desliga del formato de liga y adopta una dinámica de copa, que la hace más fácil de producir con un tiempo de realización mucho menor.

Ferrucho indica: “una liga es mucho más potente, lleva mucho más tiempo y se debe producir bastante más contenido. Perdóname la expresión, pero, si lo ves como una vaca, tienes más de donde sacar, en cambio la Copa Claro Gamer para una marca es mucho más barata que apadrinar una liga y tiene un buen impacto”.

Pero Ferrucho también siguió ligado al competitivo de FIFA, uniéndose a la Asociación Nacional de Fútbol Virtual (ANFV). Gracias a su gestión pudieron incluso registrarla como una Sociedad por Acciones, destinada a fortalecer la escena de Clubes Pro, la cual aún mantiene un estatus de amateur.

“Podríamos decir que la ANFV es lo más cercano a una federación de FIFA que tenemos en Chile. Hicimos nuestro propio evento de lanzamiento en el Movistar Game Club y tratamos de ser la cara visible de la comunidad”, dice el organizador. Incluso han podido salir de Santiago, realizando torneos en ciudades como Concepción. Pero, desde el amateurismo, aún no cuentan con la capacidad de generar instancias presenciales con un gran nivel de producción, por lo que deben colgarse de eventos grandes para darse a conocer.

A pesar de los pocos recursos con los que cuenta la ANFV, grandes escuadras como Azules Esports y Católica Esports cuentan con escuadras de Clubes Pro que compiten en sus torneos.

Para Ferrucho, el papel que ambos equipos cumplen podría ser más determinante, considerando el gran pilar económico con el que cuentan. “La reacción de estos clubes ha sido más reactiva que proactiva, ya que son los mismos jugadores que conforman los clubes los que debieron tocar las puertas de los equipos, cuando debería ser al revés”, precisa.

Uno de los casos más emblemáticos es el de Sebastián Barrientos, quien vistiera la camiseta del equipo de fútbol de Universidad Católica entre los años 2007 y 2010. Fue Barrientos quien tuvo que acercarse a su ex club para proponerles el desafío de contar con un equipo de Clubes Pro, del que actualmente se desempeña como capitán. “Si no se hubieran acercado nunca hubiesen sido integrantes de Católica Esports”, dice Ferrucho.

Pero la falta de preocupación de estos clubes con sus divisiones de deportes electrónicos no se remite solamente a FIFA, sino que también se refleja en sus demás juegos. Al fin y al cabo, clubes deportivos como la Universidad de Chile han tercerizado sus divisiones de deportes electrónicos, delegando ese trabajo a empresas externas.

Diego realiza un análisis al respecto: “actualmente los clubes son neófitos. Estos equipos van a tener que generar la capacidad de tener una rama de esports. Quien tome ese rol se tendrá que encargar de determinar dónde hay más potencial de desarrollo competitivo, para que se justifique tener una casa deportiva”.

A pesar de la gestión de estos clubes, el futuro de los deportes electrónicos de fútbol es muy prometedor. A diferencia de lo que ya vimos con Counter Strike, la masividad de deportes como el fútbol hacen que estas escenas competitivas despierten el rápido interés de marcas importantes, que están dispuestas a invertir el dinero que sea con tal de ser parte de un proyecto que involucre balones de fútbol, ya sean reales o virtuales. Si bien no existen públicamente números concretos en FIFA, en 2022 se invirtieron más de \$530 millones de

dólares solo en concepto de auspicios en todo el ecosistema de esports, según datos de Statista.

UNA MIRADA PSICOLÓGICA AL DEPORTISTA ELECTRÓNICO

Para todos quienes forman parte de la escena de esports, es conocida la cantidad de horas al día que un jugador profesional debe invertir para perfeccionarse. El desgaste es distinto al de un deportista tradicional, pues el único esfuerzo físico que realiza la mayoría de *players* es en las articulaciones de los dedos, muñeca y codos.

Pero la carga mental puede llegar a ser abrumadora, y no solo por el trabajo cerebral a la hora de competir. Gran parte de las discusiones y eventos en este mundillo se llevan a cabo en plataformas como Twitter. En esta red social, muchos jugadores dan a conocer su visión sobre la escena, exponiéndose fácilmente a la crítica por parte de sus seguidores.

No es novedad ver a algún competidor quejarse por la hostilidad vivida en sus redes, las cuales se acentúan si los equipos no rinden como es esperado. Muchos de estos jugadores son jóvenes y no tienen un manejo emocional propio de una persona madura. Adolescentes de 15 años pueden experimentar períodos severos de estrés solo con echarle un vistazo a su perfil de Twitter.

Es por eso por lo que la psicología en los deportes electrónicos es muy importante. Cada vez se ha hecho más necesario que los equipos cuenten con su propio especialista, quien se encarga de estabilizar los ánimos de sus jugadores, preparándolos para la ardua competencia.

Camila Rojas es una psicóloga especializada en la rama deportiva, quien encontró su hogar en los deportes electrónicos. A pesar de que su objetivo de vida era insertarse en los deportes tradicionales, la falta de oportunidades laborales terminó desviando su camino.

La especialista recuerda que “en medio de mi desesperación mi mejor amigo, que juega LoL, me dijo: ‘¿Por qué no te metes en los deportes electrónicos?’. Yo no creía en esas cosas, siendo honesta, y cuando me dijeron que los videojuegos son declarados deportes no entendí nada”.

Fue Mauricio Hernández, histórico kinesiólogo del Club Deportivo Universidad de Chile, quien le dio el dato sobre el área de deportes electrónicos del equipo. Es así como Camila ingresó a Azules Esports, una rama completamente desconocida para ella.

En ese entonces, Azules recién había cumplido un año de existencia, pero su equipo de League of Legends estaba ad portas de concretar su clasificación a la LLA, máxima competencia latinoamericana del juego. Algunos de sus jugadores abandonaron su casa en regiones para vivir en la primera Gaming House del equipo, donde también llevaron a cabo por primera vez sesiones de psicología deportiva.

Para Ávalos, la principal diferencia entre un deportista profesional y el electrónico es el profesionalismo de cada uno: “Hay jugadores pequeños que fuera del juego son unos niños, pero si los sientas a competir se transforman. Si el jugador es capaz de no ser un niño en su trabajo, ya está teniendo una conciencia más evolucionada hacia sus responsabilidades. Cuando un jugador es mayor, estas conductas ya están normalizadas, pues ellos suelen tener la misma personalidad tanto fuera como dentro de la cancha. Uno va notando una madurez en base al desarrollo del deportista”.

La difícil convivencia en un espacio común

En la mayoría de los deportes convencionales cuando acaban los partidos o sesiones de entrenamiento cada deportista retorna a su respectivo hogar. En los equipos de esports consolidados la situación es muy distinta. Durante las temporadas competitivas sus representantes comparten hogar en una Gaming House, que obliga a personalidades distintas a convivir en un mismo espacio.

"La convivencia depende netamente de cómo cada jugador conlleva el encierro. La diferencia de edad es un factor muy influyente, ya que todos no están en la misma sincronía. Alguien de 17 años puede tener roces con alguien de mayor edad. También depende del correcto orden de la casa: si las habitaciones están ordenadas, quiénes duermen juntos, las horas de las comidas y las salidas en días libres", explicó la psicóloga.

Ávalos también tuvo sesiones con jugadores de Pixel Esports que, al igual que Azules, fueron parte de la LLA. Los representantes de dicha escuadra eran de mayor edad y experiencia, algo que suele ayudar a la hora de una correcta convivencia en la Gaming House.

Por el contrario, Azules ha destacado por la juventud de sus players, muchos de los cuales han sido novatos en distintas competencias. Esto desembocó en uno de los episodios más polémicos durante la temporada competitiva 2020 de League of Legends.

A lo largo del torneo de clausura de la LLA, disputado en México. Azules Esports se ganó el respeto y cariño de la comunidad debido a sus buenos resultados. El equipo no cuenta con los jugadores más experimentados, por lo que cada victoria ante rivales de mayor envergadura fue muy celebrada.

La escuadra logró un cuarto lugar en el denominado "Pentágono de la Muerte", que enfrentó a los mejores cinco equipos del torneo, del cual 4 clasificaban a la fase de playoffs. Todo parecía bien en el equipo, pero días antes del enfrentamiento ante Rainbow7, por los cuartos de final, se desató la tormenta.

Santiago 'Xypherz' de León, jugador titular de Azules, declaró en su cuenta de Twitter que “jamás voy a dejar que se pasen por arriba mis ideales solo por tener un lugar en primera división. Por mucho que duela, nunca me voy a quedar callado”. Un nuevo tweet fue publicado minutos después, dando a conocer que no jugaría los cuartos de final y que consideraba un eventual retiro de los esports.

Pasaron 3 días para que el uruguayo publicara un comunicado, en el que informó sobre esta drástica decisión. 'Xypherz' dio a conocer una mala relación con sus compañeros de equipo, con los cuales compartía Gaming House en México. Peleas con sus convivientes y malos resultados en las prácticas obligaron al equipo a relegar al jugador a la banca, dándole la oportunidad al sexto integrante, que cumplía el rol de reserva.

Como resultado, Azules Esports quedó eliminado de la competencia, cayendo por 3-2 ante un Rainbow7 que terminó conquistando el campeonato y su clasificación al mundial de League of Legends.

En visión de Ávalos, es muy importante cómo están jerarquizados los puestos en una Gaming House: “La verdad es que depende mucho de cuántas personas viven en la casa. Sería muy distinto si vivieran solo los jugadores a que cohabiten junto al mánager, analista, administrador y otras personas. En su conducta, esto influye dependiendo de cómo ellos conllevan los problemas”.

Esta es una gran diferencia entre Azules y Pixel Esports, pues estos últimos nunca hicieron noticia por sus problemas internos. “En Azules había un rango etario mucho más grande, mientras que en Pixel había una diferencia de solo 2 años entre ellos. En la casa de Pixel también vivía el manager y el analista, entonces se da algo distinto. Allá, el almuerzo era una camaradería, pero al momento de trabajar los rangos se hacían notar. Los coach se transformaban en los jefes y los jugadores tenían que estar a su disposición”, dio a conocer la graduada de la Universidad Mayor.

“¿Qué hacemos con un niño de 13 años adicto a los videojuegos?”

Una de las virtudes de los deportes tradicionales es la temprana formación de sus talentos. La mayoría de los futbolistas ingresan muy jóvenes a sus primeros equipos, mientras que los clubes cuentan con divisiones inferiores que empiezan desde los 10 años de edad. No es atípico ver cómo infantes sudamericanos dan el salto a Europa, cambiando radicalmente de vida incluso antes de la adolescencia.

Los deportes electrónicos experimentan fenómenos parecidos. El año 2019 se realizó el campeonato mundial de Fortnite, que reunió a los mejores talentos del videojuego sensación en el gaming. Uno de los más destacados fue Thiago ‘KING’ Lapp, un argentino que, a sus 13 años, logró el quinto lugar del certamen.

Lapp fue sensación en su país, pues todos conocieron la historia del *pibe* que logró embolsarse \$900 mil dólares gracias a un videojuego. Noticiarios tradicionales trataron el suceso de forma muy extraña, con especialistas dando a conocer los peligros de los videojuegos, en lugar de destacar la hazaña de su compatriota.

Y es que el consumo de videojuegos a temprana edad es un tema complejo en nuestra sociedad. Hoy en día, muchos adultos reprueban las largas sesiones de juego, limitando la cantidad de horas en la que sus hijos pueden interactuar con una consola. Si bien, en su superficie, parece una decisión bastante sana, estas limitaciones han impedido descubrir nuevos talentos en los deportes electrónicos.

Dichas restricciones también aplican en esports como el League of Legends. En sus competencias oficiales, la edad mínima de participación es de 16 años, por lo que jugadores de la edad de ‘KING’ no tienen la misma oportunidad para darse a conocer.

Para Camila, estas normas son muy necesarias en función de impedir complicaciones futuras en sus jugadores: “Lo peor que te puede pasar en el deporte físico es una lesión, la cual se puede recuperar a los 6 meses, como máximo. Pero, ¿qué hacemos con un niño de 13 años adicto a los videojuegos? Para solucionarlo tenemos que despojarlo de todos los artículos electrónicos, en una sociedad que depende de estos”.

En mayo del 2019, la Organización Mundial de la Salud hizo oficial la adicción a los videojuegos como un trastorno mental. Su inclusión en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) entró en vigor el 1 de enero de 2022.

Según la OMS, el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea o fuera de línea, y que se manifiesta por un deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto), incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria, como también la continuación o incremento en las horas de juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

Pero no solo es una eventual adicción lo que debería provocar la preocupación de los padres de un menor. Para la psicóloga, complicaciones físicas como la pérdida de la vista, espalda arqueada y una potencial tendinitis también son riesgos a los que se expone un niño de 13 años que juega League of Legends por 12 horas al día.

En la vereda opuesta se encuentra el jugador veterano. La carrera de un competidor de esports es excepcionalmente corta, y es atípico encontrar a un competidor activo de más de 30 años. En la actualidad, Emmanuel 'Acce' Juarez se alza como el *player* más viejo en la LLA, destacando por sus 26 años.

"En los esports, yo creo que la edad máxima para jugar serían los 27 años. Al llegar a ese punto se debe considerar el retiro, porque cognitivamente las neuronas se cansan. La edad útil de un jugador de deportes electrónicos es más corta porque, neuronalmente, la persona se empieza a agotar mucho más", da a conocer Rojas.

Pero la edad no es un impedimento para que los jugadores experimenten otro tipo de complicaciones. Se dice que los gamers, al ser asiduos a una actividad con poco contacto social, tienen mayor tendencia a enfermedades mentales como la depresión.

Ávalos se encarga de aplicar el test Dass-21 a sus jugadores, para medir los niveles de

ansiedad, estrés y depresión. “De cada 6 jugadores que analizo, al menos 1 puede presentar síntomas de depresión. En comparación con un deportista tradicional, es más posible encontrar más depresión en un jugador de esports. Por el contrario, los deportistas tradicionales tienden a presentar mayores niveles de ansiedad”.

Factores como el convivir con desconocidos y abandonar tempranamente a la familia son gatillantes de una crisis emocional, que se agudiza por la juventud de sus jugadores. Es por eso por lo que la psicología en los esports se ha vuelto tan determinante en el correcto crecimiento de los deportes electrónicos.

La última experiencia de Ávalos como psicóloga de esports fue en el equipo femenino Edelweiss. Esta pujante escena también cuenta con sus propios desafíos, los cuales trascienden el competitivo y abordan sensibles temáticas de género. En el próximo capítulo, abordaremos la historia de una jugadora que ha tenido que pelear en un competitivo de nicho, rodeado por un ambiente machista que compone más del 95% de los deportes electrónicos en Latinoamérica.

LOS GRANDES DESAFÍOS DE LA ESCENA FEMENINA EN CHILE Y EL MUNDO

Como hemos visto a lo largo de los capítulos anteriores, los esports son un nicho que aún no alcanza su máximo potencial. Entre sus grandes tareas pendientes se encuentra otorgarle estabilidad económica a sus jugadores de élite, ser incorporada a grandes competencias internacionales como los Juegos Olímpicos, entre otras. Esto se agudiza en Latinoamérica, donde sus jugadores no solo deben combatir con las dificultades que conlleva ser un deportista electrónico.

Pero, ¿qué pasa cuándo el machismo y la discriminación ante disidencias se interponen en el camino de muchas aspirantes a jugadoras profesionales?

En una escena dominada por hombres, existe un grupo aún más concentrado de competidoras que buscan ganarse un nombre gracias a sus habilidades. Esta tarea no es fácil, pues deben exponerse a la crítica de una comunidad cuyo criterio no siempre está correctamente formado.

Muchas de ellas pueden alcanzar la fama por razones equivocadas, ya sea por polémicas en las que se vean inmiscuidas, como también por la visión de una industria que no las ve como competidoras legítimas, sino como meros objetos de marketing.

En Chile, existen emblemáticos casos de jugadoras que lograron destacar en la escena masculina de esports. Una de las pioneras fue Nancy ‘Electra’ Rubio, quien representó a diversos equipos de la naciente escena de League of Legends en nuestro país.

En los mismos tiempos de jugadores como ‘Helior’, ‘Electra’ vistió las camisetas de Renegades of Hell, Royal Paladin Eclipse e incluso el histórico Kaos Latin Gamers. En estos equipos, Rubio peleó con toda la titularidad, compitiendo a la par con sus colegas de sexo masculino.

Un caso más contemporáneo es el de Gloria ‘RebeccaRE’ Farías, una de las speedrunners más prominentes de América Latina. El Speedrun es una disciplina que

consiste en terminar diversos videojuegos en el menor tiempo posible.

Durante el 2019, 'Rebecca RE' dio que hablar tras obtener el récord mundial del juego Resident Evil 2, completándolo en un tiempo de 1 hora, 6 minutos y 34 segundos. Esta marca fue 6 segundos más corta que el récord anterior. Farías ha sido invitada a distintos eventos internacionales, en donde cientos de personas se reúnen a ver cómo hábiles gamers completan sus juegos favoritos en el menor tiempo posible.

Si de equipos hablamos, durante los últimos años han surgido una serie de agrupaciones exclusivamente femeninas en nuestra región. En nuestro país es Edelweiss el club que ha logrado prominencia gracias a su equipo de League of Legends.

Edelweiss representó a Latinoamérica en el festival de esports femeninos Girl Gamer, celebrado en Sao Paulo durante el 2019. El equipo incluso se ha dado el lujo de crear una división europea de League of Legends, representada por jugadoras de Republica Checa, Finlandia, Polonia, Noruega y Letonia.

Las europeas también han cosechado buenos resultados en ligas locales, lo que demuestra el gran trabajo organizacional de Edelweiss. El club cuenta con un amplio staff de profesionales, dentro del que se encuentra la ya mencionada Camila Ávalos, psicóloga deportiva.

Sangre, sudor y lágrimas

En este capítulo nos centraremos en la historia de Aida ‘Churra’ Bravo, conocida en la escena por ser la mejor representante en el Counter-Strike chileno.

Esta ingeniera comercial descubrió el Counter-Strike hace casi una década, gracias a la pasión de sus familiares por el juego. Si bien sus inicios fueron en consola, se percató de que su hermano también lo jugaba en computadora, plataforma de la cual se enamoró de inmediato.

“En 1.6 siempre jugué por diversión, nunca me interesó competir. Cuando me pasé al CS:GO, en el 2015, me rodeé de mucha gente que competía, y ese fue el momento en que me interesó subir mi nivel y entrenar. Fue también ese el instante en el que me surgió el interés de armar equipos competitivos”, relató Bravo.

Su salto a la fama fue junto a Noxium, que fue la escuadra femenina más importante en el Counter-Strike chileno. A pesar de competir y triunfar en torneos exclusivos para mujeres, la prioridad de sus integrantes fue destacar en la escena mixta, sin miedo alguno de enfrentarse a escuadras masculinas. “Al principio costó ganarse el respeto de los equipos masculinos, pero tiempo después nos jugaban de forma más seria; más estratégico y menos agresivo”, rememora la jugadora.

Y es que destacar en una escena llena de testosterona no es cosa fácil, sobre todo para aquellas debutantes que ven en los torneos femeninos un refugio para interactuar con sus pares. Durante los últimos años, las competencias femeninas de CS:GO han disminuido, priorizando torneos abiertos a toda la comunidad, independiente del género.

Propuestas como estas han llamado la atención de distintas marcas, las que han invertido cada vez más dinero en este tipo de torneos. Un gran ejemplo de aquello es la FiRe League, competencia latinoamericana de CS:GO que reparte un pozo de premios de \$200 mil dólares, cifra impensada hace unos pocos años atrás.

Pero si de escena femenina hablamos, siempre existirán dificultades para mantener

constancia, algo que es responsabilidad tanto de sus jugadoras como de las organizaciones.

En visión de 'Churra', "en Chile siempre fue difícil mantener equipos estables, y en realidad solamente hubo dos, que fueron Carry Me y luego Noxium. Ambos mantuvieron una base sólida de jugadoras por mucho tiempo".

Pero si hay una palabra que define a esta jugadora es "constancia". Sus constantes esfuerzos por destacar individualmente llamaron la atención de Isurus Gaming, la organización de Esports con más historia de Sudamérica. Hasta el 2019, el club argentino destacó por su escuadra de CS:GO femenina, la cual dominó en eventos locales e internacionales.

Tras el retiro de una de sus representantes, el equipo incorporó a 'Churra', quien demostró gran rendimiento desde el día 1. Al integrarse durante el último periodo del año competitivo 2019, no quedaban muchas competencias por disputar, y las jugadoras decidieron buscar otras alternativas de cara al 2020.

Fue en ese momento en el que llegó 9z, una de las organizaciones que mayor crecimiento ha tenido en los últimos años. Junto a 'Khizha', 'Flossie' y 'Chjna4Q', compañeras de Aida en Isurus, asumieron el desafío de representar a esta nueva institución, la cual cambiaría radicalmente la vida de la chilena.

"Para nosotras fue algo perfecto. Ser la primera organización en Sudamérica en apostar por un equipo femenino y tenerlas en una Gaming House me hace sentir bastante orgullosa. A veces no creo haber logrado todo esto y estar en el lugar que estoy", expresa tras haberse integrado a la primera Gaming House femenina de América Latina.

Pero las buenas nuevas no terminaron ahí, pues solo semanas después de integrarse al equipo, las jugadoras volaron a España para realizar un bootcamp. Esta dinámica, propia de los jugadores de esports, consiste en vivir por unos meses en regiones competitivas más desarrolladas, con tal de aprender y mejorar su nivel.

Allí, las chicas de 9z también se prepararon para participar en los Copenhagen Games 2020, evento en Dinamarca que contaría con un torneo femenino de CS:GO. Pero, como

todos sabemos, la pandemia canceló todo evento masivo a partir de principios de año, por lo que la competencia fue cancelada. Este no fue el único trago amargo de 'Churra' durante su estadía en 9z, pues antes de viajar a Europa fue protagonista de una de las polémicas más repudiadas en los esports Latinoamericanos durante este 2020.

Misoginia en los esports

En febrero de 2020, un mes después de la llegada de 'Churra' a 9z, se realizó una transmisión en vivo en el canal de Twitch de Guillermo 'Guishorro' Areco, representante de la rama masculina de CS:GO en el equipo argentino.

En esta, 'Guishorro' junto Guillermo 'Hellpa' Morath, coach del equipo, realizaron comentarios obscenos sobre la jugadora. El calibre de estos, que incluso aludían a una eventual violación, generó el disgusto de toda la comunidad, que viralizaron los registros.

Bravo, quien por contrato no pudo referirse al asunto, solo evidenció su malestar en redes sociales mientras se investigaba el caso. Pocos días después, 9z emitió un comunicado en el que se dio a conocer la expulsión de los dos jugadores involucrados, como también una sanción económica a 'Khizha', compañera de 'Churra' y novia de 'Guishorro', quien también se encontraba en la transmisión, pero no intercedió en defensa de la *player*.

Sucesos como estos no son atípicos en la escena de esports femeninos. Este es un problema que trasciende las regiones en desarrollo, haciéndose presente de igual manera en el primer mundo.

Uno de los casos más icónicos es el de Vaevictis eSports, equipo perteneciente a la liga rusa de League of Legends (LCL). A principios de la temporada 2019, el club realizó un cambio de imagen, enfocándose en el público femenino. Esto también se materializó en el cambio de su plantilla, reemplazando a sus jugadores hombres por una plantilla conformada completamente por mujeres.

Este movimiento provocó los cuestionamientos de la comunidad, que vio esta decisión como una movida de marketing. Más preocupante se volvía al considerar que ninguna de las jugadoras tenía experiencia competitiva y ni siquiera alcanzaban el mayor rango en el juego.

Como era de esperarse los resultados fueron desastrosos, terminando el primer campeonato sin victorias. Las burlas vinieron incluso de los demás competidores, quienes tienen la posibilidad de prohibir el uso de cinco personajes de League of Legends antes de cada partida. En lugar de prohibir el uso de personajes fuertes, RoX, su equipo rival, decidió *banear*, es decir, bloquear personajes que cumplen el rol de soporte, posición encargada de ayudar a los aliados y que, injustamente, suele ser catalogado como el más jugado por las mujeres. Lejos de repudiar el hecho, la directiva de Vaevictis no encontró una falta de respeto este movimiento y siguió exponiendo a sus jugadoras a los mismos tratos.

Nuevas polémicas no tardaron en llegar, pues una de sus ex jugadoras, Diana ‘Tr1ggered’ Ivanchenko, denunció las malas condiciones vividas por el equipo en su Gaming House. En un video grabado por ella, se ve la falta de preocupación tanto de staff como de las jugadoras por mantener limpia la casa, que se encontraba plagada de basura. Cabe destacar que, meses antes, la misma Ivanchenko fue sancionada por la liga tras desearle la muerte a una ex compañera de equipo.

Todos estos episodios terminaron hartando a la organización de la LCL, quienes a finales del 2019 expulsaron a Vaevictis debido a sus malos resultados.

Un caso similar es el de Júlia ‘Mayumi’ Nakamura, quien se dio a conocer como soporte sustituta en Intz Esports, equipo de la Liga Brasileña de League of Legends (CBLOL). La jugadora ganó rápida notoriedad en redes sociales, ganándose el cariño de la comunidad local e internacional. Cada vez que le tocó jugar, la joven acaparaba portadas de la prensa especializada.

Pero todo el apoyo recibido no la eximió de ser blanco de sexismo por parte de sus colegas. Pedro Luiz ‘Lep’ Marcari, representante de Red Canids, realizó comentarios vejatorios en contra de ‘Mayumi’, acusándola incluso de mantener relaciones sexuales en el estudio donde se lleva a cabo la competencia. Estas frases son aún más sensibles al considerar que, en ese entonces, Nakamura era menor de edad.

Tanto Intz como Red Canids abrieron una investigación, la que finalizó con una sanción a Marcari por un corto periodo de tiempo.

A mediados del 2020, 'Mayumi' anunció su salida de Intz, la cual fue acompañada de una denuncia formal hacia el equipo por incumplimiento de contrato. Resulta que ni ella ni Tainá 'Yatsu' Santos, jugadoras fichadas por el equipo, jugaron un solo encuentro en la Liga Brasileña, contando con acotadas presencias en torneos de exhibición.

Su abogado acusó que el rol de Nakamura en el equipo pasó a ser meramente publicitario, debido a la gran cantidad de seguidores que posee la competidora en redes sociales. A tal punto llegó la falta de atención por parte de Intz, que dejaron de llamarla a los entrenamientos y tampoco recibía consejos de su entrenador. Antes de su salida, su computador y escritorio fueron removidos de la Gaming House de Intz, dejándola inactiva por meses.

Para 'Churra', los casos de misoginia en la escena local han ido disminuyendo gracias a la consciencia que se ha tomado con respecto al rol de la mujer en los esports. "Cuando una jugaba en público, generalmente recibíamos insultos sexistas de hombres que 'nos mandaban a la cocina'. Eso siempre ocurría cuando los matábamos, porque no querían creer que una mujer les había ganado. Con mucho trabajo, entrenamientos y campeonatos encima nos van tomando más seriedad", analizó.

Espacios seguros

Los comentarios de Bravo tienen fundamento, pues han sido comunidades y organizadoras de torneos las encargadas de brindar a las mujeres y minorías sexuales un espacio para que se puedan desenvolver en esta, a veces, caótica escena.

El caso más popular es el de VALORANT, juego de disparos desarrollado por Riot Games, los mismos creadores de League of Legends. A diferencia del LoL, VALORANT cuenta con un chat de voz que se ha utilizado de mala manera, minimizando a buena parte de las gamers que lo juegan día a día.

“Como mujeres, competir en juegos puede ser desalentador, y a menudo causa desventajas competitivas significativas”, comentó Anna Donlon, Productora Ejecutiva de VALORANT de Riot Games, a principios del 2021. En ese año anunciaron la creación de Game Changers, una escena completamente nueva conformada exclusivamente por mujeres y diversidades sexuales.

Y es que crear un ambiente exclusivamente femenino es una brillante solución a corto plazo, pero todos concuerdan en que el objetivo final será crear una escena de esports en el que hombres, mujeres y otros géneros puedan competir de igual a igual, sin limitaciones de ningún tipo.

El punto cúlmine de la iniciativa Game Changers se dio en noviembre de este año con el Champions, mundial que reunió a los 8 mejores equipos del planeta, proveniente de las mayores regiones competitivas. Solo detrás de Estados Unidos, Chile fue el segundo país que más representantes llevó al torneo, con 5 jugadoras. 4 de ellas juegan para KRÜ Esports, equipo perteneciente a LATAM, mientras que Paula ‘bstrdd’ Naguli finalizó en el tercer lugar del Champions jugando para Team Liquid Brasil.

Cabe destacar que en el torneo compitieron dos jugadoras trans. Es el caso de la australiana “Bob” Tran, de Cloud9, y la estadounidense Erika ‘KP’ Lytle de Shopify Rebellion.

En nuestro país también contamos con disciplinas que han acogido a mujeres y diversidades, creando un espacio seguro para que puedan competir y desenvolverse. El speedrunning es uno de los deportes electrónicos más atípicos, pero a su vez uno de los más inclusivos. Esta disciplina invita a sus exponentes a terminar un videojuego en el menor tiempo posible, tarea que requiere de una gran concentración y, sobre todo, tolerancia a la frustración. Un mal movimiento puede acabar con un esfuerzo de horas, obligando a sus jugadores y jugadoras a iniciar una partida desde cero.

El reportaje de título, “La poco conocida carrera del speedrun en Chile”, realizado en 2021 por Lucas Calderón, Eduardo Cárdenas y Felipe Riffo, estudiantes de la Universidad de Chile, arma un completo panorama de la inclusión a diversidades sexuales en la comunidad de speedrun.

Y es que el speedrun Chile cuenta con destacadas exponentes LGBTQ+. Tal es el caso de ‘Pandora’ Escobar, quien posee grandes registros en juegos como *Eternal Darkness: Sanity’s Requiem* y *The Lost Viking 2*. Tanto ella como Alexandra ‘Alexxa’ Fernández, ambas mujeres trans, mencionan en el reportaje que la discriminación sufrida por parte de la comunidad ha sido mínima y que se han podido desenvolver sin mayores complicaciones en el competitivo.

“Mi experiencia ha sido muy limitada en cuanto a este tema (...) He escuchado historias de chiquillas trans que han tenido problemas en la comunidad de speedrun, pero a mi nunca me ha pasado nada. Siempre estoy en la vereda de entender a las chiquillas, pero nunca lo he vivido como algo personal”, mencionó ‘Pandora’ en entrevista con los estudiantes.

La comunidad internacional se ha unido para acoger a las minorías sexuales que buscan hacerse un nombre en el competitivo. Desde 2016 se realiza el *Power Up With Pride*, una maratón de speedruns que busca reunir dinero para ONGs que auxilian las mayores problemáticas de esta comunidad, como la prevención del suicidio. La edición 2022 se llevó a cabo entre el 9 y 12 de diciembre, y contó con 53 juegos, intervenciones artísticas y un estricto código de conducta para sus asistentes virtuales.

Afortunadamente, ‘Churra’ ve con buenos ojos el futuro de los esports femeninos en Chile. El enorme ingreso de jugadores a la escena, sumado a los equipos interesados en crear

escuadras femeninas están creando un ecosistema que pronto podrá ser sustentable.

En la vereda contraria, su futuro posterior a esta conversación no fue el esperado. Poco después de su viaje a Europa, la jugadora anunció su salida de 9z por razones deportivas. Tras su regreso a Chile, ha intentado impulsar nuevamente su carrera siendo parte de diversos equipos, sin poder concretarse en ninguno.

La nueva apuesta de la jugadora está en el VALORANT, que gana cada día más adeptos y adeptas, y cuenta con un formato muy similar al Counter-Strike. Durante la primera parte del 2021 representó a Oddik, club brasileño con el que no logró grandes resultados y que meses después la liberó de su contrato.

Su retiro aún se ve lejano, pero este es otro testimonio del esfuerzo que deben hacer las competidoras de todo el mundo, remando contra la corriente que no solo les exige un gran rendimiento sino que también las expone a injustos episodios solamente por ser mujeres. Disciplinas como el VALORANT y el speedrunning son una esperanza para el gran espectro de videojugadoras de todo el mundo, quienes, según un estudio realizado por la consultora Newzoo en 13 países, representan un 46% de quienes tienen un control o un teclado en sus manos, pero que son constantemente invisibilizadas por el sexo opuesto.

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS AUTOGESTIONADOS

En la actualidad, las organizaciones de deportes electrónicos más grandes del mundo manejan cifras económicas comparables a las de disciplinas tradicionales. Luka ‘Perkz’ Perkovic, considerado como uno de los mejores jugadores de League of Legends en occidente, salió de Europa para recalar en el Cloud9 estadounidense, cuyo pase alcanzó la cifra de \$5 millones de dólares.

Ningún equipo del “poderoso” fútbol chileno de primera división ha podido pagar siquiera un monto cercano a eso. El traspaso de Jean Beausejour desde Colo-Colo a la Universidad de Chile fue efectuado por la mitad de lo visto en los esports del primer mundo.

Otro gran ejemplo es el de Edward Gaming, equipo chino que ya comenzó con la construcción de sus instalaciones deportivas. Su centro logístico, con apertura prevista para 2023, tendrá un coste de \$1.500 millones de dólares, lo que casi triplica el valor actual del Emirates Stadium, coliseo que alberga semana a semana al Arsenal del fútbol inglés.

Antes de esta danza de millones, los deportes electrónicos vieron surgir sus primeras competencias en salones de hoteles, muy lejano a la fanfarria que hemos visto durante los últimos años en torneos de League of Legends, DOTA 2 o Counter-Strike.

En esta parte del mundo el glamour es una excepción, pues muchos equipos locales ni siquiera pueden costearse una Gaming House. Este mismo caso es el de las agrupaciones organizadoras de torneos, que surgen y se derrumban con el pasar de los meses.

Una institución que ha logrado mantenerse a flote, con más ganas que recursos, es Circuito Gamer Latinoamericano (CGL), liderada por Andrés López, quien dejó un lucrativo empleo tradicional para adentrarse en el pantano de los esports subdesarrollados.

Lejos del mouse y los teclados, López era el dueño de una empresa de construcción, disciplina que se interponía en su camino hacia la felicidad plena. Es ahí cuando descubrió los deportes electrónicos, afición que podía llenar ese pequeño espacio vacío que restaba en su corazón.

En una conversación familiar con su cuñado Mauricio Ramis, de quien hablamos en el capítulo *Counter-Strike: Decepciones y una Constante Luz de Esperanza*, López se percató de que vio a éste jugar en vivo durante los eventos presenciales a los que asistió.

“Yo le dije que había ido a todas las Ligas Samsung y él me dijo ‘*weon*, yo participé en las Ligas Samsung y las gané’. Por esas cosas del destino yo fui a ver todas las finales de este *pastel* sin saber que iba a ser mi cuñado, y desde ese día empezamos a organizar cosas. Cuando comenzamos con CGL no había mucha escena, todos estaban armando equipos, pero no había donde competir, entonces dijimos que una de las cosas que faltaba era eso, y tomamos el desafío de hacer algo por entretención”, mencionó entre risas.

Antes de Circuito Gamer Latinoamericano, la organización se regía bajo el nombre de Liga Chilena Gamer (LCG). Nunca se dieron cuenta de que dicho nombre ya existía en los esports nacionales, cuya existencia previa estuvo rodeada de fraudes y acusaciones de estafa.

López recuerda que “partimos con el nombre de LCG sin saber que antes había existido otra LCG. Fue algo muy chistoso, porque no teníamos idea que existía esta institución que hace años había estafado a mucha gente. Entonces, cuando tiramos el nombre en redes sociales y nos hicimos más conocidos, mucha gente nos reclamó por ser los que les robamos. Estuvimos muchos meses explicándoles que no éramos ellos, sino que otra organización. Es más, se contactó con nosotros el antiguo dueño de LCG, pidiéndoles que le pagáramos por ocupar ese nombre. Fue un correo muy extenso, pero algo muy ridículo”.

Desde sus inicios, CGL nunca ha querido apuntar a las grandes ligas, enfocándose en los clubes deportivos ascendentes. A través de su plataforma ha podido darle cabida al sector más amateur de los esports, cuyos inexpertos equipos incluso les han enviado sus logos dibujados en una servilleta.

A expensas de su familia, López y los demás integrantes del Circuito Gamer Latinoamericano emplazaron sus oficinas en un galpón ubicado detrás de la gran casa familiar, en la comuna de Peñalolén. Es ahí en donde, desde cero, armaron su centro de operaciones, que cuenta con un estudio en donde se transmiten todas sus competencias.

Es así como su madre, esposa e hijo ven día a día salir y entrar gente, en un patio que llegó a albergar a casi un centenar de personas, durante un torneo presencial del videojuego de luchas Super Smash Bros. Ultimate.

“Toda la vida he sido muy loco para todas las cosas que he hecho. Soy muy pasional. Aunque me digan 20 personas que no, si yo veo el precipicio me tiro igual, tampoco espero que me den apoyo. Pero, lo que ellos sí ven es que trabajo, si me vieran perdiendo el tiempo sería diferente, entonces se lo bancan. Dentro de las cosas que también tengo es que soy muy responsable con todo, si hago algo lo hago de la mejor forma posible, para que funcione”, confesó emocionado.

Pocos billetes, pero sí mucha ilusión

Durante un par de años, López estuvo enfocado casi en un 100% a CGL. Su principal motivación era crear una empresa organizadora de torneos tan consolidada como para poder vender el proyecto a distintas marcas. Gran parte del dinero que obtenían iba destinado a la compra de mejor equipamiento, una inversión a largo plazo en pos de poder vivir de dicha actividad.

Las mayores ganancias que han podido recaudar han sido a través de las actividades presenciales que ellos mismos han organizado. Los patios de la Universidad Gabriela Mistral han servido como centro de eventos, albergando cada fin de año el Gamerlid, en donde se realizaban, antes de la pandemia, las finales de sus torneos más grandes.

Pero las recaudaciones nunca fueron lucrativas, haciendo de este modelo de negocio algo arriesgado y poco rentable. Después de años intentándolo, López y compañía decidieron abrir su propio restaurant gamer llamado AFK Restobar. El local, ubicado en Avenida Providencia, es atendido por los mismos integrantes del Circuito Gamer Latinoamericano, quienes han aumentado sus arcas.

Son ellos mismos quienes, con el paso del tiempo, se fueron desencantando de la escena. “Sí, tenemos un enfoque más realista. Como hobby es precioso, pero si quieres vivir de esto tienes que modificarlo. Es muy complicado vivir de los esports si no tienes algo gigante en la espalda como Riot Games o una familia con mucho dinero que pueda darte ese sustento, como algunos equipos tienen”, explica el fundador de CGL.

En palabras de López, conseguir auspicios tampoco les hubiese significado una estabilidad económica, pues las cifras que hoy manejan las compañías por publicidad son cada vez más bajas. Gran responsabilidad de aquello la tienen los denominados *influencers*, personas con una gran cantidad de seguidores en redes sociales, quienes son capaces de manejar una audiencia mayor a las de organizaciones como CGL.

Esto también se refleja en los medios de comunicación tradicionales, cuyo contenido no es del interés de las audiencias masivas. La rapidez y el cómodo formato de plataformas

como TikTok han hecho que el dinero publicitario recaiga en estos *influencers*, quienes cobran sumas mucho menores que la de grandes instituciones.

En la escena de los esports es mucho más preocupante, ya que muchos de estos individuos se conforman con un par de productos de cortesía: un teclado, un ratón; haciendo que las marcas se ahorren una gran cantidad de dinero en conceptos publicitarios.

“A las marcas nacionales, que ya hemos hablado con muchas, les hemos mostrado el proyecto de armar una liga que no solamente sea de League of Legends, sino que de distintos juegos, pero se rehúsan a poder aceptarlo y es algo muy claro. Además de esto, me gustan los negocios y sé que, por temas de visualizaciones, lo que una marca busca es alcance. Si tu alcance no llega a un número que ellos necesitan, la verdad es que invertir tu dinero en esports es muy complicado. Tampoco es que ellos sean los malos de la película, ellos tienen un trabajo igual que nosotros y tienen que rendir cuentas”, explica Andrés.

De todas formas, logros no le faltan a CGL, quienes han podido colaborar codo a codo con productoras y canales de televisión. Sus integrantes fueron parte activa de la Comic Con 2018, haciéndose cargo de la producción de los torneos gamers en Espacio Riesco.

Durante los últimos años también han colaborado activamente con el canal de televisión ETC TV, propiedad de Mega. Lo que en un principio eran invitaciones para televisar sus campeonatos, se transformó en un contrato para ser parte activa de los contenidos de la estación.

Para López, “que un canal de televisión supiera que existía Circuito Gamer Latinoamericano y nos llamaran fue muy bueno. La guinda de la torta fue que ellos nos hayan dicho que confiaran en nosotros después del trabajo que habíamos demostrado, en ofrecernos un contrato anual, no solamente como esports, sino también con otro tipo de contenido de videojuegos, que nos abrió el abanico de posibilidades de cosas por hacer”.

Una escena tambaleante que no entrega garantías

Horas antes de la entrevista con López, se llevó a cabo en los estudios del Circuito Gamer Latinoamericano la transmisión de un torneo de Counter-Strike: Global Offensive. Durante la realización, el equipo favorito a quedarse con el certamen, Argentinos Juniors, abandonó súbitamente la competencia.

Esta no es una novedad en la escena, escenario a los que ha tenido que enfrentarse CGL con anterioridad. Y es que enfocarse en la escena amateur de esports ha sido un arma de doble filo para la organización, y no solo por las bajas visualizaciones. La volatilidad de esta fórmula desemboca en una rápida disolución de los equipos.

Muy consciente de aquello, Rojas hace un mea culpa: “El primer gran error fue de nosotros, de pedir o exigirles a equipos que se comporten como un club profesional sin serlo. La primera vez que tuvimos problemas por lo mismo nos dimos cuenta de que no le estamos dando algo muy grande a ellos por estar compitiendo acá tampoco. Ese es el motivo de que hayamos querido mejorar nuestras transmisiones, para que los equipos se sientan atraídos a participar. Es muy complicado mantener escuadras de chicos muy jóvenes, sabiendo que no tienen la capacidad para poder funcionar como un equipo profesional.”

A tal punto llega esta inestabilidad que han visto cómo un equipo se disolvió en plena partida, a vista y paciencia de los asistentes. Tal como ocurrió durante una final presencial llevada a cabo en el local Nación Cyber, ubicado en Manuel Montt. En el evento, organizado por CGL, uno de los jugadores se peleó con el resto del equipo, abandonando ofuscadamente el escenario. El suceso pudo ser meramente anecdótico, pero la organizadora se encargó de pagar los pasajes de los *players*, quienes venían del norte y sur del país.

En ojos de López, para que la escena chilena externa a League of Legends pueda despegar, debe ocurrir un gran terremoto capaz de derrumbar los ya de por sí endeble cimientos. Desde esa base, los grandes cabecillas deben unirse para realizar competencias lo suficientemente atractivas para generar la tan anhelada audiencia.

“Es muy difícil monetizar esta disciplina, la cantidad que se va solo en sueldos es impresionante, y para un equipo es imposible mantener distintas divisiones competitivas. Yo creo que sería algo muy factible el unir comunidades para hacer algo llamativo y que las marcas se interesen por los números que pueden generar o que algún inversor pueda ayudar”, analizó López.

La llegada de All Knights, Azules Esports y Católica Esports es vista con buenos ojos por parte de CGL. El común denominador de estos tres equipos es su rápida apuesta por League of Legends, una decisión conservadora pero completamente comprensible.

“Sinceramente, si yo tuviera esa plata, no la voy a regalar a personas que tuvieran poca visualización. Pero sí se agradece que ellos apoyen con la gestión que está detrás de un jugador, dígame redes sociales, mejorar una transmisión, cómo los jugadores tienen que comportarse, tips que nunca han tenido los equipos con menores ingresos”, evidenció.

Cuando las ligas de League of Legends pertenecientes a América del Norte y América del Sur se unificaron, All Knights irrumpió como una organización nueva, la cual se quedó con el cupo que originalmente pertenecería a Rebirth Esports.

Como buen ave fénix que representa, Rebirth perseveró y actualmente asoma como uno de los clubes de esports más exitosos en la historia de nuestro país.

REBIRTH ESPORTS: UN WORKING CLASS HERO

Los deportes electrónicos en Chile tuvieron un despegue con la llegada de los primeros torneos competitivos de League of Legends. Ya hemos visto la génesis de sus primeras instituciones competitivas, como también de Kaos Latin Gamers, la escuadra de esports más ganadora en la historia de nuestro país.

Pero KLG no es el único equipo nacional que ha tocado la gloria, junto a éste existen otras historias que han comenzado como una simple idea, pero que con el tiempo se consolidaron y hoy pueden vivir gracias al esfuerzo y la constancia.

El más claro ejemplo es el de Rebirth Esports, equipo que, desde hace más de 8 años, ha dado cátedra en cuanto a logros deportivos e hinchada respecta. El querido fénix, que se posa orgullosamente sobre su logo, fue creado en 2014 por, entre otras personas, Eduardo Maqueira.

Si bien la organización desde donde nació Rebirth era de República Dominicana, el proyecto fue concebido desde las mentes de 5 gamers chilenos. El apego a nuestro país es algo que ha caracterizado a la institución desde el día 1, ganándose el respeto de los fanáticos de los esports criollos. “Si no abarcas el país donde estás no puedes abarcar Latinoamérica completa. Tienes que partir en tu base central y después expandirte”, opina Maqueira.

En la actualidad, Rebirth Esports forma parte de la Liga de Honor Entel, máxima competición chilena de League of Legends. El torneo sirve como una de las tantas segundas divisiones de la Liga Latinoamérica (LLA) en donde, cada fin de año, se enfrentan los mejores equipos de cada uno de estos certámenes para disputar uno de los dos cupos por el ascenso.

Antes de la llegada de la LLA, Rebirth era uno de los mejores equipos de la extinta Copa Latinoamérica Sur (CLS), la cual reunía a lo más selecto del League of Legends sudamericano. En varias ocasiones el club llegó a la gran final, cayendo ante su gran

némesis, Kaos Latin Gamers.

Pero antes de las luminarias, Maqueira y compañía buscaron la consolidación de la misma forma que los primeros equipos de esports, tocando puertas para concretar auspicios. Con el paso del tiempo, el fénix sumó a sus arcas contratos con grandes marcas de tecnología como Razer y Cougar, pero también con compañías de consumo masivo, como Domino's Pizza y Red Bull.

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad, y sus ansias por expandirse los llevó a ser uno de los primeros equipos en Chile en contar con una Gaming House. “Partimos en un departamento de 60 metros cuadrados, o quizás menos. Los computadores, las camas y listo. Después hubo un cambio de presupuesto que nos permitió invertir y agrandarnos más, y de ahí salió esta casa. Depende de tu poder económico el ver lo que tú puedes brindar. Igual todos arrendamos y arrendar es quemar plata, pero bueno, en estos momentos no queda otra”, explicó Eduardo.

Su casa de gaming, ubicada en la comuna de La Florida, Santiago, ha albergado a más de una veintena de jugadores. Por muy chileno que sea Rebirth, gente de distintas nacionalidades ha podido hospedarse en el lugar, ya sea de países tan cercanos como Argentina y Brasil, a oriundos de otros continentes, como Europa.

Maqueira destaca el haber conocido a gente “de distintos países, que vienen con otra cultura, todos con distintas maneras de pensar y ver el mundo. Algunos son más simpáticos y otros más serios. Vas conociendo y vas abriendo un espectro mucho más grande, porque compartes con gente del mundo y eso también te genera cultura a ti.”

A pesar del sacrificio, el dueño de Rebirth considera estas experiencias como muy positivas, marcando su constante presencia en dicho hogar. Y es que la mayoría de los jugadores no superan los 18 años, quienes viven sus primeras experiencias fuera de casa, lugar en donde tenían algún familiar que les cocinaba y, muy probablemente, les hacía el aseo. La presencia de un tutor en estos establecimientos es algo obligatorio, pues una eventual ausencia puede transformar la Gaming House en un completo desastre.

Con o sin tutor, mantener una casa de estas características supone un gasto impresionante, el cual Maqueira vivió en carne propia: “La vez que hicimos las primeras compras en un supermercado, en artículos de comida y aseo, ¡boom!, 250 lucas y fue como ‘¡qué mierda! ¿por qué?’ Yo pensaba que con \$80.000 la hacía. Uno no se toma en serio el tema de la comida hasta que se va a vivir solo. Yo no tenía idea, pensaba que con 20 lucas comprando solo Maruchan la hacía.”

Como mencionamos, los auspiciadores han sido vitales para la existencia de Rebirth Esports, una estructura de financiamiento del cual viven más del 90% de los clubes de deportes electrónicos en el mundo. “Vivimos de eso en realidad. Antes, Riot Games entregaba un presupuesto que le correspondía a cada institución. En realidad, no es tanta plata como todos creen, digamos que el 85% está destinado al pago de sueldos de jugadores. Con el otro 15% uno tiene que hacer malabares, pero el resto es de los sponsors, que te afirman los gastos operacionales. Si tienes más sponsors, tienes más poder adquisitivo, una casa más grande, etc”, explica el dueño de Rebirth.

Riot Games, empresa desarrolladora y también organizadora de los torneos de League of Legends, financia a los equipos participantes de sus máximas ligas con un monto monetario. Lejos de ser suficiente, este flujo obliga a los dueños de equipos a conseguir financiamiento extra en otros lugares, ya sea con sponsors, como en la mayoría de los casos, o inversionistas.

Independiente de la cantidad de dinero que ingrese, según Eduardo, la clave está en su correcto uso, pues el despilfarro llevará al estrepitoso fracaso: “Aquí lo esencial es tener computadores, sillas y periféricos para los computadores, pero de a poco uno va sumando cosas. Nosotros partimos en un departamento con siete escritorios, siete PC y siete camas. Ahora acá encuentras un living, una mesa de centro, un sofá, fotos, cuadros, decoraciones; es un hogar. Pero todos parten de cero, uno ve cómo se va administrando. El gasto es alto, pero está al mismo nivel de los ingresos que uno puede generar. Si vives más caro de lo que estás ganando, te vas a morir. Y si vives más barato de lo que estás recibiendo, los jugadores se te van a ir. Tienes que hacer el balance perfecto para ir creciendo como equipo y como casa. Y así uno va escalando posiciones en la tabla.”

El renacer del ave fénix

Previo a la creación de la LLA, que unió en una sola liga a los equipos de Latinoamérica Sur y Latinoamérica Norte, Rebirth se alzaba como uno de los equipos más dominantes de Sudamérica. El año 2018, llegó a las grandes finales del torneo de apertura y clausura, cayendo en ambas ocasiones con Kaos Latin Gamers. Pero, lejos de estar en la sombra de KLG, el fénix logró formar su propia comunidad, adquiriendo la importancia suficiente como para ser considerados como una de las instituciones de deportes electrónicos más importantes de Latinoamérica.

Cuando se anunció la creación de la LLA, a fines del 2018, se supo que solo 8 equipos pasarían a ser parte de la máxima competición latina de League of Legends. Esto encendió las alarmas de la comunidad, quienes sospecharon de que muchas escuadras importantes no iban a ser consideradas para dicha temporada.

A principios de octubre, Riot Games anunció los 8 equipos que participarían en la primera edición de la competencia. Como era de esperarse, Kaos Latin Gamers era uno de los seleccionados. Lamentablemente, no fue el mismo caso para Rebirth. Extrañeza causó en el ecosistema de los esports la ausencia del equipo, quienes venían de conquistar dos segundos lugares en la CLS, con un proyecto muy consolidado. Es así como el segundo mejor equipo de Sudamérica tenía que disputar la segunda división, remando desde el fondo para poder ser parte de la LLA, al año siguiente.

Según Maqueira, posterior al anuncio el proyecto Rebirth Esports pendió de un hilo: “Estuvimos a punto de vender todo, quedarnos con las lucas, compramos un departamento y nos íbamos a vivir juntos con mi pareja. Íbamos a agradecer a este proyecto por cumplir nuestro sueño de tener una casa propia. Pero después nos dimos cuenta de que había mucha gente apoyándonos, pidiéndonos que siguiéramos, así que nos arriesgamos por ellos.”

La apuesta parece haberle funcionado a Rebirth, quienes han logrado mantenerse vigentes a pesar de no ser parte de la, por lejos, competencia más importante en los esports

latinos. Durante este tiempo, la escuadra ha creado divisiones competitivas en CS:GO y VALORANT, los dos shooters más populares en nuestra región. Incluso han apelado a la nostalgia colectiva, gracias a la creación de un equipo de Starcraft 2, uno de los primeros deportes electrónicos del mundo en consolidarse.

“Logramos sobrevivir porque nos transformamos en un equipo constante. Tú ves que la mayor competencia de League of Legends es la LLA y están sus ocho equipos participantes, pero nosotros, que no estamos ahí, metemos más ruido que algunos equipos de la LLA. Es porque nos gusta y ya hemos aprendido a hacerlo. Nos mantenemos a la vanguardia y estudiamos para dónde va la cosa. El mismo hecho de estar interactuando con la gente en redes sociales te da un plus”, dijo Maqueira.

Pero la división más importante de Rebirth siempre ha sido la de League of Legends. Afortunadamente, esta no desapareció con el anuncio de la LLA, y se rearmaron para disputar la Liga de Honor Entel. Su plantilla 2019, que buscaba el ascenso a la LLA, fue una mezcla de jugadores nuevos y otros consolidados, a la cual se la consideró como una de las favoritas para quedarse con los trofeos del apertura y el clausura.

Lamentablemente para el fénix, no fue el caso. Tal como el año pasado, el equipo de nuevo tuvo que conformarse con dos segundos lugares, tras haber fallado una vez más en las finales. La primera la perdieron ante Dark Horse, evento que se disputó en el Teatro Novedades. En el segundo semestre cayeron derrotados ante Azules Esports, equipo representante del Club Deportivo Universidad de Chile, en la Cúpula del Parque O’Higgins.

Un año después, el 2020, los abrazos por fin llegaron para el equipo. Después de tanto intentarlo, Rebirth se coronó campeón del apertura 2020 de la Liga de Honor Entel. La final la disputaron con su eterno rival, Kaos Latin Gamers, quienes habían descendido de la LLA el pasado año a manos de Azules Esports. Por fin, el equipo levantó el trofeo, cobrándose revancha de su eterno rival.

Esta victoria pavimentó el camino para una eventual disputa por el ascenso a la LLA, a la cual podían acceder sólo con llegar a la final del clausura de la Liga de Honor Entel. El destino no lo quiso así, pues Rebirth fue eliminado en semifinales en manos de Católica

Esports, representantes del Club Deportivo Universidad Católica, quien terminó siendo el campeón de dicha edición.

Con o sin ascenso, el participar en una competencia auspiciada por Entel podría significar, en el papel, un importante ingreso económico para los equipos participantes. Pero, la realidad no fue tal, pues el beneficio monetario para los clubes, en palabras de Maqueira, es casi inexistente.

“No puedo decir que la influencia de Entel se note demasiado. Pasó lo mismo con la Liga Movistar (LLA), no es como que uno vea algo muy notorio. Cuando Coca-Cola auspiciaba el torneo nunca vi una botella en mi mesa, por decirlo así. Para la Liga (de Honor) no sé cuánto será el beneficio, quizás les permite seguir haciéndola, pero desconozco”, expresó Eduardo.

La Liga de Honor Entel no es el único torneo regional en Latinoamérica. El mismo formato se encuentra en Argentina, Perú, México, Costa Rica y Ecuador, de los cuales todos ofrecen un eventual ascenso a la LLA. Estos certámenes son gestionados por la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), organización externa a Riot Games que cuenta con la autorización para llevar a cabo las competencias. En Argentina se encuentra la Liga Master Flow, la cual lleva el nombre de una importante compañía de telecomunicaciones en dicho país. Los pocos ingresos para los equipos fue un tema en dicho país, y el poco incremento de billetes provocó que casi todos los equipos participantes de la edición 2019 dieran un paso al costado, negándose a participar durante el 2020.

Esto obligó a la organización a buscar nuevos clubes que quisieran unirse a la competencia, lo que le abrió las puertas a organizaciones que llegaron a dar que hablar en el competitivo latinoamericano. Equipos como San Lorenzo y Boca Juniors crearon sus propias escuadras de League of Legends, quienes se unieron a River Plate para ser parte de la edición 2021 de la Liga Master Flow. New Indians, equipo creado por la leyenda del básquetbol argentino, Fabricio Oberto, también se repitieron el plato, a lo que se sumaron Stone Movistar Esports, fundado por el tenista Diego Schwartzman, y eBRO Gaming, de la mano del exfutbolista Juan Sebastián Verón.

Es evidente que miles y miles de fanáticos se han mostrado emocionados con estas incorporaciones, las cuales, en el papel, trasladan la hinchada de los deportes tradicionales a los esports. Por su parte, la visión de Maqueira no es tan optimista: “yo creo que el hecho de que las casas deportivas tradicionales hagan sus equipos es una mentira, porque están vendiendo algo que no es, están usando la base de fanáticos que tienen construida en un lado para llevarla al otro, pero no es lo mismo.”

No todo lo que brilla es oro

Fiel a su estilo, el fundador de Rebirth Esports no se guarda a la hora de criticar estos proyectos deportivos. Él junto a su novia y manager del equipo, Estefanía Saavedra, se caracterizan por ser muy expresivos, sin miedo a disparar en contra de lo que ellos consideran perjudicial para los deportes electrónicos en Chile. Las opiniones y carisma de Maqueira lo han llevado a ser panelista del programa Panel de Control, del canal de televisión Vía X.

Ya sea en televisión o en redes sociales, Eduardo no ha tenido filtros para criticar el accionar de las casas deportivas tradicionales que hacen el salto a los esports. Una de sus grandes críticas va hacia Azules Esports, club contra el que perdieron una final y vieron, desde lejos, cómo ellos lograron esa tan ansiada clasificación a la LLA: “Al equipo de trabajo de Azules los respeto, los conozco, pero no es lo mismo, no es la U. Son una especie de filial. A mí me molesta que lleguen a vender que son "Los de Abajo", no, son una mentira. Es una sucia estrategia de marketing para poder arrastrar gente, lo cual está bien, se respeta, si ellos lo quieren hacer así, la raja, pero no hay muchos equipos de fútbol que hayan triunfado en esports.”

El principal argumento para sus resquemores es que los directivos de estos clubes ven a los deportes electrónicos como una oportunidad de negocio, en el cual pueden hacer dinero fácil. Como hemos aprendido en capítulos anteriores, esto no es tan sencillo y conlleva un largo proceso hacia la consolidación que no puede concretarse de un día para otro. “Acá en Chile me molesta que Católica no ponga ningún peso al equipo de esports o que la Universidad de Chile destine un presupuesto mínimo a Azules. El apoyo que se les da es mínimo y deben sobrevivir como nosotros, de forma autogestionada, pero con una base de fanáticos más grande que ni siquiera es suya. Entonces, a la hora de vender su proyecto, las marcas les piden ver su base de fanáticos real, la que no se compara en nada a los 2 millones de seguidores que tiene la Universidad de Chile en sus redes sociales”, opina Maqueira.

Y es que, en su visión, el principal temor es que estas escuadras se disuelvan rápidamente y les den una mala imagen a los sponsors. El ser parte de un equipo de deportes tradicionales es algo muy llamativo para las marcas, pero eso, como hemos visto, no asegura una real llegada a esa gran hinchada que hay detrás. No todos los hinchas de la Universidad Católica van a ser seguidores de Católica Esports, pues hay muchos que no se identifican con los videojuegos ni mucho menos con los deportes electrónicos.

Por otro lado, está la imagen marca de estos equipos. Ni Azules ni Católica Esports compiten bajo el nombre de Universidad de Chile y Universidad Católica, respectivamente. Sus escudos son completamente distintos al club que ellos representan, como también sus redes sociales, algo que siempre ha inquietado a sus fanáticos. Maqueira interpreta esto como un desacierto y una mala gestión: “ni siquiera debían tener las redes sociales separadas, el equipo de fútbol debió haber incorporado información de esports, ¿por qué separarlos? A mí me huele que aquí hay una cortina de humo que te hace más mal que bien.”

Por otro lado está All Knights, un equipo que fue creado especialmente para la LLA y que muchos creen que fue el gran responsable de la pérdida del cupo de Rebirth Esports. El proyecto está a cargo de Felipe Rossi, sobrino del empresario chileno Carlos Heller. Sus inicios fueron difíciles, por culpa de una mala gestión en redes sociales y el disgusto de la comunidad, quienes los acusaron de usurpar el puesto de Rebirth. Pero el tiempo les dio la razón, conquistando campeonatos y el corazón de los espectadores.

En visión de Eduardo, “eso fue una culpa compartida entre el equipo y Riot Games, pero poco a poco se han ido ganando el cariño de la gente, ahora tienen muchos fans, les ha ido bien, porque han adoptado gente que les gusta el rubro y les dan ese toque. Obviamente, a nosotros como equipos autogestionados nos puede pegar más fuerte porque ellos corren con más plata que nosotros y en la carrera larga tienen más chances de sobrevivir. Eso es obvio y eso es normal, en todo rubro pasa esto. Si les gustan los esports, por favor que sigan haciéndolo. Mientras ellos ganan, nosotros ganamos, y si yo gano, ellos van a ganar.

Manteniendo esa filosofía no hay problema. Si llega otro equipo con una inversión de 100 millones de dólares, bienvenido sea, cooperarán a que se desarrolle la escena.”

Por lejos, una de las cosas que más ha molestado a Maqueira y compañía es la creación de una eventual Federación de Deportes Electrónicos en nuestro país. Si bien han existido casos exitosos en el mundo, como la KeSPA en Corea, en países como Chile y Argentina su existencia se ha ligado a conflictos de interés y un aprovechamiento meramente económico.

A fines del 2019, se realizó la segunda versión del Esports Reunion, conferencia de deportes electrónicos realizada en Santiago. El evento congregó a grandes protagonistas de la escena de deportes electrónicos nacional y mundial, quienes exponían acerca de sus propios proyectos y las proyecciones del rubro en nuestro país. El encuentro dio que hablar por un polémico suceso en el que se vio involucrado Maqueira, quien disparó contra la Asociación Chilena de Deportes Electrónicos (ACHES), un proyecto que buscaba federar la disciplina en Chile.

La ACHES fue liderada por Ulises Cárcamo, quien se definía a sí mismo como un lobbista de esports. El problema es que nadie en la comunidad sabía de él, presentando un proyecto que no contaba con el conocimiento ni el visto bueno de nadie. Entre sus logros se encontraba ser embajador del programa internacional “The 255 Esports Bar”, fundar la empresa NowPlayNoGame y la creación de una eventual Selección Nacional de esports. No está de más decir que estos 3 nombres no resonaban en absolutamente nadie. Para nada ayudó su turbio historial previo, del cual se registró contenido pornográfico en su cuenta de Twitter y, peor aún, un episodio de violencia intrafamiliar ocurrido en Valdivia, el año 2016.

La presencia de Cárcamo, quien también fue precandidato a la alcaldía de Valdivia por el Partido Demócrata Cristiano, no cayó nada de bien en la escena, que vio en Maqueira como la principal cara en rechazo de la ACHES. Mientras la asociación participaba en un panel de Esports Reunion, Eduardo tomó el micrófono y criticó el proyecto a vista y paciencia del “lobbista” y los organizadores de la convención.

“Por favor, no nombres cosas que son falsas. La ACHES no la conocemos nadie, por eso

no entiendo por qué están acá, agarrando gente, salen en ETC (canal de televisión) hablando tonterías. Insisto, si quieren hacer un beneficio a la comunidad, júntense con todos nosotros.”, dijo Maqueira en ese entonces, con micrófono en mano. “Quieren estar acá, arriba de todos los equipos, quieren hacer una Selección Chilena (...) No puedo esperar nada de alguien que se llame ‘lobbista’, que es una cara completamente falsa”, prosiguió ante la molestia de los integrantes de la ACHES.

La mayor parte de la comunidad de los esports en Chile se puso del lado de Maqueira, algo que obligó a la asociación a redactar un comunicado: “Desde nuestros comienzos hemos invitado a muchas personas a participar del proyecto. Entre ellas las que actualmente nos atacan de no ser representativos. Es verdad, no lo somos todavía, pero trabajamos para ello con toda la buena voluntad y a paso firme para que nuestras acciones generen el impacto positivo que queremos lograr. ACHES es más que un lugar para proponer ideas, es una gran familia de colaboradores que apuesta día a día a fomentar una escena de Esports que tiene deficiencias y que está dispuesta a pasar los obstáculos que sean necesarios. El motivo de este comunicado, además de defender los ideales de nuestra Asociación, es proteger a esa gran familia que nos acompaña con sus acciones en este largo camino que hemos emprendido”, manifestaron.

En nuestra entrevista, Maqueira opinó que “todos quieren hacer la federación por un tema de poder. Lo ven como un trono porque quieren quedarse en la cúspide y hacerse famosos. Pero hacer una federación es mucho trabajo y no se dan cuenta de eso, no analizan que hay un montón de procesos que hay que normar, que de verdad hay que legalizar para que los esports sigan creciendo. Ven posiciones de poder y quieren ser importantes para que les den más *likes* en la foto de Instagram, así de simple.”

El trabajo propio y de otros equipos autogestionados también son motivos de autocrítica para Rebirth quienes, en rebeldía a eventos como el Esports Reunion, han creado sus propias juntas de deportes electrónicos. Lejos de la elegancia de recintos como Casa Piedra o la Universidad de Los Andes, estas reuniones se han llevado a cabo en restaurantes gamer o en la terraza de un edificio. “Quizás falta transparentar el trabajo, demostrarle a la comunidad lo que hemos hecho. Falta que todos colaboren y que todos sean un bloque que sirva para

armar la escena. Haciendo eso nos vamos todos por un tubo, todos ganamos plata y nos hacemos millonarios. Puede que no sea así, pero es lo que hay que hacer”, visualiza Maqueira.

A su vez, valora la ambición que posee la nueva camada de equipos de deportes electrónicos, pero ve con preocupación una eventual canibalización de la comunidad, en donde algunos clubes quieran pisotear a otros con el objetivo de destacar. Esto se ve de forma directa, con declaraciones cruzadas y las miles de peleas que vemos a diario en redes sociales como Twitter, y de forma indirecta con el infame *poaching*, práctica que consiste en negociar el eventual fichaje de un jugador cuando éste aún tiene contrato vigente con otra escuadra, algo que es ilegal en deportes tradicionales.

Maqueira la tiene clara, y ya ha vaticinado distintos escenarios en los que se pueda desarrollar la escena de deportes electrónicos en el país: “Si la comunidad chilena se junta el futuro es muy próspero. Si siguen entrando empresas que apoyen a los equipos, el futuro es muy bueno. Pero si estos grupos inversores quieren poner a su propia gente, que no tiene idea de la escena, no lo veo muy próspero y seguiremos hinchando por equipos que no son de acá. Aunque digan que en este momento Latinoamérica es una sola, no me gustaría que Chile hinchara por Rainbow7 (equipo mexicano) o por Isurus (equipo argentino). Me gustaría que los equipos chilenos tengan una identidad propia, que se note que un equipo es chileno, que cuando los entrevistes te digan ‘*ya po, cachai*’, cosas por el estilo”, finalizó.

CATÓLICA ESPORTS: DE SAN CARLOS A LA CANCHA VIRTUAL

Un común denominador a lo largo de los capítulos de la presente memoria, son los nombres de Azules Esports y Católica Esports. Ambas son las divisiones de deportes electrónicos de dos de los clubes deportivos más importantes del país.

Universidad Católica fue el primer club de fútbol en apostar por los deportes electrónicos. A finales del 2017, el club llevó a cabo el lanzamiento de esta nueva división en su estadio, el mítico San Carlos de Apoquindo. En dicha ocasión, presentaron a su primer jugador, Camilo ‘Olimaclan’ Lara, quien en su momento se alzaba como el mejor jugador de FIFA en Chile.

Fue Juan Tagle, presidente de Cruzados, y Cristián Álvarez, otrora capitán del equipo de fútbol, quienes le otorgaron una credencial de socio del club como también una jineta que simbolizaba esta nueva era en la historia de la institución. Esta decisión, en palabras de Tagle, fue tomada para unirse a la nueva tendencia mundial de los esports, los cuales empezaban a tomar espacios como la prensa y la televisión.

Católica Esports comenzó con representantes de FIFA, en modalidad 1v1, y de League of Legends, la que rápidamente se robó todas las miradas. Y es que el equipo anunció su incorporación a la Copa Latinoamérica Sur (CLS) de LoL, importante certamen que reunía a los mejores equipos de Sudamérica. Su arribo se concretó en enero del 2018, ocupando el cupo dejado por Last Kings, organización que desapareció en medio de un escándalo por estafas.

Uno podría pensar que un club con la importancia de Universidad Católica iba a contar con jugadores consolidados del competitivo de League of Legends, debido a su poderío económico, el que excede por mucho al de cualquier equipo de esports. Pero la realidad no fue así, pues Católica Esports apostó por jugadores nuevos, quienes no tenían mucha

experiencia en la escena de esports. El desafío era enorme, pues debían enfrentar a clubes consolidados como Kaos Latin Gamers y Rebirth Esports.

Lamentablemente para los cruzados la estrategia no fue nada satisfactoria. En la fase regular del campeonato de Apertura finalizaron en el penúltimo lugar, con 5 victorias y 16 derrotas. Esto los obligó a jugar en el torneo de Promoción/Relegación, perdiendo la categoría frente a Dark Horse. Su descenso fue muy comentado por la comunidad, quienes no podían creer como un club perteneciente a la Universidad Católica no podía contar con mejores jugadores, peleando en la parte alta de la tabla. Es así como la UC tuvo que remar desde el fondo, reestructurando su división de League of Legends, lo que rápidamente dio frutos a finales del mismo año, donde se quedaron con el Clausura de los Circuitos Nacionales chilenos, que servía en esos tiempos como una segunda división local.

En 2019, el torneo del ascenso se profesionalizó aún más con la creación de la Liga de Honor Entel. Para esa fecha, Católica Esports era uno de los pocos equipos de Chile en contar con una Gaming House, un gran departamento ubicado en la comuna de Las Condes, Santiago. Pero dicho año no trajo grandes parabienes para el club, finalizando el Apertura y Clausura con unos irrelevantes quinto y cuarto lugar, respectivamente.

Pero en el 2020, con ya un par de años de experiencia en los deportes electrónicos, Católica Esports se alzó como la mejor escuadra de League of Legends en Chile, logrando un segundo lugar en el Apertura de ese año, cayendo en la final con Rebirth Esports. La gloria llegó en el Clausura, cuando derrotaron en la gran final al histórico Kaos Latin Gamers con un lapidario 3-0.

Este triunfo le valió su clasificación al Regional Sur, torneo que enfrentaba a los mejores equipos de Chile, Argentina y Perú. El gran ganador obtenía el boleto para disputar el ascenso a la LLA, la máxima competencia de League of Legends en Latinoamérica. Ya ahí, Católica Esports empató en el primer lugar de la tabla junto con Undead Gaming, representante argentino. Esto los llevó a enfrentarse a un duelo al mejor de 5 partidas por el ansiado cupo, cayendo derrotados rápidamente por 3-0. De esta forma, el equipo le decía

adiós a un eventual ascenso a la LLA, cerrando un 2020 muy positivo.

Si bien la historia de Católica Esports en League of Legends ha sido de altos y bajos, su división de FIFA es un relato completamente distinto, lleno de abrazos y campeonatos, al mando de, quien fuese en su tiempo, uno de los futbolistas más prometedores del torneo local.

Una forzada entrada a los sports

“Encara Gutiérrez, toca para Barrientos, toca para Gutiérrez, toca para Barrientos, que jugada, que golazo. ¡GOOOOOOOOOOL!”, se escuchaba un 1 de octubre del 2008, en el empate 1-1 de la Universidad Católica frente al Inter de Porto Alegre por la Copa Sudamericana. ¿El artífice del gol? Sebastián Barrientos, una de las estrellas jóvenes de la UC, cuyo meteórico ascenso lo llevó a ganarse un puesto de titular en el equipo comandado por Fernando Carvallo.

El delantero estaba encaminado a ser uno de los integrantes de la naciente generación dorada de la Selección Chilena de fútbol, que tantas alegrías les han dado a los hinchas durante más de 10 años. Incluso el mismo Marcelo Bielsa tenía muy bien considerado a Barrientos, siendo uno de sus sparrings predilectos en “La Roja”.

Pero su carrera se vio truncada en 2009, cuando sufrió un tromboembolismo pulmonar que lo alejó de las canchas por más de un año. Su regreso, en 2010, fue muy corto, pues un segundo episodio lo obligó a colgar los botines, poniéndole un fin abrupto a su prometedora carrera. Barrientos no abandonó San Carlos, pues la directiva de Universidad Católica le ofreció un puesto en las juveniles, formando a los nuevos talentos de las divisiones inferiores. Entre otros jugadores, Sebastián formó a Marcelino Núñez, quien ya forma parte del 11 titular de “La Roja”, levantando también dos campeonatos nacionales con la UC en 2020 y 2021.

“A mí siempre me han gustado los videojuegos. Cuando era pequeño no tenía acceso a ninguna consola, pero siempre iba a la casa de mis amigos. El 2013, cuando se estrenó el PlayStation 4, me lo compré. Ya tenía mis propios ingresos y decidí darle una oportunidad”, comenta Barrientos al recordar sus inicios en los deportes electrónicos.

Ya consolidado en el staff técnico de la Universidad Católica, el ex artillero decidió adquirir el siempre popular videojuego FIFA, en cuya edición 2019, según VGChartz, logró un total de 20 millones de copias vendidas, eclipsando a las 500 mil copias logradas por su eterno competidor, Pro Evolution Soccer. Fue en ese momento cuando descubrió la

modalidad Clubes Pro, que, como vimos en el capítulo FIFA: El Deporte Electrónico Rey, enfrenta a 11 jugadores contra 11, como si de un partido de fútbol profesional se tratase. El año 2014 junto a un grupo de amigos formó el club Barrabases, con quienes formó una gran amistad.

“Pero a fines del 2015 y principios del 2016 mis amigos dejan de jugar y todos se separan. Yo quedé botado y me vi obligado a jugar de nuevo de manera informal”, relató Barrientos. Es ahí cuando un jugador uruguayo lo invitó a competir en una importante liga argentina, cuya escena competitiva era mucho más sólida que la de nuestro país. En ese momento, el jugador descubrió el ritmo competitivo propio de los deportes electrónicos, encantándose con su exigencia, que no experimentaba desde sus tiempos de futbolista profesional.

Finalizaba el 2017 cuando el proyecto Católica Esports ya daba sus primeros pasos. Barrientos no dudó en contactarse con Sebastián Soria, Gerente Comercial de Cruzados, para proponerle una división de Clubes Pro en FIFA, la cual se sumaría a la modalidad 1v1 que estrenaron junto a Olimaclan. La respuesta del club fue muy positiva: “oye, pero si estás tú es mucho más fácil porque así no tenemos que tratar con gente externa, tú conoces cómo funciona”, le dijeron.

Desde sus primeros pasos, el FIFA en Católica Esports ha sido sinónimo de éxito. Durante el 2018, compitieron en la Liga Esports Fútbol (LEF), organizada por la ANFP. El certamen estaba dividido en dos: una división de PlayStation 4 y otra de Xbox One, las dos consolas de videojuegos predilectas en el competitivo de FIFA. En el lado de Xbox One se encontraba Olimaclan, el fichaje estrella de Católica Esports, mientras que en PlayStation 4 fueron representados por Ignacio Méndez. Ambos se coronaron campeones de sus respectivas divisiones, en una gran final que se disputó en la Cúpula del Parque O’Higgins, siendo transmitida por las señales de DIRECTV Sports.

La historia es similar en Clubes Pro, división en la que Barrientos es capitán. En esta, ha comandado a jugadores de distintos puntos del país, todos de un origen y personalidades distintas. En visión de Sebastián, el ser el líder de estas tropas ha sido un desafío bastante

peculiar, pues no todos conocen la disciplina de la que él se impregnó siendo un futbolista de élite. “A ellos yo no los puedo ver. Cuando estoy trabajando con niños, mediante mi mirada y mi postura ellos ven lo que yo quiero”, explica Barrientos, al comparar los entrenamientos de Clubes Pro con los del fútbol formativo en Universidad Católica. Los botines se cambian por controles, y las largas horas de ejercicio física se reemplazan por la sobrecarga mental necesaria para hacer funcionar un equipo de 11 videojugadores separados por kilómetros y kilómetros de distancia.

Un club único en el país

La irrupción de los grandes clubes de deportes tradicionales en los esports no ha sido tan profesionalizada como gran parte de la comunidad hubiese querido. En muchos casos, las instituciones le prestan el nombre y derechos de imagen a algún equipo de deportes electrónicos autogestionado, sin ofrecerles el financiamiento o difusión que ellos merecen. Para Barrientos, Católica Esports es la única excepción en Chile, pues todas las decisiones que se toman en el equipo nacen desde la directiva de Cruzados, y no desde la habitación de alguno de los jugadores.

Incluso en los primeros meses de existencia de Católica Esports los *players* entrenaban en San Carlos de Apoquindo, algo que no resultaba del todo cómodo para algunos, debido a la lejanía del recinto. Pero el club no tardó demasiado en reacomodar sus instalaciones, en una movida que no fue un gran sacrificio para Cruzados, acostumbrados a desembolsar grandes cantidades de dinero en sus ramas deportivas.

La conexión del club deportivo con su división de esports la han hecho notar. En 2019, los representantes del equipo de League of Legends presentaron la nueva camiseta de Católica Esports junto a jugadores de la Universidad Católica. En el video, publicado en las redes sociales de Universidad Católica, los pudimos ver en el camarín local de San Carlos, a punto de salir a la cancha, al lado de los futbolistas. Pero no solo de campañas comunicacionales han destacado estas colaboraciones, pues el 2020 la UC llevó a cabo el Torneo La Católica Esports, una competencia escolar de FIFA que reunió a representantes de diversas instituciones educativas de Santiago y regiones cercanas.

En ojos de Barrientos, la llegada de clubes deportivos a los esports aún está en pañales y hay mucho trabajo pendiente, incluso en los cruzados. Y es que, un factor que une a todos estos equipos en Chile es el nulo acercamiento que tienen las casas deportivas con sus divisiones de gaming a través de redes sociales. En contadas ocasiones podemos ver algún mensaje de la Universidad Católica apoyando a Católica Esports cuando se juegan alguna

instancia importante, pero lo normal es que a lo largo del año estas interacciones no existan.

“El año pasado nos tocó jugar la Copa Libertadores de FIFA contra el Santos de Brasil, uno de los mejores equipos de Latinoamérica. En esa transmisión nos vieron cerca de 95 mil personas, y eso fue porque el partido lo anunciaron en las redes sociales del equipo de fútbol del Santos. Generalmente eso no se hace en Chile, e incluso nosotros tenemos las redes sociales separadas”, dio a conocer Barrientos.

Más llamativo aún son las identidades que adoptan estas divisiones de deportes electrónicos. Ya lo hablamos en el capítulo Rebirth Esports: Un Working Class Hero, tanto Azules como Católica Esports poseen insignias y nombres distintos a sus instituciones originales, algo que ha confundido a los fanáticos durante muchos años. ¿Por qué no mantener la misma identidad que el club deportivo? Sebastián tiene su propia interpretación: “Yo creo que es una estrategia de marketing, que les permite a los equipos vender distintas imágenes, camisetas, artículos, etc. Es una decisión tomada para conocer la reacción del público, para ver si ellos quieren adquirir un tipo de producto distinto al que se ve en el fútbol.”

En un esfuerzo por replicar las rivalidades del fútbol a la cancha virtual, durante el 2020 se promocionaron los Clásicos Universitarios en los esports. Estos enfrentamientos eran protagonizados por Católica Esports y Azules Esports, quienes en más de una ocasión se enfrentaron en la Liga de Honor Entel de League of Legends. La campaña fue llevada a cabo por el staff de comunicaciones de ambos equipos. Por su parte, la previa y las crónicas de cada partido eran cubiertas por sitios deportivos tradicionales como AS.com, quienes también colaboraron para darle a esta dinámica un sabor deportivo.

Incluso, antes de cada duelo se emitieron mensajes de apoyo de jugadores de fútbol de cada institución, tales como Luis Del Pino Mago, Fernando De Paul, Diego Valencia, Cesar Munder e incluso el en ese entonces técnico de la Universidad de Chile, Hernán Caputto.

Durante el Apertura y Clausura las partidas eran muy igualadas, empatando el marcador de partidas. Pero todo se definió en la Super Copa Entel, un torneo post temporada que sirve

para cerrar el año competitivo. En esa instancia, ambos equipos llegaron a la gran final, en un enfrentamiento que denominaron “Clásico Universitario: Todo o nada”. En una reñida serie, Azules Esports terminaría imponiéndose por 3-2, quedándose así con el último trofeo del 2020.

“En el caso de Azules, ellos son muy buenos en FIFA, pero sus jugadores van a pedir cosas y no reciben prácticamente nada”, menciona Barrientos, quien no ve del todo bien la gestión de la U con Azules Esports. La estructura organizacional de este club no es tan directa, como en el caso de Cruzados. A pesar de esto, la historia de la Universidad de Chile en los esports ha sido más breve que la de Católica, pero en su corto tiempo han dado que hablar no solo en nuestro país, sino que en Latinoamérica completa

AZULES ESPORTS: CUANDO LA VICTORIA ES EFÍMERA Y EL FRACASO ES ETERNO

“Buscamos una fórmula que mantenga latente el sentimiento que nosotros, como hinchas, sentimos hacia nuestro club. Para eso debemos estar en constante actualización. Entendemos cuáles son las tendencias y cómo las nuevas generaciones se están involucrando con el fútbol. Hoy es una realidad, el mundo gamer es un nuevo punto de vínculo entre nosotros y nuestros hinchas”, declaró Diego Rivarola durante la presentación de la rama de esports del Club Deportivo Universidad de Chile.

Durante mayo del 2018, en el Centro Deportivo Azul, se dio el puntapié inicial para la historia de “la U” en los deportes electrónicos, una que conoció rápidamente las dificultades de estar envuelto en los esports, pero que, a la misma velocidad, alcanzó la gloria a nivel internacional. Dos asientos al lado de Rivarola se encontraba David Fica, CEO de Siempre Games, la empresa externa que controla las operaciones del proyecto que tendría como nombre Azules Esports.

Tal como muchos clubes de esports que representan a instituciones deportivas tradicionales, Azules es un proyecto tercerizado cuya representatividad de la Universidad de Chile solo se limita a sus legendarios colores. La génesis del equipo no viene de la mente de alguien ligado a la escena, por el contrario, Fica hizo carrera en la industria de los juegos de casino, muy ajeno al concepto *gaming*.

“El año 2012, un amigo me comentó el tema de los esports, League of Legends, y que estos eran los deportes del futuro. Yo lo traté de 'ñoño', de lo peor, porque viniendo de un mundo que genera plata todos los días, como lo es el casino, encontré que eso no era algo que estuviera muy próximo a ser explotado. Tampoco me equivoqué, si en realidad del 2012 al presente ha evolucionado mucho la escena, pero aun así es incipiente”, relató Fica.

Tras años trabajando en grandes empresas de juego como Monticello y Enjoy, David emigró de los casinos para inmiscuirse en esta escena competitiva la cual, monetariamente, aún se encontraba en pañales. El mayor desafío de Fica y sus socios era conseguir rentabilizar un negocio tan riesgoso como este. Fueron muchos meses de estudio, en los cuales conocieron dinámicas como las Gaming House y los circuitos competitivos, algo totalmente ajeno a su rubro anterior.

Antes de contactar a la Universidad de Chile, Fica ideó un proyecto junto a Konami, desarrolladora de videojuegos japonesa creadora de Pro Evolution Soccer, una de las franquicias de fútbol más populares de la actualidad, que si bien ha perdido la batalla de ventas contra FIFA, logró vender más de 31 millones de copias entre 2008 y 2018.

Hoy en día, la compañía mantiene acuerdos con la Universidad de Chile y Colo-Colo, portando el logo de su juego en ambas camisetas. La exclusividad de ambas instituciones significó que su eterno rival, el FIFA, perdiera los derechos de dichos clubes en su propio videojuego.

La recomendación de un amigo lo llevó a tener una reunión con la Universidad de Chile, quienes poco y nada sabían de esta disciplina. “Conversamos acerca del mundo de los esports y su evolución. Las preguntas siempre eran las mismas, querían saber cómo esto se rentabilizaba, cómo se ganaba plata. Nadie lo tenía claro, todavía es un poco extraño, pero íbamos viendo en el transcurso que, independientemente de cómo fuera, en el proceso íbamos a descubrir cómo funcionaba, pero lo primero era entender”, dio a conocer Fica.

Si bien, esta no es la única institución deportiva con la que mantuvo conversaciones, todas ponían por delante las mismas trabas. Según su visión, “los equipos no quieren que uno les haga pedazos las redes sociales. El miedo no te deja ver hacia afuera, no te deja salir de la caja. El miedo a que los hinchas reclamen los echa para atrás. Eso lo único que hace es retrasar la escena”. Como vimos en capítulos anteriores, las interacciones de los clubes con sus divisiones de esports son muy escasas, e incluso la identidad de estos no se traspasa a los equipos de deportes electrónicos.

Esto se reflejó durante el debut de la división de League of Legends, en el torneo de Apertura de la Liga de Honor Entel. Las primeras fechas del torneo las disputaron con el logo y nombre de la Universidad de Chile, pero, de una semana a otra, el equipo se transformó en Azules Esports, un movimiento que no le gustó a la fanaticada.

Como buen club de fútbol al que representan, los primeros esfuerzos de Azules Esports se enfocaron en encontrar a sus representantes de FIFA. Para esto, fueron parte de diversos eventos gamer a lo largo de Chile. Junto a Diego Rivarola, quien fue una de las primeras caras de esta división, organizaron torneos para enfrentar a los mejores representantes de FIFA en Chile, en una gran final que prometía sentar un precedente en el competitivo chileno. El primer fichaje de la Universidad de Chile en esports se iba a conocer en un magno evento, a realizarse en agosto del 2018 en el Teatro Caupolicán.

Esta cita deportiva se anunció con bombos y platillos en un recinto que ya había albergado eventos de deportes electrónicos, como la Final Latinoamericana de League of Legends en 2015 que enfrentó a los equipos de Lyon Gaming y Kaos Latin Gamers. El evento de Azules contaba con el apoyo de los canales ETC TV y Mega, como también de grandes compañías como Costa y Adidas. Pero no todo fue color de rosa para el equipo, pues el interés demostrado por la comunidad fue mucho menos del esperado, obligando su cancelación.

“Nos encontramos con problemas que ni siquiera teníamos considerado que existían. Por la Ley de Violencia en los Estadios, si tú quieres hacer un evento en nombre de un club teníamos que ir a la Superintendencia y determinar un Plan Cuadrante con Carabineros. Adicionalmente, debíamos cumplir con exigencias más altas de seguridad, lo que significaban muchos más costos”, contó Fica, quien también mencionó que el evento iba a contar con la participación de la banda Chancho en Piedra y el futbolista Mauricio Pinilla.

El equipo de trabajo no tardó en conocer las dificultades de los deportes electrónicos. Algo similar ocurrió al intentar crear su primera escuadra de Clash Royale, uno de los videojuegos móviles más populares del mundo, el cual ha logrado una estable y no menor

cifra de 1 millón de jugadores activos cada día, según cifras de PlayerAuctions. El proyecto consistía en armar un equipo con jugadores chilenos, europeos y estadounidenses, quienes iban a competir en la Liga Profesional de Esports (LPE), competencia internacional que pretendía reunir a los primeros equipos de esports representantes de clubes deportivos tradicionales. La inversión fue grande, pues cada uno de los jugadores debía tener un contrato remunerado, esfuerzo monetario que se hizo de cara al torneo.

Una vez más, la suerte no favoreció al club, pues en mayo del 2019 la LPE anunció su fin antes de siquiera comenzar, dejando a cientos de jugadores profesionales a la deriva. Las críticas no tardaron en llegar, acusando a dicha organización de prometer mucho más de lo que podían cumplir. “Al final terminaron bajando el proyecto y nosotros tuvimos que deshacernos del equipo que habíamos contratado, ya que no tenían en dónde participar”, expresó David al recordar dicho inconveniente.

Pero el sinfín de piedras en el camino no fueron suficientes para detener a Azules Esports, un club que perseveró para ser protagonista de la competencia de esports más importante de América Latina, la Liga Latinoamérica de League of Legends (LLA).

El Romántico Viajero emigra a México

A pesar de sus malas experiencias en FIFA y Clash Royale, el equipo pudo levantar copas en ambos videojuegos. Durante un buen tiempo, Azules Esports se destacó por ser uno de los mejores equipos de Clubes Pro en FIFA, haciéndose con todos los torneos más importantes del competitivo chileno. Por mucho tiempo, el plantel estuvo al mando de ‘Delco’, un joven chileno quien posee una doble discapacidad: tanto atrofia muscular como espinal, ambas de grado 2. A pesar de necesitar ayuda hasta para tomar un control con la mano, ‘Delco’ se ha transformado en uno de los mejores exponentes del FIFA nacional, colaborando con instituciones como Olimpiadas Especiales Chile.

Por lejos, la historia más destacada de Azules Esports se relaciona con el League of Legends. Su debut se realizó en el torneo de Apertura de la Liga de Honor Entel 2019. El equipo alcanzó las semifinales, cayendo por 3-0 ante Rebirth Esports. Pero la explosión se dio durante el campeonato de Clausura, con un equipo del cual muy pocos conocían su verdadero potencial. Los del *bull* terminarían en el primer lugar de la fase regular con 12 victorias y solo 2 derrotas. Ya en los playoffs, enfrentaron en la gran final a Rebirth, duelo disputado en la Cúpula del Parque O’Higgins.

Fue en dicha instancia donde, contra todo pronóstico, Azules Esports se coronó campeón de la Liga de Honor Entel, obteniendo su pase al Regional Sur 2019, torneo que reunió a los campeones de Chile, Argentina, Uruguay y Perú, y cuyo ganador disputaría un eventual ascenso ante el último lugar de la LLA. El torneo comenzó con un cuadrangular en el que Azules terminó en el segundo puesto, perdiendo solo ante 9z, uno de los clubes de esports más populares de Latinoamérica y absoluto favorito para quedarse con el certamen. Pero en la final, que enfrentó a ambos clubes, fue Azules quien tocó la gloria, tras derrotar por 3-1 a los argentinos en una llave muy disputada.

Solo faltaba un paso para obtener el impensado paso a la LLA, enfrentarse a Kaos Latin Gamers, una de las instituciones históricas de los esports latinos y máximo campeón de toda Sudamérica. KLG venía de una negativa temporada en la liga, torneo que vivió su temporada inaugural, alojando en Santiago a las 8 mejores escuadras de League of Legends de Latinoamérica. Tras finalizar en el último lugar, KLG enfrentó a Azules en duelo de chilenos. Todo se definiría en un quinto y definitivo partido, que sería ganado por Azules. El club, que nació de la mano de un empresario de casinos, quien poco y nada tenía de conocimiento en esports, logró el tan anhelado paso a la LLA en su primer año de existencia, una proeza que equipos más grandes no han podido lograr durante años.

Es así como el club debió realizar una millonaria inversión, que incluyó una mudanza a México, país en donde se disputó la temporada 2020 del certamen. De forma arriesgada, la institución decidió mantener a los 5 jugadores titulares que participaron en el ascenso, decisión que no era de las mejores al considerar el poderío del resto de los equipos en cuanto a fichajes. Esto se reflejó en el Apertura 2020 de la LLA, torneo en la que terminaron en la penúltima posición con solo 2 victorias, las cuales fueron en contra del colista Furious Gaming.

Las cosas no iban bien para Azules, equipo que no estaba a la par del resto competitivamente hablando, pero tampoco en la captación de nuevos fanáticos. Sus redes sociales no tenían gran contenido, e incluso algunos internautas se mofaban por las faltas de ortografía que presentaban sus publicaciones. De cara al Clausura, el objetivo del club era evitar disputar la Relegación, el mismo escenario en el que estuvo la temporada pasada, pero ahora desde el lado de los relegados. Para eso actualizó su plantilla, y también hicieron cambios en su área comunicativa.

Durante el Clausura las cosas fueron muy distintas, y el club llegó a ser el exclusivo líder del torneo durante las primeras 3 fechas, con todas sus partidas ganadas. Junto a una renovada estrategia en redes sociales, el equipo se ganó el cariño de la comunidad, transformándose en la sensación del torneo. A pesar de un gran inicio, los laicos tuvieron una

brusca baja en su rendimiento, por lo que recién en la última fecha de la fase regular se decidió si el club debía disputar la Relegación o se salvaba completamente.

De manera milagrosa, Azules Esports derrotó a Furious Gaming, no solo evitando disputar la Promoción, sino que también logrando la clasificación al Pentágono de la Muerte, segunda fase del Clausura que enfrentaba a los 5 mejores equipos del torneo, dando 4 cupos para los playoffs. Ya con la tarea hecha, Azules no tenía nada que perder, pero durante el Pentágono logró insospechadas victorias sobre los mejores equipos del torneo, clasificando a los playoffs y eliminando a Infinity Esports, equipo que figuraba como el favorito para ganar la competencia.

La comunidad latina estaba rendida ante los representantes de la Universidad de Chile, con quienes iniciamos una campaña comunicativa que resultó en una gran subida de seguidores en redes sociales, campañas futbolísticas como el previamente mencionado Clásico Universitario y un acuerdo de exclusividad con AS.com, una de las páginas de periodismo deportivo más leídas de habla hispana. Gracias a su vínculo futbolístico, Azules Esports logró tener una sección en AS, en donde se compartían todas las novedades del equipo. Durante ese semestre también se estrenó la serie Behind the Pro en YouTube, que relataba semana a semana las historias de cada jugador y cómo se preparan de cara a cada fin de semana de competencia.

Con el Pentágono de la Muerte superado el siguiente desafío era Rainbow7, el máximo campeón en la historia de Centroamérica y América del Norte. Azules no llegaba bien en la interna, pues una seguidilla de conflictos en su Gaming House decantaron en la salida de Santiago 'Xypherz' de León, uno de sus jugadores, quien se ha labrado una fama de conflictivo. Es por eso por lo que la escuadra tuvo que improvisar, utilizando al suplente Lucas 'N N' Leiva, jugando en una posición a la que él no estaba acostumbrado. Todo terminó en un épico 2-3 a favor de Rainbow7, en una serie de partidos cuyo pronóstico era un categórico 3-0 a favor del equipo rival. Serían estos los eventuales campeones de la LLA y representantes de Latinoamérica de cara al mundial de League of Legends, que enfrenta a

los mejores clubes de cada continente.

Azules Esports dejó un gran sabor de boca en toda la comunidad, ansiosa por ver más del equipo de cara a la temporada 2021. Pero, para sorpresa de todos, el equipo emitió un comunicado en diciembre, dando a conocer que no disputaría el próximo torneo de la LLA. ¿Quién sería su reemplazante? El histórico Kaos Latin Gamers, quien regresó a la competencia después de un año, tras su escandaloso descenso en 2019. Este movimiento fue fraguado por Siempre Games y David Fica quienes, en un impensado movimiento, le compraron KLG a su antiguo dueño, Francisco ‘R4ver’ Osorio. La comunidad no entendía el porqué de esta decisión, pues Azules Esports tenía el potencial para transformarse en uno de los clubes de deportes electrónicos más importantes de Latinoamérica.

Ascenso a la gloria y descenso al infierno: Una gran metáfora de los esports en Latinoamérica

A lo largo del 2021, la apuesta de esta nueva versión de Kaos Latin Gamers no funcionó en lo absoluto. Las ambiciones de Fica y compañía por ser propietario de un equipo de esports rápidamente rentable se transformó en un arma de doble filo.

El equipo generó resquemores por su nueva plantilla, compuesta por viejas glorias y comentados fracasos provenientes de otros equipos. Esto decantó en un esperable último lugar en el Apertura 2021 de la LLA, con 12 derrotas y solo 2 victorias. Siempre Games también se vio damnificado por su propia decisión, perdiendo el respeto de la fanaticada, quienes consideraron que un club que ya había descendido, como KLG, no merecía una segunda oportunidad en el torneo.

El gran objetivo del equipo administrativo fue, una vez más, evitar a toda costa disputar el torneo de Promoción/Relegación. Pero el Clausura no resultó ser distinto, finalizando en el penúltimo puesto.

Para colmo, lo peor no se reflejaba en la tabla general, sino en lo que pasaba detrás de las pantallas. Los altos mandos de Siempre Games decidieron abandonar la Gaming House de México, dejando a sus jugadores y manager del equipo viviendo solos. Esto no son rumores, pues lo viví en carne propia durante mis últimas semanas trabajando para Siempre Games.

Para el video presentación de ‘Serenity’, un jugador coreano célebre por su gusto por el asado latino, tanto jugadores, managers que se encontraban viviendo en la Gaming House y yo desde Chile, tuvimos que hacer malabares para conseguir unos cuantos dólares de la empresa, necesarios para comprar la carne usada en la grabación. Y es que el dinero escaseaba e incluso la alimentación de los *players* era algo que no estaba garantizado.

El alto precio por la compra de la marca Kaos Latin Gamers y la falta de sponsors

secaron las arcas de Siempre Games, por lo que el reclamo de los jugadores en redes sociales no se hizo esperar. A día de hoy algunos *players* siguen evidenciando en Twitter que sus sueldos aún no han sido pagados, mientras que las redes sociales de la empresa llevan silenciadas desde mayo del 2022.

Como era de esperarse, el equipo descendió inapelablemente, y desde ese entonces tanto Kaos Latin Gamers como Azules Esports no compiten en ninguna disciplina, y no hay atisbo de resurrección. Por su parte, David Fica se esfumó de la escena, sin dar declaración a ningún medio ni jugador de sus escuadras. Siempre Games ya no tiene actividad y se siguen registrando deudas con jugadores y funcionarios.

Los esports en Latinoamérica avanzan a paso lento pero seguro, con equipos como Furious Gaming quienes han logrado alianzas con Amazon y el futbolista argentino Paulo Dybala. Pero, como hemos notado, instituciones como el Circuito Gamer Latinoamericano y Kaos Latin Gamers experimentan las dificultades que presentan el vivir en el tercer mundo, en países en donde incluso los deportes tradicionales no reciben el financiamiento necesario para subsistir.

UNA NUEVA TEMPORADA COMPETITIVA

En muchas ligas de esports existe el formato de ascenso y descenso. Tal como en el fútbol, muchos equipos luchan por ascender a la categoría de honor, mientras otros pelean con uñas y dientes el no descender. A veces estas batallas no son solo contra los clubes que vienen de abajo, también lo es contra ellos mismos, sus condiciones de vida y un presupuesto muy acotado.

Mantenerse en la cima no es fácil, sobre todo cuando eres una asociación que pelea mes a mes para mantenerse con vida. Como vimos, los aportes son escasos, por lo que nada garantiza que al inicio de una nueva temporada no tengas que cerrar el portón para siempre.

A continuación revisaremos qué ha sido de cada uno de los entrevistados y entrevistadas. Algunos siguen pujando en esta complicada industria, mientras que otros desistieron para vivir de carreras más lucrativas.

Felipe Pastenes: ‘Helior’ fue una de las personas que sufrió con la más reciente caída de Kaos Latin Gamers. Como a muchos trabajadores de Siempre Games, se le adeudó un gran monto de dinero en el momento en el que KLG descendió por segunda vez en la LLA. Después de esta experiencia Pastenes continuó sus estudios, realizando intercambios en Corea y el sudeste asiático, ya alejado de los deportes electrónicos.

Mauricio Ramis y Andrés Lopez: Hablar de ambos es hablar del Circuito Gamer Latinoamericano. A pesar de tener una alianza con el canal ETC TV, que involucraba un pago mensual, mantener la organización no fue rentable. La siguiente gran apuesta de ambos fue AFK Restobar, un restaurante con temática gamer capaz de albergar eventos de la comunidad, que contó con la presencia de *influencers* encargados de compartir sus experiencias en el recinto. Lamentablemente, la pandemia llegó y, como otros incontables negocios, mantener el local fue imposible. Posterior a esto, CGL llevó a cabo torneos menores, siendo el último de estos en septiembre del 2022, enfocado en el público *amateur*.

Diego Ferrucho: Posterior a su paso por el competitivo de FIFA, el colombiano se alejó de la escena, pero no abandonó del todo la competencia. Hoy en día alterna entre su trabajo convencional y la creación de contenido, pues cuenta con su propio canal de Twitch en el que se transmite en vivo disputando torneos de Fórmula 1 virtual.

Aida Bravo: ‘Churra’ dejó el Counter-Strike tras el lanzamiento de VALORANT. El nuevo shooter de moda causó sensación en Latinoamérica, en parte gracias a los grandes resultados de KRÜ Esports y Leviatán, organizaciones argentinas que se posicionan como 2 de los mejores equipos del mundo. La creación del previamente mencionado Game Changers fue un gran aliciente para su cambio y sus dos primeras experiencias las vivió en los equipos brasileños Fakkezada y ODDIK. A pesar de no lograr buenos resultados, su lema es nunca rendirse y por eso está escuchando nuevas ofertas para la temporada de competencias en 2023.

Camila Rojas: A pesar de no tener a los esports como su lugar predilecto para ejercer la psicología, Rojas siguió trabajando con deportistas electrónicos. Después de su experiencia en Azules Esports realizó sesiones grupales durante 1 año en Edelweiss, el club 100% femenino más grande en la historia de los esports en Chile. Durante ese tiempo también tuvo la fortuna de ser psicóloga en Infinity Esports, institución costarricense que se alza como una de las más importantes en Latinoamérica, disputando múltiples mundiales de League of Legends. Su presente está fuera de la disciplina, ejerciendo su labor en distintas empresas.

Eduardo Maqueira: Tanto Maqueira como Rebirth Esports se mantienen pujantes, siendo una organización económicamente sustentable y con más de un auspiciador activo, un lujo para los esports latinoamericanos. A pesar de probar suerte en otras disciplinas, Rebirth ha soltado el acelerador en lo que a competencias respecta, enfocándose en la creación de contenido gracias a su gran cantidad de *influencers*. Si bien el club ya no cuenta con la misma relevancia de antaño, sigue compitiendo en League of Legends, con la esperanza de algún día ser parte de la LLA.

Sebastián Barrientos: En septiembre del 2021 el ex futbolista anunció su salida de Católica Esports, lo que no significó el fin de su carrera en los deportes electrónicos. Actualmente representa a Movistar Optix, club formado por la compañía de telecomunicaciones y que apunta a transformarse en una de las organizaciones más serias del país. En 2022 abrieron el Movistar Game Club, un centro de entretenimiento y entrenamiento ubicado en el mall Parque Arauco de Santiago, lugar que alberga competencias semanalmente. En cuanto a lo deportivo, Barrientos sigue formando a los nuevos talentos futboleros de la Universidad Católica.

David Fica: El caso más controvertido de todos. A día de hoy, antiguos empleados de Siempre Games siguen acudiendo a redes sociales para dar a conocer que la empresa les sigue adeudando dinero. Fica y los principales directivos de la empresa desaparecieron de la escena y su última entrevista la dio en el podcast Esports Club, refiriéndose al tormentoso 2020 que vivió con Kaos Latin Gamers. Sus frases no cayeron bien en la escena, pues no arreglaron el daño económico de jugadores y funcionarios del equipo. Hoy en día Fica es parte del también polémico mundo de las criptomonedas y en sus redes sociales se le ve dando conferencias en distintos países acerca del *metaverso* y las apuestas deportivas.

A pesar del presente de dulce y agraz de nuestros protagonistas, aún existe una luz de esperanza para esos miles de jóvenes que quieren vivir de su pasión. Esports emergentes como el VALORANT y organizaciones serias como KRÜ Esports, propiedad del retirado futbolista Sergio 'Kun' Agüero, han logrado traer los deportes electrónicos de países desarrollados a Latinoamérica

Grandes logros como un tercer lugar en el mundial de VALORANT por parte de KRÜ, en 2021, y *gaming centers* propiedad de clubes como el argentino Leviatan Esports y los chilenos de Movistar Optix, han llamado la atención de grandes marcas como la mismísima Disney, quienes decidieron darle una segunda oportunidad a nuestro continente, reencantando a aquellos fanáticos que durante años vieron cómo equipos de esports nacieron y se esfumaron en un abrir y cerrar de ojos: Liga del Mal (Chile), Valorous (Chile), The

Kings (México) y Durany (Argentina), son algunos de los ejemplos que rápidamente se le vienen a la mente al fan promedio de los esports en América Latina.

El desarrollo de los deportes electrónicos en nuestra región aún se ve muy lejano, pero yo y muchos confiamos en un puñado de proyectos serios que no solo viven para obtener una remuneración rápida, pues ellos ven en esta disciplina como el futuro del entretenimiento, una pasión que hace estallar el corazón de las nuevas generaciones. Solo nos queda confiar.