



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LOS VIDEOJUEGOS COMO GENERADORES DE
CAPITAL SOCIAL:
LA COMUNIDAD DE SUPER SMASH BROS MELEE EN
LA CIUDAD DE MÉXICO**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A:

ROBERTO MÉNDEZ MUÑOZ

DIRECTOR DE TESIS:

DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS



Ciudad Universitaria, CD.MX. 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

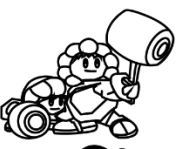
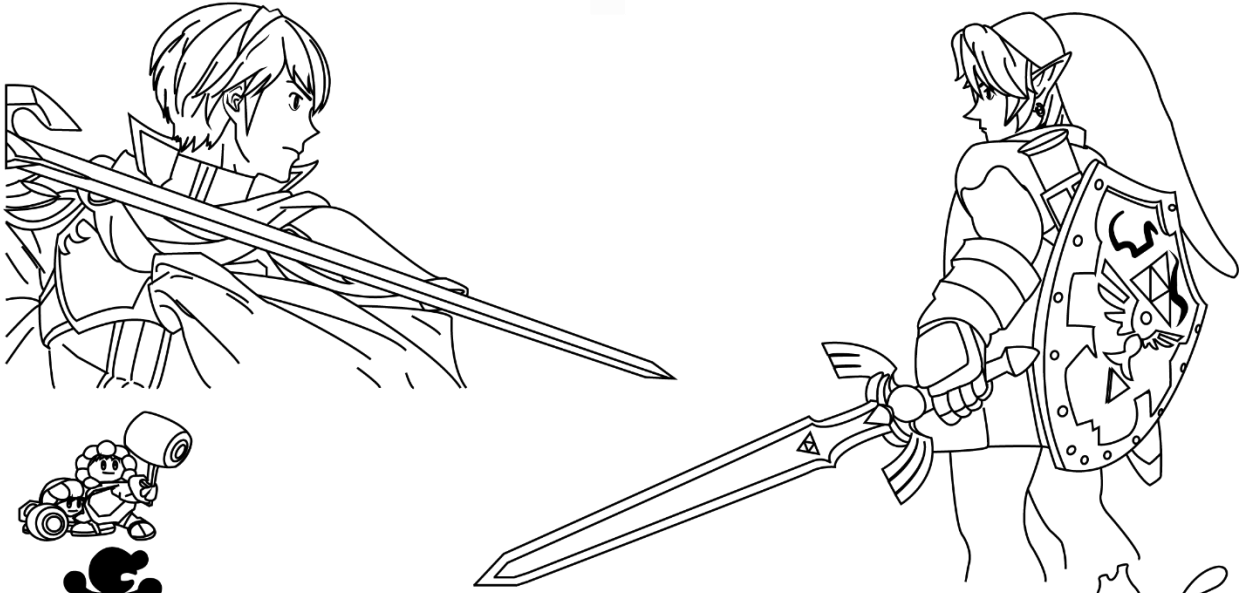
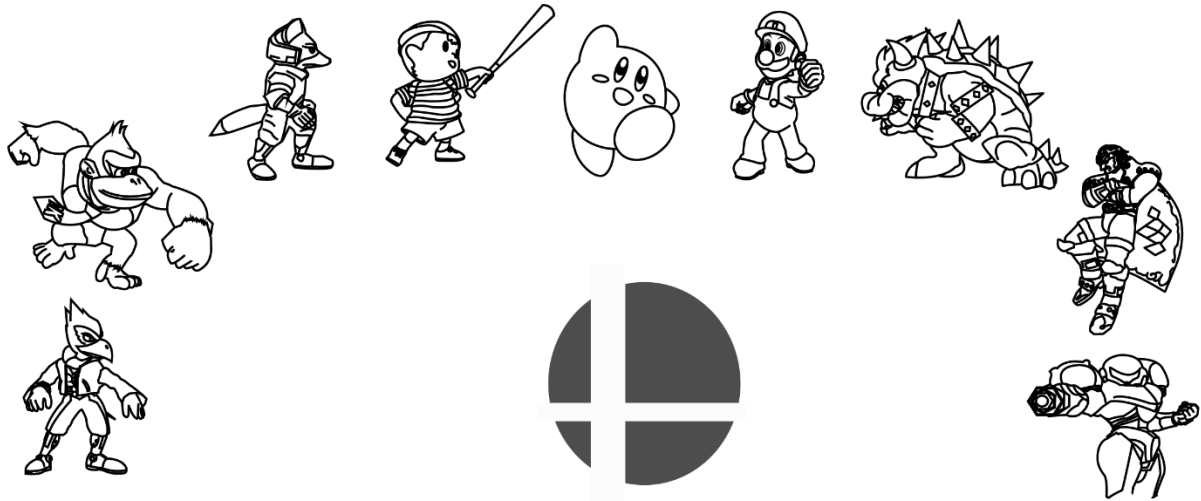


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



DEDICATORIA

Para ti que me apoyaste hasta el final sin importar contra quién o qué tuvieras que pelear.

Para quién sacrifico todo para que su familia saliera adelante.

Para mi guía, mentor, maestro, consejero, soporte y amigo.

Para el hombre más valiente que he conocido.

Para mi más grande héroe.

Para ti papá.

AGRADECIMIENTOS

A Gema, mi compañera en este viaje llamado vida. Gracias por hacer todo más fácil y por compartir conmigo lo bueno y lo malo. ¡Sigamos creciendo y aprendiendo juntos! Te amo.

A mi pequeño ángel de cuatro patas, mi amada Murci, porque un perrito siempre estará para ti en el momento en el que más lo necesitas para darte todo su amor incondicional.

A mi padre, Roberto (Q.E.P.D.) que siempre me apoyó y me empujó hacia delante sin importar el resultado de mis acciones y en todos los pasos que he dado en mi vida. Donde quiera que estés:

¡Te amo papá! Pronto nos reuniremos de nuevo.

A mi madre, Betty, que sin su apoyo, amor, cuidados y protección que solo una madre sabe dar, no sé dónde estaría hoy. ¡Gracias mamá por todo!

A mi hermano César, mi compañero de aventuras que la vida me dio y que a pesar de nuestras diferencias, siempre querré y estará presente en mi mente. César, aquí estoy para lo que sea.

Al Dr. José Ángel Garfías Frías por haberme guiado y apoyado desde que era su alumno hasta este momento para ser un profesionalista consciente de cual camino tomar en mi carrera. ¡Gracias por todo Doctor! Espero podamos seguir colaborando en el futuro.

A la UNAM por haberme brindado un espacio en sus aulas por casi una década, desde la ENP No. 5, hasta mi paso por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, sin duda los mejores años.

A mis sinodales Dr. Gerardo Luis Dorantes y Aguilar, Dr. David Cuenca Orozco, Mtro. Roberto Carlos Rivera Mata y al Lic. Abel Pérez Cervantes, por sus aportaciones a este trabajo de investigación.

A la comunidad de Super Smash Bros Melee de la Ciudad de México por abrirme las puertas y haber hecho amistades con las cuales echar la reta, competir y disfrutar de este gran juego.

Índice

Introducción	7
Capítulo I Los videojuegos como punto de encuentro a través del modo multijugador	12
1.1. Pong y el Nacimiento de la Industria.....	13
1.2. La época de las Arcades.....	17
1.3. Las consolas de videojuegos caseras.....	19
1.4. El resurgimiento de la industria de los videojuegos.....	22
1.5. La época de oro del videojuego cooperativo	25
1.6. Fight! Los videojuegos de peleas.....	29
1.7. La consola de videojuegos que transformo el modo multijugador.	34
1.8. Super Smash Bros.....	40
1.8.1. Super Smash Bros Melee.....	43
1.8.2. Super Smash Bros Brawl.....	48
1.8.3. Project M.....	50
1.8.4. Super Smash Bros for WiiU/3DS.....	50
1.8.5. Super Smash Bros Ultimate.....	52
Capítulo II El capital social y los videojuegos	55
2.1 Introducción a la teoría del capital social.....	55
2.2 Antecedentes	56
2.2. La Construcción del Concepto de Capital Social.....	59
2.2.1. Las Redes de Conexión	59
2.2.2. Las Relaciones Sociales son un Recurso	61
2.2.3. El Beneficio Mutuo	64
2.2.4. La confianza, elemento fundamental del capital social	67
2.3. Las Dimensiones del Capital Social.....	68
2.4. Capital Social y las Tecnologías de la Información y Comunicación.....	72
2.5. TICs para la creación y desarrollo de Capital Social	73
2.5.1. Internet y capital social	73
2.5.2. Las TICs y las Comunidades de Práctica	76
2.6. El Análisis del Capital Social.....	80

2.7. Capital Social y Videojuegos.....	82
Capítulo III La comunidad de videojugadores competitivos de Super Smash Bros Melee de la Ciudad de México.....	86
3.1 Introducción	86
3.2. Metodología	88
3.3. El capital social en la comunidad de Super Smash Bros Melee de la Ciudad de México	92
3.3.1. Dimensión Estructural	92
3.3.2. Dimensión Relacional	105
3.3.3. Dimensión cognitiva	117
3.3.4 Problemáticas de la comunidad.....	132
3.3.5. Futuro de la comunidad	137
Conclusiones	140
Fuentes de consulta	144
Anexos	151

Introducción

Los deportes electrónicos o *esports* como se les conoce, son todo un fenómeno en crecimiento. Este año, el informe de la compañía *Newzoo* pronostica ganancias que superen las 1.1 mil millones de dólares, a comparación de los 956 millones de dólares obtenidos en 2019. (Newzoo, 2020)

Los videojuegos permiten la interacción entre una o más personas a través de las modalidades de juego. Se vuelven un espacio para el establecimiento de conexiones entre los usuarios para conseguir un objetivo a través de la cooperación, abriendo así, la puerta para la creación de comunidades de videojugadores.

EL siguiente trabajo de investigación tiene como objeto de estudio a los videojuegos desde una perspectiva social para entender como esta tecnología influye en la forma en la que se relacionan las personas. A través de un acercamiento a una comunidad de videojugadores, se busca identificar en ella la presencia de las principales características que conforman a la teoría del capital social, a través de la descripción de los elementos que componen dicha comunidad, que son generados a partir del interés de sus integrantes de establecer lazos con otras personas con las cuales competir.

El capital social es definido por la OMS como “el grado de cohesión social que existe en las comunidades. Se refiere a los procesos entre personas que establecen redes, normas y compromisos sociales y facilitan la coordinación y cooperación para su beneficio mutuo.” (OMS, 1998)

Este trabajo surge de la necesidad de estudiar a los videojuegos como generadores de este tipo de capital y determinar el papel que juega en el establecimiento y desarrollo de una comunidad de videojugadores, gracias a la colaboración entre sus miembros.

Los videojugadores que se dedican a competir, siempre han buscado la forma de mejorar sus habilidades, una de las más básicas es la colaboración entre los propios videojugadores para intercambiar información del juego, aprender y entrenar para poder derrotar a oponentes o superar los niveles más difíciles de los videojuegos y ser el mejor. Resulta importante entender el papel que juegan las comunidades de videojugadores para el crecimiento de los *esports*, industria que está teniendo un enorme crecimiento en años recientes (las ganancias que generará este sector en 2020 superaran por primera vez el billón de dólares) (Newzoo, 2020), gracias a sus entusiastas, quienes han ido consolidando nuevas formas de trabajo y de colaboración desde su propia comunidad.

Han sido pocos los estudios a nivel internacional acerca de la relación que tiene el capital social y los videojuegos, destacando entre ellos el realizado por S. David Kong y Marqus Theodore (2011). A nivel nacional, la escasa investigación sobre los *esports* y el efecto que han tenido en el resto de la industria de los videojuegos, y al mismo tiempo en los videojugadores que consumen y crean otros productos a través de estos, limitan la reflexión en torno a ellos.

El siguiente trabajo busca proporcionar información que sea útil a los estudiosos y entusiastas de los *esports*; así como a los estudios sobre videojuegos como medio de comunicación que tiene un impacto social en la vida de los videojugadores.

Para esto, se tuvo un acercamiento a la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, comunidad con más jugadores competitivos activos enfocados al segundo título de la franquicia de *Nintendo* dentro del país para conocer sus características. Conocer el punto de vista de los jugadores que la componen, puesto que son ellos quienes a través de su gusto y búsqueda por mejorar como competidores, se han acercado con otros jugadores para compartir, entrenar y mejorar, haciendo así, que su colaboración haya dado como resultado su comunidad.

De esta manera, se pudo obtener información sobre la formación de una comunidad de videojugadores que tiene como propósito encontrar otras personas con quienes jugar, intercambiar información, mejorar y a partir de esto, formar vínculos sociales con otras personas que les permitirá crear fuentes de trabajo, información y desarrollo para ellos mismos u otras personas entusiastas de los *esports*.

Con base en lo anterior, se identificó la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué papel tiene el capital social para el desarrollo de la comunidad de videojugadores de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México?

La hipótesis central de la investigación es que el capital social ha sido clave en la creación de la comunidad de videojugadores de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México y para fortalecer su estructura, la cual se ha ido desarrollando a través de los casi 20 años que lleva activa y de la cual se han generado diversos grupos como asociaciones deportivas, equipos de trabajo, al igual que espacios para que sus miembros puedan convivir y competir.

En resumen, el objetivo general del presente estudio es el de determinar el papel que tiene el capital social en el desarrollo de esta comunidad, comunidad que fue elegida por sus características y particularidades, para apoyar en la comprensión y análisis en futuras investigaciones sobre los efectos sociales que surgen a partir de este medio de comunicación, los videojuegos.

Como objetivos secundarios se buscó identificar los principales elementos que conforman al capital social presentes en la comunidad a través de señalar a los principales actores para la creación de capital social en la comunidad, mostrar los escenarios que han ido creando nuevos espacios para la comunidad e Identificar los principales logros de la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México.

La investigación se aborda con un enfoque cualitativo, ya que es el que mejor se adaptó a las características y necesidades de la investigación. Bajo este enfoque, donde se busca señalar mejor las características del capital social que se encuentran en la comunidad de videojugadores a la que se tendrá el acercamiento, el método de investigación que se utilizó fue la etnografía.

La etnografía se basa en la observación de un grupo de personas durante un tiempo determinado. El investigador participa de manera activa en la vida de las personas observando, haciendo preguntas, escuchando y haciendo acopio de cualquier dato disponible que sirva para conocer mejor el tema en el que se centra la investigación. (Atkinson, P. & Hammersley, M., 1994)

La etnografía se vale del uso de instrumentos que permiten obtener datos durante el acercamiento del investigador a un grupo, entre ellos se encuentran la observación participante y la entrevista semiestructurada, instrumentos utilizados en esta investigación.

Nuestra pregunta de investigación gira en torno a los videojuegos como generadores de capital social, lo que hace que el trabajo de investigación en general esté relacionado con estos dos conceptos.

En el capítulo 1, se aborda la historia del videojuego multijugador. En un primer momento se mencionan a los primeros videojuegos que contaron con esta modalidad de juego y que alrededor de ellos las personas empezaron a reunirse de forma recreativa para después dar paso a lo que serían las primeras competencias de videojuegos. Seguido de esto, se recorre la evolución del modo multijugador a través de los principales videojuegos que han aportado nuevas mecánicas, convirtiéndose en éxitos de ventas y que influenciaron a las compañías para desarrollar juegos más atractivos para los jugadores. Se mencionan los géneros de videojuegos, de los cuales destaca uno por encima de todos en cuanto al multijugador, los videojuegos de pelea.

Para finalizar este capítulo, se hace un recorrido por los diferentes títulos de la franquicia de videojuegos de la cual se genera la comunidad que es objeto de estudio de esta investigación, *Super Smash Bros* de la compañía japonesa desarrolladora de videojuegos, *Nintendo*.

En el capítulo 2, se mencionan las principales aportaciones que se han hecho al concepto del capital social a partir de las investigaciones de personajes que lo distinguen de otras formas de capital y su estudio a lo largo del siglo XX, la forma en la que el capital social se encuentra con las tecnologías de la información y comunicación, y el uso que se les da en las comunidades de práctica; y para concluir este capítulo, con un esbozo de la relación entre el capital social y la tecnología abordada en esta investigación, los videojuegos.

En el capítulo 3, se encuentra los resultados del acercamiento que se tuvo con la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, identificando los elementos de la comunidad en los que se encuentran las diferentes características del capital social. Los resultados se dividen conforme a las dimensiones del capital social propuestas por la investigación de Nahapiet y Ghoshal para el estudio de este tipo de capital, que permiten determinar su presencia en la comunidad estudiada.

Este trabajo busca identificar la importancia que tienen los videojuegos para la generación del capital social, el uso que los miembros de una comunidad de videojugadores le da para el establecimiento de relaciones sociales, apertura de espacios, la cooperación y el trabajo mutuo para alcanzar los objetivos que se proponen, aportando un antecedente para futuras investigaciones que relacionen a los videojuegos con aspectos sociales.

Capítulo 1

Los videojuegos como punto de encuentro a través del modo multijugador.

En este capítulo se abordara la historia del videojuego, acercando al lector a un medio de entretenimiento que nace a mediados del siglo XX, en un contexto político y social lleno de incertidumbre, y que concentra su desarrollo en las principales universidades de los Estados Unidos.

Desde sus inicios, los videojuegos han permitido que las personas se reúnan alrededor de este medio gracias al modo multijugador, un modo que permite a dos o más personas jugar al mismo tiempo sin importar si se encuentran en el mismo espacio físico o por medio de una conexión a internet. Desde esta perspectiva, en este primer capítulo se hace un recorrido en la historia a través de los principales títulos de videojuegos multijugador, que han influido en el desarrollo de la industria y que se han convertido en todo un fenómeno cultural y social, de los cuales, han surgido competencias de videojuegos alrededor del mundo.

Para finalizar este capítulo, se introduce una franquicia de videojuegos en específico, *Super Smash Bros* de *Nintendo*, de la cual, se desprende el título *Super Smash Bros Melee*, videojuego que ha tenido un desarrollo competitivo y que ha generado comunidades de videojugadores en todo el mundo, las cuales cuentan con diferentes características que explican el impacto social de este medio de comunicación en la vida de las personas, estableciendo así, un contexto para los fines de esta investigación.

1.1. Pong y el Nacimiento de la Industria

Antecedentes

Los videojuegos tienen sus orígenes, al igual que muchas otras tecnologías del siglo XX, en el marco de la segunda guerra mundial, pero no sería hasta 1958 que se tendría el primer antecedente real en un juego electrónico. *Tenis for two* fue un experimento de Will Higinbotham en que dos personas podían simular un partido de tenis. Funcionaba con un osciloscopio y un par de mandos que apenas constaban de un botón y una perilla para controlar el movimiento de la pelota. A pesar de solo haber gozado de dos años de vida antes que fuera desmantelado, causó furor entre los visitantes y compañeros del *Brookhaven National Laboratories*, lugar donde trabajaba Higinbotham.

En 1961, Steve Russel, estudiante del *MIT*, junto con algunos compañeros, crearon *Spacewar*, convirtiéndose en el primero juego programado en una computadora (*Tenis for two* funcionaba a través de circuitos electrónicos). *Spacewar* es un juego para dos personas que consiste en controlar un cohete espacial a través del escenario, en busca de destruir la nave del adversario disparando torpedos, simulando una batalla espacial. La popularidad del juego de Russel se extendería a diversas universidades a lo largo del país donde los estudiantes e investigadores jugarían y programarían diferentes versiones del juego a lo largo de la época. En 1972 se llevaría a cabo el primer torneo de videojuegos del que se tiene registro: *Intergalactic Spacewar Olympics*. Participaron 24 personas y el premio consistía en una suscripción anual a la revista *Rolling Stone*, quienes cubrieron dicho evento. (Brand, 1972)

Spacewar fue una sensación gracias a la simpleza en su forma de juego, y su influencia a la industria sería enorme, pues uno de los que pudieron jugar el juego en su estancia en la universidad, sería el que es considerado el padre de la industria del videojuego.

Nolan Bushnell

Ingeniero electrónico por la Universidad de Utah, Bushnell jugó de manera constante *Spacewar* durante la universidad hasta volverse un aficionado del juego. Al mismo tiempo trabajaba en un parque de diversiones en la sección de juegos recreativos, donde, aprendió cómo funcionaban las máquinas tragamonedas.

Tras graduarse, decidió combinar sus “dos carreras” (Kent, 2001, pág. 29), como el mismo las llama, para crear una versión del juego *Spacewar* donde la gente pudiera ingresar monedas para poder jugar. Al diseñarla, Bushnell se dio cuenta que construir una máquina con las demás funciones de una computadora normal era muy costoso, así que decidió diseñar un gabinete que corriera de manera directa el juego sin ninguna otra función.

Bushnell finalmente crearía *Computer Space*, una versión de *Spacewar* para un jugador, utilizando partes que obtenía de manera gratuita de la empresa para la que trabajaba y algunas otras por su cuenta. Bushnell creía en el potencial comercial de los juegos, así que se asoció con *Nutting & Associates* quienes ya tenían experiencia en la creación de máquinas recreativas. Sin embargo el juego no tendría las ventas que se esperaban entre posibles vendedores y no atrajo jugadores en sus pruebas en un bar fuera de la universidad de Stanford, entre otras cosas por la complejidad de sus instrucciones como admitiría Bushnell: “Nadie quiere leer una enciclopedia para jugar un juego”. (Kent, 2001, pág. 34) Tras no cumplir sus expectativas, Bushnell formaría su propia compañía junto con algunos ingenieros de *Ampex* (compañía en la que Nolan Trabajaba), entre ellos Al Alcorn, y juntos fundarían *Atari*, dando así inicio a la industria de los videojuegos.

Pong!

El primer videojuego producido por *Atari* sería *Pong* en 1972, un juego que simula una partida de tenis de mesa, donde dos jugadores controlan dos barras intentando golpear un punto

que viaja de un lado al otro en la pantalla hasta que uno de los dos jugadores obtenga el mayor puntaje ganando así la partida. Mientras transcurre la acción, empiezan a aparecer otros factores que dificultan el juego, como la velocidad de la pelota la cual va cambiando después de un cierto número de golpes. En la parte superior e inferior, rebota la pelota, al igual que en la zona de la barra que conecta con el punto haciendo que el ángulo de la pelota cambie, haciendo que se modifique la estrategia del jugador para derrotar a su rival.

El diseño de *Pong* era simple y atractivo pues así le había enseñado la experiencia a Bushnell. En el gabinete de *Pong* solo se incluían dos botones giratorios que controlaban las barras verticales, la ranura para el depósito de monedas y una placa con tres simples indicaciones: “1. Deposite 25 centavos. 2. La pelota se servirá de manera automática. 3. Evite el no golpear la pelota para conseguir el mayor puntaje”. (Joe’s Classic Video Games, 2019)

La taberna *Andy Capp’s*

Era la hora de que *Pong* iniciara su etapa de prueba, así que el lugar que eligieron fue una pequeña taberna en *Sunnydale*, California llamada *Andy Capp’s*, uno de los establecimientos que Alcorn frecuentaba durante su recorrido para dar mantenimiento a las máquinas de *Pinball* de *Atari*. El prototipo fue instalado en 1972.

Semanas después, Alcorn recibió una llamada del gerente de la taberna ya que la maquina estaba averiada y necesitaba reparación. Al abrirla, el problema que tenía es que el contenedor de monedas rebasaba su capacidad y se había atascado, impidiendo que pudieran ingresar nuevas monedas.

El dueño le comento a Alcorn: “Al, esto es de lo más raro. Cuando llegue al bar esta mañana, había dos o tres personas en la puerta esperando para poder entrar. Entraron y jugaron esa máquina. No consumieron nada. Nunca había visto nada como esto antes.” (Kent, 2001, pág. 44) Sin duda,

Pong era un éxito, mientras el promedio de ganancia por maquina en aquel entonces era de 50 dolares a la semana, *Pong* hacia 200 dólares por semana. *Atari* había encontrado su mina de Oro. (Donovan, 2010, pág. 26)

El inicio de la industria de los videojuegos.

Pong había sido pensado para venderse a un tercero para ser manufacturado, pero al darse cuenta del éxito del juego, Nolan convenció a los interesados en adquirir *Pong* de no hacerlo, en principal a la empresa *Bally/Midway* (empresa que tendría un papel importante en el futuro de la industria). Así Nolan convenció al resto del equipo de *Atari* que el futuro estaba en que ellos mismos produjeran sus propios gabinetes.

Tras el éxito de *Pong*, muchas empresas, incluida la propia *Midway*, crearían su propia versión. Algunas incluso alcanzando el éxito del juego de *Atari*. Pronto muchos establecimientos de los Estados Unidos al igual que en otros países, tendría sus propios gabinetes con alguna versión del juego.

Al ver lo sucedido, en *Atari* se dieron cuenta rápidamente que la respuesta a toda esta cantidad de clones de su juego, era centrarse en su creatividad, así que tomaron la decisión que el propio Alcorn describiría como defensiva, hacer un nuevo juego.

“Ok, hagamos otro videojuego. Algo que nosotros podamos hacer y ellos no. No fue fácil. La compañía estaba creciendo rápidamente. Fue mucho más fácil hacer el primer *Pong* sin ninguna distracción. Básicamente, aunque, la decisión de hacer más juegos fue defensiva. Aun así tomo un tiempo para que lanzáramos nuestro próximo videojuego...*Space Race*.” (DeMaria & Wilson, 2004, pág. 22)

1.2. La época de las *Arcades*.

Desde *Tenis for two* hasta *Pong*, las personas eran atraídas por estos nuevos artefactos diferentes a las demás máquinas y juegos recreativos de la época, entre otras cosas, por permitir la interacción entre dos personas, competir entre ellas y poder convivir alrededor de esta nueva tecnología. Los videojuegos habían sido pensados desde sus orígenes para ser utilizados por dos personas.

Los videojuegos habían llegado con mucha popularidad a inicios de la década de los 70's de la mano de *Pong*, haciendo que mucha gente se reuniera en los sitios que albergaban estas máquinas: bares, restaurantes, ferias y en sitios especializados que se conocerían como *Arcades*, y que serían muy populares en las siguientes dos décadas.

Así pues los establecimientos que ofrecían otras formas de entretenimiento, pronto verían más rentable el negocio de los videojuegos. En propias palabras de Bob Lawton, uno de los dueños de un local de aquella época: “Los videojuegos ofrecían una mayor variedad de entretenimiento y, como tenían menos piezas móviles, eran más rentables...Pregúntale a cualquier dueño que tenía un establecimiento de juegos electrónicos, te dirá lo mismo. Puedes hacer más con un videojuego que con un carro o moto mecánica.” (Donovan, 2010, págs. 30-31)

En esta década aparecerían muchas empresas que se encargarían de diseñar videojuegos con el fin de competir con *Atari* por dominar el mercado. El reto era superar lo conseguido por *Pong*, y por lo tanto la originalidad, la forma de jugar (jugabilidad), el diseño del videojuego y los modos de juego (un jugador o multijugador) serían claves para el éxito o fracaso de los diferentes títulos.

Space Race

Space Race fue el segundo videojuego lanzado por *Atari* en 1973, el juego consiste en una pantalla dividida en dos partes verticales, cada una cuenta con un campo de asteroides en movimiento que fungen como obstáculo en el camino de una nave espacial por llegar al otro extremo del monitor. El objetivo es atravesar el campo de asteroides y llegar a salvo al otro lado para anotar un punto, cada vez que la nave es destruida, reaparece después de unos segundos. El jugador con mayor puntaje antes de que acabe el tiempo, representado por una barra a la mitad de la pantalla, que se va haciendo más pequeña, gana la partida.

Space Race no tuvo éxito comercial, incluso al igual que *Pong*, tendría distintas versiones por parte de la competencia (lo cual reforzaría la confianza de Bushnell), pero daría inicio a uno de los géneros de videojuegos más populares y que más ha influido en el modo multijugador, el género de carreras.

Tank

El siguiente éxito de *Arcade* sería *Tank*, un videojuego desarrollado por la empresa *Kee games*, una falsa competencia de *Atari* fundada para poder abarcar más mercado por parte de la empresa de Bushnell. (DeMaria & Wilson, 2004) *Tank* fue un juego muy revolucionario y con gran éxito para *Kee games*. Fue el primer videojuego en utilizar memoria *ROM* y la forma en la que su gabinete fue construido, permitía una interacción frente a frente entre los dos jugadores, quienes a través de dos palancas y unos botones, manejaban en pantalla dos tanques a través de un campo de batalla, en busca de destruir el tanque rival.

La forma en que los videojuegos eran desarrollados iba cambiando, más fáciles de jugar, diseños más atractivos, gabinetes que llamaran la atención de las personas para así lograr una mayor

accesibilidad para que las personas consumieran este nuevo entretenimiento que se iba consolidando con el paso de los años.

Durante el resto de la década, muchos éxitos saldrían al mercado haciendo que los videojuegos se expandieran por el resto del mundo, títulos como *Breakout* (1976), *Space Invaders* (1978), *Galaxian* (1979), *Pac-Man* (1980) y *Qbert* (1982), llenarían de gente las *Arcades* y sembrarían semillas que inspirarían no solo a la industria del videojuego, sino también a la cultura pop de las siguientes décadas.

1.3. Las consolas de videojuegos caseras.

Magnabox ODDYSEY

“Fue el primer sistema casero de videojuegos vendido en cualquier parte del mundo. Fue el primer paso a lo que sería una industria multimillonaria. Todo inicio con Ralph Baer y su ‘Brown Box’”. (DeMaria & Wilson, 2004, pág. 18) Ralph Baer era un ingeniero televisivo que trabajaba para *Sanders Associates*, una empresa contratista del departamento de defensa de los Estados Unidos. Durante su estancia en *Sanders*, Baer imaginó que los televisores podrían tener otra función, jugar en ellos.

Baer junto con un pequeño grupo de trabajadores a su encargo en *Sanders*, diseñaron el que sería el primer prototipo de una consola de videojuegos: la “*Brown box*”. Sus primeros usos eran muy rudimentarios y consistían principalmente en activar luces o sonidos a través de instrumentos musicales o botones, fue después de estos proyectos que Baer y su equipo vinieron con la idea de desarrollar un juego que tratara de atrapar un punto en el monitor con otros dos situados en los laterales. Baer presentaría su prototipo a algunas empresas fabricantes de televisoras, entre ellas *RCA*, quienes no apostarían por el proyecto, pero quien si lo haría, sería uno de los miembros de

RCA que estuvieron en la demostración, y que sería contratado en 1971 por la empresa *Magnabox*. (Kent, 2001)

En 1972, la *Magnabox ODDYSEY* fue lanzada al mercado, pero no le iría muy bien entre otras cosas, porque solo funcionaba con televisores de la misma compañía. 100,000 unidades fueron vendidas durante sus dos años de vida comercial. En ella se podía jugar *Table Tennis* (juego similar a *Pong* de *Atari*, y que inicio una disputa legal entre Baer y Bushnell) sin sonido y sin marcador. El mayor legado de Baer y la *Magnabox ODDYSEY*, es haber sido la primera consola casera de videojuegos, dispositivos que cambiaron a la industria para siempre.

Atari 2600

Tras el éxito de *Pong* y otros juegos de *Arcade*, *Atari* decidió adentrarse a los hogares a través de su primera consola de videojuegos: el *Atari VCS (Video Console System)*. Esta consola introdujo muchas innovaciones a comparación de sus predecesores. Si bien no fue la primera consola en utilizar cartuchos intercambiables para almacenar los videojuegos, si lo realizó con una mayor facilidad y éxito. Otra de sus aportaciones fue la introducción del “*joystick*”, un control que consistía en una palanca y un botón separados del aparato principal a través de un cable, y que revolucionaría la forma de jugar para siempre.

El *Atari VCS* salió a la luz en 1977, conto con 9 juegos en su lanzamiento (incluido una variación de su éxito “*Tank*”), algunos otros títulos en años posteriores serían versiones de juegos de *Arcades* como *Breakout*, *Asteroids*, *Space Invaders* o el mismo *Pong*. Muchos de ellos con modos multijugador a diferencia de sus hermanos de las máquinas recreativas que permitieron la convivencia en los hogares.

La *Atari 2600* (nombre que finalmente recibió la consola) no fue el éxito navideño de ese año como esperaban los dirigentes de *Warner Communications* (empresa que había adquirido

Atari), esto llevo a la salida de Nolan Bushnell de la empresa que fundo al siguiente año, sin embargo, la *Atari 2600* en los siguientes años se convirtió en la consola más exitosa vendiendo alrededor de 30 millones de unidades (Buchanan, 2012) a lo largo de su vida comercial. Su éxito se dio gracias entre otras cosas, a las características que la diferenciaban de su competencia (incluyendo su gran catálogo de juegos) adentrando a *Atari* a su época de oro.

Intellivision

Tras el éxito de *Atari*, muchos fabricantes quisieron incursionar en la industria de los videojuegos, una de estas empresas, fue *Mattel*, que en aquellos días era el fabricante de juguetes más importante del mundo. *Mattel* ya había tenido sus aproximaciones a la industria de la mano de los videojuegos de mano, pequeños aparatos electrónicos basados principalmente en deportes, donde los jugadores accionaban pequeñas luces que representaban a los jugadores o vehículos en el videojuego.

Mattel apostó por su nombre para entrar con fuerza al mercado y en 1979 lanzaría su primera consola de videojuegos casera: la *Intellivision*. La consola de *Mattel* contaba con un mejor desempeño en el apartado técnico que su competencia (*Atari 2600*), contaba con una mayor capacidad de memoria, integraba mejores graficas lo que hizo que los juegos se vieran mucho mejor y sus controles tendrían mayor precisión que los de otras consolas. Una de las cosas que más se le reconocen a la consola, fue el hecho de incluir y hacer parte a muchas asociaciones deportivas (como la *Major League Baseball*) para licenciar sus productos.

Para Al Nielsen encargado de la compra de electrónicos de *JC Penny* (Citado por Kent, 2001)

La segunda cosa buena (que tuvo la *Intellivision*) fue su alineación de juegos deportivos. Baseball, Football, Hockey, Soccer, Backgammon, Bowling. *Mattel* quería cada deporte bajo la luz del sol,

todos con licencia de las organizaciones correctas...Los deportes de verdad trajeron más personas a los videojuegos (pág. 195)

A pesar de los avances tecnológicos que ofreció la consola, la *Intellivision* logro vender 3.5 millones de unidades (Kent, 2001, pág. 196), muy por debajo de su competencia. Una de las razones es por haberse convertido en un proyecto muy ambicioso por parte de *Mattel* para transformar su consola de videojuegos en una computadora de uso doméstico, proyecto que no llegaría a concretarse a tiempo.

Las consolas de videojuegos trajeron nuevas oportunidades no solo económicas para las empresas, sino también para los consumidores quienes podían jugar desde sus hogares. Sin embargo, la industria empezaría a presenciar su mayor crisis.

En 1983 con tantas empresas presentes en la industria, la producción de videojuegos se disparó al punto en que había una sobre producción de cartuchos, esto provocaría un estancamiento en los inventarios de los vendedores, las compañías verían un riesgo de inversión y algunas cerrarían sus puertas. Esto también significo una disminución en la calidad de los videojuegos, haciendo que las personas decidieran invertir mejor su dinero en otros productos como las computadoras personales, que estaban teniendo su auge a principios de los años 80. La industria de los videojuegos estaba en duda y la respuesta a su futuro vendría de la mano de un plomero saltarín.

1.4. El resurgimiento de la industria de los videojuegos.

La compañía japonesa *Nintendo* a través de su historia siempre estuvo ligada al entretenimiento. Sus orígenes se remontan a finales del siglo XIX cuando fabricaban un juego de cartas japonés llamado *Hanafuda*. En los años 60's y 70's, Nintendo empezaría a incursionar en

los juguetes siendo el más popular la “*Ultra-Hand*” de 1966, y sus primeros videojuegos de la mano de *Mitsubishi* llamados “*Tv series 15*” y “*Tv series 6*” en 1977. (Sloan, 2012)

A inicios de los años 80’s, *Nintendo* ofrecería una alternativa a las máquinas tragamonedas de la época, su “*Game & Watch*”. Eran pequeños dispositivos que contenían un solo juego, un reloj y una alarma, y que podían llevarse con uno mismo a todos lados. Rápidamente se popularizaron y serían el primer paso para el dominio de *Nintendo* en el apartado portátil de la industria en las siguientes décadas a través de su línea “*Game Boy*”.

Para Sloan (2012), “la implosión de *Atari*...le enseñó a Yamauchi (presidente de *Nintendo* en aquellos años) la importancia del control del *software*...con supervisión estrecha de su calidad y contenido”.

El siguiente paso para *Nintendo*, era establecerse en la industria como una marca competidora, y después de sus primeros experimentos, era hora para dar el paso a las *Arcades*. Al igual que en Estados Unidos, en Japón las máquinas tragamonedas eran muy populares. La primera máquina fue *Radarscope*, segundo en listas de popularidad en Japón tan solo detrás de *Galaxian* (DeMaria & Wilson, 2004), pero en Estados Unidos no tuvo éxito, así que encargaron a un diseñador que recientemente se había unido a *Nintendo* su siguiente éxito, su nombre, Shigeru Miyamoto.

Mario Bros y Balloon Fight

El primer gran éxito de las *Arcades* para *Nintendo* fue *Donkey Kong* de 1981, un juego con un diseño atractivo y con una jugabilidad sencilla que consistía en mover a “*jumpman*”, el protagonista del juego, hasta la cima del escenario para rescatar a la princesa del gorila (*Donkey Kong*) que la custodiaba. Miyamoto había desarrollado para cada personaje del juego una identidad.

Tal fue el caso del protagonista *Jumpman*, quien dos años más adelante fue nombrado por primera vez Mario, quizá el personaje de videojuegos más reconocido en el mundo.

Mario Bros se lanzó en 1983 en su versión de *Arcade*, y no estaba solo, su hermano Luigi lo acompañaría en este título para hacer frente a distintos enemigos en un juego de plataforma para dos jugadores que podían colaborar entre ellos para derrotar a los enemigos, o competir entre ellos mismos para ver quien conseguía un mayor puntaje.

En 1984, *Balloon Fight* llegaría a las *Arcades*. El juego consiste en hacer que nuestro personaje viaje a través de la pantalla con dos globos atados a su cintura. El objetivo es reventar los globos de los enemigos quienes buscaran reventar los del personaje principal, al hacerlo, el jugador seguirá avanzando de niveles y aumentando de puntaje. El modo multijugador, es un juego cooperativo en el cual ambos jugadores tienen que derrotar a sus oponentes, lo interesante es que este modo incluyó la característica de poder reventar un globo del otro jugador, lo cual hacía más competitivo el juego.

Ambos juegos se sumarían a un listado de títulos que *Nintendo* desarrolló para *Arcades* hasta que en 1985, la compañía nipona introduciría el *Nintendo Entertainment System (NES)* a Norte América, una versión adaptada de la consola *Famicon* que *Nintendo* sacó al mercado en Japón en 1983 y que tuvo un gran éxito por su sencillez y precio. (Sloan, 2012)

La línea “*Black Box*” de *Nintendo*.

Acompañando el lanzamiento de la nueva consola en Norte América, *Nintendo* sacó una variedad de juegos que por estar empacados en cajas negras, se conocerían como los “*Black Box Games*”. (5screw, 2019) El principal título sería el que estuviera empaquetado con la consola para su venta, el famosísimo *Super Mario Bros*, juego que se convertiría en uno de los más exitosos y

que en la opinión de muchos analistas, sería el título que salvo a la industria del videojuego luego de la crisis de 1984.

Muchos de estos juegos estaban basados en deportes como *Baseball*, *Tennis*, *Excitebike*, *Soccer* y *Volleybal*. Juegos con un diseño llamativo para los jugadores y que serían un impulso para el posicionamiento de *Nintendo* en el mercado. Estos juegos permitieron, al igual que anteriormente la *Intellivision*, acercar a más personas a los videojuegos a través del género de deportes, un género que permite por la propia naturaleza deportiva, la competencia entre los jugadores.

El *NES* se posicionó como la consola preferida por los jugadores gracias a la calidad de sus videojuegos. A diferencia de lo que había sucedido con *Atari*, *Nintendo* privilegio la calidad antes que la cantidad. En palabras de Arakawa, presidente de *Nintendo Of America* en aquel entonces, “la gente no estaba cansada de los juegos, si no de los juegos mediocres”. (DeMaria & Wilson, 2004, pág. 229) *Nintendo* se posicionó como la marca de videojuegos más importante a finales de los años 80, haciendo que las empresas japonesas tomaran el mando en cuanto al desarrollo de videojuegos dejando atrás a las compañías norteamericanas, tendencia que seguiría durante los años 90.

1.5. La época de oro del videojuego cooperativo

Los géneros *Beat em up* y *Shoot em up*

Ya en los 80's y después de la crisis del 83, aparecería como parte de una nueva revolución en la industria de los videojuegos, un género que consolidaría el modo multijugador como uno de los modos de juegos preferidos por los videojugadores.

El *beat em up* es un género que se caracteriza por que él o los jugadores deben derrotar a un número de oponentes que van apareciendo en distintos momentos a través del nivel. El personaje

del jugador se hace valer de distintas armas o a través de técnicas de pelea, para poder derrotar a los adversarios y así seguir avanzando de nivel.

En la segunda mitad de la década de los 80's y a partir de las aportaciones que *Nintendo* haría a la industria, los videojuegos adquirirían nuevas características como historia, desarrollo de personajes y objetivos más elaborados a comparación de los primeros videojuegos como *Pong*.

La mayoría de los videojuegos del género *Beat em up* se desarrollan en escenarios urbanos con historias centradas en temas como la justicia o la venganza. Muchos de ellos basados en franquicias de otros medios como el cine o la televisión. Este género sería el que consolidaría el modo cooperativo, modo que consiste en que dos jugadores colaboren entre ellos a través de sus personajes, para derrotar a sus enemigos y conseguir los objetivos del juego hasta finalizarlo.

Kung Fu Master es el primer videojuego de este género que junto con *Renegade* de 1986, darían forma a las características del mismo. Pero no sería hasta la llegada de *Double Dragon* en 1987 donde el género se posicionaría como uno de los favoritos entre los gustos del público.

Double Dragon

Desarrollado en Japón por la empresa *Techno* en 1987, *Doble Dragon* fue el primer *beat em up* cooperativo de la historia. Utilizo los elementos de sus antecesores para desarrollar las características del género. La historia del videojuego se centra en Billy y Jimmy Lee, quienes emprenden una búsqueda para encontrar a la novia de Billy, quien fue raptada por una pandilla de la ciudad en la que se desarrolla la aventura. Una de las características importantes que apporto este videojuego al género, es la posibilidad de desarmar a los enemigos y coger sus armas para poder utilizarlas a tu beneficio.

Contra

Uno de los juegos que de igual manera provenía del mundo de las *Arcades*, y que influyo enormemente en muchos videojuegos en la siguientes décadas fue *Contra* de 1987 desarrollado por *Konami*.

Contra es un videojuego de acción, es una mezcla del género *Beat em up* con el género *Shooting* (disparos). El juego consiste en llevar a nuestros soldados protagonistas a través de un escenario disparando a los diversos enemigos que aparecen en el camino. Es uno de los juegos cooperativos más importantes ya que ayudo a popularizar el modo multijugador cooperativo de la mano del género de videojuegos favoritos del momento.

TMNT

La empresa japonesa *Konami*, lanzo en 1989 un videojuego para *Arcades* basado en la popular serie animada de 1987 de las Tortugas Ninja. Con animaciones más fluidas, controles más intuitivos para los jugadores, con mejores diseños de escenarios y mayor dificultad para terminar el juego, el videojuego de las Tortugas Ninja fue uno de los más populares dentro del género. El juego añadió la posibilidad para que cuatro jugadores pudieran jugar de manera simultánea, además de la posibilidad de cambiar de personaje para un mismo jugador. En el futuro fueron lanzados más videojuegos de la franquicia para distintas consolas como el *NES* Y *SNES* que también gozaron de una alta popularidad.

Snow Bros

Una de las características más importantes de los *Arcades* para poder seguir generando dinero, es que los juegos tenían que tener ese factor adictivo que se puede generar a través de las mecánicas. *Snow Bros* fue un éxito por esto, el juego es la historia de dos hermanos que tienen que derrotar a cierto número de oponentes para seguir avanzando de nivel hasta llegar al jefe. Este título

fue un éxito en mezclar características de los videojuegos *Beat em up*, con características propias de otros géneros como los de videojuegos de plataforma.

Battletoads.

A final de la vida productiva del NES, *Rare* (una empresa desarrolladora de videojuegos) dio sus primeros pasos a lo que fue una larga lista de videojuegos exitosos. En 1991 salió a la venta *Battletoads*, un juego que fue muy popular debido a su dificultad y que fue un paso transitorio entre la generación de consolas que terminaba y la nueva era que iniciaba con la última década del siglo XX.

El juego tiene como protagonistas a unas ranas con características humanas que van peleando contra sus enemigos. El videojuego con modo cooperativo sumo una de las características que serían el sello de la marca *Rare* por los próximos años, la comedia. Otra de las innovaciones de *Battletoads* fue el “golpe final” que propiciaban a sus enemigos, aumentando de tamaño partes del cuerpo de las ranas.

Sunset Riders

Western? Sunset Riders trajo eso a la mesa, con una combinación natural entre el género *shooter* y *beat em up* (conocido como *Shoot em up*). Se posiciono como uno de los títulos más queridos por los jugadores a inicios de la década de los 90's. *Konami* desarrolló este juego para las *Arcades* (que como muchos otros tendría su versión para consolas). Hasta cuatro personas pueden jugar de manera cooperativa tomando el papel de cuatro caza recompensas en busca de capturar a los criminales más buscados. Aunque la movilidad de los personajes estaba más condicionada a los elementos de los escenarios a comparación de juegos como *Contra* donde se tenía más libertad de movimiento, el diseño de los personajes, sus perfiles y los distintos elementos en pantalla, hicieron de *Sunset Riders* un juego muy atractivo y divertido para jugar de manera cooperativa..

Los *shoot em up* obtuvieron el mismo éxito de su género hermano debido a que eran juegos sencillos para cualquier persona, un ejemplo que por años se mantiene como el juego más popular de este género es *Metal Slug*.

Metal Slug

Combinando una historia de aventura ambientada en medio de un conflicto bélico, nuestros protagonistas (Marco Rossi y Tarma Robing) se deben enfrentar a la amenaza de un nuevo orden mundial impuesto por el General Morden. Tendrán que atravesar junglas, desiertos y pantanos enfrentando a los soldados de Morden y recuperar los tanques “*Slug*” en el camino. (SNK, s.f.)

Este título mezcló de una manera más intuitiva varios elementos que fueron exitosos en títulos anteriores. La posibilidad de moverte de manera más dinámica por el escenario permitió la inclusión de varios objetos escondidos que aumentaban las habilidades de los protagonistas, como armamento y otros “*bonus*” para aumentar el puntaje de los jugadores.

Hoy en día, cualquier título de *Metal Slug* (original o secuelas) está prácticamente en cualquier dispositivo de videojuegos (incluyendo los *smartphones*) reafirmando la popularidad del juego lanzado por primera vez en 1996.

Ambos géneros serían de los más populares tanto en *Arcades*, como en consolas de videojuegos caseras o portátiles hasta mediados de los 90’s, cuando las tecnologías basadas en gráficos tridimensionales permitieron nuevas oportunidades para el desarrollo de videojuegos.

1.6. *Fight!* Los videojuegos de peleas.

El género de peleas ha sido uno de los favoritos por los videojugadores pues permite medir tus habilidades contra la inteligencia artificial del juego o contra otra persona. Los movimientos de los personajes en estos juegos son más intuitivos y fluidos a comparación de otros géneros, permitiendo un mayor control sobre los personajes.

La mayoría de los juegos a finales de los 80's que incluyeron en los personajes movimientos de artes marciales u otras disciplinas de combate eran del género *Beat em up* (videojuegos en los que enfrentas a números enemigos que van apareciendo en el camino hacia el fin del nivel).

En 1987 sale para las *Arcades*, un título proveniente de Japón por parte de la compañía *Capcom*, que consiste en un combate entre dos personajes cara a cara, con límite de tiempo, bajo la modalidad de rounds y una barra de vida que va disminuyendo conforme los personajes reciben daño por parte del contrincante, estándares que adoptarían muchas franquicias a partir del éxito de este título. *Street Fighter* fue un juego que abrió la puerta a un nuevo género, también ayudo en su popularidad que muchos de estos títulos tuvieron sus respectivas versiones para la nueva consola de *Nintendo* de 16 bits, el *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* lanzado en 1989 y que continuo con la popularidad de la marca en los hogares del mundo. Nuevas consolas de marcas como *Sega* o *SNK* también se unieron a la batalla por el dominio en el mercado de consolas de videojuegos, pero fue la secuela de *Street Fighter* la que cambio la historia de los videojuegos y en específico del género de peleas.

Street Fighter II: The World Warrior

Yoshiki Okamoto, quien fue responsable del exitoso *Final Fight* de *Capcom* en 1989, diseño junto con su equipo a 8 personajes distintos que provienen de distintas partes del mundo, haciendo que los jugadores del mundo pudieran sentirse más identificados con alguno de los personajes ya sean buenos o malos en la trama de la historia. Cada personaje cuenta con técnicas especiales que eran activadas a través de una secuencia de botones. Una gran diferencia con otros juegos que atrajo a las personas debido a que se requiere una mayor habilidad para ejecutar dichos movimientos.

Street Fighter II se volvió en un éxito comercial internacionalmente. Atrajo a mucha gente a las *Arcades* como en 1980 cuando *Pac-Man* salió al mercado a pesar de que las consolas de videojuegos eran el standard de la industria a principios de los 90's. Según *Capcom*, *Street Fighter II* para las *Arcades*, dejó más dinero que los ingresos por la película *Jurassic Park*. (Kent, 2001)

Hasta el momento los juegos de peleas no tenían los elementos que ofrecía *Street Fighter II*: Los movimientos rápidos, control más intuitivo sobre el personaje, las características individuales de cada personaje: sus movimientos y sus debilidades; la música del videojuego, sus colores brillantes y su diseño caricaturizado, todos ellos atrajeron a millones de jugadores en cualquiera de sus dos versiones más populares (*Arcade* y *Snes*).

Street Fighter se convirtió a lo largo de los años en la franquicia de videojuegos de peleas más popular. El juego permitió el desarrollo de una escena de jugadores competitivos que catapultarían a *Street Fighter* como el videojuego líder en la comunidad de juegos de peleas (*FGC*). Hoy en día los torneos organizados alrededor del juego son transmitidos a nivel internacional por cadenas de televisión internacionales consolidándolo como el juego más importante en el género de peleas.

Mortal Kombat

A pesar de haber existido muchos juegos de pelea en el pasado, el éxito de *Street Fighter* consolidaría al género como uno de los más pedidos por los jugadores. En 1992 llegó un juego que trajo nuevas propuestas al género.

Mortal Kombat es un juego de peleas cara a cara que tuvo un gran éxito debido a la oleada de popularidad de los juegos de pelea pero que destacó por su apartado visual, uno de los grandes atractivos del videojuego. A diferencia del estilo caricaturizado de *Street Fighter*, *Mortal Kombat*

fue el primer juego de peleas en utilizar versiones digitalizadas de actores reales para representar a los peleadores combatiendo para lograr un mayor realismo.

Al igual que el título de *Capcom*, cuenta una historia, y los movimientos de los personajes son fluidos. Cada personaje tiene habilidades especiales diferentes a las de los demás. Otra de sus particularidades, es el efecto de la sangre y los golpes finales (*Fatalities*). Después de cada golpe, un efecto de sangre brota de los personajes. Esto causó críticas al juego por su nivel de violencia pues incluye movimientos que por ejemplo, permiten sacar la espina dorsal del contrincante.

Mortal Kombat se unió rápidamente a la elite de los juegos de pelar eclipsando en su estreno a *Street Fighter II* en Estados Unidos (Kent, 2001), hoy en día se mantiene como los favoritos entre la *FGC* y sus juegos son de los que más presencia tienen en los torneos de videojuegos de peleas.

The King of Fighters

La compañía *SNK* fue muy famosa a principios de los años 90's. Para ese entonces ya había contribuido a la industria con un listado amplio de videojuegos y con un sistema de cartuchos que permitió instalar varios juegos distintos en un mismo gabinete de *Arcade*, ampliando así la oferta de videojuegos en estos sitios.

En 1990, *SNK* sacó su propia consola de videojuegos llamada *NEO-GEO*, que era una versión para los hogares de su sistema para *Arcades*. Uno de los principales títulos de la compañía y que ha perdurado a través de los años como uno de los videojuegos de peleas con más historia, es *The King of Fighters*. El primer título con este nombre fue lanzado en 1994 cuando la rivalidad con *Capcom* estaba en su gran auge en las *Arcades*. Otorgaba un roster con distintos personajes de otras franquicias como *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, convirtiéndolo en el primer “*crossover*” de videojuegos de peleas, una fórmula exitosa que repetirían otras marcas en el futuro.

Su principal aporte al género en su primera versión fue la posibilidad de escoger un equipo de tres peleadores de una nacionalidad para enfrentar a tu enemigo. Cuando un peleador cae derrotado, el siguiente toma su lugar en el combate, el ganador es el primero que venza a los tres personajes del rival.

Desafortunadamente el alto precio de la *NEO-GEO* en su lanzamiento (399 dólares) causo que no tuviera el éxito esperado. La popularidad de los sistemas de Nintendo y Sega quienes incluyeron versiones de juegos como *Street Fighter II*, hizo que la gente pudiera quedarse en casa para jugar sus videojuegos favoritos de las *Arcades*. Aun así la consola de *SNK* fue considerada una consola para el “*gamer hardcore*,” pues su calidad era muy similar a la de los *Arcades* y muchos de sus juegos fueron de acción o peleas. (DeMaria & Wilson, 2004) *The King of Fighters* se ha vuelto una franquicia con leales seguidores y en México se cuenta con grandes representantes en los torneos de la franquicia a nivel internacional.

Tekken

Con la llegada de los gráficos en tercera dimensión, *Namco* lanzó en 1994 para las *Arcades* el título *Tekken*, que también tuvo su versión casera en 1995 para el *PlayStation*, consola de videojuegos de *Sony*, quienes entraron al mercado en 1994 tras una ruptura con *Nintendo* para implementar los *CD-ROM* en las consolas de videojuegos de la casa de Mario.

Con un roster inicial de 8 personajes, *Tekken* ofrecía batallas visualmente muy llamativas. Fue el primer juego en donde los escenarios no tenían un límite y una de sus principales funciones, es que cada botón estaba enfocado a una parte del cuerpo en específico. La franquicia es una de las más importantes del género. El título *Tekken 3* ocupa el tercer lugar en ventas para un videojuego de peleas en la historia (Gibson, 2018) y es una de las sagas a la que sus fanáticos le dedican más tiempo en vistas de transmisiones en *Twitch*. (Newzoo, 2019, pág. 28).

La década de los 90's signifió un gran cambio en muchos aspectos para la industria. A principios de la década, la famosa guerra de consolas trajo consigo una rivalidad entre *Nintendo* y *Sega* a través de sus consolas de 16-bits, el *SNES* y *Genesis*, respectivamente. Para 1994, Sony entraría a tratar de acaparar parte del mercado con su *PlayStation*. Fue la consola que mejor supo introducir el *CD-ROM* como alternativa a los costosos cartuchos. Aprovecho otras oportunidades como la debilidad de *SEGA* en las consolas a mediados de la década y la lejanía del siguiente sistema de la gran N. Una gran campaña de publicidad y facilidades para las desarrolladoras de trabajar con *Sony*, hicieron del *PlayStation*, la consola más exitosa a finales de los 90's.

1.7. La consola de videojuegos que transformo el modo multijugador.

Nintendo 64

Tras una serie de demoras y malas decisiones (*Virtual Boy*), en 1996, *Nintendo* por fin saco a la luz su consola llamada *Nintendo 64*. Un sistema que aun tenia de soporte para sus videojuegos al casi extinto cartucho, mientras que la competencia había optimizado la incorporación del *CD* a sus consolas.

El control del *N64* era muy innovador, consistía en tres secciones: una con el tradicional *pad* de dirección en forma de cruz que la propia *Nintendo* introdujo a la industria con el *NES*; una sección con los botones tradicionales A y B, además de un nuevo sistema de botones denominados C; una sección con una palanca para mover a los personajes más un reacomodo en la parte superior de los botones R y L, y el nuevo botón Z como gatillo en la parte posterior. Más adelante *Nintendo* incluyó el *Rumble Pack*, un aditamento que permitía al control vibrar. El control análogo (palanca) como la vibración serían estándares que nuevamente, *Nintendo* introdujo a la industria. (Donovan, 2010, pág. 275)

El videojuego que venía junto con la consola fue *Super Mario 64*, título que situó a Mario en un entorno tridimensional al cual Miyamoto le dedicó muchos años y que incluso fue parte del atraso en el lanzamiento de la propia consola para poder demostrar lo que el *N64* era capaz de hacer. (Kent, 2001, pág. 530)

Fue la primera consola con éxito en integrar en su cuerpo 4 puertos para que más personas pudieran jugar al mismo tiempo, una característica que permitió que los videojuegos producidos por la propia *Nintendo*, así como por sus desarrolladores *third party* (empresas externas que desarrollan juegos para la compañía), incluyeran modos de hasta 4 jugadores en sus títulos. La nueva consola de *Nintendo* se comercializó como una nueva opción en entretenimiento para las reuniones familiares o fiestas.

En los primeros años de vida del *Nintendo 64*, las ventas fueron buenas, pero jamás se pudo equiparar al éxito comercial del *PlayStation*, que había atraído a su vez a las mejores empresas de la industria, gracias a la facilidad que ofrecía su sistema para desarrollar videojuegos a comparación de las limitaciones con las que se encontraban al hacer juegos para *Nintendo*.

El *N64* no gozó del éxito y del apoyo de terceros como sus antecesores, tenía grandes limitaciones en cuanto a desarrollo de software y sus juegos eran más caros que los *CDs* de la competencia. (Kent, 2001, pág. 539) Pero como en el pasado, *Nintendo* ofrecería varias innovaciones y videojuegos que marcarían una pauta para el futuro de la industria.

Perfeccionando la experiencia multijugador, algunos de los grandes títulos del *Nintendo 64* contienen elementos que han permitido el desarrollo de una escena de jugadores competitivos alrededor de ellos, fórmulas que han sido imitadas a lo largo de los años (algunas con éxito, muchas otras sin éxito). A continuación, algunos de esos juegos.

Mario Kart 64

Lanzado en 1996, fue el primer título de la franquicia con la posibilidad de albergar hasta 4 jugadores en una misma partida. Siguiendo el camino trazado por el título del SNES, *Mario Kart 64* te permite escoger 1 entre 8 personajes elegibles (Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Donkey Kong, Bowser y Wario) para ser parte de las partidas en alguno de sus 4 modos de juegos:

- *Grand Prix*: Consiste en completar una serie de pistas divididas entre 4 copas a elegir (*Mushroom Cup*, *Flower Cup*, *Star Cup* y *Special Cup*). A cada pista se le debe dar tres vueltas enteras para obtener un puntaje que permite al final de la copa, elegir a los tres personajes que ocuparan el pódium de ganadores. Los jugadores se pueden hacer valer de *items* ubicados a lo largo de la pista para atacar a sus oponentes o potencializar sus vehículos para intercambiar posiciones en el transcurso de la carrera.
- *Time trials*: Es un modo exclusivo para un jugador que consiste en seleccionar una pista para que la persona pueda mejorar su tiempo contra registros anteriores. En esta modalidad no hay ítems a excepción de los hongos que tienen la función de potencializar el vehículo del personaje para aumentar la velocidad.
- *Versus mode*: Es el modo de juego que permite que dos o hasta cuatro jugadores puedan seleccionar una pista sin la necesidad de jugar copas enteras, compitiendo entre ellos en una carrera para obtener el primer lugar.
- *Battle mode*: Es un modo que permite a dos o más jugadores competir en un circuito más pequeños que los disponibles en el modo *Grand Prix*, para que la acción se más rápida y los jugadores puedan encontrarse en él de manera rápida. El objetivo del juego, es hacer estallar los tres globos que cada personaje tiene amarrado a su vehículo, el último jugador

que quede con alguno de los globos, gana la partida. Los jugadores se hacen valer de distintos ítems que se seleccionan de manera aleatoria ubicados a lo largo de la pista.

Mario Kart 64 fue uno de los primeros títulos de la nueva consola de *Nintendo* y su fórmula proveniente de su antecesor, inspiró a otros juegos como *Diddy Kong Racing (Nintendo 64)*, *Crash Team Racing (PlayStation)*, *South Park Racing (Nintendo 64)*, entre otros. Sus particularidades como el diseño de los escenarios basados en gráficos en *3D*, la inclusión de ítems que permiten que el ganador de la carrera se decida hasta el último momento y la posibilidad de tener cuatro jugadores al mismo tiempo, lo hicieron en un juego más competitivo que su versión anterior.

Los videojuegos deportivos.

Como se ha visto, a lo largo de la historia de los videojuegos se ha contado con un inmenso número de títulos basados en deportes, esta consola tendría algunos muy importantes que tenían un gran diseño y jugabilidad a comparación de los títulos deportivos de otras consolas. Algunos de estos títulos fueron *Waverace 64*, *1080°*, *International Superstar Soccer* y *NBA JAM*.

Los escenarios *3D*, daban una mayor sensación de realismo a la hora de jugar estos títulos ya que asemejaban más las condiciones en las que estos deportes se practican en la vida real. Sin embargo, los títulos mencionados destacan más que nada por lo intuitivo de sus controles. En otros juegos (no solo deportivos) se suelen cometer muchos errores a la hora de desarrollar los videojuegos, provocados principalmente por una presión para entregar el juego antes de tiempo para su publicación, sin haber hecho las pruebas necesarias que permiten detectar los errores para después corregirlos.

Estos juegos brillaron por permitir a los jugadores una gran experiencia para pasar las tardes pegadas al televisor en un ambiente de convivencia.

Star Fox 64

Este título fue lanzado en 1997 y se comercializaba junto con el *rumble pack*, accesorio que permitió la vibración en los controles por primera vez en la historia de los videojuegos. Es el segundo título de la saga aunque es considerado un relanzamiento de la misma. En esta aventura, tomas el control de Fox McCloud, que junto a su equipo (Peppy, Falco y Slippy), tienen la misión de acabar con la amenaza del enemigo Andross de controlar el sistema *Lylat*.

El juego es un título de disparos y de riel. Los títulos de estas características, permiten a los jugadores disparar a los enemigos u otros objetos interactivos del escenario mientras el personaje o vehículo se mueven de manera automática un camino marcado por el juego limitando el movimiento al jugador.

El modo historia es de un solo jugador y consiste en eliminar planeta por planeta del sistema planetario, a los secuaces y criaturas de Andross.

Como otros videojuegos de la consola, uno de sus apartados más interesantes fue el multijugador que consta de tres modalidades: *Point Match*, *Battle Royal* y *Time Trial*.

- *Point Match*: El primer jugador en conseguir un cierto puntaje gana la partida. Los jugadores pueden elegir, según la posición del control en los puertos de entrada de la consola, a uno de los 4 miembros del equipo *Star Fox*. Los jugadores pueden elegir si combatir encima de una nave (*Airwing*), un tanque (*Landmaster*) o a pie para derribar a sus enemigos.
- *Battle Royal*: En este modo cada jugador cuenta con una sola vida, el último que quede con vida, gana la partida. Al igual que en modo anterior, se puede elegir si jugar con un vehículo o con el personaje a pie.

- *Time Trial*: En solo uno de los dos escenarios elegibles, se lleva a cabo este modo cuyo objetivo es derrotar el mayor número de veces posible antes de que acabe el tiempo.

Star Fox 64 es uno de los principales títulos que salieron para el *Nintendo 64*. Su multijugador a pesar de tener muchas limitaciones, permitía una forma sencilla de interactuar entre los jugadores gracias a las características del videojuego.

Goldeneye 007

Si hay una desarrolladora que ayudo a *Nintendo* a obtener el reconocimiento que tiene hoy en día, esa fue *Rare*, una empresa británica encargada de juegos como *Battletoads (NES)*, la trilogía de *Donkey Kong Country (SNES)*, *Banjo Kazooie (N64)*, *Conker's Bad Fur Day (N64)* y *Goldeneye 007 (N64)*.

Este juego está basado en la película del mismo nombre del famoso agente británico. *Goldeneye 007* sigue la trama de la película a través de múltiples niveles inspirados en las locaciones de su contraparte cinematográfica en el modo de un jugador. Este videojuego es un parte aguas la historia del género pues apporto una serie de características que se convertirían en una guía para franquicias muy importantes como *Halo* y *Call of Duty*. Pero su principal legado se encuentra en su modo multijugador.

Goldeneye 007 reúne a los personajes principales y secundarios de las principales películas de la franquicia cinematográfica de *James Bond* (en especial de la referida por el videojuego). Es uno de los principales rosters de personajes elegibles en un videojuego de disparos (incluso a 22 años de su lanzamiento). A través de un gran arsenal de armas disponible, los jugadores buscan terminar con la vida de sus enemigos en diferentes modos de juego. Adopto a las consolas un tamaño para los niveles permitiendo una acción más rápida entre los jugadores.

Goldeneye 007 fue un juego que estaba a la altura de otros del género que fueron lanzados para computadora, plataforma en la que el género había tenido su mayor avance gracias a títulos como *DOOM* y *Quake*. Al igual que ellos, el videojuego de *Nintendo* se vio involucrado en una serie de acusaciones que lo hacían responsable de inspirar distintas masacres por parte de jóvenes adolescentes en los Estados Unidos a finales de los 90's. (Kent, 2001, pág. 545).

A pesar de esto, el título brilló por sí solo gracias a su atractiva jugabilidad y sus contribuciones a la industria. *Goldeneye 007* se mantiene como el tercer juego más vendido de la consola tan solo por detrás de *Super Mario 64* y *Mario Kart 64*. (D'Angelo, 2015)

Nintendo tardó en acoplarse rápidamente a los cambios tecnológicos de los años 90's cediendo el control de la industria a *Sony* y más adelante también a *Microsoft*. Pero siempre se mantuvo fiel a su directriz de priorizar la calidad. El *Nintendo 64* fue una consola que otorgó grandes títulos que aún resuenan en la historia de la industria.

1.8. *Super Smash Bros*

¿Qué es?

Con un dominio de la industria de videojuegos por casi 15 años a partir mediados de los 80's, *Nintendo* estableció muchos estándares en cuanto a como un videojuego debía ser desarrollado. Su historia está llena de muchos videojuegos que gozaron de gran popularidad y de franquicias que sumergieron a millones de personas en sus historias, como *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Star Fox* y *Donkey Kong*. *Nintendo* a finales de los 90's contaba con una cantidad considerable de propiedades intelectuales (*IPs*) que habían marcado un antes y un después en la industria de los videojuegos. Esto abrió la posibilidad para que *Nintendo* pudiera mezclar en un solo título, a varios de los personajes de sus videojuegos más populares.

HAL Laboratory es una empresa desarrolladora de videojuegos *Second Party* (empresas que desarrollan videojuegos de manera exclusiva para una compañía sin ser subsidiaria directa de la misma). Inicialmente trabajaban en juegos para el sistema *MSX* de la compañía japonesa *ASCII* pero después trabajarían de manera exclusiva para *Nintendo*. En *HAL Laboratory* se encontraba el hombre responsable del siguiente éxito de *Nintendo*: Masahiro Sakurai.

En 1999, *Nintendo* sacó al mercado *Super Smash Bros*, título desarrollado por *HAL Laboratory* para la consola *Nintendo 64* que reúne a los principales personajes de las franquicias más importantes de su historia. Era el *crossover* más grande en la historia de los videojuegos hasta ese momento. Cuenta con un roster de 12 personajes elegibles: Mario, Donkey Kong, Kirby, Fox, Pikachu, Link, Yoshi, Samus, Ness, Luigi, Capitan Falcon y Jigglypuff (estos 4 últimos deben ser desbloqueados para poder jugar con ellos).

Super Smash Bros es un videojuego perteneciente al género de peleas, pero con grandes diferencias al estándar que prevalecía hasta ese momento. Recordemos que los videojuegos de peleas tenían ciertas características generales que se encontraban en casi todos los títulos de la época: Modo multijugador para dos personas o una contra la *CPU*, enfrentamientos cara a cara entre dos personajes, rounds, la posibilidad de armar equipos con los distintos peleadores, una barra de vida que se agotaba al recibir daño, un contador de tiempo y un espacio limitado para el combate que podía tener elementos interactivos que no perjudicaban la pelea. En cambio *Super Smash Bros* llegó con una nueva propuesta para el género (muchos medios y jugadores desacreditan a la franquicia de no pertenecer al género por sus características).

Siguiendo el éxito de muchos de los videojuegos para el *Nintendo 64*, *Super Smash Bros* ofrecía una experiencia enfocada en el modo multijugador. Ofreció por primera vez en un juego de peleas las siguientes características:

- Combates entre dos o hasta cuatro personajes simultáneamente, ya sean manejados por los jugadores o la inteligencia artificial bajo dos formatos: todos contra todos o por equipos (bajo este formato se puede elegir si se pueden hacer daño o no entre los mismos miembros del equipo).
- Dos formas de obtener la victoria: acabar con las vidas (Stocks) del oponente, que pueden ser desde 1 hasta 99 y derrotar el mayor número de veces posible al enemigo antes de que acabe el tiempo que puede ser modificado a elección de los jugadores. Ambas también en el formato por equipos.
- La inclusión de un medidor de porcentaje de daño en lugar de la tradicional barra de vida. Mientras más golpes se reciba, más incrementa el porcentaje de daño. Entre más grande sea el porcentaje, el personaje será lanzado a mayor distancia por el escenario desde la zona de impacto. Los jugadores también tienen la opción de elegir si iniciar la pelea con un daño inicial a elección de los jugadores (*Handicap*).
- Escenarios abiertos que permiten una mayor movilidad. Tradicionalmente en el género, los personajes no pueden moverse más allá de una distancia límite establecida en el escenario de manera horizontal. Se puede seleccionar previo a la pelea si los jugadores eligen el escenario o si la computadora lo elige de manera automática y aleatoria.
- Zonas de destrucción (*Blast Zones*). Para derrotar al enemigo, en el videojuego tradicional de peleas se tiene que acabar con la barra de vida del oponente, en Smash, el personaje debe ser lanzado fuera del escenario hacia alguna de las 4 *Blast Zones* ubicadas en los límites de la pantalla: Arriba, abajo, izquierda y derecha.
- La utilización de ítems para disminuir o aumentar el porcentaje de los personajes en pantalla, ofreciendo distintas estrategias para obtener la victoria.

- Elementos interactivos en los niveles, que aunque ya había en el pasado (partes del escenario que al ser destruidas conducían a una nueva sección del mismo y/o permitían una forma distinta de acabar con el oponente), estos cambian la estrategia para derrotar al contrincante ya que influyen en el porcentaje de daño, en la movilidad de los personajes o limitan el tamaño de los escenarios.

Otra de las grandes diferencias de *Smash* con sus antecesores es lo fácil que es para un jugador nuevo familiarizarse con el juego, gracias a lo simple de realizar los movimientos del personaje con una combinación simple de no más de dos botones. En *Street Fighter* por ejemplo, en ocasiones se deben memorizar una serie de comandos para poder dar un movimiento en específico, a veces series muy largas y complicadas. En *Smash* no existe como tal combos definidos por comandos, sino que son serie de golpes que los jugadores van ejecutando conforme la situación se presenta tras cada golpe.

Estas características son las principales que distinguen a la serie *Super Smash Bros* de otros videojuegos de peleas, más adelante otras empresas tratarían de repetir la fórmula de *Smash* sin obtener el mismo éxito hasta la fecha. Estas características generales del juego se han mantenido en todos los títulos de la franquicia hasta la versión más reciente lanzada a la fecha del trabajo de investigación, *Super Smash Bros Ultimate* de 2018 para la consola *Nintendo Switch*.

Super Smash Bros para el *Nintendo 64* fue un éxito, alcanzo las 5.9 millones de copias distribuidas, posicionándose como el octavo juego más vendido de la consola. (MeriStation, 2018)

1.8.1. *Super Smash Bros Melee*

En 2001 vio la luz la nueva consola de *Nintendo*, el *Gamecube*. Era la primera consola en integrar el formato de mini-disc como soporte de almacenamiento para los juegos. Una medida que

tomo *Nintendo* para combatir principalmente la piratería, un problema presente en la industria a lo largo de su historia.

Como parte de los videojuegos de lanzamiento para la consola, se le encargo a Masahiro Sakurai diseñar una secuela de *Super Smash Bros* tras el éxito que había tenido el título en la pasada consola. Así después de adelantar su desarrollo para cumplir con la fecha de lanzamiento, en 2001 salió a la venta *Super Smash Bros Melee*, la segunda entrega de la franquicia que se convertiría en el juego más vendido de la consola.

Dando continuidad a la fórmula, *Melee* incorporo nuevos elementos a ella: nuevos personajes y escenarios, nuevas modalidades de multijugador (victoria por cantidad de monedas obtenidas), dos nuevos modos para un jugador: *All Star*, que consiste en enfrentar una oleada de oponentes manejados por la IA, y Eventos, enfrentamientos con reglas establecidas y distintos objetivos dentro de los combates.

La velocidad del juego aumento considerablemente, los personajes se movían mucho más rápido y sus movimientos eran más fluidos. El apartado visual mejoro como era de esperarse gracias a la tecnología del *Gamecube*. Todo había sido mejorado para ofrecer un videojuego lleno de entretenimiento para todo el público y seguir ofreciendo un juego de peleas accesible para todos desde el primer momento en el que se toma el control.

Uno de los problemas que tenían las empresas desarrolladoras de videojuegos es que si no detectaban errores de programación y no los corregían, los juegos salían a la venta con ellos, haciendo a veces que los jugadores tuvieran problemas a la hora de jugar, Hoy en día, las empresas envían vía internet actualizaciones de *software* (parches) a las consolas con las cuales se reparan, pero antes de que las consolas pudieran conectarse a internet, era imposible. Los primeros en

detectar los errores que había en *Super Smash Bros Melee*, fueron los jugadores, y esto, cambiaría la historia de la franquicia.

Al pasar horas frente al televisor, algunos jugadores empezaron a explotar las nuevas mecánicas del juego, que combinadas con las características particulares de cada personaje, abrieron la puerta al descubrimiento de nuevas técnicas diferentes a las establecidas por el juego.

Algunas de ellas son:

- *DASH DANCE*: Esta técnica se basa en interrumpir la animación de movimiento del personaje al momento de correr para direccionarlo en sentido contrario. Una técnica sencilla que solo requiere ritmo en el manejo del *Stick* y que permite establecer una trampa para que el rival intente golpear al personaje.
- *L-CANCEL*: Cada movimiento del personaje dura una cantidad determinada de cuadros por segundo (*FPS*). Todo movimiento tiene una cantidad de cuadros determinados para una acción, hacer daño, recibir daño o invencibilidad (la capacidad de no recibir daño). Apretando el botón L o R al aterrizar después de un ataque aéreo en el momento justo, la animación se interrumpe de inmediato permitiendo realizar inmediatamente cualquier acción en vez de esperar a que termine la animación.
- *EDGE CANCEL*: Cuando el personaje aterriza en la orilla de una superficie, se cancela la animación del movimiento que esté realizando, lo que permite que el jugador ejecute otro movimiento de manera inmediata.
- *PUMMEL*: Consiste en golpear al personaje del oponente mientras se mantiene un agarre, esto se consigue apretando el botón A de manera constante o hasta que el oponente logre liberarse.

- *DI*: es una nueva mecánica que consiste en sostener la palanca de movimiento en una dirección en específico después de recibir un ataque, lo que ocasiona que el personaje salga expulsado con una influencia hacia el lado seleccionado, lo que aumenta las probabilidades de sobrevivir al ataque.
- *SMASH DI*: Es similar a la anterior pero esta se logra solo en una ventana de cuadros de animación en la que se recibe el golpe únicamente, a diferencia del anterior que puede ser después del ataque.
- *CROUCH CANCEL*: Es una mecánica que se ejecuta al sostener la palanca de movimiento hacia abajo mientras el personaje se encuentra en una superficie, lo que ocasiona que al recibir un ataque se reduzca la posibilidad de ser lanzado.
- *WALL TECH*: Consiste en cancelar el lanzamiento del personaje después de un ataque al presionar el botón L o R al estar cerca de una pared en el escenario, lo que ocasiona que el contrincante pueda contratacar o ejecutar un movimiento de supervivencia inmediatamente después.
- *SHIELD OPTIONS (Power shield & light shield)*: a diferencia de su predecesor, *Melee* agrego dos opciones a la protección de los personajes que contribuyen a que se puedan tener más opciones defensivas que mejoran las opciones de contratacar.
- *SPOTDODGE*: Consiste en cancelar el escudo comenzando una animación que esquiva los ataques del oponente por unos cuantos cuadros de animación.
- *AIRDODGE*: Similar a la mecánica anterior solo que esta se ejecuta mientras el personaje se encuentra suspendido en el aire, con la misma secuencia de botones, el personaje logra mantener su momento lineal dependiendo en la dirección que se elija.

- *WAVE DASH*: Es la combinación de la mecánica *Air Dodge* (nueva mecánica del juego que permite esquivar golpes estando en el aire) más el uso del *stick* (palanca de movimiento) en dirección al suelo. Esta técnica permite mantener el mismo movimiento del *Air Dodge* pero en el suelo, haciendo que el personaje se deslice por la plataforma o el suelo, permitiendo una mayor y más rápida movilidad en el escenario.
- *WAVE LAND*: El mismo principio de la mecánica anterior pero ejecutada en el aire al momento en el que el personaje se aproxime a aterrizar en una superficie. Lo que extiende las posibilidades de movimiento del personaje.
- *WAVESHINE*: Combinación de *wave dash* y una característica del personaje Fox que le permite atacar, defender y extender combos al utilizarlo.
- *WOOBLING*: Mecánica particular del personaje *Ice Climbers* que les permite ejecutar un agarre que combina una serie de golpes que aumentan el porcentaje del oponente y que no le permiten reacción para zafarse del agarre. (False Swipe Gaming, 2019)

Estas son algunas entre muchas técnicas que los jugadores fueron descubriendo y explotando aprovechando las mecánicas que se dejaron en el desarrollo del juego. Esto permitió una nueva manera de jugar *Super Smash Bros* que cambio la percepción de las personas respecto al título. Paso de ser un videojuego enfocado al entretenimiento de toda la familia, a uno de los más importantes juegos competitivos. Esto se dio gracias al desarrollo de la comunidad de jugadores competitivos que tuvo origen en Estados Unidos, país donde se empezaron a reunir las personas en los hogares para jugar, competir, convivir y compartir sus conocimientos respecto al juego.

Se empezaron a crear comunidades en las distintas zonas del país, siendo las principales la *West Coast* y la *East Coast* (siguiendo esta rivalidad tradicional de la población estadounidense).

Cada región empezó a tener jugadores que sobresalían de los demás enfrentándose en pequeños torneos a lo largo del país. Estos torneos eran organizados por los mismos jugadores en pequeños establecimientos y casas de algunos de los miembros de la comunidad. Se creó un rule set (reglas) que se establecería como estándar en todos los torneos en el futuro. Conforme pasaron los años, había más jugadores dedicados a jugar *Melee* competitivamente, esto permitía que los torneos fueran más grandes y con mayores montos de premios para los ganadores. A diferencia de otros videojuegos que pertenecían a circuitos profesionales apoyados por empresas como *Microsoft*, *Sony*, *Capcom*, entre otras, la comunidad de *Super Smash Bros* se vio rechazada debido a la falta de apoyo de patrocinadores.

Finalmente en 2004, *Melee* fue incluido dentro del circuito profesional de las Ligas Mayores de Videojuegos (*MLG*), que es uno de los más importantes en el país norteamericano. Este fue un gran paso para el futuro de la franquicia en el ámbito competitivo, pues le dio más impulso a la escena despertando el interés de más personas por jugar el título. Finalmente aparecería en la alineación de juegos de *EVO* por primera vez en 2007.

1.8.2. *Super Smash Bros Brawl*.

En 2006 *Nintendo* anunció el lanzamiento de la nueva entrega de la franquicia: *Super Smash Bros Brawl*, esto despertó el interés de los jugadores por tener la nueva versión. Comercialmente fue un éxito, hasta 2018, la edición de *Wii* permaneció como el videojuego de peleas más vendido en la historia de los videojuegos con 13.27 millones de copias vendidas (Gibson, 2018).

El nuevo título incluyó por primera vez un modo historia llamado *The Subspace Emissary* para un jugador. Se incluyeron nuevos personajes a la franquicia, incluyendo por primera vez personajes de juegos *third party*: Snake de *Metal Gear Solid* videojuego de *PlayStation* y *Sonic*,

personaje de videojuegos de *Sega* (ambas rivales comerciales de *Nintendo*). Nuevos escenarios e ítems y un modo para crear escenarios personalizados.

Algunos de los cambios no tuvieron la mejor recepción, en especial por los jugadores competitivos que estaban acostumbrados al sistema de *Melee*. El videojuego era mucho más lento, se quitaron algunas mecánicas del juego como el *Air Dodge*, haciendo que las técnicas descubiertas en *Melee* desaparecieran. Se incorporaron elementos como el *Tripp*, que hacían que el personaje tropezara de manera aleatoria en el escenario. Estas diferencias permitieron que el juego de manera competitiva se jugara pero recompensando un estilo más defensivo, algo que no gustó a los jugadores de *Melee* y que los alejó del nuevo título. Para PC Chris, jugador de California (Citado por EastPointPictures, 2013) “Era como si se tratara de ver quien recibía menos golpes”. (Amazing Shadow, 2014) Para Unknown Force (citado por EastPointPicture, 2013) “Muchos sentían que *Brawl* había sido intencionalmente hecho para no ser un juego competitivo”. Para Prog (Citado por EastPointPictures, 2013) “El sistema de combos con *hitstun* (animación que deja inmóvil al personaje después de recibir un golpe por un periodo de tiempo) y la variedad de movimientos se habían perdido con la transición (de consolas)”. La comunidad se dividió en dos: Los jugadores de *Melee* y los de *Brawl*.

MLG decidiría sacar de sus filas a *Melee* como representante de la franquicia. Esto hizo que los torneos de *Melee* volvieran a ser organizados por los mismos jugadores como en sus inicios. *Brawl* apareció en los principales torneos como *EVO* pero el número de participantes cayó en comparación a los registrados en los torneos de *Melee* anteriormente. A la par se organizó por primera vez el torneo llamado *GENESIS*, que estaba enfocado principalmente a la comunidad competitiva de ambos juegos, este torneo es considerado hoy en día como uno de los dos torneos más importantes del mundo en los que la franquicia tiene participación.

1.8.3. Project M

A pesar de ser juegos de la misma franquicia, *Melee* y *Brawl* compartían la misma fórmula pero con características que diferenciaron ambos juegos. *Melee* era más rápido con un sistema de combos que recompensaban el juego ofensivo y más vistoso, mientras que las mecánicas de *Brawl* habían hecho el juego lento, defensivo y menos llamativo para el público.

Ambos juegos tenían sus comunidades conformadas por jugadores en su mayoría enfocados a solo uno de los dos títulos. En 2011 saldría *Project M*, era una modificación (*mod*) para *Super Smash Bros Brawl* que integraba muchas de las características para hacerlo más parecido a *Melee*. Incluía el regreso de los personajes que se dejaron fuera de la versión oficial de *WII*, regresaban mecánicas como *L-Cancel* y *Air Dodge*.

Project M se puede jugar al instalar los archivos del *mod* en una memoria *SD* que se inserta en el *WII*. Dentro de *Brawl*, se cargan los archivos desde el menú de creación de escenarios. Automáticamente aparecerá la pantalla de inicio de *Project M*.

Project M fue un *mod* desarrollado por la propia comunidad de jugadores y fanáticos de la franquicia. Fue un proyecto de la comunidad para la comunidad que durante 4 años recibió una serie de actualizaciones para corregir errores y mejorar algunos aspectos como el apartado visual o los movimientos de los personajes. Se empezaron a organizar torneos y jugadores de *Brawl* como de *Melee* participaron en ellos. *Project M* dejó de estar disponible en su página para descargas en 2015.

1.8.4. Super Smash Bros for WiiU/3DS

En verano de 2014, se llevó a cabo el *Super Smash Bros Invitational Tournament* en el marco de la *E3* (la convención de videojuegos más importante del mundo). En ella estuvo disponible el nuevo título de la franquicia para los sistemas *WiiU* y *Nintendo 3DS*. Con la presencia

de Masahiro Sakurai, el evento reunió a los grandes jugadores de *Super Smash Bros* en el mundo para combatir y llevarse el título como primer campeón del videojuego. El jugador conocido como ZeRo fue el triunfador.

A finales del mismo año, la nueva entrega estaba disponible en las tiendas de todo el mundo. El juego mejoro en muchos aspectos a comparación de sus antecesores y fue el primero en contar con contenido descargable (*DLC*), lo cual permitió que después del lanzamiento del título, se siguiera desarrollando contenido para el mismo como lo fueron personajes, escenarios y música. En total, el juego siguió su desarrollo dos años después de su venta bajo esta modalidad.

El juego es más rápido que *Brawl* pero más lento que *Melee*. Algunas mecánicas de *Brawl* fueron removidas y nuevas fueron agregadas. Nuevos personajes, nuevos escenarios y nuevos *items* fueron añadidos. A pesar de que *Smash* siempre ha sido una franquicia exitosa, la versión de *WiiU* es la de menor éxito comercial siguiendo la misma tendencia que la consola de *Nintendo*.

La comunidad competitiva le dio un recibimiento dividido. Mientras que los jugadores de *Brawl* continuaron con el nuevo título, la comunidad de *Melee* siguió la tendencia de mantenerse aparte debido a que seguía siendo un juego que no ofrecía lo mismo que la versión de *Gamecube*. Pero el contexto era diferente.

Los *Esports* ya eran un fenómeno mundial y *Super Smash Bros* ya estaba presente en los torneos más importantes desde hace unos años con *Melee* como su representante. El nuevo título se sumaría a las filas de estos haciendo que la franquicia sea aún hoy en día, la única con dos representantes al mismo tiempo en los torneos (algo muy criticado por las comunidades de otros juegos de peleas) gracias a la popularidad y apoyo de sus jugadores. *Nintendo* empezó a dar muestras de apoyo a los *Esports* a pesar de que en el pasado había incluso tomado acciones para evitar que *Super Smash Bros Melee* estuviera en torneos como *EVO*. La comunidad de *Smash 4*

(nombre que le dieron los jugadores al título) creció debido a la popularidad de los *Esports* y las transmisiones de *twitch* donde tuvo grandes números en cuanto a audiencia.

1.8.5. *Super Smash Bros Ultimate*

Tras el lanzamiento de la nueva consola *Nintendo Switch*, se anunció una nueva entrega en la franquicia que en palabras de Sakurai “es que sea la versión definitiva de *Smash*”. Para eso, se decidió incluir en el juego a todos los personajes que habían estado presentes en los juegos anteriores así como los escenarios y pistas musicales. Visualmente mejoro conforme a su predecesor y nuevas animaciones se incluyeron haciendo más atractivo el juego en este apartado.

Ultimate es una versión que trata de estar enfocada a sus dos audiencias: la casual (jugadores ocasionales) y la competitiva mezclando mecánicas de todos sus juegos anteriores e incluyendo otras. El regreso del *Air Dodge* aunque distinto al de *Melee*, la posibilidad de cancelar la carrera de los personajes a través de *Smash Attacks* (ataques cargados resultado de la combinación del botón A con el *Stick*), entre otras haciendo que el juego pueda ser más accesible al ámbito competitivo para los nuevos jugadores.

Con la inclusión del personaje Terry al roster de peleadores, se incluyó un escenario que contiene algunos elementos de otros juegos de peleas tradicionales, como el tener un escenario con paredes a los lados, contrario a las mecánicas tradicionales de *Smash*. Así por primera vez, un título de la franquicia incluye mecánicas características de otros juegos de pelea.

Super Smash Bros Ultimate se convirtió en septiembre de 2019 en el videojuego del género de peleas más vendido de la historia con 15.7 millones de copias por encima de las 15.5 de *Street Fighter 2*. (Flores, 2019)

En cuando a la comunidad de jugadores competitivos, los jugadores de *WiiU* aceptaron con emoción el nuevo juego adaptándose rápidamente puesto que no existe gran diferencia con *Smash*

4. Los principales jugadores que esta comunidad ha tenido desde la época de *Brawl* como Nairo, Ally, Ketairo, MkLeo, entre otros, se han mantenido dentro de los principales del juego. En la comunidad de *Melee*, el juego ha tenido una mayor aceptación en los jugadores a comparación de sus dos versiones pasadas, sin embargo aún siguen en su mayoría alejados a *Ultimate* puesto que aún es muy diferente a *Melee*.

Los videojuegos desde un inicio han sido pensados como un medio para la interacción entre las personas. Desde los inicios de la industria han existido videojuegos que han ofrecido propuestas para mejorar la experiencia que las personas obtienen a través de ellos. Desde la convivencia en los bares para jugar *Pong* hasta la experiencia en línea que reúne a las personas sin la necesidad de estar presentes físicamente en un mismo lugar para jugar. Las personas han encontrado en ellos un punto de encuentro para convivir, compartir y competir, formando así comunidades de videojugadores.

Alrededor de los videojuegos, se han formado relaciones de trabajo que han permitido formar equipos de jugadores, canales de *streaming*, torneos internacionales, una base de espectadores y una cultura alrededor que impacta a distintos sectores de la sociedad.

Desde 2001, la comunidad de *Super Smash Bros Melee* ha tenido diferentes momentos: Se inició con la colaboración entre sus miembros para poder conseguir espacios donde pudieran jugar sin el apoyo más que de la propia comunidad; La cantidad de jugadores y espectadores fue aumentando hasta lograr llamar la atención de las ligas y torneos más importantes de los Estados Unidos; Ha sobrevivido a lo largo de 18 años en los que han salido tres nuevas versiones de *Smash*; La división de la comunidad en dos; Tras la salida de *Brawl*, *Melee* fue dejado fuera de los torneos más importantes, se había acabado el apoyo y el resurgimiento de la comunidad en el contexto de los esports.

Al ser el videojuego un medio vendido internacionalmente, comunidades de jugadores competitivos de *Super Smash Bros Melee* se han desarrollado en países de todo el mundo, siendo México uno de ellos. Esta investigación se centra en los videojuegos como punto de encuentro para la colaboración de sus miembros formando así una comunidad alrededor de ellos.

Capítulo 2

El capital social y los videojuegos

Después de haber repasado el desarrollo de la industria del videojuego a partir del modo multijugador, y de la observación de la creación de grupos sociales a partir del uso de esta tecnología, es necesario entender las motivaciones que tienen las personas para establecer lazos sociales con otros jugadores.

A lo largo de este capítulo se hace una recopilación de las principales aportaciones a la teoría del capital social, teoría que nos permitirá entender mejor a las comunidades de videojugadores, en especial aquellas donde los miembros que las integran tienen objetivos y metas en común y que colaboran en conjunto para alcanzarlas.

Al finalizar este capítulo, y a partir de las diferentes aportaciones teóricas de los principales investigadores de esta teoría, se hace una relación entre el capital social, las tecnologías de la información y comunicación, las comunidades de práctica y los videojuegos, para dar paso al estudio de caso de esta investigación.

2.1 Introducción a la teoría del capital social

El concepto de capital social ha gozado de popularidad en los estudios sociales en los últimos años, pero también ha sido utilizado en otras disciplinas debido a que forma parte esencial en el estudio de las relaciones sociales que las personas establecen en los distintos ámbitos sociales. Así pues si bien no hay una definición única para este término, han sido varias las aportaciones a través de los años para la construcción de este concepto que aún sigue en evolución.

El capital social se centra en la forma en las que las personas se relacionan con otras a través de redes que se establecen en los distintos ámbitos en los que una persona se desenvuelve. Siendo

la comunidad, la entidad por excelencia en el estudio del capital social. Así es como las comunidades de videojugadores pueden ser estudiadas apoyándose en esta teoría que puede ser abordada desde muchas disciplinas sociales, siendo la comunicación una de ellas.

En este capítulo se hará una aproximación al concepto de capital social a través de las aportaciones que han dado sus principales investigadores. Desde sus orígenes, hasta la relación con las tecnologías de la información, y como se relaciona con los videojuegos, para que estos sean generadores de capital social.

2.2 Antecedentes

López Novelo (2011) señala que el concepto de capital social tiene sus orígenes en la teoría Marxista, donde existen tres tipos de capital: El capital humano, el capital cultural y el capital social. En estas formas de capital, se encuentran elementos como “...la relación social, los conocimientos adquiridos... y la capacitación, que pueden convertirse en capital activo en distintos contextos.” (López, 2011, pág. 57)

Una vez distinguidos los diferentes tipos de capital, aportaciones de autores como Durkheim y Weber serían importantes en los estudios de otros autores para dar inicio a la conceptualización del capital social

Emilie Durkheim señala la importancia de las relaciones sociales en la consecución de objetivos a través de la cooperación entre los individuos de una sociedad (principalmente en las sociedades modernas). “Según Durkheim, un cuerpo social saludable era aquel en el que los individuos mantenían múltiples y variadas relaciones entre sí y compartían simultáneamente valores y sentimientos comunes hacia la sociedad como un todo.” (López, 2011, pág. 57)

Las personas cooperando entre ellas pueden alcanzar objetivos individuales o mutuos en beneficio de la sociedad a la que pertenecen. Así, las relaciones sociales se vuelven un elemento importante dentro de la sociedad.

Max Weber en su teoría habla de la “acción social”, un elemento que para López Novelo (2011) se sumaría a las aportaciones de estos autores a la construcción del concepto de capital social en esta etapa temprana.

Para Weber (1922), “la acción social...es una acción en el que el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por ésta en su desarrollo”. (pág. 5) Así, “la acción social...se orienta por las acciones de otros, las cuales pueden ser presentes, pasadas o esperadas como futuras...” (Weber, 1922, pág. 18)

En el concepto de acción social, es donde se puede encontrar la forma en las que las personas actúan de distinta forma determinada por las acciones de los demás. Señalando así la manera en que los sujetos actúan en distintas situaciones a partir de la acción de los demás individuos.

Weber también menciona la relación social dentro de sus estudios donde retoma la reciprocidad como la base para la formación de una red de dos o varios individuos. Para Weber (1922), “La ‘relación’ social consiste pues, plena y exclusivamente, en la probabilidad de que se actuara socialmente en una forma (con sentido) indicada; siendo indiferente, por ahora, aquello en que la probabilidad descansa.” (pág. 21)

De estas aportaciones podemos señalar que las personas tienden a relacionarse con otras para conseguir de manera conjunta objetivos en beneficio del contexto en que se desenvuelven. La cooperación entre los individuos en las relaciones sociales está basada en que sin importar la acción

así se haya llevado a cabo en el pasado, presente o futuro, se retribuirá a través de otra acción igual o similar.

Así pues los elementos como acción social, relación social, reciprocidad y cooperación serían retomados en el futuro en las investigaciones sobre capital social, convirtiéndose en parte de las características del concepto mismo.

Si bien estos autores aportan en sus investigaciones elementos claves en la conceptualización del capital social, sería Hanifan quien en 1916 en un estudio sobre la educación rural quien haría uso del término por primera vez.

Hanifan (1916) se refiere al capital social como:

Lo que en la vida tiende a ser estas sustancias tangibles que cuentan más (que el dinero o la propiedad privada por ejemplo) en la vida diaria de las personas llámese buena voluntad, compañerismo, simpatía mutua y las relaciones sociales entre un grupo de individuos y familias que hacen una unidad social... Así el individuo está indefenso socialmente si se le deja solo... Si entra en contacto con sus vecinos, y ellos con otros vecinos, habrá una acumulación de capital social, que puede inmediatamente satisfacer sus necesidades sociales y que puede llegar a tener el potencial social para mejorar substancialmente las condiciones de vida de toda la comunidad. La comunidad como un todo se beneficiara de la cooperación de todas sus partes, mientras el individuo encontrara la ayuda, la simpatía, y el compañerismo de sus vecinos. (págs. 130-131)

Con base al estudio de Hanifan, la cooperación, la buena voluntad, la simpatía, el compañerismo y las relaciones sociales entre los individuos que forman parte de una comunidad, se vuelven elementos esenciales que serán retomados más adelante en el estudio de capital social y que están presentes en las comunidades para que estas puedan ser una entidad mucho más unida y fuerte, con posibilidades de mejorar la vida de los individuos que la conforman.

Así es como las comunidades empiezan a estar en el centro de las investigaciones respecto al capital social, y es en ellas donde se centran varios estudios de autores que posteriormente abordarían el capital social.

De acuerdo con López Novelo (2011), el estudio del capital social se basa en dos vertientes actualmente. La primera está basada en los individuos, en como acceden a las redes sociales y los beneficios que obtienen de ellas, esta vertiente se centra en las relaciones sociales en las instituciones. La segunda se centra en las características y elementos que conforman el capital social para el desarrollo y mantenimiento de las colectividades a través de las conexiones, las normas y la confianza.

La segunda vertiente ha sido abordada por autores como Pierre Bourdieu, James Coleman y Robert Putman quienes están considerados como los precursores del concepto de capital social y cuyos estudios retoman elementos abordados por los autores citados hasta este momento en el presente trabajo de investigación. Así pues serán ellos quienes empiezan a aportar los elementos que conforman el concepto de capital social.

2.2. La Construcción del Concepto de Capital Social

2.2.1. Las Redes de Conexión

Pierre Bourdieu (2000) recalca en su trabajo la importancia de retomar el concepto de capital en todas sus manifestaciones más allá de lo que indica la teoría económica, puesto que esta última deja sin importancia y fuera de cualquier interés cualquier forma de intercambio social que no esté orientada a la obtención de beneficios o mercancías.

Bourdieu menciona que el capital puede presentarse de tres distintas maneras: capital económico, capital cultural y capital social.

Bourdieu (2000) señala que el capital social está “constituido por la totalidad de los recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos.” (pág. 148) Es decir, son los

recursos que un grupo posee o puede poseer como resultado de las relaciones sociales establecidas entre sus miembros.

Según Bourdieu (2000), el capital social es mantenido por las mismas relaciones de intercambio materiales o simbólicas haciendo que este pueda llegar a convertirse, bajo ciertas características, en capital económico. A través del capital social las personas pueden tener acceso al capital económico o cultural que otros individuos poseen dentro de una dinámica de intercambio que debe ser mantenida por los propios miembros del grupo.

En esta definición del autor, podemos encontrar que el capital social está basado en las relaciones que las personas establecen para la obtención de un beneficio sea económico o cultural, y que es a través del capital social como obtienen un medio para acceder a ellos. Esta dinámica de intercambio se encuentra en los distintos grupos sociales, entre ellos, las comunidades de videojugadores.

Bourdieu menciona que “el volumen de capital social poseído por un individuo dependerá tanto de la extensión de la red de conexiones que éste pueda efectivamente movilizar, como del volumen del capital (económico, cultural o simbólico) poseído por aquellos con quienes está relacionando.” (Bourdieu 2000, pág. 150) Así la forma en la que se puede medir el capital social es a través de las relaciones que un individuo posee y que le permiten el acceso a recursos con los que no cuenta.

Un elemento que Bourdieu señala mucho en este estudio sobre las formas del capital, es el reconocimiento de un grupo a través de lo que llama “institucionalización”, la cual puede darse a través de actos que otorguen un sentido de pertenencia a los individuos de un grupo como lo es la adopción de un nombre. Esto es algo muy común en las comunidades de videojugadores que han

permitido la formación de equipos de trabajo o equipos deportivos competitivos que han permitido el desarrollo de los esports.

Bourdieu nos da un primer acercamiento al capital social basado en las relaciones sociales que un individuo establece y que le permiten acceder a los distintos recursos que un grupo posee gracias a las mismas relaciones de intercambio, y que a través de la institucionalización es como se reproducen las conexiones que permiten a los individuos invertir de manera consciente o inconsciente en el mantenimiento de dichas redes para garantizar la obtención de los beneficios de manera inmediata o a futuro. Así, el capital social se determina por el tamaño de la red que un individuo haya podido o pueda establecer, y los recursos que se puedan movilizar a través de ella, ya sean económicos o culturales para su beneficio.

Las siguientes aportaciones al concepto de capital social, vendrían de la mano de James Coleman a finales de los años 80's.

2.2.2. Las Relaciones Sociales son un Recurso

En su estudio sobre la generación del capital humano por medio del capital social, James Coleman menciona al capital social como parte del proceso de creación de capital humano y como este permite mejorar la educación y por ende, mejorar las generaciones venideras, en él, Coleman define al capital social a través de su función.

Para Coleman (1988), el capital social abarca más que una sola entidad, son distintas entidades pero que tienen dos elementos en común: que todas ellas consisten en algún aspecto de la estructura social y que ellas facilitan ciertas acciones de los actores que están dentro de las estructuras. (pág. 98)

A diferencia del capital físico y el capital cultural, el capital social es algo inherente de las relaciones sociales que se dan entre las personas o actores. Entonces, el capital social es algo mucho menos intangible que el capital humano (y por obvias razones que el capital físico), puesto que es algo que se encuentra en las relaciones entre las personas.

Así pues el capital social se da en las relaciones sociales que las personas establecen con otras, y que es a través de los cambios que se dan en ellas, lo que permite o facilita la acción de los individuos. (Coleman 1988, pág. S100)

Desde esta perspectiva se entiende que las relaciones sociales se convierten en un recurso que puede ser utilizado por las personas que están inmersas en ellas, es así como el capital social, al igual que otros tipos de capital, es productivo, es decir, que a través de él se consiguen resultados que en su ausencia serían imposible o difíciles de conseguir.

Coleman señala la importancia de la confianza entre los miembros que forman un grupo, red, comunidad, etc., puesto que es esta confianza entre los miembros, la que garantiza la reciprocidad de las acciones llevadas a cabo por los actores que conforman estas relaciones. Para Coleman (1988): la confianza juega un papel importante en la integración de un grupo, ya que un grupo con más niveles de confianza e integración entre sus miembros, puede lograr más que un grupo sin tanta confianza e integración. (págs. S100-S101)

Es así como las relaciones se convierten en un recurso importante que las personas pueden utilizar para su beneficio y por lo tanto, las personas que las conforman obtienen un beneficio gracias al principio de reciprocidad, y que se garantiza a través de la confianza que existe en el hecho de que una acción sea retribuida con otra.

Gracias a esto, las personas actúan bajo una expectativa de reciprocidad, creada a partir de realizar una acción a favor de otro miembro que recibe a su vez, una obligación de retribución hacia el miembro o el grupo del que recibió una acción. Esto forma parte de la primera forma de capital social de Coleman, que depende de dos elementos: la confianza que existe entre los miembros de la estructura social de que las acciones serán retribuidas y en la cantidad de obligaciones que se acumulan.

La segunda forma de capital social, es el uso que las personas les dan a las relaciones sociales como canales de información. Así las personas obtienen información de utilidad o interés que faciliten la acción, información que de otra manera sería más complicada de conseguir. De esta manera, una simple plática, una persona puede adquirir la información o conocimiento que está buscando.

Por último Coleman menciona dentro de las formas de capital social a las normas efectivas y a las sanciones efectivas. Ya que las normas pueden ser un importante medio de capital social cuando se ejecutan de manera correcta, ya que al mismo tiempo, las normas aplicadas de manera efectiva restringen las acciones que puedan ser perjudiciales para la estructura social. Así las normas facilitan la acción por parte de los individuos que forman parte de la estructura social.

Es así como “todas las relaciones sociales y estructuras sociales facilitan algunas formas de capital social; los actores establecen relaciones con un propósito y las continúan mientras sigan recibiendo algún beneficio de ellas.” (Coleman, 1988, pág. S105)

Coleman de esta manera define al capital social, como algo que se encuentra en las relaciones sociales o estructuras sociales y que se convierte en un recurso muy importante para las personas para lograr sus objetivos tanto individuales, como colectivos. Se basa en los principios de reciprocidad y confianza entre los miembros que conforman dichas estructuras y que facilitan la acción, y es a través de la está ultima, que puede tomar forma de obligaciones, expectativas, canales de información, normas y sanciones para la consecución de objetivos.

Los estudios de Coleman y Bourdieu coinciden en el mejoramiento de las estructuras sociales a través del capital social. Sería Robert Putman quien profundizaría y ampliaría en el concepto en la década de los 90's, siendo reconocido como el autor que lo popularizo a partir de sus investigaciones.

2.2.3. El Beneficio Mutuo

Los estudios llevados a cabo por Robert Putnam se centran principalmente en la vida cívica, en ella, el capital social juega un papel determinante en la mejora de la calidad de vida de las personas en las sociedades.

Robert Putnam (1995) define al capital social como “los aspectos de la vida social-tales como redes, las normas y la confianza-que permiten a los participantes actuar juntos más eficientemente en la consecución de objetivos para el beneficio mutuo.” (págs. 664-665) Putnam en su estudio señalaba la influencia que tenía el capital social en el desempeño de las labores de las instituciones públicas y de los gobiernos locales en Italia. A lo largo su trabajo se observa claramente la influencia de la investigación de James Coleman, pues coinciden en muchos puntos. Más adelante, Putnam iría redefiniendo al capital social desde su perspectiva en sus investigaciones acerca de la vida pública norteamericana pero manteniendo el eje principal formado por las normas, las redes y la confianza.

Putnam señala que el capital social tiene dos caras: la privada y la pública. Ambas son importantes pero una de ellas, la pública, es la que adquiere un valor agregado puesto que es a través de su exteriorización, como se puede llegar a transformar la vida pública de la sociedad.

Desde la perspectiva del autor, la confianza se convierte en un elemento clave en la formación de redes y que permite a las personas actuar con la seguridad de que sus actos serán retribuidos bajo la idea de reciprocidad, una idea que se generaliza entre los miembros que conforman dicha red. Esta confianza se va construyendo del mismo modo como resultado de la misma conexión, “entre más me conecto con una persona, más confianza tengo en ella y viceversa” de los beneficios que los miembros obtienen de las acciones de los demás miembros adquiriendo ese sentido de obligación que alimenta la idea de reciprocidad.

Así una sociedad donde se tiene más confianza entre sus miembros, permite mayores niveles de reciprocidad, y cuando existe una mayor reciprocidad generalizada, una sociedad se vuelve mucho más eficiente ya que la confianza es un “lubricante de la vida social.” (Putnam, 2001)

La confianza y el sentido de reciprocidad se convierten en elementos esenciales en la formación de conexiones sociales fuertes. Las personas cooperan entre ellas para el beneficio mutuo y el de su comunidad. Las personas a través de la reciprocidad actúan teniendo mayor influencia en la vida pública con la confianza de que las demás personas harán lo mismo. Según Putnam, la confianza social y el compromiso cívico están estrechamente relacionados entre sí, y es a través de este compromiso cívico el que ha permitido un mayor desarrollo de las sociedades en un determinado periodo de tiempo.

Este autor hace una distinción entre dos tipos de redes: las formales e informales. Las primeras se refieren a las que las personas tienen con instituciones u organizaciones como la asociación de padres de familia, sindicato laboral, etc. Las segundas redes son menos formales como las que se establecen entre los miembros de un club, los asistentes a un bar, etc. Putnam menciona que no se deben menospreciar las redes más “delgadas” pues hay evidencia que incluso una conexión casual, como el encuentro constante con una persona en los pasillos de un supermercado, puede ser crucial, ya que hay más posibilidades de que esa persona acuda a tu ayuda en caso de un paro cardíaco.

Uno de los señalamientos que Putnam hace, es el uso del capital social como forma alternativa de proveer el orden social.

El capital social facilita la adquisición de contratos informales..., esto quiere decir, que si tengo lazos densos y redes de reciprocidad con otra gente, entonces no tengo que firmar un contrato con mi vecino (porque ambos saben lo que tienen que hacer en beneficio de ambos y no se demandan si no lo hacen). (Putnam 2001, pág. 47)

Se deja en claro el implemento de normas y sanciones de manera informal que dictan el comportamiento de las personas ante algunas situaciones. De este modo la vida social se desarrolla en beneficio de todo el grupo o comunidad. Este tipo de contratos informales se encuentran en las formas más básicas de convivencia entre las personas.

Putnam hace una comparativa entre el capital social y el capital económico, a raíz de ella señala que el capital social, al igual que el capital económico, tiende a ser acumulativo pero que tiene como particularidad que al ser utilizado crece en vez de disminuir, pero que al no utilizarse, se agota. Asimismo, señala que el capital social es un bien público y que beneficia a todos los miembros de una red, y que este se refuerza a través de otras actividades sociales.

A pesar de lo anterior, López Novelo (2011) menciona que “hay algunas redes sociales que no están al alcance del público en general y por lo tanto el acceso al capital social adquiere un carácter de `semipúblico´.” (pág. 71)

De esta manera las comunidades o grupos que tienen una mayor acumulación de capital social suelen colaborar de mejor manera y obtienen mayores resultados que aquellas con una menor cantidad de capital social. Entre más están conectadas las personas, más confianza habrá y es a partir de esta que se genera un sentido de reciprocidad que se facilitan el lograr los objetivos que se establezcan los miembros de la comunidad o grupo.

En *Social Capital: Measures and Consequences* (2001), Putnam hace un análisis sobre el decrecimiento de la vida cívica en la sociedad norteamericana a partir de los años 70's. En su estudios se ven reflejados varios indicadores a la baja que han desgastado el capital social en ciertos estados de la unión americana, pero también muestra que en algunos estados donde se concentra una mayor cantidad de capital social, el crecimiento y disminución de indicadores reflejan una mejora en la calidad de vida de las personas en sus comunidades.

Algunos de sus resultados demuestran que hay menos crímenes donde hay más capital social; el desempeño escolar está estrechamente ligado al capital social; las comunidades que están más conectadas son más tolerantes; hay más cumplimiento con las leyes donde las personas confían más en que otras personas respetaran la ley del mismo modo que ellas, etc., Así Putnam (2001):

Concluye que aunque el estudio del capital social está lejos aún de lo que por ejemplo el estudio del capital humano ha logrado, el capital social puede ser un predictor de muchas situaciones que se presentan en las sociedades, dado que el capital social tiene muchas consecuencias medibles. (pág. 51)

2.2.4. La confianza, elemento fundamental del capital social

Siguiendo la línea de Robert Putnam, Francis Fukuyama habla de un elemento que para él es esencial en el capital social, la confianza. En *Trust*, Fukuyama muestra resultados de estudios de caso en países como Estados Unidos, Japón, Corea, Italia y China, donde intenta mostrar la contribución que tiene la confianza en la prosperidad de estas naciones.

Fukuyama menciona que “la confianza es la expectativa que surge en una comunidad con un comportamiento honesto y cooperativo que se da de manera regular, basado comúnmente en normas compartidas con de otros miembros de la comunidad” (Fukuyama citado por Norton, 1996, pág. 351) Así la confianza para este autor se convierte en una forma de capital social, y señala que en los grupos con mayores niveles de confianza entre sus miembros, la productividad aumenta.

En su libro, Fukuyama señala la importancia del papel que juega el capital social en la economía, pues menciona “que el bienestar de una nación, así como su habilidad de competir, está condicionada por una sencilla y persuasiva característica: el nivel de confianza inherente en la sociedad.” (Fukuyama citado por Norton, 1996, Pág. 351) Desde esta perspectiva, entre más confianza exista entre las partes involucradas en un negocio por ejemplo, menos necesidad habrá de hacer contratos legales y de tomar acciones en casos de contingencia, evitando así disputas.

Según este autor, el capital social juega un papel determinante pues es el que cultiva y refuerza una serie de valores del carácter individual que ayudan al mejoramiento de la economía. Algunos de estos valores son la honestidad, la lealtad, la fiabilidad, la cooperación y el deber hacia otros. Estos valores se encuentran más presentes en grupos donde la confianza es más fuerte, como en las familias, escuelas o lugares de trabajo.

2.3. Las Dimensiones del Capital Social

Janine Nahapiet y Samantra Ghoshal hacen un estudio acerca de la importancia del capital social para la generación de nuevo capital intelectual. Su investigación retoma los elementos y la definición que se ha ido construyendo en los trabajos de Pierre Bourdieu, James Coleman Robert Putnam y Francis Fukuyama, pero es a partir del desconocimiento sobre las dimensiones del capital a la que hacía mención Putnam, que ambas autoras proponen un modelo que incluye varias facetas del capital social. Dicho modelo se divide en tres dimensiones: la estructural, la relacional y la cognitiva.

La dimensión estructural se refiere a los lazos que se establecen entre los miembros de una red. Dentro de esta dimensión, las principales facetas se presentan en forma de lazos de conexión entre los actores que permiten el acceso a los recursos; a la configuración de la red, que se mide en cuanto a los patrones presentes en los enlaces en términos de densidad, conectividad y jerarquía, estos influyen en el acceso y el intercambio de información; y una organización apropiada, que permite que las conexiones creadas con un fin, puedan funcionar para otros propósitos.

La dimensión relacional se enfoca en las relaciones que las personas han establecido con otras con el paso del tiempo, relaciones que influyen en el comportamiento de las personas, como las que se dan a partir del respeto o la amistad. A través de estas relaciones, las personas logran

satisfacer sus necesidades sociales, como lo son el socializar con otras personas, la aprobación social y el prestigio.

Nahapiet y Ghoshal se refieren con esta dimensión a los bienes creados y alcanzables que refuerzan las relaciones. En esta dimensión, las facetas más importantes son la confianza y la integridad, a partir de las cuales, se facilita el intercambio de información y se genera dicha dinámica de reforzamiento, en la cual, la confianza refuerza la cooperación y esta a su vez, a la confianza entre las partes que conforman una red. También existen otras facetas como las normas y sanciones, las obligaciones y expectativas, así como el sentido de identidad que fortalecen a la red.

En lo que respecta a la dimensión cognitiva, Nahapiet y Ghoshal mencionan la importancia que la comunicación tiene en el proceso de intercambio de información en la sociedad pero que las partes requieren de un contexto en común para esto. Ellas sugieren que este intercambio se puede llevar a cabo de dos maneras: A través de la existencia de un lenguaje y vocabulario en común, y a partir de una “narrativa compartida” (mitos, historias y metáforas). A partir de estas formas se facilita el intercambio de conocimientos y experiencia entre los miembros de una red.

Ambas autoras coinciden en que el capital social es un recurso que potencializa a los grupos sociales, pues “a pesar de que el capital social puede tomar distintas formas, todas comparten dos características: constituyen un aspecto de la estructura social y facilitan las acciones de los miembros dentro de la estructura”. (Nahapiet y Ghoshal, 1998, pág. 244)

Estas dimensiones del capital social facilitan el intercambio de información y para fines de su estudio, la generación de capital intelectual. Así mismo, las dimensiones propuestas por Nahapiet y Ghoshal, permiten la creación y reforzamiento de las relaciones sociales y por lo tanto, de las estructuras sociales.

En el siguiente esquema se señalan las principales características de las tres dimensiones del capital social de Nahapiet y Ghoshal.

Esquema 1. Las dimensiones del capital social

Dimensiones del capital social	Estructural	Configuración de una red que permite el acceso a la información. Lazos, entre los miembros, densidad, conectividad y jerarquía de los enlaces. Distintos fines para una sola red.
	Relacional	Confianza e integridad entre los miembros de una red.
	Cognitiva	Lenguaje, vocabulario y narrativa en común para el intercambio de información

Fuente: Propia del autor basado en Nahapiet y Ghoshal (1998) y López (2011)

Como se mencionó anteriormente, el concepto de capital social se ha ido desarrollando a través de los años a partir de las investigaciones de distintos autores, siendo las más importantes las de Pierre Bourdieu, James Coleman y Roberto Putnam. En el siguiente cuadro se muestran las principales aportaciones al concepto de capital social por parte de los distintos autores que han sido abordados hasta este momento en esta investigación.

Cuadro 1. Definición Capital Social.

Autor	Definición
Antecedentes	
Karl Marx	El capital resultado de las relaciones entre las clases
Emilie Durkheim	Las relaciones sociales son importantes en la consecución de objetivos a través de la cooperación entre los individuos de una sociedad.
Max Weber	Acción social, orientada a partir de las acciones de otros ya sean presentes, pasadas o esperadas como futuras.
Hanifan	Sustancias que se encuentran en la vida diaria de los miembros de un grupo de individuos, que facilitan la unión social.
Capital Social	
Pierre Bourdieu	Recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones.
James Coleman	Algo inherente a las relaciones sociales que se encuentra en distintas entidades, y que permite la acción de los actores de un grupo social.
Robert Putnam	Las redes y normas de reciprocidad, tienen valor para los individuos que se encuentran en ellas.
Francis Fukuyama	La confianza es una forma de capital social que aumenta la productividad de los grupos sociales.
Jazmine Nahapiet y Samantra Ghoshal	Las dimensiones del capital social: estructural, relacional y cognitiva.

Fuente: Elaboración propia del autor basado en López Novelo (2011) y Acevedes (2016)

El concepto de capital social ha sido abordado desde distintas disciplinas, incluyendo la comunicación, disciplina en la que se ha relacionado el capital social con las tecnologías de la información y comunicación (TIC). (López, 2011) Siendo los videojuegos parte de las nuevas tecnologías de la información, es importante mencionar las principales aportaciones que se han realizado en la relación capital social y tecnologías de la información y comunicación.

2.4. Capital Social y las Tecnologías de la Información y Comunicación

Las llamadas tecnologías de la información y comunicación se han vuelto parte esencial de la vida cotidiana de las personas, permitiendo el procesamiento, administración y acceso a la información a través de los distintos soportes tecnológicos, como lo son la computadora personal, los teléfonos inteligentes (smartphones), reproductores de audio, la televisión y las consolas de videojuegos. (CCH, s.f.)

Con el paso de los años, distintas iniciativas tanto de carácter público como privado, han permitido el acceso a ellas a un mayor número de personas, expandiendo así su uso.

Como resultado de sus investigaciones, Robert Putnam relacionaba las tecnologías de la información y comunicación con el desgaste de la vida cívica de los Estados Unidos, y señalaba principalmente a las generaciones más jóvenes como las principales afectadas por su uso, en específico de la televisión. (Putnam, 2001)

A través de los años ha permeado en el imaginario social la idea de que la televisión y los videojuegos son responsables de que las personas, en especial los jóvenes, manifiesten señales de aislamiento social y violencia en su entorno. En la actualidad, el uso excesivo de los smartphones para diversas tareas de la vida cotidiana, ha sido motivo de estos señalamientos también. Muchos

estudios multidisciplinares han mostrado resultados contrarios a los que estas ideas plantean, y los realizados acerca de la relación existente entre el capital social y las TIC no son la excepción.

2.5. TICs para la creación y desarrollo de Capital Social

2.5.1. Internet y capital social

Para entender como las tecnologías de la información y comunicación, en especial internet, aportan para el desarrollo del capital social, Nan Lin (1999) hace un repaso histórico de las distintas definiciones que han ido apareciendo a lo largo de los años. Para este autor, el capital social “se puede definir como los recursos que se encuentran dentro de una estructura y a los cuales se puede acceder y/o movilizar con un fin.” (Lin, 1999, pág. 35)

En esta definición, Lin señala tres elementos que la conforman: los recursos que se encuentran dentro de una estructura (estructura), la accesibilidad de estos recursos sociales para los individuos (oportunidad), y la movilización de estos recursos por parte de los individuos con un fin determinado (acción orientada). Así, esta definición contiene estos elementos que entrelazan a la estructura y la acción.

Lin menciona que el capital social puede ser considerado una inversión en las relaciones sociales a través de las cuales, los individuos obtienen acceso a los recursos de la estructura para mejorar sus expectativas de recibir beneficios en términos lo que Lin llama “acciones instrumentales o expresivas”. (Lin, 1999, pág. 39)

Según la propuesta de este autor, la retribución a la inversión hecha por los individuos en capital social, pueden venir de dos formas: instrumentales o expresivas. Las instrumentales pueden ser una forma de retribución económica, política o social. Las expresivas son medios para consolidar y mantener los recursos de la estructura para evitar la pérdida de estos. Estos pueden tomar forma de tres maneras distintas: salud física, salud mental y condiciones de vida

(matrimonios, trabajo, comunidad, vecinos, etc.). Ambas formas, acción instrumental y acción expresiva, se refuerzan entre ellas.

Siguiendo el pronóstico de Putnam acerca de la relación entre el decrecimiento del capital social en los Estados Unidos y las tecnologías de la información y comunicación, Lin señala que existen distintos estudios que han demostrado lo contrario y plantea que estas, en específico Internet, pueden apoyar la creación y desarrollo del capital social.

En las últimas décadas, se ha facilitado el acceso a Internet gracias a muchos factores, principalmente a una baja en los precios de los ordenadores personales y dispositivos con acceso a Internet a comparación de los años 90; mayor competencia entre los distribuidores del servicio, permitiendo precios accesibles para la población; iniciativas privadas y públicas para extender el acceso a Internet, inclusive de manera gratuita, entre otras. Gracias a esto, Internet se ha convertido en un espacio para la creación y desarrollo del capital social.

Lin propone a partir del acceso a Internet, una nueva forma de capital social a la que llama ciberconexiones, que son “las relaciones sociales que se forman en el ciberespacio”. (Lin, 1999, pág. 43)

Según este autor, existe una revolución de crecimiento del capital social gracias a estas conexiones cibernéticas, “pues representan una nueva era de democracia y emprendimiento en las relaciones sociales, donde los recursos fluyen y son compartidos por un largo número de participantes con nuevas reglas y prácticas.” (Lin, 1999, pág. 45)

Con base al surgimiento de las ciberconexiones, este autor propone una serie de tópicos para ser abordados en las investigaciones relacionadas entre el capital social y las tecnologías de la información y comunicación:

- Surgimiento y desarrollo de las villas: La formación y desarrollo de grupos sociales y organizaciones sociales (villas). Como están construidas, que reglas y prácticas rutinarias tienen, así como: la manera en la que cada grupo y su territorio es definido; como sus miembros son parte de él; como se componen sus miembros (edad, género, lengua, etnia, etc.); y como los recursos son distribuidos dentro de las villas y con otras villas.
- Organizaciones y patrones de conexión: El desarrollo e implementación de conexiones de trabajo.
- Las características socioeconómicas de los participantes: los recursos que los actores brindan.
- Globalización y localización: la formación y desarrollo de enlaces entre los grupos, así como el capital social se extiende a través de ellos.
- Guerra y paz en las villas: Competencia y organización de los grupos.
- Tecnologías, comercio y aldea global: Las ciberconexiones mezclan elementos socioeconómicos y tecnológicos con las relaciones sociales y el capital social.

(Lin, 1999, págs. 46-47)

Con las propuestas hechas por Nan Lin, ha buscado en los últimos años aportar datos y conocimientos al estudio de la relación entre el capital social y las tecnologías de la información y comunicación, siendo los videojuegos una de ellas y la tecnología abordada en esta investigación.

Internet ha sido un espacio de encuentro para las personas. En él, se han creado y desarrollado relaciones sociales, comunidades y equipos de trabajo, que han permitido el acceso a las personas a recursos valiosos para su beneficio. Pero también ha funcionado como una extensión virtual para las comunidades que se establecen de manera local, sobre esto, Marleen Huysmann y

Volker Wulf realizaron interesantes planteamientos sobre la relación entre las tecnologías de la información y comunicación y las comunidades (en especial las comunidades de práctica).

2.5.2. Las TICs y las Comunidades de Práctica

Huysmann y Wulf (2005) mencionan la popularidad que han tenido los conceptos de comunidad y capital social en las investigaciones académicas durante los últimos años, al igual que el crecimiento en las ideas de como las comunidades pueden apoyarse de la tecnología.

A lo largo de su investigación, estos autores hacen una distinción entre distintas entidades que existen en la sociedad (organizaciones, comunidades, equipos de trabajo, entre otras) a partir de sus características. Respecto a las comunidades, estos autores señalan que su fortaleza radica en la facilidad con la que se comparte el conocimiento de manera informal entre las personas que la conforman.

Según estos autores, las tecnologías de la información y comunicación eran vistas en un primer momento como el medio por el cual se transfería el conocimiento. Más adelante, esta visión cambio pues las expectativas estaban centradas en las posibilidades que las comunidades ofrecían respecto al intercambio de conocimiento, en especial el tácito, y como las tecnologías de la información ayudaban a conectar la gente y a mantenerse conectadas. (Huysmann y Wulf, 2005, pág. 81)

Con base en este planteamiento, las personas y las prácticas que conforman una comunidad se vuelven el centro de atención de los estudios sobre la relación que existe entre estas últimas con la tecnología, pues “enfocándonos más en como las personas se relacionan entre ellas, como surgen las prácticas comunes, y cómo evolucionan las comunidades, podremos entender mejor si, cuando, como y porque, las comunidades hacen uso de la tecnología.” (Huysmann y Wulf, 2005, pág. 82)

A partir de las relaciones que existen entre los miembros de la comunidad es como se puede determinar el uso de la tecnología. Este planteamiento se relaciona también con el concepto de

capital social, pues como se ha visto, el capital social se encuentra en las relaciones sociales que las personas mantienen entre ellas.

Para Huysmann y Wulf, el capital social “se refiere a los enlaces de conexión de buena voluntad, cooperación, lenguaje compartido, normas, confianza social y un sentido de obligación con los demás que la gente puede encontrar valiosos.” (Huysmann y Wulf, 2005, pág. 82) Su definición recopila elementos de los distintos autores que han sido mencionados y que encuentran a la comunidad, como la entidad por excelencia para su estudio.

Según estos autores, el uso de la tecnología no conecta a las personas más de lo que el capital social lo hace, pero si señalan que hay numerosos estudios que han mostrado que las personas hacen uso de la tecnología para conectarse con otras, en especial en los espacios virtuales. A través de la tecnología, se facilita la creación de comunidades y gracias a esto, sus miembros incrementan su capital social. Así a través de ejemplos, Huysmann y Wulf recalcan la importancia de la tecnología como apoyo para crear o reforzar capital social.

Existen muchas aplicaciones que funcionan como espacios virtuales de encuentro para las personas, como Facebook, Twitter o Instagram. En ellas, los usuarios pueden conectarse con otras personas que compartan sus gustos e intereses, pudiendo formar comunidades a través de las facilidades que ofrecen estos sitios como la creación de grupos públicos o privados, salas de chat, servicios de mensajería instantánea y foros de discusión.

Pero ¿qué ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación para las comunidades que se forman de manera local en el mundo real? Si bien la discusión se centra mayoritariamente en lo que pueden ofrecer a las comunidades en línea, para Huysmann y Wulf:

La tecnología juega un papel importante en las comunidades donde los encuentros son principalmente “cara a cara”, pues la vida en comunidad, tiene fases de conexión y desconexión, y es ahí donde las tecnologías de la información y comunicación, ayudan en la transición entre ambas fases, ya que como se mencionó antes,

ayudan a que las personas se conecten, pero es el capital social el que ayuda a que las personas se mantengan conectadas. (Huysman y Wulf, 2005)

Esto se puede observar en la actualidad de manera constante en las comunidades de práctica, las cuales son:

Grupos de personas que comparten una preocupación, un grupo de problemas, o pasión por un tema, y que profundizan en sus conocimientos y experiencia a través de la interacción que tienen entre ellas. Con el tiempo, desarrollan una perspectiva única sobre el tema así como un cuerpo común de conocimientos, prácticas y enfoques. Del mismo modo desarrollan relaciones personales y establecen distintas maneras de interactuar entre sus miembros, e incluso pueden llegar a desarrollar un sentido de identidad con la comunidad. (Wenger, McDermott y Snyder, 2002, págs. 4-5)

Así, las comunidades de práctica son aquellas donde las personas se reúnen para hablar, discutir, cuestionar, compartir información, resolver problemas, obtener información, organizar actividades, convivir, compartir experiencias, etc. Además, con el paso del tiempo se establecen relaciones personales entre sus miembros y se crean usos y costumbres, como la utilización de una jerga, que influyen en la interacción que tienen los miembros dentro de la comunidad. Todas estas características se encuentran en las comunidades de videojugadores competitivos, como la comunidad de Super Smash Bros Melee de la Ciudad de México, que es una comunidad de práctica.

Cabe señalar que según Sanz (2013) las comunidades de práctica se diferencian de otras, como lo son las comunidades de interés o las de aprendizaje, entre otras cosas por:

- Sus miembros deben desempeñar la misma actividad, sino, no podrán profundizar en el conocimiento ni compartir sus experiencias.
- Estar conformada entre 50 y 80 miembros en promedio para mantener una buena salud.
- Tienen la posibilidad de la virtualidad parcial o total si así se prefiere.
- Su duración depende de la duración del interés de sus miembros.

(Sanz, 2013)

En cuanto a la relación que tiene este tipo de comunidades con las tecnologías de la información y comunicación, Huysmann y Wulf mencionan que en las comunidades de práctica, la creación y compartimiento del conocimiento es internamente motivado por un sentimiento de identidad social, un entendimiento compartido y prácticas comunes; y no es la tecnología por sí sola, sino la motivación de las personas de relacionarse con otras, las que las mantiene conectadas. Así estas comunidades hacen uso de la tecnología para mantenerse conectados e intercambiar conocimiento.

Huysmann y Wulf concluyen su investigación señalando que las comunidades con un nivel más alto de capital social, son las que están más abiertas al uso de las tecnologías de la información y comunicación que aquellas que tienen un nivel más bajo de capital social.

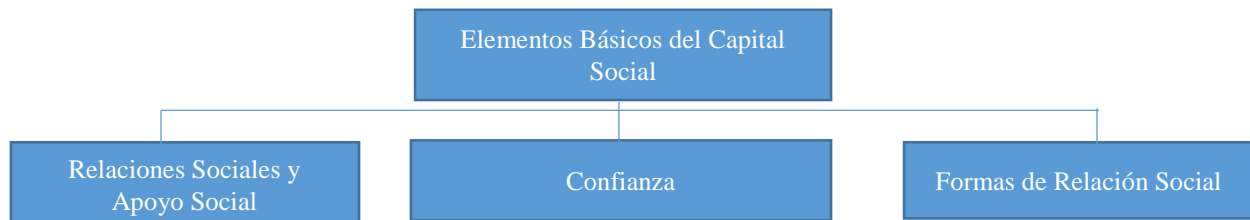
Como se ha podido observar, las tecnologías de la información y comunicación juegan un papel determinante en la creación, mantenimiento y reforzamiento del capital social. Los avances tecnológicos en las últimas décadas han permitido la creación de nuevos espacios de encuentro para las personas, quienes acuden a ellos en busca de crear o mantener relaciones sociales con otras personas con quienes comparten las mismas metas, gustos, intereses o espacios de trabajo, incrementando así, su capital social.

A lo largo de este capítulo, se han mencionado las distintas aportaciones que se han hecho al concepto de capital social, así como su relación con las tecnologías de la información y comunicación. A continuación, se presentan los elementos básicos para el estudio del capital social propuestos por López Novelo (2011) en su investigación, para posteriormente establecer la relación entre esta teoría y la tecnología abordada en esta investigación, los videojuegos.

2.6. El Análisis del Capital Social

López Novelo (2011) recopila en un esquema los principales elementos básicos para facilitar el estudio del capital social:

Esquema 2. Elementos Básicos del Capital Social



Fuente: En López Novelo (2011, pág. 87)

A partir del esquema anterior, López Novelo señala la importancia que cada elemento guarda en relación con el concepto de capital social.

1. Relaciones Sociales y Apoyo Social: Ambos conceptos son muy cercanos, ya que tienen componentes que generan un sentido de obligación con los demás.
2. Confianza: Un elemento cognitivo que se genera a partir de la inversión en las mismas relaciones sociales y del apoyo social.
3. Formas de Relación Social: Existen muchos tipos de relaciones sociales en el capital social, dependiendo del tipo de relación que se establezca, habrá diferencias en el apoyo social, la confianza y la comunidad.

(López 2011, pág. 89)

Este autor menciona los diferentes tipos de relaciones sociales que existen y en que consiste cada una:

- a) Horizontales y Verticales: Las relaciones horizontales se forman de manera voluntaria y son esenciales en la creación de capital social. A partir de las investigaciones de Putnam,

López Novelo señala que este tipo de relaciones dan status y poder a las personas que las conforman. Respecto a las relaciones de tipo vertical, menciona que estas son asimétricas y están basadas en jerarquías y dependencia entre sus miembros.

- b) Formales e Informales: Las primeras exigen a sus miembros un grado de participación formal para la creación o desarrollo de habilidades (organizaciones, equipos de trabajo, etc.). En las informales, no existe el compromiso suficiente para el desarrollo formal de capital social.
- c) Fuertes y Débiles: Las relaciones fuertes son aquellas donde sus miembros están más conectados emocionalmente y con un nivel alto de intimidad (familia, amigos, pareja, etc.). Por otro lado, las relaciones débiles son aquellas conformadas por personas emocionalmente más alejadas y sin un grado de intimidad suficientemente alto. Según este autor, este tipo de relaciones son más comunes en las sociedades modernas.
- d) Lazos fuertes y de Puente: Las de lazos entre sus miembros de tipo fuerte, son relaciones establecidas entre personas con similitudes entre sí, (gustos, intereses, etc.) y las de puente, aquellas que se establecen donde existen algunas diferencias entre sus miembros.

(López, 2011, págs. 88-89)

López Novelo menciona la importancia de la distribución del capital social, pues señala que las personas con más privilegios, como lo son los recursos que poseen y la educación, tienden a tener mayores niveles de capital social que las personas menos privilegiadas.

Del mismo modo, señala el papel esencial que juega el intercambio de información entre los miembros de una red, para la creación de capital social.

2.7. Capital Social y Videojuegos

Tras haber recopilado los principales elementos que conforman al capital social, a través de sus principales teóricos, en las siguientes cuartillas se establece la relación que existe entre esta teoría y los videojuegos.

Los conceptos de comunidad y capital social, han sido muy populares en las investigaciones de distintas disciplinas durante las últimas dos décadas. Sin embargo, los estudios que relacionan al capital social con los videojuegos son muy escasos.

Desde sus inicios, los videojuegos han sido un espacio de encuentro para las personas, ya que para poder jugar de la manera en la que fue diseñado el juego, se tenía que establecer contacto con otra persona, ya sea que esta fuera conocida o totalmente desconocida. Con el paso del tiempo, las personas que frecuentaban los sitios donde existía una máquina de videojuegos o una consola, establecían relaciones sociales con otras para poder mejorar sus habilidades en el juego mientras disfrutaban de la convivencia entre ellas. A partir de esto, las personas empezaron a organizarse para llevar a cabo competencias de videojuegos, como el primer torneo de videojuegos realizado por la revista *Rolling Stone* en el año de 1981. Esta fue la semilla de una actividad que en los años 90's se profesionalizaría y que hoy en día es una de las industrias más exitosas a nivel mundial, los esports.

Las comunidades de jugadores nacen por el interés que comparten los jugadores de un título por mejorar sus habilidades dentro del juego, así como de conocer a otras personas con los mismos gustos para conversar, relacionarse entre ellos e incluso formar relaciones de trabajo.

Cabe señalar que la formación de una comunidad de videojugadores normalmente es creada por los jugadores que más tiempo invierten en el juego, puesto que son los que tienen un mayor

nivel de interés en él, esto hace que el jugador menos habitual (llamado comúnmente casual) no lleve a cabo de manera constante la mayoría de actividades que se realizan en una comunidad, como lo son reuniones, convivencias, participar en torneos, etc. En la mayoría de las comunidades, los jugadores tienen un alto nivel de interés por desarrollar habilidades que les permitan competir por la adquisición de premios o reputación, haciendo que muchas de las comunidades de videojugadores estén enfocadas al juego de manera competitiva.

Como cada videojuego es distinto, sus comunidades también lo son. Cada título tiene su propia historia, personaje, desarrollo, *gameplay*, etc., haciendo que cada comunidad desarrolle su propia jerga basada en el juego y sus características. Las experiencias e historias relacionadas al juego también son parte del desarrollo de la identidad entre los miembros de una comunidad.

Los distintos modos del juego hacen que se creen diferentes dinámicas en algunas de las comunidades. Por ejemplo, comúnmente en los juegos de rol, existe la posibilidad de conformar equipos dentro del juego que facilitan la consecución de objetivos, estos equipos son conformados por personajes con distintas características como pueden ser el poder de curar, de construir, o de fuerza. A partir de estas características y la habilidad de cada jugador, en la vida real se hacen sesiones de entrenamiento entre los miembros de la comunidad para formar equipos más fuertes dentro del juego.

Dentro de las comunidades, es muy común que exista una jerarquía entre los miembros que la conforman. Generalmente esta se da a partir de la habilidad de cada jugador, pues los jugadores más habilidosos tienden a ser respetados y admirados entre los demás miembros. Muchos de ellos tienden a impulsar a sus comunidades para que el resto de los individuos mejoren sus habilidades, con el fin de obtener una mayor y mejor competencia. Esto no quiere decir que sea el único

elemento en la conformación de una jerarquía, pues existen otros como el acceso a recursos, la antigüedad, conocimiento, entre otros.

Cada comunidad establece normas para el sano desarrollo de la misma, así como sanciones que permiten a los jugadores actuar dentro de ella de manera responsable para que los objetivos generales de la comunidad puedan alcanzarse.

Las comunidades de videojugadores son un espacio común para que las personas puedan compartir información y experiencias con el fin de mejorar sus habilidades de manera individual o colectiva, y establecer relaciones personales como lo son de amistad o sentimentales. Es así como los individuos que las conforman obtienen acceso a los recursos que una comunidad posee, como lo son espacios de juego y los dispositivos de juego (consolas, celulares y computadoras), y conocimientos e información (capital humano) que se transmiten de manera informal.

Gracias al juego en línea, el estar presente dos o más personas en un mismo espacio físico para poder jugar se ha vuelto irrelevante, pues ha permitido la conexión entre jugadores a pesar de estar en distintos lugares geográficos al mismo tiempo.

Internet ha sido una plataforma auxiliar para el desarrollo de las comunidades de jugadores, puesto que a través de foros, grupos o redes sociales, los jugadores de títulos como *League of Legends*, *World of Warcraft*, etc., pueden establecer contacto y formar una comunidad situada únicamente en el ciberespacio. Del mismo modo, muchas aplicaciones que se encuentran en el ciberespacio sirven como un espacio para que los miembros de una comunidad se mantengan conectados e informados respecto a los principales acontecimientos relevantes para la misma comunidad.

Los videojuegos que no cuentan con una opción de juego en línea, cuentan con mayores niveles de oportunidad para la generación de capital social, tal es el caso de los videojuegos del género de peleas.

Las comunidades creadas a partir de los videojuegos del género de peleas (*FGC*), se han desarrollado gracias al encuentro entre sus miembros en lugares físicos para poder jugar y convivir, ya que cuando creció la popularidad de estos, no existían opciones de juego en línea. Muchos de los juegos más populares de los años 90 que necesitaban monitores de tubo de rayos catódicos (CRT) para ser visualizados, siguen teniendo vigencia, pues aún hay muchos jugadores que prefieren jugar *Street Fighter II*, que la versión más reciente de la franquicia. Para ello, los jugadores se reúnen en un mismo lugar con la presencia de dichos monitores para el correcto desempeño de las partidas y evitar retrasos en la imagen (*lag*).

Así pues, las comunidades de videojugadores cuentan con los principales elementos que conforman al capital social como lo son las redes de conexión, normas, sanciones, acción colectiva, la cooperación, la reciprocidad, el sentido de obligación hacia los demás, identidad y lenguaje común. Generalmente son creadas con el fin de que las personas se relacionen entre sí compartiendo un mismo interés, objetivo y método. La duración de una comunidad de jugadores es determinada por el mismo interés que tienen los miembros por el juego. A partir de sus necesidades, se han creado asociaciones de jugadores, ligas deportivas, equipos deportivos, patrocinadores, transmisoras de contenido y equipos laborales gracias a la colaboración de los miembros las comunidades.

En el siguiente capítulo se lleva a cabo el análisis de los resultados del estudio etnográfico de la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, una comunidad de videojugadores la cual ha existido a partir de la acumulación de capital social desde hace 18 años.

Capítulo 3

La comunidad de videojugadores competitivos de Super Smash Bros Melee de la Ciudad de México

En el capítulo anterior se retomaron las principales aportaciones teóricas que han ido formando con el tiempo el concepto de capital social. Concepto que fue utilizado en el análisis de una comunidad de videojugadores competitivos dedicados al título *Super Smash Bros Melee* de *Nintendo* y que se localiza en la Ciudad de México.

Este capítulo está dividido en tres partes:

1. Una breve introducción, en la cual se recuperan las principales características del capital social.
2. El marco metodológico, en el cual se abordan las herramientas e instrumentos metodológicos utilizados en la investigación.
3. El registro de los resultados de la investigación, los cuales son provenientes del estudio de caso de esta investigación.

En esta última parte, se encuentra el registro de los principales hallazgos que establecen conexión entre el grupo social surgido a partir de la tecnología abordada en esta investigación y los conceptos teóricos seleccionados para su análisis.

3.1 Introducción

En este capítulo se lleva a cabo el análisis de los resultados obtenidos durante la investigación de campo en la comunidad de jugadores de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México para determinar si los videojuegos pueden ser generadores de capital social. Para ello, es importante recordar cuales son las principales características de esta teoría social abordadas en el capítulo anterior.

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) el capital social puede ser definido en términos generales como “conexiones junto con normas compartidas, valores y empatía que facilitan la cooperación dentro de un grupo o con otros grupos.” (OECD, s.f., pág. 103) Esta organización sugiere pensar las conexiones como aquellas formadas entre los individuos como lo son la familia, colegas, compañeros de escuela, etc.; las normas como aquellas que rigen el comportamiento de las personas dentro de un grupo; los valores, aunque más difíciles de señalar, como aquellos que residen dentro de los individuos como el respeto hacia los demás; y la empatía hacia las situaciones que suceden alrededor de los individuos; juntas, son las cualidades que permiten el desarrollo de la confianza que permite la cooperación para que las personas trabajen de manera conjunta.

Así pues el capital social es el conjunto de todos estos elementos que se encuentran presentes en las relaciones que las personas establecen entre sí y que les permiten alcanzar metas u objetivos, tanto individuales como colectivos, que en su ausencia serían más difíciles de conseguir.

Al ser la comunidad una entidad constantemente estudiada por las investigaciones relacionadas con el capital social, las comunidades de videojugadores competitivos no podían ser la excepción.

En lo que respecta a los estudios relacionados con los videojuegos, aunque escasos, cada vez se llevan a cabo más investigaciones relacionadas con las repercusiones sociales que estos tienen en la vida de las personas, incluyendo las relacionadas con el capital social. Una de las más importantes para esta investigación es la llevada a cabo por Kong y Theodore (2011), donde plantean que los videojuegos de peleas son más propicios para la generación de capital social

puesto que en sus comunidades se llevan a cabo muchas dinámicas en las cuales se desarrolla esta forma de capital.

Es importante realizar estudios sobre los efectos sociales que tienen los videojuegos en la vida de las personas puesto que aun permea en el imaginario colectivo la idea de que los videojuegos son “malos” para la vida social de las personas alimentada de declaratorias como la realizada por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que clasifica la adicción a los videojuegos como un trastorno mental con efectos negativos en la vida social de las personas. (EFE, 2019).

3.2. Metodología

Como se mencionó en el capítulo referente al capital social, hay tres dimensiones propuestas por Nahapiet y Ghoshal para su estudio. Estas son las dimensiones estructurales (establecimiento de relaciones que tienen valor para otros), relacional (confianza e identificación entre los miembros de una red) y cognitivas (lenguaje y experiencias en común). A partir de esto, se llevó a cabo una investigación de corte cualitativo donde se buscó identificar las principales características del capital social en la comunidad de jugadores competitivos de este videojuego en la Ciudad de México.

Para poder indicar la presencia de capital social en una comunidad, los métodos cualitativos nos brindan herramientas para poder llevar a cabo esta tarea, pues “son los que enfatizan conocer la realidad desde una perspectiva de *insider*, de captar el significado particular que a cada hecho atribuye su propio protagonista, y de contemplar estos elementos como piezas de un conjunto sistemático.” (Olabuenaga, 2012, pág. 17) Así fue como se seleccionó a la etnografía como método puesto que es el más adecuado para los fines de esta investigación.

La etnografía puede ser definida a grandes rasgos como “la descripción de lo que una gente hace desde la perspectiva de la propia gente”. (Restrepo, 2018, pág. 25) Para ello, la labor etnográfica se basa en distintas técnicas que le permiten una mayor comprensión, análisis y escritura de lo que se hace en un grupo de personas y lo que significa para ellas.

Estas técnicas son:

- Observación participante: que como su nombre lo dice consiste de dos elementos, la observación de los sucesos y la participación del investigador en ellos, permitiéndole ser testigo desde una posición privilegiada de cómo se hacen las cosas, quienes las realizan, cuando y donde, para poder obtener datos y una mayor comprensión que otras técnicas no permitirían.
- Diario de Campo: notas que regularmente escribe el etnógrafo durante su estadía en el lugar donde realiza su investigación.
- Informante: La persona con la que el etnógrafo establece una estrecha relación y que se convierte en una importante fuente de información de la vida social del grupo estudiado.
- Entrevista etnográfica: Dialogo formal que está orientado por un problema de investigación.
- Historia de Vida: La trayectoria vital de una persona que nos permite explotar e ilustrar las prácticas y significados culturales del lugar donde está inscrita.

(Restrepo, 2018)

Para los fines de esta investigación las técnicas etnográficas utilizadas fueron la observación participante y la entrevista etnográfica.

Una de las características de la etnografía es que no puede llevarse a cabo en unas cuantas visitas al terreno (lugar donde se lleva a cabo la investigación), sino que para obtener la confianza y la aceptación por parte del grupo investigado hacía el etnógrafo, así como una obtención de datos y una comprensión de las prácticas y los significados, pueden pasar varios meses o incluso años.

Por tal motivo en un pequeño periodo de tiempo no se logra hacer una adecuada recopilación de datos y su respectivo análisis puesto que no se puede llegar a conocer y comprender lo suficiente a un grupo de personas.

El periodo de tiempo en el que se llevó a cabo la siguiente investigación de campo es de 4 años y medio a partir del planteamiento del problema, tiempo suficiente para conocer y comprender la historia, prácticas, significados, metas, problemas y logros de la comunidad de jugadores de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México.

Además de la observación participante llevada a cabo durante este periodo de tiempo dentro de la comunidad, se obtuvieron distintos datos provenientes de documentos, estadísticas, archivos de video y foto, la mayoría provenientes del ciberespacio pues “ofrece una nueva fuente para la complementación y contraste de la información en etnografías...” (Restrepo, 2018, pág. 49). La más importante e influyente comunidad de videojugadores de este título del género de peleas se encuentra ubicada en Estados Unidos y por este motivo, Internet se vuelve el principal medio para poder tener un acercamiento a ella.

Las entrevistas que se llevaron a cabo consistieron en distintas preguntas abiertas que permiten al entrevistado reflexionar sobre su historia y la de su contexto, al igual que las prácticas llevadas a cabo y sus significados, este tipo de entrevistas son características de la investigación cualitativa.

Al utilizarse una guía de entrevista, a partir de las respuestas de los entrevistados se profundizó en las más relevantes para la investigación y se pudieron obtener datos para el contraste y complementación de los resultados obtenidos de la observación participante a lo largo de estos años en la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México.

Las personas entrevistadas fueron seleccionadas con base en el papel que desempeñan dentro de la comunidad para obtener información acerca de la misma desde distintos puntos de vista, ya que entre ellas se incluyen jugadores con distinta antigüedad en el grupo, procedencia, educación y nivel socioeconómico.

La entrevista etnográfica permite conocer la experiencia y conocimiento de distintos miembros de la comunidad. Del mismo modo, a través de conversaciones informales se obtuvo información valiosa para conocer más a los miembros y su conexión con el juego, y los demás jugadores.

A continuación se presenta el resultado de esta investigación a través de un texto etnográfico que describe las distintas prácticas y sus significados; a los lugares y personajes; logros y problemáticas; y la historia que conforman a la comunidad de videojugadores competitivos de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, para poder identificar en ella, los distintos elementos que conforman al capital social y dar respuesta a la problemática planteada por esta investigación, puesto que la etnografía “no es descripción por descripción, sino descripción para la comprensión.” (Restrepo, 2018, pág. 107)

3.3. El capital social en la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México

A partir de lo establecido en el capítulo referente al capital social, esta investigación se basa en las dimensiones del capital social propuestas por Nahapiet y Goshal para su estudio. Estas dimensiones son la estructural, relacional y cognitiva.

3.3.1. Dimensión Estructural

En la dimensión estructural encontramos como se conforman los grupos; los nexos que las personas establecen unas con otras para la formación de una red de contactos que permiten el acceso a recursos. A continuación se describe la estructura de la comunidad de videojugadores que permite a sus integrantes relacionarse entre ellos y tener acceso a diversos recursos.

Un día en un torneo de la Ciudad de México

Para poder identificar los diferentes elementos que conforman a la comunidad, primero se describe de manera breve el desarrollo de un torneo local de *Super Smash Bros Melee* en la ciudad.

El organizador del evento anuncia a través de redes sociales que se llevara a cabo un torneo en un lugar y fecha en específico. Se establece el costo de entrada por concepto de *venue* (lugar donde se lleva acabo el torneo) y el costo por concepto de inscripción al torneo, y se informa el horario en el que inician las distintas actividades. El monto del *venue* se suele utilizar para invertir y pagar los gastos que genera el sitio; el monto de las inscripciones de los diferentes torneos pasa a formar parte de los premios de los torneos. El día del torneo, los jugadores se dan cita a la hora en la que deseen participar de las actividades, ya que no es obligatorio formar parte de todas ellas. Así, si un jugador solo quiere participar del torneo principal, puede llegar a la hora de inicio de este sin importar el resto de las actividades.

Normalmente la mayoría de los jugadores llegan antes del torneo para “calentar”. El *venue* suele abrir horas antes del torneo para que los participantes puedan “retar” (jugar partidas amistosas), estirar sus dedos y soltar la mano para estar listos para el torneo principal. La mayoría de los torneos de la ciudad suele dar un lapso de tiempo entre dos a cuatro horas previas al torneo para llevar a cabo esta actividad, mismo tiempo que sirve para que los jugadores puedan convivir.

Un torneo secundario que suele llevarse a cabo es el de los equipos de dobles, la mayoría de los torneos en la ciudad suelen realizar este evento especial dependiendo del número de asistentes y si estos están de acuerdo en que se realice.

Mientras se llevan a cabo las retas y el torneo de dobles, los asistentes deben confirmar su participación en el torneo, haciendo su registro y realizando el pago correspondiente del torneo para poder incluirlos en el bracket (llaves clasificatorias del torneo). Una vez finalizado el torneo de dobles (si es que se realizó), se da aviso de que el torneo de singles va a comenzar y se solicita a todos los asistentes a desalojar las consolas para que estén libres para el torneo.

El organizador pasa a dar lectura del bracket e indica a los jugadores en que televisor y consola llevaran a cabo los enfrentamientos. Se da inicio al torneo principal y cada jugador reporta sus resultados con el mismo organizador o con las personas que lo estén apoyando a llevar el registro de resultados.

El torneo se lleva a cabo de esta forma hasta que todas las llaves estén completadas. Mientras tanto, los jugadores eliminados pueden retar en las consolas y televisores que se hayan asignado para este fin o conforme se vayan desocupando del torneo.

Una vez finalizado el torneo se da paso al nombramiento de los primeros lugares al igual que se otorgan los diferentes premios. Después del torneo, se suele publicar los resultados del mismo en las distintas redes sociales de la organización y se invita a la próxima edición del evento.

Esta forma de realizar los torneos se estandarizo a partir de 2015, cuando empezaron a surgir nuevas organizaciones dedicadas a llevar a cabo torneos de Melee en la ciudad. Desde entonces se han llevado a cabo algunos de los torneos más longevos y que aún hoy existen en su mayoría hoy en día.

En los torneos participan jugadores, organizadores, *streamers* (servicios de distribución de contenidos digitales en vivo) y *casters* (comentaristas) quienes realizan diferentes funciones para que el evento se lleve a cabo de manera óptima. A continuación se describe a cada uno, sus funciones y el tipo de conexión que se establece entre ellos.

Los jugadores

El primer contacto entre una persona y la comunidad se puede dar de manera de distintas formas, la más común de ellas es asistiendo a un torneo y fungir el papel de espectador de las partidas que se juegan, pudiendo tener o no participación en el torneo. Una forma igual de común, es asistir a un torneo con el interés específico de jugar. Aquí es donde se da la primera conexión con algún miembro de la comunidad, ya que para jugar, debes interactuar con algunos de sus miembros para poder ser parte del torneo y seguir sus normas.

A pesar de que un jugador puede tener mayor experiencia y habilidad en el juego que otro jugador, las condiciones para jugar son las mismas: ambos inician con el mismo número de vidas y el mismo porcentaje. Antes de la partida, los jugadores interactúan a través de un juego de piedra, papel o tijera para establecer que jugador selecciona primero el escenario donde se jugara, dándole la oportunidad de elegir una opción que le convenga de acuerdo a los personajes que se usarán (*matchup*), la habilidad del otro jugador (en caso de conocerlo) o por alguna otra preferencia.

Acabada la partida, los jugadores suelen chocar los puños en señal de reconocimiento por el encuentro disputado. En algunas ocasiones, el jugador victorioso suele aconsejar al derrotado en

busca de expresarle distintos errores o aciertos que pudo ver durante la partida. Del mismo modo, el jugador derrotado puede pedir opiniones y consejos para mejorar sus habilidades. Esto depende mucho de la personalidad de cada jugador. Este tipo de conexión es de tipo horizontal, ya que los jugadores mantienen una igualdad de condiciones respecto a otros para aprender y formar parte de la comunidad, basada en la convivencia.

La comunidad de *Melee* de la Ciudad de México está conformada por jugadores de las diferentes alcaldías, así como de los municipios del Estado de México que conforman el área metropolitana.

Debido a que es un juego que lleva 19 años desde su lanzamiento, los jugadores que la conforman han ido cambiando con el paso de los años. Muchos jugadores han perdido el interés y han abandonado a la comunidad así como muchos otros se han interesado por el juego y su modo competitivo acercándose a ella.

Actualmente la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México está atravesando por un periodo en el cual el interés hacia el nuevo título de la franquicia ha hecho que algunos jugadores de la comunidad se dediquen a jugar la nueva entrega. Por otra parte, otros jugadores ajenos a ella se han acercado debido a que han escuchado sobre el juego competitivo de *Melee*, la mayoría provenientes de otros juegos competitivos incluyendo otras entregas de *Super Smash Bros*.

La comunidad de la ciudad está conformada por un promedio de 50 jugadores activos (que asisten o mantienen contacto con otros miembros de manera regular) y 50 jugadores inactivos.

Organizadores (*TO's*)

Este es el segundo nexo en la comunidad y se da entre el jugador y el organizador del evento. Este tipo de relación suele ser del tipo vertical ya que existe una jerarquía establecida por los roles de los asistentes al evento (Organizadores-Jugadores-Espectadores).

Esta relación sujeto-organizador se da dentro de una dinámica establecida en la cual el jugador asiste a un torneo, paga su cuota de entrada, y a lo largo del evento, va reportando los resultados obtenidos en cada ronda del torneo en la que participa.

Los organizadores comúnmente llamados *TO's*, suelen ser personas con acceso a una mayor cantidad de recursos que otros jugadores. En los recursos no solo se encuentran los económicos, sino también acceso a las consolas de videojuegos, conocimiento sobre organización de torneos, desarrollo de llaves de torneos (*brackets*) y principalmente acceso a un sitio físico en el que se puedan llevar a cabo los torneos (*venue*).

Los organizadores llegan temprano al *venue* e instalan los televisores y consolas de videojuegos, al igual que las mesas, sillas, conexiones y todo lo relacionado para el evento. Llevan a cabo el registro de los participantes, el cobro de las cuotas de inscripción y la asignación de los jugadores en las televisiones. Registran los resultados, nombran a los ganadores y otorgan los premios del torneo, al final junto con su equipo se encargan de recoger las cosas y guardarlas o recogerlas del lugar.

El trabajo de *TO* sin duda es el más pesado el día del evento ya que de su eficacia en el trabajo depende que los torneos se lleven a cabo en tiempo y forma.

Sobre el aprendizaje de ser organizador, Daniel Guerrero (Ultranihil) Ex *TO* de la ciudad comenta: “Es pura experiencia, las primeras veces no sabes ni como poner las mesas, no sabes si alguien va a llegar [...] siempre que viajo a Estados Unidos juego *Melee* [...] y ahí vi cómo era la

cosa ¿no? Como era esto de los *arcadians* (torneos para jugadores que no entran en el top 20), esto de los *side events*, como era esto de los *top tiers* (lugares altos en las clasificaciones), como era el orden como poner el *stream* y así, ósea todo era muy diferente a como se hacía aquí que era como en la casa de Guldo que era todo lo que había visto aquí en México (en ese entonces)... Al final no es la gran cosa, cualquiera lo puede hacer, con que tengas una idea de los tiempos [...] y veas que todo corre bien, no es la gran cosa”

Los organizadores de torneos en la Ciudad de México más reconocidos son: Daniel Guerrero (UltraNihil), Eduardo Márquez (Guldo), Esteban (Stevegil007), Armando Hernández (Mando) y Josué Mora Vidales (Plastikmen).

Durante el tiempo en que se desarrollan los torneos, los organizadores toman la posición de líderes y es a quienes los jugadores reportan cualquier actividad llevada a cabo durante el desarrollo de los eventos. También son los encargados de establecer normas y sanciones para la sana convivencia entre los asistentes.

Servicios de *Streaming*

Una parte importante en el desarrollo de los *esports* en los últimos años y que ha ayudado mucho a su difusión, es la utilización de aplicaciones o plataformas de servicio de *streaming*, las cuales son utilizadas para transmitir vía internet los torneos de videojuegos que se realizan en cualquier parte del mundo.

Estas plataformas ayudaron a que el juego de *Super Smash Bros Melee* se popularizara de nueva cuenta a partir de la transmisión de distintos torneos realizados en el mundo y en específico de Estados Unidos. Productoras como *VGBootCamp* y *SmashStudios* han llevado su contenido a través de dichas plataformas.

En México, no existen muchas productoras dedicadas a la transmisión de eventos de *Super Smash Bros* sin importar de qué título de la franquicia se trate. La mayoría de las veces los torneos son transmitidos desde una cuenta personal de *Twitch*, *Youtube* o *Facebook* (plataformas más populares para transmitir estos torneos) y bajo la misma producción de los organizadores de los eventos. En los últimos años han empezado a funcionar productoras mexicanas especializadas en la transmisión de eventos de esports, en específico de *Super Smash Bros* como *Dash Productions* o *Foxtrot esports*.

Comentaristas

Parte esencial de los torneos en los últimos años han sido las personas encargadas de narrar lo que las personas ven en pantalla. Al igual que en otros deportes, los comentaristas de *esports* son una parte importante para su difusión, pues son ellos los que se encargan de narrar y analizar los que sucede en los torneos.

Debido a su importancia, se vuelven parte esencial de los esports y algunos de ellos llegan a alcanzar un estatus de figura líder dentro de las comunidades de videojuegos, siendo acreedores a tener peso sobre las decisiones de algunas comunidades.

En México existen varios comentaristas de *Super Smash Bros Melee* que han surgido de la misma comunidad. Cada región o estado suele tener a su comentarista estrella. En la Ciudad de México destacan varios al ser considerados por el resto como buenos comentaristas, siendo Rodrigo Sarmiento (Roy) el que es considerado el número uno con base en su conocimiento del juego, experiencia y estilo de narrar. También se encuentran Plastikmen, Dash, Pabs, Trak entre otros.

Tanto los comentaristas y *streamers* mantienen una estrecha relación con los organizadores ya que reciben de ellos un pago (en efectivo o en especie) por sus servicios y actividades en los torneos. Esta relación es de carácter formal y permite que los torneos cuenten con mayor difusión

para alcanzar a más jugadores interesados en participar en ellos, al mismo tiempo que se genera más audiencia y exposición para los canales y *casters*.

Estos son los elementos básicos que conforman la estructura de la comunidad, siendo los jugadores el más importante, pues es a partir de estos se han creado los demás. Existen otros dos elementos que forman parte de la estructura ajenos al lugar físico donde se llevan a cabo los torneos.

Power Ranking

El *power ranking* es una tabla clasificatoria de los jugadores que se realiza con base en los resultados obtenidos por su desempeño en las competencias de la comunidad que los organizadores toman en cuenta a partir de ciertos requisitos. Del mismo modo que en otros deportes, estos *rankings* otorgan una posición basada en números a los jugadores. Esto da un valor a los jugadores que obtienen mejores resultados de aquellos que obtienen resultados más bajos, otorgando una jerarquía a los jugadores.

En la Ciudad de México el *power ranking* existe desde 2015 y es elaborado en la actualidad por Plastikmen.

Para que un torneo pueda ser considerado para el *power ranking* se deben tener dos requisitos: Que se lleve a cabo en el área metropolitana del Valle de México y que cuente con un mínimo de 8 participantes.

En la siguiente tabla se muestra el *power ranking* correspondiente al año de 2019 con los mejores 100 jugadores de la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México:

Cuadro 2. Power Ranking Super Smash Bros Melee CDMX 2019

Puesto	Jugador	Puntos	País	Personaje
1	Kris	4888	México	Fox - Link - Marth
2	Chetto	4566	México	Luigi
3	EX	4219	México	Peach
4	Jos3	4209	México	Sheik
5	Jov	3795	México	Fox
6	DASH	3707	México	Samus
7	4LB olo	3579	México	Fox Falco - Fox - Pikachu -
8	SC MaGuS	3563	México	Sheik
9	Kyb	3501	México	Peach
10	Lengüitas	3483	México	
11	Suoh	3473	México	Falco - Fox
12	Plastikmen	3464	México	Jigglypuff
13	Alka	3453	México	Ice Climbers - Pikachu
14	Dealer	3414	México	Falco - Young Link
15	Gambs	3408	México	Sheik
16	Jonas	3406	México	Fox - Peach
17	MCMike	3338	México	Falco - Ice Climbers
18	Roy	3273	México	Peach - Fox
19	JoJo	3179	México	Fox - Peach
20	The WeX	3071	México	Samus
21	Benjamingil007	2888	México	Fox - Marth
22	Atrittion	2821	México	Fox - Sheik
23	Nutri Solid	2802	México	Luigi - Marth Donkey Kong - Fox -
24	Matarel	2786	México	Ganondorf
25	Ultranihil	2668	México	Fox
26	Squiffy	2642	Australia	Marth
27	SAO Guldo	2613	México	Falco
28	ITAM Ross	2611	México	Fox - Ice Climbers
29	Trak	2582	México	Falco
30	Poncho	2541	México	Marth - Sheik
31	Posh	2397	México	Captain Falcon
32	J	2257	México	Sheik
33	Frap	2002	México	Falco - Yoshi
34	Lares	1969	México	Zelda - Falco
35	Linky	1931		
36	4LB Benja19	1883	México	Captain Falcon Falco - Fox - Game &
37	Alok	1874	México	Watch - Marth - Samus
38	Depas Jonzi	1864	México	Falco
39	Javi	1826	México	
40	Gunon	1821		Fox
41	Jahir	1809	México	Captain Falcon
42	Carlos Torres	1748	México	Fox

43		Lex	1741	México	
44		AGMA	1739	México	Jigglypuff
45		lambjack	1657	México	
46		SF Serge	1633	México	Marth - Pikachu
47		Gold	1568	México	Captain Falcon
48		Fohru	1521	México	
49		Kebenice	1504	México	
50		Zhiro	1468	México	
51		S3RGENT	1460	México	
52		ReBe	1455	Mexico	Peach
53		Chag	1440	México	
54		Loyal	1429	México	
55		The Zone KillJoystick	1355	México	
56	L0k0		1348	México	
57		Cloaca (Sinuhe)	1292	Mexico	Fox
58		Nev	1291	Francia	Fox - Sheik
59		Lover	1268		
60		Epyon	1259	Mexico	Marth
61		\$aul	1257		
62		Uvas	1252	Mexico	Ganondorf
63		Mand0	1216	Mexico	Marth
64		Paketaxxo	1203	Mexico	Jigglypuff
65		Pills	1137	Mexico	Luigi
66		Hyruler	1123	Mexico	Sheik
67		Zoul	1111		
68		Appa	1075		
69		Beta ITAM	1062	Mexico	Fox
70	VaqueroJP		1060	Mexico	Captain Falcon
71		Kaeru	909		
72		SAO Doctor J	909		
73		JP	860		
74		Lucky-Zigg	830	Mexico	Fox
75		Oedipus	814		
76		Pablo	802		
77		FOLKEN	754		
78		Gin	739		
79		Nous	734	Mexico	Fox
80		Diego	731		
81		Magma X	676	Mexico	Falco
82		ITAM DEOS	661	Mexico	Fox
83		NeoT Moro	602		
84		Mitlan	583		
85		Phazon	578		
86		Topo	529		
87		Darterius	524		
88		Toad	499		
89		Travis	420		
90		Madmouse	327		
91		4NIK	315		

92		Vizio	296	Mexico	Link
93		GG	284	Mexico	Ganondorf - Peach
94		Gorda	272	Mexico	Jigglypuff - Peach
95	n	GoldenEmpoleo	227	Mexico	Marth
96		Dragob777	224		
97		Niu	196		
98		San	186		
99		Irazu	155		
100		Nezz	148		

Fuente: En Power Ranking 2019 CDMX (Melee Reference, s.f.)

Redes Sociales

Las redes sociales por internet han sido uno de los principales canales por el cual las personas se enteran de que existen las comunidades dedicadas a los esports. Es en ellas donde las personas buscan información sobre sus videojuegos favoritos.

A lo largo de la historia del juego, *Youtube* ha sido una red social que ha permitido dar a conocer el juego competitivo de *Melee*. En esa plataforma las personas pueden encontrar videos con distinto contenido sobre el juego, entre los principales se encuentran las reglas competitivas, las diferentes técnicas y los videos en los que se muestran distintos combos del juego.

En esta misma plataforma se encuentran los videos de enfrentamientos que se han dado en los distintos torneos en sus diferentes ediciones. Las diferentes productoras encargadas de llevar a cabo la transmisión de los torneos, suben las repeticiones en la modalidad de *video on demand* (*VOD*), haciendo posible ver a través de esta plataforma muchos encuentros que se han llevado a cabo en la historia de los torneos de *Melee*. *DASH Production*, *Foxtrot Esports*, *La Gema* y los canales de las organizaciones, son las principales fuentes donde pueden encontrar estos tipos de video de la comunidad de la Ciudad de México.

Existen canales de *Youtube* especializados en distribuir contenido enfocado en *Super Smash Bros Melee*. Canales dedicados a la enseñanza de las diferentes técnicas y estrategias dentro del juego como lo son *SSBM Tutorials*, *Super Smash Academy*, *Third Chair*, entre muchos otros. Canales con contenido como tops de jugadas, errores, momentos, etc.; fan arts, música, entre otros como *GRsmash* y *Gildedguy*, contenido que es comentado y compartido en las diferentes redes sociales de la comunidad.

Sin duda el contenido que más impacto ha tenido en el desarrollo de la comunidad tanto de Estados Unidos como del resto del mundo, ha sido el documental titulado “*The Smash Brothers*” escrito y dirigido por Travis “Samox” Beauchamp y que se encuentra disponible en el canal *EastPointPictures* de *Youtube*. Muchos miembros de la comunidad de la Ciudad de México señalan a este documental como uno de los responsables del aumento de miembros en la comunidad desde su lanzamiento en 2013 como lo fue también en otras comunidades del mundo, principalmente la de Estados Unidos, su país de origen.

Otra de las plataformas más importantes para la comunidad es *Twitch*. En esta plataforma los usuarios pueden transmitir en vivo los torneos que se llevan a cabo haciendo posible que las personas interesadas en ellos y que no puedan asistir sean partícipes del mismo, no solo observando, sino también participando a través del chat en vivo con los organizadores u otros espectadores. En la Ciudad de México estos torneos se pueden ver a través de los canales de los mismos torneos o de las productoras como *DASH Productions* y *La Gema*.

En *Facebook*, el grupo de SMASH MELEE CDMX es la principal fuente de información y contacto de la comunidad en esta plataforma. En él, se suele publicar información de los distintos torneos que se llevan a cabo, información relevante para la comunidad, el *power ranking*, calendario de eventos, dudas sobre el juego, memes sobre la comunidad, etc.

Cada organizador de torneos tiene una página principal de *Facebook* en la que publican todo lo relacionado a sus eventos: información de horarios, precios, premios, resultados, llaves de torneo (*brackets*) y ubicación del *venue*. Los torneos *Smash Art Offline (SAO)*, *Shffl Mx*, *HEX*, *ESCOM*, torneos que actualmente se llevan a cabo de manera constante en la ciudad, cuentan con su propia página.

Whatsapp es la red social más usada por la comunidad de la ciudad gracias a su fácil acceso ya que se encuentra en los dispositivos móviles de todos sus miembros. La interacción en ella es menos formal que en las otras redes ya que no solo se habla sobre el juego, también de otros temas relacionadas principalmente con los videojuegos. Es aquí donde se hace más visible el tipo de relación que se tiene entre los miembros de la comunidad, ya que a pesar de hay 93 personas en el grupo de *Whatsapp* de la comunidad, son menos de 50 los que suelen participar de manera más constante, dejando entrever que hay miembros de la comunidad que interactúan más que otros.

En este grupo sus participantes suelen exponer sus dudas sobre ciertos elementos del juego, mismas que son contestadas por algunos de los miembros. Se suelen comentar cosas relacionadas con otros videojuegos. Se hacen preguntas menos formales sobre los torneos como lo son “¿Quién llega al torneo?, ¿Alguien lleva algún control extra al torneo?” Desde la implementación del sistema de *Rollback* en el emulador *Slippi* para poder jugar en línea, el grupo de *whatsapp* ha servido para solicitar una “reta” entre los miembros.

Whatsapp es la forma más rápida en la que los miembros de la comunidad se comunican de manera más rápida y eficaz.

La plataforma *Discord* es usada también entre algunos de los miembros de la comunidad como una fuente de recursos. El *discord* de la comunidad incluye espacios para la discusión de temas más especializados sobre el juego competitivo, los personajes y las técnicas; del mismo

modo se pueden encontrar información sobre como configurar una computadora para poder jugar en línea, los *tags* con los que se identifican a los jugadores, *vods* y resultados de los torneos que se llevan a cabo. Al ser necesario instalar una aplicación o ingresar a un servidor web para poder entrar a *discord*, muchos jugadores no están de manera constante activos en él como en otras aplicaciones.

Esta es la forma en la que la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México está estructurada a partir de la experiencia adquirida a través de su historia y la forma en la que se han ido desarrollando e implementando las nuevas tecnologías de la información para incrementar el alcance a más personas interesadas en conocer más sobre el juego competitivo, al igual que para mantener las relaciones establecidas entre sus miembros.

3.3.2. Dimensión Relacional

Esta dimensión parte de la confianza como resultado de la inversión en las propias relaciones a través del tiempo y que permite que los miembros de la red trabajar por un bien común a partir de la identificación con el grupo. A partir de la colaboración entre cada elemento en la comunidad, se han ido creando grupos, equipos, organizaciones y nuevos elementos para el desarrollo y mantenimiento de la comunidad. Esto basado en la confianza mutua para la obtención de objetivos.

Al tener la mayoría de los jugadores un rango de edad similar, no es de extrañar la formación de relaciones personales que se dan dentro de la comunidad. Algunos jugadores han conocido a nuevas personas y formado relaciones de amistad, amor y respeto a partir del juego, ya sea de manera presencial o en línea y que se mantienen fuera del contexto del juego. Del mismo modo las relaciones interpersonales facilitan la colaboración entre sus miembros para la obtención de objetivos como lo son las asociaciones deportivas o incluso la organización de torneos.

Sobre esto, LEONX menciona que al formar lazos personales con otros miembros “mejoras más teniendo más que no teniéndolos, si tienes amigos y estas mejorando con ellos, tú le dices “a mira es que te falla esto o trabaja en esto” puede ser un equipo para mejorar [...] en cambio a que si tu mejoras solo, tú mismo no ves tus errores [...] es mejor tener amigos en una comunidad que crezca contigo.”

Si bien el principal modo de juego competitivo de *Super Smash Bros Melee* es el 1 vs 1, existen otras modalidades en las cuales la cooperación y estrategia se vuelven pilares para obtener la victoria. Estos modos de juego requieren de formar equipos para poder participar, entre las modalidades más populares se encuentra duelo por equipos (*team doubles*) y torneos entre crews o equipos deportivos.

Equipos *Team Doubles*

Existen dos formas de jugar *Melee* competitivamente, una de ellas, es la modalidad por equipos (Dobles). En ella, dos jugadores hacen equipo para enfrentarse a otra pareja durante los distintos duelos en el torneo. Los equipos suelen elegirse por decisión de los mismos jugadores con base a un personaje o estilo de juego que permita tener un desempeño óptimo como equipo. También suelen estar conformados por hermanos o amigos. En los últimos años, la comunidad de la ciudad no ha tenido un interés de dedicarse de manera seria a formar parejas y trabajar juntos para alcanzar resultados en torneos de esta modalidad principalmente a causa de la falta de tiempo para entrenar de manera conjunta.

Los organizadores han propuesto distintas maneras para llamar la atención de los jugadores hacia los torneos de dobles, una de ellas, propuesta por Plastikmen (organizador de los torneos bisemanales *SAO*), ha sido el realizar una elección aleatoria de los miembros de los equipos a través de un juego de naipes en el cual, un jugador se une con aquel que tenga el mismo número, esta

dinámica indica a los miembros de una pareja que se enfrentaran a otras en el torneo. Esto ha incentivado a un mayor número de jugadores a participar en los torneos de dobles, además, el costo para participar es de 5 pesos, más económico que el precio de un torneo regular que tiene un costo promedio en la Ciudad de México de \$25.

Esta actividad ayuda a que los jugadores que no mantienen algún contacto ajeno al juego, puedan establecer contacto aunque sea solo durante el torneo. Esto ayuda a que jugadores más introvertidos y con dificultades de socializar, puedan adquirir confianza para desenvolverse con más facilidad dentro de la comunidad. En la Ciudad de México durante mucho tiempo los torneos de dobles fueron dominados por Rebe y Kris, una pareja de jugadores que sostenía una relación sentimental fuera de las competiciones y la comunidad.

Crews

Una *crew* en los videojuegos, es un grupo de personas que se reúnen ya sea de manera presencial o en línea para jugar de manera conjunta en una misma partida. Suelen jugar como un mismo equipo o formar entre sus propios miembros, dos o más equipos para jugar en una partida privada. Estos jugadores mantienen contacto a través de las salas de chat de juego, foros de discusión en internet o a través de las redes sociales.

Los integrantes de estos grupos tienden a compartir los mismos gustos y las mismas metas en relación al juego, aunque también pueden formarse a partir de otros aspectos como el pertenecer a una misma escuela, una misma colonia o una misma ciudad. Generalmente, sus miembros suelen ponerse de acuerdo para practicar cuando se trata de equipos enfocados a los juegos competitivos.

En la Ciudad de México, han existido a través de los años distintas *crews*. Por el paso de los años, muchas han dejado de existir a pesar de que algunos de sus miembros sigan jugando *Melee*. Generalmente mantienen una estructura informal y sin jerarquías, cuentan con sus propias

historias en relación al juego y fuera de este. Suele destacar siempre algún miembro por su habilidad, a pesar de esto, las crews priorizan el tener armonía entre sus miembros sobre los resultados. Algunas de las *crews* más famosas que han existido en la Ciudad de México son los *Gyniu*, los *Arena*, *4 Loko Bois* y los *Monday Bois*.

Equipos Deportivos y Organizaciones

Algunas *crews* pueden llegar a convertirse en equipos deportivos a través de la toma de decisiones y el establecimiento de normas, reglamentos y objetivos que permiten que todos los miembros actúen en beneficio del equipo.

El tipo de relación que se da en estas asociaciones es de carácter formal ya que sus integrantes responden a un líder quien suele tener una visión más enfocada en la obtención de resultados y estatus para el equipo. Alguno de los equipos de la Ciudad de México son los siguientes:

Crispy Esports

Un equipo dedicado principalmente a *Super Smash Bros Melee* aunque también incluye jugadores de otros juegos como *Pokémon VGC*.

Nace en 2017 y su equipo llegó a estar conformado por algunos de los mejores jugadores del País e incluso, jugadores mexicanos que radican en el extranjero, entre ellos: .JPG, Kris, Chango, Kyb, Matarel y Suoh, quienes son algunos de los jugadores que juegan bajo el nombre del equipo.

SHFLL Mx

Es un equipo competitivo de *Super Smash Bros Melee*, *Super Smash Bros WiiU* y *Super Smash Bros Ultimate*. Fundado en 2016 por Estaban Gil (SteveGil007) y su hermano Benjamín Gil (BenjaGil007) y que suelen reunirse y celebrar torneos en el municipio de Tlalnepantla, Estado de

México. Este equipo a lo largo de su existencia ha llevado a cabo diferentes actividades y torneos con diferentes temáticas para la comunidad. Entre los miembros más importantes con los que cuentan se encuentran Lenguitas, DASH, Plastikmen,

Foxtrot Esports

A partir del trabajo realizado en *SHFFL Mx*, sus organizadores decidieron crear una división que esté enfocada específicamente en la producción y desarrollo de eventos de esports a lo largo del país. Esto permite que ambas organizaciones puedan continuar con su labor puntual y seguir desarrollándose para entregar mejores resultados en un futuro. *Foxtrot esports* planea convertirse en una de las mejores opciones del país para llevar a cabo eventos de esports.

TEAM KILLJOYSTICK

Es un equipo profesional de esports de la Ciudad de México fundado en 2015 por Armando Hernández (mand0). Organizan una serie de eventos y han desarrollado un circuito profesional a partir de estos mismos conocidos como *HEX*.

Team Joystick señala que su identidad se basa en la “elegancia, simplicidad y fuerza” (killJoystick, s.f.) logrando que sus jugadores desarrollen las habilidades necesarias para que la escena mexicana tenga mejores jugadores, y que en el futuro puedan competir a nivel mundial. Actualmente cuenta con equipos en juegos como *Super Smash Bros*, *DOTA* y *Counter Strike*.

Entre sus filas cuentan con algunos de los mejores jugadores de *Super Smash Bros Ultimate* y *Melee* del país como lo son Maister (*Ultimate*) y Jos3m (*Melee*).

Torneos en la Ciudad de México

Los torneos de *Super Smash Bros Melee* en la ciudad han sufrido muchos cambios a lo largo de su historia. Si bien los primeros torneos eran organizados por empresas privadas como lo eran las expo relacionadas con videojuegos, comics, anime y manga, con el tiempo este apoyo

desapareció llevando a la comunidad a organizar torneos propios. La influencia directa de los torneos que se realizaron en Estados Unidos empezaría un camino en la evolución en su estructura, desde las reglas de juego hasta el cobro por concepto de entrada al torneo. Los torneos que existieron previamente sentaron un precedente para estandarizar la estructura de los torneos de *Melee* a la par de lo que sucedía en la escena estadounidense.

Muchos torneos que han existido y que han sido llevados a cabo por diferentes miembros de la comunidad, la mayoría han desaparecido y nuevos fueron creados. En 2015, la participación de UltraNihil fue de vital importancia ya que fue la persona en darle más forma a la comunidad estableciendo un reglamento que se estandarizo en todos los torneos de la comunidad; creo un calendario donde se encuentra la información de que eventos se llevan a cabo en el mes e implemento el *power ranking* para incentivar el espíritu competitivo de los jugadores. A partir de la estructura de los torneos llevados en el ITAM, los demás torneos de la ciudad adaptaron el mismo modelo para tener eventos con la misma calidad en la comunidad cambiando únicamente el horario y el costo del torneo.

Smash Art Offline

Es la serie de torneos activos más longeva en la ciudad. Inicio en 2015 bajo el mando de Guldo, quien por su deseo y pasión por el juego decidió organizar en su casa las primeras retas en donde surgirían las ideas para fundar *Smash Art Offline* (SAO por sus siglas). Los SAO se realizan los días viernes de manera bisemanal en la misma casa del organizador, el evento cuenta con espacio al aire libre en el cual se montan mesas con las consolas y televisores para el torneo. En el evento se corren torneos de singles y dobles. El *venue* abre a las 15:00 hrs para retar y practicar, a las 17:00 inicia el torneo de dobles con los participantes que se inscriben con una cuota de 5 pesos por entrada. A las 19:00 hrs inicia el torneo el bracket del torneo de single terminando alrededor

de las 22:00 hrs, hora en la que se da por finalizado el evento. En este evento hay de manera regular servicio de streaming a cargo de *DASH Productions*.

Este evento se caracteriza por ser más informal a comparación del resto. La mayoría de los asistentes se sienten más libres de poder convivir sin estar apegados a un horario y reglas tan estrictas. Esta es la identidad de estos torneos ya que Guldo siempre ha querido que sean más enfocados en una sana convivencia que en competir.

Actualmente Plastikmen es el encargado de que el evento se realice en tiempo y forma. Se encarga de la instalación de los setups, del sistema de iluminación, de hacer el cobro de la inscripción a los torneos, de organizar el *bracket* del torneo, de correr el torneo, de repartir los premios y de clausurar el evento. No es raro que para cumplir con el horario del torneo, Plastikmen reciba la ayuda de otros miembros de la comunidad que asisten al evento.

Durante el 2019 el promedio de asistencia fue de 17 jugadores por evento (27) (Challonge, 2019).

Club *Smash* Competitivo ESCOM

Es un club deportivo de la Escuela Superior de Computo del Instituto Politécnico Nacional formado por estudiantes que realizan una serie de eventos de esports en las aulas del campus.

El club tiene como meta “incrementar el nivel mecánico como táctico de los jugadores de *Super Smash Bros* en ESCOM” (ESCOM, s.f.) a través de torneos semanales que se realizan durante el ciclo escolar del ESCOM. Los jugadores ajenos a la institución son bienvenidos para formar parte de sus eventos. En sus aulas la convivencia entre estudiantes y jugadores ajenos es muy sana ya que suele haber una retroalimentación de información acerca del juego al igual que el establecimiento de relaciones de amistad y respeto.

El Club de *Smash* competitivo de ESCOM cuenta con una página de *Facebook*, *Discord*, *Twitter*, *Twitch* y canal de *Youtube* para que su comunidad pueda estar en contacto, al igual que expresar sus dudas, compartir experiencias y establecer relaciones personales.

Cuenta con un reglamento interno tanto para sus eventos como para sus redes sociales con el fin de mantener la armonía entre los participantes.

El club de *Smash* del ESCOM realiza torneo de singles, dobles, *crews* de *Melee*. Durante los 25 eventos que llevaron a cabo en 2019, tuvo un promedio de 13 asistentes por torneo. (Challonge, Challonge, s.f.) Al ser una asociación deportiva estudiantil, no se cobra por concepto de entrada al torneo y del mismo modo no hay premio en efectivo.

SHFFL Mx

Se llevan a cabo en el municipio de Tlalnepantla en el Estado de México en el denominado SHFFL HQ y organizados por el equipo de Foxtrot Esports liderado por los hermanos Estaban y Benjamín Gil.

En este evento se llevan a cabo torneos de singles y dobles, de manera ocasional también se dan otro tipo de torneos como *low tier* (torneo donde solo se seleccionan personajes de los niveles más bajos de la *tier list*) y de *crews*.

Una de las características que distinguen a estos torneos es la atención y el servicio que prestan los organizadores pues tienen como valor agregado el ofrecer como parte de la experiencia alimentos y bebidas sin un cargo adicional a los jugadores.

Muchos jugadores señalan que por la calidad de los eventos, ejecución de los mismos, las atenciones, el *venue*, así como la amabilidad de su organizador, estos eventos son catalogados como los mejores de la ciudad haciendo que muchos esperen el día en que se realicen. El torneo cuenta con *streaming* a cargo del equipo de *DASH Productions* y de *Foxtrot Esports*,

A finales de año se suele celebrar un evento especial por motivo del aniversario de *SHFFL*, este evento cuenta con torneos de otros juegos como lo es *Super Smash Bros Ultimate* además de *Melee*. En este evento también se suelen entregar los premios a los ganadores de los *SMASHIES*.

HEX

Eventos de *Super Smash Bros Ultimate* y *Super Smash Bros Melee* organizados en el sur de la Ciudad de México por el equipo *Team KillJoystick*.

El *venue* en el que se llevan a cabo sus torneos es muy amplio y con espacio suficiente para poder albergar una gran cantidad de jugadores y que todos tengan la oportunidad de jugar de manera constante gracias a la cantidad de *setups* con la que cuentan.

Como en los demás eventos que se llevan a cabo en la ciudad, la serie de torneos de *HEX* incluyen torneos de *singles* y dobles.

Cuentan con servicio de *streaming* a cargo de *DASH Productions* y del propio equipo *Team Joystick*. Su costo de entrada es de \$100 pesos que incluye entrada a *venue*, torneo de *singles* y torneo dobles.

Durante 2019, el promedio de asistencia a los *HEX* fue de 14 jugadores por evento (6) (Joystick, s.f.) Actualmente *Team KillJoystick* desarrolla eventos de *Super Smash Bros* de manera presencial y en línea.

Estos 4 torneos son los que en la actualidad se siguen realizando de manera continua en la ciudad. La elección de cada jugador en asistir es determinada por diferentes factores como lo son la cercanía del lugar, el precio de entrada, la organización del evento, los torneos o *side events* que se realizan, los servicios que se ofrecen (comida, estacionamiento, baños, luz, calefacción, aire acondicionado) así como la experiencia personal previa en cada uno de ellos.

Como se puede observar los *SAO* son los torneos que tienen un mejor promedio de asistencia a pesar de que es el *venue* más pequeño de la ciudad. Este evento tiene un carácter más informal que el resto y es el que se encuentra más limitado en cuanto a servicios, pues se desarrolla en una casa pequeña. A pesar de esto, los asistentes señalan que esto se debe a que es el *venue* cuenta con una excelente ubicación y se encuentra muy cerca de una estación del metro, lo que facilita la movilidad de los jugadores después del torneo.

En cuanto a organización, la mayoría de los jugadores de la ciudad apuntan a *SHFFL* como el mejor evento debido a que se cumple con los tiempos establecidos para su desarrollo, los servicios que se ofrecen como la comida y la atención dada por el equipo organizador del evento. Sin embargo, *SHFFL* es la serie de torneos que menos asistencia tiene. La gran mayoría de la ciudad menciona que el problema es la distancia, ya que estos se llevan a cabo en el municipio de Tlalnepantla.

Torneos Regionales y Nacionales

Los torneos se convirtieron en un espacio para convivir, entrenar, competir y mejorar como jugadores. La oferta de eventos en la ciudad aumento hasta un punto en que se llegaron a realizar 3 eventos por semana. Comenzaron a aparecer otros elementos como el *power ranking* y los *streams* que ayudaron a darle difusión a la comunidad. La Ciudad de México se convirtió en la más activa del país para 2017.

Con el éxito que *Melee* estaba teniendo en la ciudad, los jugadores y organizadores querían tener presencia en los mejores eventos de *Smash* del país. Los organizadores de la ciudad empezaron a trabajar juntos con el fin de que la comunidad tuviera torneos de alta calidad donde acudieran los mejores jugadores del país al mismo tiempo que la ciudad destacara como una de las principales del país.

Durante el tiempo de la investigación, la comunidad de *Smash* de la ciudad trabajo en conjunto con otras organizaciones del país dedicadas a la franquicia de *Smash* para llevar a cabo diferentes torneos regionales y nacionales en la ciudad.

THE ARENA

Fue una serie de eventos dedicados principalmente a *Super Smash Bros* y a manera de *side event* a otros juegos de pelea. Fueron organizados en sus primeras ediciones por la extinta Liga *Smash DF*, siendo la edición de 2016, la última organizada por ellos. Para 2017, los equipos de *Hydra Pro Gaming* y *Smash ITAM* tuvieron bajo su responsabilidad la organización del evento. Como resultado de esta colaboración, *THE ARENA 2017* fue un evento de mayor calidad que sus ediciones pasadas, ya que se pudo contar con un *venue* mucho más amplio que sus ediciones pasadas y todos los torneos corrieron en tiempo y forma. En este evento se dieron cita 72 jugadores de los distintos estados de la Republica, quedándose con el primer lugar, Eddy México, uno de los jugadores más importantes de la escena mexicana de *Super Smash Bros Melee*. 2017 fue el último año en que este evento se llevó a cabo.

TEC IN PLACE

En 2017 el equipo de *SHFFL Mx* dio a conocer *TEC IN PLACE*, un nuevo torneo regional celebrado en el campus del Tecnológico de Monterrey de Ciudad López Mateos, Estado de México. Su primera edición conto con la participación de 68 jugadores del país obteniendo el primer lugar Lengüitas, jugador patrocinado *SHFFL*, mejor jugador de Guanajuato y uno de los mejores jugadores de los estados del centro de México.

TEC IN PLACE estaba planeado para celebrarse de manera anual, sin embargo, su siguiente edición se celebró hasta 2019 teniendo muy poco apoyo por parte de la comunidad. Tan solo 13 jugadores se inscribieron a esta edición, siendo todos en su totalidad de la comunidad de Ciudad

de México, esto contrasta con el torneo de *Super Smash Bros Ultimate*, cuya participación fue de 126 jugadores. El número de jugadores inscritos en esta edición concuerda con la baja participación en torneos de la comunidad de *Melee* de la ciudad y del país durante 2019.

RAGNAROK

Nuevo evento nacional de la Ciudad de México celebrado por primera vez en abril de 2019 y que contó con torneos singles y dobles tanto de *Melee* y *Ultimate*. En el torneo de *Melee* participaron 40 jugadores de distintos estados del país en el que de nueva cuenta Lengüitas salió victorioso. 252 jugadores en total en ambos juegos.

Este evento fue organizado por *Foxtrot Esports*, *Shffl Mx* y *DASH Productions* y se espera tenga una segunda edición en el futuro.

SMASH MEX

Después de muchos años, el evento nacional que la comunidad disfruto durante mucho tiempo regresó en 2018 de la mano de todas la mayoría de organizaciones de la Ciudad de México (*Smash Art Offline* no fue parte). Este evento es considerado por muchos como el mejor que se dio durante el renacer de *Melee* en la Ciudad de México y fue el más grande en cuanto a participación de jugadores de *Melee* con un total de 119.

Se llevaron a cabo torneos de *Melee*, *SMASH 4*, *Dragon Ball Fighters of Z* y *Street Fighter IV* durante dos días. Conto con la presencia de los mejores jugadores tanto de *Melee* y *Ultimate* del país. A pesar de que estaba planeada una segunda edición en 2019, esta no se realizó.

SMASH FACTOR

Smash Factor es el evento más importante del país en cuanto a *Super Smash Bros* se refiere. Durante 9 años ha sido el punto de encuentro para todas las comunidades del país de ambos juegos donde se convive, disfruta y compite durante tres días que dura. *Smash Factor* se realiza en el

estado de Puebla y se ha convertido en un punto de referencia para las comunidades extranjeras. El equipo organizador está a cargo de Antonio Catarino (Citi), quien en colaboración con varios equipos del país, ha podido entregar un evento de talla mundial.

A pesar de que el equipo organizador es ajeno a la comunidad de la Ciudad de México, en distintas ocasiones ha requerido del apoyo de sus miembros. Cada uno de los organizadores de la ciudad ha colaborado junto con otros del país para que *Smash Factor* sea un evento que cumpla con las expectativas de los asistentes. La edición más reciente contó con el apoyo de algunos de los miembros de la comunidad en algunas áreas puntuales, es el caso de Steve, Dash, Roy y Plastikmen.

Smash Factor es el escenario más grande para que los jugadores mexicanos se den a conocer, muchos jugadores extranjeros han venido a competir contra los mejores jugadores del país. Personalidades como Armada, Mew2king, Axe, SJ2, The Moon, Westballz, entre otros han sido parte del evento permitiendo que los jugadores mexicanos que no son capaces de viajar a otros países puedan tener experiencia con jugadores de mayor experiencia.

118 jugadores de *Melee* fueron parte de la edición de 2019, lo que significó una disminución a comparación del año anterior (144), a pesar de esto, es el evento que más jugadores del país reúne actualmente.

3.3.3. Dimensión cognitiva

La comunicación entre los miembros de la comunidad es de suma importancia para poder lograr los objetivos individuales de cada uno de sus miembros y de los objetivos en común del grupo. Para ello se valen de un vocabulario y lenguaje particular basado en las mecánicas del juego que otros miembros aprenden a utilizar para adquirir el conocimiento sobre el juego competitivo. Del mismo modo la “narrativa compartida” de la comunidad ayuda a los nuevos miembros a

conocer el pasado y presente de la comunidad, y a establecer lazos con miembros de distintas generaciones. Ambos elementos se encuentran dentro de la dimensión cognitiva propuesta por Nahapiet y Goshal para el estudio del capital social.

Un mismo vocabulario

Super Smash Bros Melee es un videojuego con muchas características particulares que lo hacen diferente a cualquier otro juego de la franquicia y a otros videojuegos de pelea. Las mecánicas de juego que fueron implementadas por los desarrolladores y que fueron explotadas por los usuarios, dieron paso al modo competitivo que se conoce hoy en día en todo el mundo.

Estas mecánicas mientras eran descubiertas o explotadas fueron recibiendo un nombre brindado por los mismos jugadores. El uso de estas mecánicas se fue expandiendo entre los usuarios al igual que el nombre que recibían creando así un vocabulario propio que es utilizado por jugadores y comentaristas del juego.

Es muy común en cualquier evento escuchar a los jugadores intercambiar comentarios y opiniones sobre *Melee*, las partidas jugadas, o sobre los torneos vistos en internet a partir del uso de estas palabras y frases en específico para ampliar el conocimiento sobre el juego o los acontecimientos que lo rodean. Así como por parte de los nuevos jugadores para aprender y conocer nuevas técnicas, estrategias y modos de juego.

En el siguiente cuadro se puede encontrar algunas de estas palabras y a que hacen referencia dentro del juego:

Cuadro 3. Tecnicismos de la comunidad de Super Smash Bros Melee

Palabra	A que hace referencia
Wavedash	Mecánica de movimiento del juego
Dash Dance	Mecánica de movimiento del juego
L-Cancel	Mecánica de ataque del juego
Shffl	Mecánica de ataque del juego
AZEN dash	Mecánica de movimiento del juego
DI	Mecánica de supervivencia del juego
SMASH DI	Mecánica de supervivencia del juego
Power Shield	Mecánica de defensa del juego
Jab	Mecánica de ataque del juego
Short Hop	Mecánica de movimiento del juego
Full Hop	Mecánica de movimiento del juego
Spot dodge	Mecánica de defensa del juego
Air dodge	Mecánica de movimiento/defensa del juego
Grab	Mecánica de ataque/defensa del juego
Smash	Mecánica de ataque del juego
Tilt	Mecánica de ataque del juego
Neutral	Estrategia competitiva
Punish	Estrategia competitiva
Edgegarding	Estrategia competitiva

Fuente: Elaboración propia del autor basado en False Swipe Gaming (2019).

A partir de ciertas experiencias y sucesos que se han dado en las comunidades de *Smash Bros*, en especial en la de Estados Unidos, ha surgido el uso de algunas palabras o frases para describir ciertas situaciones. Un ejemplo de esto es el uso de la frase “*My B*”: En el torneo APEX

2015, durante una sesión de enfrentamientos fuera del torneo conocido como *salty suite*, en donde los jugadores se enfrentan por dinero o para encarar a las personas con las que sostienen alguna rivalidad, se dio el encuentro entre Chillindude quien desafió al jugador Leffen, quien entonces hacia muchos señalamientos a ciertos miembros de la comunidad de Estados Unidos, a una partida para demostrar que no era el gran jugador que presumía ser.

El final del enfrentamiento fue un 5-0 en favor de Leffen quien al final de enfrentamiento declaro: "*Respect your elders*" (respeta a tus mayores) a lo que Chillindude solo pudo responder: "*My B*", haciendo referencia que se había equivocado en pensar que le ganaría. A partir de ese momento, en la comunidad cuando un jugador dice "*My B*" es en referencia a que se ha equivocado sin importar si sea hablando del juego o de alguna situación ajena a este.

Así han surgido algunas palabras que forman parte del mismo vocabulario que utilizan los jugadores de Melee no solo en Estados Unidos, sino en todo el mundo, incluyendo México.

En el siguiente cuadro se encuentran algunas de estas palabras surgidas a partir de situaciones o historias de las comunidades de Melee y que se utilizan en la comunidad de Ciudad de México:

Cuadro 4. Tecnicismos de la comunidad de Super Smash Bros Melee referentes históricos

Palabra o frase	A que hace referencia:
My B	Frase utilizada para aceptar un error. Nace del encuentro de Leffen y Chillindude en APEX 2015
Wombo Combo	Frase utilizada para describir un combo con una buena ejecución. Nace del encuentro entre SS/TANG vs Zhu/Lucky en el circuito del este de SCSA.
Respect your elders	Frase utilizada como burla después de una victoria. Nace del encuentro de Leffen y Chillindude en APEX 2015
John	Palabra utilizada para señalar una excusa por la cual se pierde. Ejemplo: “Perdí por que no usaba mi control”. Nace a partir de un jugador del mismo nombre que mencionaba varias excusas para justificar sus derrotas.
Did he just walk up slowly and down smash?	Frase utilizada en tono de burla cuando un jugador conecta un golpe Smash sin que el oponente haya hecho alguna acción para esquivarla. Nace de la narración una jugada con estas características en Hax vs Mango en The Big House 4.

Fuente: Elaboración propia del autor basado en False Swipe Gaming (2019)

Sobre el uso de estas palabras para facilitar la comunicación, LEONX, jugador nuevo de la comunidad dice que “si ayuda, porque son tecnicismos de una comunidad, no sé, como que el

hablar así o a referirse así de esa forma, te integra más a una comunidad en donde todo mundo lo usa, como si fuéramos un mini país o eso, una comunidad”

Sobre su uso para aprender del juego, SKATE.U, menciona que “ayuda para que no tengan (los jugadores) que usar tantas palabras para describir una acción y sean más concisos en sus consejos”

Una misma narrativa

Pero no solo utilizando un vocabulario específico los miembros de la comunidad se pueden comunicar de manera efectiva, también teniendo un contexto en común como lo es la propia historia de la comunidad.

Cada región del país y sus respectivas comunidades han tenido su propia historia, sus propias problemáticas y sus propios logros, pero además del juego, cada una de ellas ha tenido la influencia de los acontecimientos y actores que dominan la escena mundial. En todas las comunidades dedicadas al juego competitivo de *Melee* se conocen a los principales jugadores del mundo, los puntos más importantes de la historia de la escena competitiva mundial; combinándose con los sucesos que suceden de manera particular en cada región.

Así la comunidad de la Ciudad de México cuenta con una propia historia y narrativa a partir de los acontecimientos globales, nacionales, regionales y locales que se han suscitado en todos los años en los que ha tenido participación del juego competitivo.

3.3.3.1. Breve Historia de la comunidad

Tras el éxito de *Super Smas Bros* para el *Nintendo 64*, en 2001 salió a la venta su secuela titulada *Super Smash Bros Melee*. En los Estados Unidos los jugadores se empezaron a reunir en casas de otros jugadores y se empezaron organizar torneos. Pronto nacería una serie de eventos que reunían a jugadores de todo el país en una sola causa, la serie de torneos *Tournament Go*

organizados por un jugador, Matt Deezie. Serían los primeros pasos hacia una travesía que llevaría a la escena de jugadores competitivos de *Melee* a los resultados que se observan hoy en día.

Mientras tanto, en México el videojuego tuvo un gran recibimiento puesto que el título anterior, había gozado de un gran éxito. Los primeros torneos fueron organizados en convenciones de videojuegos comics y anime como el *Electronic Game Show* (EGS), La Mole y la T.N.T., en cada una de ellas, los jugadores del país podían competir entre ellos por premios.

Estos primeros torneos carecían de un formato o reglamento que estuviera a la par de los organizados en Estados Unidos. Incluían el utilizar *ítems*, así como escenarios con elementos que perjudicaban el desarrollo de los combates. Durante muchos años este tipo de torneos fueron los más comunes en el país.

Una de las herramientas que permitieron la comunicación y organización entre los jugadores de los Estados Unidos fue la utilización de un foro llamado *Smashboards*, en el, los jugadores compartían información sobre el juego y se ponían de acuerdo para quedarse de ver en una casa o lugar público para jugar. En México, la comunidad creó un foro llamado *Smash Mex* y al igual que los jugadores de los Estados Unidos, los jugadores mexicanos empezaron a utilizarlo como un medio para conocer a otros jugadores y ponerse de acuerdo para jugar. Esto permitió la comunicación entre jugadores de los distintos estados del país. “Fácil éramos más de 100 usuarios en el foro” dice Guldo, jugador de la Ciudad de México.

A partir de este foro, y con la organización de varios de sus miembros, se creó una serie de torneos que fueron llamados de la misma forma: *Smash Mex*. Se llevaban a cabo cada tres meses y eran organizados en distintos estados de la república mexicana. Estos torneos ya contaban con el *ruleset* estándar en los estados unidos y que permitió el desarrollo del juego competitivo.

Durante estos años se empezaron a formar distintas rivalidades en el país. Los jugadores de distintos estados como Nuevo León, Veracruz y la Ciudad de México compitieron para demostrar cual era la mejor región del país a través de los resultados obtenidos por los jugadores en los distintos torneos disputados.

La novena edición del torneo se llevó a cabo en la ciudad de Guadalajara, en esta edición se instalaron dos *setups* (televisión y consola) dedicados a *Melee*, los cuales no fueron suficientes para satisfacer a los jugadores inscritos en el torneo, lo que ocasiono varios retrasos y conflictos con la organización. Con este acontecimiento, quedo en evidencia la falta de interés por parte de algunos organizadores que empezaba a surgir por el juego a partir del lanzamiento de *Super Smash Bros Brawl*, nuevo título de la franquicia y que atrajo la atención de varios jugadores por ser el título más reciente, y por la adición de nuevos personajes, escenarios y mecánicas.

Tras los problemas ocurridos durante el último *Smash Mex*, se desataron varios conflictos entre los jugadores y organizadores del país que impidieron la celebración de una nueva edición del torneo. Dejando el futuro del juego en manos de lo que cada región hiciera. También se generó en la comunidad la idea de que el organizador de la novena edición de *Smash Mex*, conocido como Lugia, había “matado” a *Melee* en México, puesto que a nivel nacional se dejaron de organizar varios torneos que llamaran la atención de la comunidad de *Melee*.

A esto, Guldo menciona: “*Melee* estaba jodido, tenía a *Brawl* encima, y pues básicamente *Smash Mex* era de las pocas cosas que mantenía a *Melee*. Entiendo que pueda haber un favoritismo por el juego de moda, pero ese no es el problema, había para 50 personas o más, 2 teles para *Melee* y como 10 o más para *Brawl*, ese no es el único pedo, ofrecieron hosting en algún momento, su hosting no pudo estar más culero, la gente no cabía, el único de *Melee* que se quedó fui yo. [...]”

Lugia hizo una atrocidad, destruyo el evento, no le importo *Melee*, en ningún momento, [...] después del evento, los de *Melee* culparon a Lugia por matar *Melee*.”

Al respecto, Kris, jugador top de la ciudad opina: “Se dice que Lugia mato a *Smash Mex* o *Melee* aquí en México, yo creo que eso no fue cierto, nosotros nos regimos mucho lamentablemente por la situación internacional, si sigue vivo (*Melee*) nosotros de alguna manera le seguimos dando importancia. [...] se juntaron varios factores, quizá sí las organizaciones, pero también los otros juegos. Cuando salió *Brawl* se dio más enfoque hacia este y evidentemente como *Melee* iba en declive, muchos ya no se interesaron. Los que jugaban seguían jugando en Monterrey, aquí en la ciudad si ya no hubo nada después de eso.”

Tiempo después se crearía lo que se conocería como Liga *Smash*, una organización que trajo consigo una nueva serie de torneos que eran llevados a cabo en un local reconocido por la comunidad como “el Ballet” ubicado en el municipio de Tlalnepantla en el Estado de México.

Los jugadores de la Ciudad de México estaban deseosos de jugar nuevamente y acudieron a participar en los torneos que se organizaban ahí. *Super Smash Bros Melee* había dejado de llamar la atención de los jugadores habituales de la ciudad, del mismo modo, nuevos jugadores preferían dedicarse a jugar de manera competitiva el nuevo título de la consola *WII*. Su comunidad empezó a crecer y a desarrollarse hasta volverse la principal en el país en lo que se refiere a los títulos de *Super Smash Bros*.

Pero para muchos, las diferencias claras entre *Melee* y *Brawl* eran un impedimento para que ambas comunidades pudieran inclinarse hacia un juego y tener una meta en conjunto. Dado que *Melee* es un juego más rápido, con técnicas más complejas llamaban la atención de los jugadores y que habían desaparecido en la nueva entrega, su comunidad decidió no jugar *Brawl* y seguir jugando y organizando torneos en sus casas y fuera de los reflectores.

Jugadores de *Brawl* que habían jugado *Melee* sentían que faltaba algo que *Brawl* no les podía dar, sin embargo su comunidad se desarrolló haciendo que existieran dos comunidades al igual que en otras partes del mundo, principalmente en los Estados Unidos.

En 2011, se creó un proyecto basado en una modificación (*mod*) al título *Super Smash Bros Brawl* que incluía técnicas y características para hacer que el juego se pareciera más a *Melee*. Este *mod* fue desarrollado por miembros de la comunidad de Estados Unidos quienes trabajaron entre ellos y sin el apoyo de grandes marcas para poder disfrutar de un juego que mezclaba lo mejor de ambos títulos.

Este juego hizo que muchos jugadores de *Melee* y *Brawl* se reunieran para poder disfrutar de un juego que muchos sentían como el verdadero sucesor de *Melee*. En México, ambas comunidades de la Ciudad de México convivieron durante muchos años alrededor de este nuevo título que podía ser descargado desde una computadora y copiado en una memoria que podía ser instalada en cualquier consola *Nintendo Wii*. “La Liga *Smash* estaba fascinada con *Project M* y como muchos eran sus chavos de *Brawl* estaban haciendo *Project M*, ellos también quisieron entrarle y empezó una pequeña era de Liga *Smash* güey con *Project M*. Eso ayudó mucho en el tiempo que duro...” comenta Guldo.

Durante esta época, muchos jugadores surgieron, incluyendo a los Balderas (Serge, MkLeo y Javi) quienes serían de los mejores jugadores de la comunidad y que jugaban por igual cualquier título de *Smash*, destacándose en cada versión.

Project M tuvo muchas versiones que incluían escenarios y trajes personalizados, algunos basados en otros videojuegos ajenos a *Nintendo* o personajes de caricaturas o animes. Este *mod* tuvo una gran popularidad al grado de llegar a ser reconocido por otras comunidades de

videojuegos como uno de los mejores *mods*, incluso se llegaron a incluir torneos de *Project M* en torneos importantes en el mundo.

Con la llegada de *Super Smash Bros* para el *Nintendo WiiU* (*Smash 4*), se empezó a perder el interés de muchos de los jugadores de *Project M* y de *Brawl*, quienes empezaron a dedicarse a jugar la nueva versión de la franquicia. Jugadores como Serge, MkLeo, Javi, Hyuga entre otros, se dedicaron a *Smash 4* y así muchos jugadores se alejaron de *Project M*, provocando una mayor falta de interés hacia el *mod* por parte del resto de jugadores.

En 2015, tras una solicitud y amenaza de *Nintendo* de iniciar un conflicto legal, *Project M* fue dado de baja por parte del equipo desarrollador argumentando que para el bien de la comunidad de *Smash* en general, se necesitaba del apoyo de *Nintendo* y para esto, *Project M* tenía que desaparecer, puesto que no era una versión oficial (piratería). De esta manera y aunado al hecho de que *Smash 4* estaba creciendo de manera rápida, los jugadores de *Melee* perdieron espacios donde competir entre ellos, de esta manera y para 2014, *Melee* estaba considerado muerto por los jugadores de la ciudad y Liga *Smash*, por motivos personales sus integrantes, dejó de realizar torneos.

Sobre esto Kris comenta “es coincidencia que pues aquí en la Ciudad de México estén los tops de México y casi casi del mundo de varias cosas no, como en el caso lo fue, pues no de *Brawl* pero si de 4 y *Ultimate* no, entonces como aquí estaban los tops y ellos se renuevan cada juego, técnicamente cuando sale *Smash 4* bien ya agarra fuerza ellos dicen “¿Sabes qué? Pues ya, este ¿no? Y ya después lo de GimR llegó a rematar”

A finales de 2014 y principios de 2015, Eduardo Márquez (Guldo) por el interés personal que tenía hacia *Project M*, decidió organizar e invitar a otros jugadores a su casa para jugar entre

ellos, estos eran consideradas retas en las cuales se empezó a platicar sobre la posibilidad de organizar torneos en el futuro, de esta manera nació la idea de *Smash Art Offline (SAO)*.

“SAO existe desde incluso antes del nombre [...] pero antes del nombre SAO éramos una mamada, no éramos nada, solo éramos solo un sitio donde podía venir la gente” expresa Guldo. Acerca del nombre: “*Smash*, eso está bien; *Art*, pues mamalón, no me importa la palabra art, pero la palabra que me importa es *offline*, me caga el juego *online*, aunque puede acercar a la gente y todo lo que quieras, puede hacer más de daño de lo que parece, con el juego *offline* puedes echar reta, puedes hacer amistades güey, puedes tener incluso a gente que puede ser como tus hermanos, puedes abrir tu mundo en muchas formas, en el online con el culo sentado en tu casita que vas a hacer güey”

SAO, es un torneo que nació en 2015 y que fue pensado como un espacio para que los jugadores de *Project M* y *Melee* pudieran juntarse para jugar, dado que no existía otro lugar donde poder jugar. Este torneo es denominado por muchos jugadores como lo que salvo a *Melee* en la Ciudad de México puesto que se convirtió en el único punto de encuentro para los jugadores de la Ciudad tanto viejos como nuevos en ese momento.

2015 es considerado como el año en el que el interés de la comunidad en México revivió, principalmente debido al desarrollo de los *esports* y de la difusión que los torneos de Estados Unidos tenían vía *Twitch*. Muchos jugadores nuevos llegaron bajo la influencia de la popularidad del juego de *Nintendo* y de su difusión.

Para la segunda semestre de 2015, en el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) se inició con una serie de torneos semanales y se creó un equipo de jugadores conformados por miembros de universidad. *Smash ITAM* gozó de un gran éxito y pronto se convertiría en el

evento con más asistencia de jugadores y con una organización señalada por muchos miembros de la comunidad como los mejores eventos organizados en la Ciudad.

“Cuando yo comencé esta comunidad estudiantil en el ITAM, lo único que yo quería era conocer gente que jugara y pues que fuera buena, que me pudiera ganar, quería conocer a alguien que me ganara, pero yo no tenía idea de que existían torneos de que existía nada, mi primer torneo fue con un *ruleset* que te reirías” comenta UltraNihil sobre porque empezó Smash ITAM.

De este modo, la comunidad empezó a desarrollarse teniendo más espacios, jugadores y estableciendo un nivel de organización que debía ser imitado en todos los eventos de la Ciudad, con premios y poco a poco con la introducción de servicios de *Streaming* por parte de los mismos organizadores o jugadores (*Dash Productions*).

Al respecto Nihil comenta sobre algunos logros propios como el “modernizar la comunidad de *Melee* de CDMX, cuando yo empecé [...] no había nada, no había *power ranking* [...] no había *arcadian*, no había calendario, no había eventos, no había mensuales, no había eventos intercolegiales.”

Smash Itam llegó a tener a jugadores de otras ciudades y países, mucho de su éxito se debe a que en el propio *venue* existía ya una base de jugadores (miembros de la universidad).

Nihil, quien era el responsable de *Smash* Itam, empezó a tener la idea de organizar otro evento que se llevaría a cabo los miércoles en un local ubicado a las afueras del metro Copilco, de la mano del equipo de *Hydra Pro Gaming* que era organizado por Ismael, (actual presidente de la FEMES). Estos eventos tuvieron un éxito enorme puesto que a palabra de su organizador, su ubicación fuera del metro y en punto medio para los jugadores permitió su desarrollo.

“Yo con Isma colaboro igual como desde 2015, 2016, [...] le dije vamos a organizar un *weekly* ahí en tu local, en ese entonces no trabajaba solo estudiaba y me gustaba *Smash*, entonces así empezamos los pendientes los miércoles.”

En este momento ya existían tres torneos semanales en la ciudad. Uno de los primeros eventos importantes que tuvo la comunidad después de su resurgimiento fue el Arena 2017, llevado a cabo en un hotel del sur de la Ciudad de México organizado entre el equipo de *Smash Itam* y *Hydra Pro Gaming*.

Un cuarto torneo bisemanal surgiría de la mano de SteveGil007 quien crearía *SHFLL* Mx, un equipo de jugadores que organizaban torneos en el Estado de México y que contaron con una excelente participación en sus primeros años, sin embargo, su principal problema era su ubicación ya que muchos jugadores consideran que la lejanía del *venue* es mucha.

En 2017 la comunidad de *Melee* de la Ciudad de México llegó a tener 4 torneos que se realizaba de manera constante en la Ciudad: *SAO*, *SMASH ITAM*, *MELEE PENDIENTE Y SHFLL*.

En 2018, y con la comunidad en su máximo pico de crecimiento, la ciudad de México sería el escenario para el resurgimiento del torneo *Smash Mex*, organizado por varios de las organizaciones de la capital tanto de *Melee* como de *Smash 4*. Tuvo una asistencia de más de 100 jugadores de todo el país. A pesar de algunos contra tiempos, el evento fue considerado como un éxito por la comunidad.

En 2012 se llevó a cabo la primera edición del torneo de *Smash* más importante del país, *Smash Factor*. Este torneo se lleva a cabo en el estado de Puebla y se celebra en el mes de Junio. En este torneo se celebran tanto torneos de *Melee* y *Brawl/Smash 4* y *Ultimate*; torneos de otros títulos de peleas como *Marvel vs Capcom*, *Tekken*, *Street Fighter* entre otros. Para 2020 se han

celebrado 8 ediciones teniendo como invitados a varios jugadores internacionales importantes como Mars, Abandango, Armada, Mew2king, Axe, S2J, None, entre otros, así como a los principales jugadores mexicanos incluyendo a Mk Leo, considerado el mejor jugador de Smash de México.

A finales de 2018 se lanzó el más reciente título de la franquicia para la consola *Nintendo Switch*, al igual que en los lanzamientos previos, la comunidad enfocada a jugar la versión más actual comenzó a abandonar *Smash 4*. Para la comunidad de *Melee* el nuevo título sigue siendo diferente pero para muchos, *Ultimate* está diseñado para matar a *Melee*, pues para varios jugadores, *Nintendo* ha estado en una lucha por erradicar los torneos de *Melee* ya que busca unir a ambas comunidades de Smash, principalmente por motivos económicos.

Ultimate combina nuevas mecánicas con las de viejas ediciones, así como un aumento en la velocidad del juego que permiten un mayor desarrollo a nivel competitivo, estos elementos provocaron que muchos jugadores de *Melee* decidieran darle una oportunidad al nuevo juego y dedicarse a él, esto provocó una baja en el interés hacia *Melee*, que es muy común cuando un nuevo Smash es lanzado al mercado.

A partir de entonces algunos jugadores importantes del mundo, como Armada, se retiraron de *Melee*. Los torneos llevados a cabo en varias partes del mundo han disminuido en cuanto a sus registros de jugadores, y en México no sería la excepción. Comunidades de algunas localidades del país dejaron de organizar torneos de *Melee* para enfocarse en el nuevo *Smash*. En la Ciudad de México se dejaron de llevar algunos torneos como *Smash ITAM*, *Melee pendiente* y *SHFFL Mx*. Algunos otros torneos permanecieron como los *SAO* y *HEX*, y otros aparecieron como los *ESCOM*.

Esta narrativa permite que los jugadores de la comunidad cuenten con temas de cuales discutir y que les permita actuar en consecuencia para mantener el funcionamiento de la

comunidad. A partir de lo que ocurre en otras partes del mundo, la comunidad de la ciudad de México toma decisiones y sigue el ejemplo para que el juego competitivo de *Super Smash Bros Melee* se mantenga activo en la ciudad.

3.3.4 Problemáticas de la comunidad

La comunidad de *Melee* de la Ciudad de México, al igual que la de otras partes del país y del mundo, se ha mantenido activa gracias al interés de los jugadores por seguir jugando. Actualmente la comunidad cuenta con una baja actividad comparada con la que tenía en su punto más alto y con problemas que tiene que solucionar para mantenerse y desarrollarse. A continuación se describen algunas problemáticas observadas y comentadas por los miembros de la comunidad.

Organización

Si bien la comunidad siempre ha tomado decisiones en conjunto, siempre han existido algunos miembros que toman los roles de líderes, esto gracias al trabajo que han realizado, el apoyo que han brindado a la comunidad, el conocimiento con el que cuentan, antigüedad o su habilidad en el juego.

Actualmente algunos miembros organizadores de torneos se han dedicado a crecer sus propias organizaciones, a su trabajo o a otras actividades y han abandonado la organización del juego competitivo por diversos motivos.

UltraNihil, quien es considerado como la persona que le dio una estructura a la comunidad, a partir de su trabajo como organizador, se retiró en 2018 dejando atrás un puesto importante dentro de los líderes de la comunidad: “la gente en general no ve nada, por eso también ya al final ya, yo si me retire de organizar torneos al final de 2018, pues por que al final si es algo que nadie te agradece, algo que dan por hecho, sobre todo si lo haces bien, [...] la gente ya no ve que estás ahí,

todo un día, dos, tres de tu semana, si lo hice con mucho gusto pero pues ya, no quiero hacer esto toda mi vida y ya estoy en otras cosas”, comenta.

Uno de los principales problemas en la organización de torneos es el acceso a *venue*. Debido a que el juego competitivo de *Melee* requiere de algunas especificaciones técnicas, como el uso de televisores *CRT* y consolas de videojuegos, el tener ambos en cantidades suficientes para la comunidad es un impedimento para las personas que deseen organizar y no cuentan con estos. Al tener la necesidad de resguardar el equipo y que este es muy pesado y ocupa un espacio considerable, el tener un *venue* amplio se vuelve indispensable, sobre todo por la cantidad de asistentes a los torneos. Con el paso de los años la casa de algún miembro de la comunidad suele ser provisionalmente la mejor solución a esto, pero esta opción también acarrea problemas como el consenso del resto de los habitantes de la casa para albergar el torneo, el acceso a servicios como baño, comida e internet, y la ubicación geográfica.

Este es el caso por ejemplo de *SHFL Mx*, cuyo *venue* es amplio, cómodo, y cuenta con todos los servicios, pero la lejanía del lugar es lo que ha ocasionado una baja en el número de asistentes de *Melee*. “Steve es el organizador del siglo güey, él atrae a la gente, él es amable, él es muy organizado, él es responsable, estable, y luego tuvo la peor ubicación para hacer torneos, esa fue la triste realidad, él era el organizador de *Melee* perfecto [...] Steve tenía más cualidades (que los demás organizadores)”. Habla Guldo sobre Steve.

SAO tuvo un cambio de *TO*, Guldo a pesar de ser el fundador, dio un paso al costado para dejarle la organización de los eventos a Plastikmen, esto tras varios conflictos entre él y algunos miembros de la comunidad, al igual que por sus problemas de salud. “Cuando hubo todas las peleas entre organizaciones, Steve estaba en una actitud más neutral, Nihil estaba atacándome a más no poder, yo también en algún momento hice un ataque mucho más sutil pero en un momento me

agarro el coco y me di cuenta que esto no se trataba de mí, no se trata de Nihil, no se trata de nadie de los que está aquí, se trata de las personas que quieren *Smash* güey, [...] no íbamos a hacer nada más que destruir todo lo que todos quieren”.

Sobre la actualidad de los torneos en la ciudad, para Nihil “si creo que no hay tan buenos eventos, estamos de regreso a la casa de Guldo”, ya que tanto *SAO* y los torneos del ESCOM, cuentan con una serie de limitaciones comparados con otros eventos que existieron.

Actualmente y de acuerdo a la experiencia adquirida, UltraNihil y Guldo están de acuerdo en que el futuro de los torneos de *Smash*, son las universidades.

Al respecto, Guldo opina tomando como ejemplo el éxito de *Smash* ITAM: “El ITAM lo que le ayudo mucho, es que tenía jugadores de planta que solo iban a los ITAM [...] y cuando tienes una asistencia buena de forma estable eso motiva a mas jugadores a ir”.

“El *venue* es el principal problema de los torneos aquí en Ciudad de México y en todos lados” dice UltraNihil “las universidades son el mejor *venue*, en teoría, ya tienes ahí todo, un grupo de gente que está ahí para algo que no es jugar *Smash*, en el ITAM teníamos 10-15 personas del ITAM y llegan 20 personas más y ya era un torneo inmenso [...] buscar la manera de aprovechar esos espacios gratuitos o que no tengan que pagar porque si no, no vas a hacer un torneo que sea sostenible”.

Las motivaciones que las personas tienen a la hora de decidir dar un paso al frente y organiza torneos son muy importantes ya que de eso depende muchas veces que un evento dure con los años. En el caso de Guldo, creador de los eventos *SAO*, su motivación fue continuar con lo que otros hacían para que la comunidad tuviera un espacio para reunirse y jugar. Sobre las motivaciones, Nihil aconseja que las personas interesadas “se cuestionen porque quieren organizar torneos, si

quieres hacer dinero, en melee no puedes hacer dinero con los torneos, y lo vimos con otros torneos en la ciudad de México donde cobran los 60 pesos y la gente no va.”

Incentivos para los jugadores

Los jugadores que se acercan a la franquicia de *Nintendo* lo hacen generalmente a través del título más reciente y de la generación actual, en este caso, *Ultimate* es juego más nuevo y por lo tanto es la puerta de entrada a *Smash*. El éxito de MkLeo y el reconocimiento que ha obtenido a nivel nacional e internacional, han ayudado a que la comunidad de *Ultimate* crezca y atraiga a nuevos jugadores interesados en competir. Los patrocinadores y el dinero otorgado como premio en los torneos de *Ultimate* también son un punto que atrae a los entusiastas de los esports.

En el caso de *Melee* la situación es muy distinta, a nivel nacional el juego no atrae la atención de otras personas ajenas ya que su base de jugadores es mucho menor que la de *Ultimate*, esto lleva al casi nulo apoyo de patrocinios de grandes empresas que buscan invertir en los esports. La mayoría de las veces los premios de los torneos provienen de las mismas cuotas de inscripción o de los bolsillos de los organizadores del país. Además, la complejidad de las mecánicas del juego y la cantidad de horas invertidas para dominarlas, hace que *Melee* sea poco atractivo que jugadores más casuales.

Sobre estos problemas Kris, jugador *top player* de la ciudad menciona: “*Ultimate* es lo de hoy y en general la gente prefiere jugar de entrada, por tiempo, por dinero, por convivencia, por experiencia, por todo, evidentemente si conviene *Ultimate* [...] yo creo para atraer nuevos jugadores a *Melee* [...] seguir como se están haciendo las cosas, seguir haciendo torneos, pero la frecuencia de ellos y sobre todo la forma en que se hacen, como incentivan (a los jugadores) si tendría que cambiar [...] yo no me veo yendo a un torneo donde pierda tiempo y dinero, [...] pero para mí, una forma que motivaría a seguir jugando *Smash* y echarle muchas ganas es que si de

entrada haya más dinero. 2, que haya más exposición evidentemente que se *stremee* y que la gente lo vea, de nada me sirve que lo vea mi novia o mi mamá, [...] que llegue a otros lados, no sé, internacionalmente, que fuéramos tan buenos en esta región que nos tuvieran que ver.”

“Si hubiera un vato, como Leo, que de plano tuviera tanta fe y tanto talento y esperanza de ganarle a alguien, o tantas ganas, y le ganara, sería un boom, con una vez que viniera Armada o Westballz, que alguien le ganara a uno de ellos, voltearían a ver a México como en algún momento pensaron con Javi”, comenta Kris, “pero por ejemplo en mi caso si yo quisiera romper como los límites, pues de entrada tendría que dejar muchas cosas, y para dejar muchas cosas tendría que haber ya de plano algo en planta que me permitiera seguir motivando, seguir entrenando para mejorar y eso evidentemente tendría que ser o dinero o sponsors”.

La respuesta de Kris es un llamado a los organizadores de torneos para que busquen nuevas formas de motivar a la gente a través de los premios que se otorgan a los ganadores. Del mismo modo es un llamado a la comunidad a mejorar como jugadores para tener más competencia interna.

Sobre atraer a nuevos jugadores, Nihil menciona que “es muy difícil que alguien nuevo entre [...] hoy en día que alguien llegue y haga algo es casi imposible, si yo llegara ahorita con el nivel que tenía me iría con dos 4-stocks (4-0), y pues es mucho más des motivante, mucho más difícil entrar a la comunidad, mucho más difícil penetrar el círculo social, ósea, yo creo que al final la gente que se queda en melee es la gente que hace amigos de alguna forma o la gente que hace grupitos [...] pero yo creo que él quiere entra [...] depende de ti ser fuerte y regresar, y pues estar interesado en mejorar, y siempre va haber gente que le interese eso, y por más que los alientes al principio, si no tienen eso, no se van a quedar a largo plazo.”

Esto va de la mano con las respuestas de algunos nuevos jugadores que han señalado que algunas trabas al acercarse a la comunidad, SKATE.U DIEGO, menciona que “si, hay jugadores

que se portan muy mamones, así como los 4 stocks (partidas donde el oponente te quita todas tus vidas sin perder una) tienden a desmotivar mucho.” LEONX, menciona que la actitud de los jugadores que ya llevan años en la comunidad debería ser “más dinámicos, como Plastik, me acuerdo que cuando estaba Hydra Pro Gaming todos te hablaban como si estuvieras en la escuela, no sé, como un grupo de amigos, y ahorita toda la gente está como que muy sería y como que se siente muy raro.”

A pesar de lo anterior, la tecnología ha permitido que algunas personas conozcan la comunidad a través del juego en línea emulado en la plataforma *dolphin*, para ordenadores. Squiffy, Olo, Zoru, mucha gente llegó por *netplay*”.

Sobre *Melee* como *esport* en México Nihil, que actualmente labora con la Federación Mexicana de *Esports* (FEMES), comenta: “Somos muy pocos, no tiene ni remotamente cerca del número de gente que toma atraer sponsors, o atraer algo que incremente tu *pot* (bolsa acumulada para premios) y todo a tu torneo, no se puede, tenemos que crecerlo mucho más.”

3.3.5. Futuro de la comunidad

Si bien actualmente *Melee* se encuentra en un momento histórico en el cual se enfrenta al lanzamiento del *Super Smash Bros* más reciente, a la falta de inversión privada externa la comunidad y a la nula organización de eventos presenciales debido a la pandemia global ocasionada por el COVID-19, el juego en línea ha permitido que los miembros de la comunidad sigan jugando desde sus casas. La última actualización del proyecto *Slippi* ha mejorado la experiencia del multijugador en línea de *Melee* permitiendo enfrentamientos que se desarrollan de manera fluida a pesar de algunos factores como la velocidad de internet de los usuarios. Se han empezado a organizar torneos bajo esta modalidad en la ciudad e incluso a nivel nacional.

Los problemas mencionados en el apartado anterior suponen un reto que entre todos los miembros deben buscar solucionar, esto claro, si son ellos los que lo desean a través del esfuerzo y la colaboración mutua. Conseguir patrocinios para un juego que incluso la propia *Nintendo* ha intentado dejar a un lado es muy difícil, todo depende del interés de que nuevas personas deseen integrarse al juego competitivo de *Melee*.

Entre los miembros de la comunidad se dice que “Nadie deja nunca de jugar *Melee*”, esto gracias a que varios jugadores juegan desde los inicios del modo competitivo y a pesar de que en algún momento se han retirado, con el paso de años vuelven a jugar. “*Melee* siempre se ha mantenido y siempre se va a mantener, no va a estar tan grande en números, [...] pero se va a mantener, también el hecho de que no se le de tanta intención ayuda mucho, [...] la posibilidades de que *SAO* crezca (o los torneos) son más amplias de lo que parece. [...] Todas las comunidades de videojuegos solo dejan que las cosas pasen y terminen, los de *Melee* ¿crees que hemos dejado que termine? No va a terminar *Melee* tan fácilmente.” Concluye Guldo.

“Sé que puede tener futuro esto si como comunidad, como personas nosotros le echemos ganas, igual y hasta esto [...] como en el caso de Leo ¿no? Pues mantenerse, vivir de esto y también apoyar más gente para que se entretenga, al final de cuentas esto también es algo que ayuda a la gente para no caer en varias cosas feas como depresión y esas cosas” opina Kris sobre el futuro de *Melee* como *esport*.

“Yo creo que siempre va haber una comunidad, siempre va haber torneos, yo creo que en una ciudad como Ciudad de México, siempre va haber un grupo de gente que esté jugando, aunque *Melee* caiga muy fuera de moda, siempre va haber gente que lo juegue, gente como Dash, Plastik, Matarel van a jugar hasta que tengan 50 o 60 años”, comenta Nihil.

Sobre *Melee*, Nihil concluye diciendo que para él “es el mejor juego de todos los tiempos, como multijugador al menos, por las dinámicas que tiene, ningún juego es tan profundo, en ningún juego puedes mover así a tus personajes, o las cosas que puedes hacer con el *shine*, ningún juego tiene una física tan única, o una combinación tan única de mecánicas, el porcentaje y que sales volando, es un juego increíble, simplemente no hay algo así. [...] cuando dicen que *Melee* no es un juego de peleas, en realidad es un alago, aunque siento que *melee* es mucho más profundo, es una libertad de expresión que tienes, una forma de expresión”

Al ser un juego con 19 años de historia, *Super Smash Bros Melee* se ha mantenido entre los títulos más importantes de videojuegos de pelea dentro de la plataforma *twitch* en cuanto audiencia. Sus torneos aun congregan a muchas personas interesadas en los esports y que son atraídas desde distintos medios.

Como menciona Saenz (2013) las comunidades de práctica se mantienen mientras sus integrantes sigan mostrando interés. Así como muchos jugadores dieron origen a esta comunidad y actualmente se encuentran lejos de ella, otros se han ido integrando a través del contacto que han tenido con el juego competitivo mediante las redes sociales o por haber participado en algún torneo de manera casual. La comunidad de *Super Smash Bros Melee* ha sufrido muchos cambios a la par que otras en el mundo, acoplándose al uso de nueva tecnología y reinventándose para llegar a más personas.

El gran esfuerzo de sus miembros por seguir teniendo un espacio donde jugar, ha permitido la creación de *venues*, torneos, organizaciones y equipos deportivos sin la ayuda de patrocinadores o de empresas privadas. El tiempo que la comunidad pueda perdurar dependerá de lo que hagan los propios jugadores para atraer a nuevos jugadores, conseguir apoyos y de la oferta de torneos que incentiven el deseo de los jugadores de seguir compitiendo.

Conclusiones.

Los elementos que comprenden el estudio del capital social a partir de las dimensiones propuestas por Nahapiet y Ghoshal, permiten el entendimiento del comportamiento de las personas dentro de un grupo, quienes a partir del establecimiento de relaciones de confianza con otros miembros, pueden obtener acceso a recursos y alcanzar objetivos que de otra forma sería más difícil, esto, a partir de la cooperación mutua basada en la confianza, el cual es un elemento inherente de las relaciones sociales. Este concepto se aborda a lo largo del capítulo 2 de esta investigación.

El concepto de capital social se ha popularizado en las últimas décadas en las investigaciones que buscan entender los cambios en las sociedades modernas. Estos cambios, han estado acompañados del surgimiento de nuevas herramientas tecnológicas que buscan facilitar la vida de las personas, siendo los videojuegos, una de ellas. Desde su creación, los videojuegos han formado parte importante de la cultura popular y el uso que se les da hoy en día ya no solo es de entretenimiento, sino también son utilizados para educar, difundir, socializar, y en años más recientes como un deporte.

A lo largo de su historia, los videojuegos han permitido a las personas competir entre ellas a través de las distintas modalidades de juego que ofrecen, siendo el multijugador, la más importante de ellas. A raíz de las primeras competencias realizadas en las universidades, el videojuego multijugador ha permitido el desarrollo del fenómeno que se conoce hoy en día como esports. Este tema fue abordado más a fondo en el primer capítulo de esta investigación.

Los videojuegos que forman parte de los circuitos de competencia de esports a nivel mundial, gozan de un gran número de seguidores y entusiastas que buscan formar parte de alguna forma de ellos. La mayoría, desea destacar en el juego a través de sus habilidades y ser reconocido

gracias a sus logros obteniendo así, ingresos en la forma de patrocinios, donaciones y premios. Existen muchas otras formas de ser parte de este fenómeno como lo son los servicios de *streaming*, la organización de torneos, las asociaciones de jugadores, comentaristas, empresarios e inversionistas que giran en torno al juego competitivo.

La formación de comunidades dedicadas a la competencia de un videojuego es un fenómeno muy común que es impulsado en muchas ocasiones por las propias desarrolladoras de videojuegos, pero muchas más, por el deseo de los jugadores de conocer a más personas con el mismo interés en el juego. La comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, es un ejemplo de este último tipo de comunidades.

Recordando el objetivo general de la investigación, el cual es el determinar el papel que tiene el capital social en el desarrollo de la comunidad de videojugadores de *Super Smash Bros Melee* de la Ciudad de México, y a través de la metodología utilizada para la recopilación de datos y el análisis de los mismos, podemos concluir que las principales características de esta teoría se encuentran presentes en la comunidad y que estas, han permitido la creación de varios elementos que la conforman, y que a través de ellos, los miembros de la comunidad obtienen acceso a recursos que les permite alcanzar los objetivos personales y colectivos dentro de la misma trabajando en conjunto.

La comunidad se ha mantenido por el interés de los mismos jugadores por encontrar personas con las cuales jugar y competir, con las cuales han establecido lazos fuertes o de puente que les permite, en un primer momento, participar de las actividades de la comunidad, así como convivir y establecer relaciones personales con otros miembros. Con el tiempo, los jugadores forman lazos de amistad y relaciones sentimentales que se extienden a otros escenarios ajenos a la comunidad.

Uno de los principales elementos del capital social es la confianza que reside en los miembros de una red para la cooperación a partir del principio de reciprocidad. Este se refleja en la comunidad a través de la asistencia a los diferentes torneos de la ciudad y la participación de los jugadores en las distintas actividades, que han permitido el fortalecimiento de la comunidad, la atracción de nuevos jugadores y el establecimiento de una estructura competitiva en la Ciudad de México.

Respecto a los objetivos específicos, uno de ellos es señalar quienes son sus líderes. Si bien las decisiones que competen a la comunidad se toman en común acuerdo entre la mayoría de los miembros, algunos líderes han surgido gracias a sus deseos por contribuir con la propia comunidad. Estos miembros han tomado la iniciativa de buscar espacios para que los jugadores puedan competir y convivir. Algunos de ellos fueron mencionados en el capítulo 3 de esta investigación y que su aporte ha permitido la modernización y evolución de la comunidad para integrar elementos de otras comunidades más desarrolladas (principalmente la de Estados Unidos), en busca de que sus miembros mejoren como jugadores y puedan destacar a nivel nacional y mundial, así como mantener lazos sociales.

Respecto a los espacios abiertos por la comunidad, algunos de estos logros incluyen la creación de torneos semanales, mensuales, semestrales y anuales que han servido como espacio para el desenvolvimiento de los jugadores, espacios para la recreación, la competencia y el trabajo. La apertura de espacios en las principales universidades del país, como lo son la UNAM, el IPN, el ITAM y el TEC de Monterrey; para llevar a cabo torneos en sus instalaciones y la creación de equipos representativos.

A partir de las relaciones de amistad y respeto que se han dado a lo largo de los años entre los distintos miembros de la comunidad, se han creado organizaciones deportivas. En ellas, se

fomenta la competencia entre sus propios integrantes a través de sesiones de entrenamiento donde los jugadores desarrollan sus habilidades y estrategias al mismo tiempo que fortalecen sus lazos con otros miembros del equipo. Estos equipos, suelen competir con otros de la misma ciudad o del país en búsqueda de retos que desafíen al grupo dentro del juego, permitiendo obtener mejores resultados individuales y colectivos.

Equipos de trabajo, como *Foxtrot Esports*, encargado de la organización de eventos de deportes electrónicos, o las productoras y difusoras de contenidos audiovisuales como *DASH Productions*, han sido creados a partir de la iniciativa y la colaboración de algunos miembros que cuentan con recursos para ofrecer, en conjunto con los organizadores, eventos de alta calidad para la comunidad. Además, algunos miembros que se han conocido dentro de la comunidad trabajan juntos en una revista especializada en videojuegos, *The Hive Gaming*, producto ajeno a la comunidad de *Super Smash Bros Melee*, ejemplificando que una red puede ser utilizada de distintas maneras.

A partir de los escenarios que se fueron abriendo para que los jugadores pudieran convivir y competir, se fueron creando nuevos elementos, que al igual que el uso de las tecnologías de la información y comunicación, como internet y las redes sociales, permiten a los miembros de la comunidad conocer nuevos jugadores, establecer y mantener contacto fuera de los torneos, compartir experiencias y conocimiento del juego, y a partir de la confianza mutua y la cooperación, fortalecer a una comunidad que se mantiene activa desde 2001.

Fuentes de consulta

Referencias:

Atkinson, Paul y Martyn Hammersley, (1994) “*Etnografía, métodos de investigación*”, Paidós, 2da edición, España.

Bourdieu, P. (2000) *Poder, Derecho y Clases Sociales* (2da. ed.), Bilbao, España: Desclée de Brouwer.

DeMaria, R., & Wilson, J. (2004). *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. San Francisco: McGraw-Hill/Osborne.

Donovan, T. (2010). *REPLAY: The History of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant.

Güber, Rosana (2011) “*La etnografía: Método, campo y flexibilidad*”, Argentina, Siglo XXI

Kent, S.L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.

Sloan, D. (2012). *Jugar Para Ganar: Nintendo y el resurgimiento de la industria de videojuegos*. Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria.

Wenger, E., McDermott, R. & Snyder, W. (2002) *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts, Estados Unidos.

Referencias Electrónicas:

5screw. (2 de Febrero de 2019). *A List of All 30 NES Black Box Games*. Obtenido de 5Screw: <https://www.5screw.com/blog/a-list-of-all-30-nes-black-box-games>

Brand, S. (1972). Rolling Stone. *Spacewar*, 18. Recuperado el 26 de Septiembre de 2019, de http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html

Buchanan, L. (14 de Junio de 2012). *Top Ten Best-Selling Atari 2600 Games*. Obtenido de IGN: <https://www.ign.com/articles/2008/08/26/top-10-best-selling-atari-2600-games>

CCH (s.f.) *¿Qué son las TIC?*, Obtenido de <http://tutorial.cch.unam.mx/bloque4/lasTIC>
Consultado el 16 de Noviembre de 2019

Challonge. (2019). *Challonge*. Obtenido de Plastikmen: <https://challonge.com/es/users/plastikmen/tournaments>

Challonge. (s.f.). *Challonge*. Obtenido de ESCOM: <https://smash-escom.challonge.com/es/tournaments>

Coleman, J. S. (1988) *Social Capital in Creation of Human Capital*. En *The American Journal of Sociology*, Vol. 94, Suplemento: Organizations and Institutions: Sociological and Economic: Approaches to the Analysis of Social Structure, Universidad de Chicago Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/2780243> Consultado el 3 de Noviembre de 2019.

D'Angelo, W. (12 de Septiembre de 2015). *Top Ten Best-Selling Nintendo 64 Games*. Obtenido de VGChartz: <http://www.vgchartz.com/article/260911/top-10-best-selling-nintendo-64-games/>

Flores, J. (6 de Noviembre de 2019). *Smash Bros. Ultimate es el juego de peleas más vendido de la historia*. Obtenido de IGN Latinoamérica : <https://latam.ign.com/super-smash-bros-ultimate/64589/news/smash-bros-ultimate-es-el-juego-de-peleas-mas-vendido-de-la-historia>

EFE. (18 de Junio de 2019). *Adicción a los videojuegos ya es una enfermedad*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2019, de El País: <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/adiccion-videojuegos-enfermedad.html>

ESCOM, C. S. (s.f.). *Grupo de Facebook "Club de Smash Competitivo ESCOM"*. Obtenido de Facebook: <https://www.facebook.com/ClubSmash.ESCOM>

Gibson, A. (22 de Octubre de 2018). *Here's How Tekken's Sales Compare to Other Fighting Game Franchises*. Obtenido de Twinfinite: <https://twinfinite.net/2018/10/heres-how-tekkens-sales-compare-to-other-fighting-game-franchises/>

Hanifan, L. J. (1916) *The Rural School Community Center*. En *The Annals of American Academy of Political and Social Science*, Vol. 67, *New Possibilities in Education*. pp. 130-138 Obtenido en <https://www.jstor.org/stable/1013498> Consultado el 29 de Octubre de 2019

Huysman, M. & Wulf, V. (2005) *The Role of Information Technology in Building and Sustaining the Relational Base of Communities*. En *The Information Society*, Vol. 21, No. 2, pp. 81-89, Taylor & Francis Group. Obtenido en <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972240590925285> Consultado el 19 de Noviembre de 2019.

Lin, N. (1999) *Building a Network Theory of Social Capital*. En *Connections*, Vol 22, No. 1, INSNA pp. 28-51 Obtenido en https://www.researchgate.net/publication/330174615_Building_a_Network_Theory_of_Social_Capital_Theory_and_Research Consultado el 17 de Noviembre de 2019

Melee Reference. (s.f.). Obtenido de Braacket: <https://braacket.com/league/MeleeCDMXstadisticaNOoficial/ranking?fbclid=> Consultado el 12 de febrero de 2020

MeriStation. (14 de Diciembre de 2018). *Super Smash Bros en Números: Evolución en Ventas de Toda la Saga*. Obtenido de MeriStation: https://as.com/meristation/2018/12/13/reportajes/1544728015_427278.html

Nahapiet, J. & Ghoshal, S. (1998) *Social Capital, Intellectual Capital, and the Organizational Advantage*. En *The Academy of Management Review*, Vol. 23, No. 2, pp. 242-

266. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/228314367> Consultado el 15 de Noviembre de 2019.

Newzoo. (2019). *Global Esports Market Report*. Obtenido de Newzoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/> Consultado el 14 de Octubre de 2019

Newzoo. (2020) *Global Esports Market Report*. Obtenido de Newzoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> Consultado el 25 de julio de 2020

Norton, A. (1996) *Filling the 20 Per cent Gap: Francis Fukuyama on Trust and Social Capital*. Agenda, Vol. 3, No. 3, pp.351-358 Obtenido de http://press-files.anu.edu.au/downloads/press/p82851/pdf/review_article01.pdf Consultado el 13 de Noviembre de 2019.

OECD. (s.f.). *What is Social Capital*. Recuperado el 2 de Diciembre de 2019, de OECD: <https://www.oecd.org/insights/37966934.pdf>

Olabuenaga, J. I. (2012). *Metodología de Investigación Cualitativa*. Bilbao: Deusto.

OMS, (1998) Promoción de la Salud Glosario, pág. 30, Recuperado de https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67246/WHO_HPR_HEP_98.1_spa.pdf;jsessionid=5220814270C087F316DB88256A26E837?sequence=1 Consultado el 24 de junio de 2020

Provo, F. (11 de Junio de 2004). *The History of SNK*. Obtenido de GameSpot: <https://www.gamespot.com/articles/the-history-of-snk/1100-6089278/>

Putnam, R. (1995) *Turning Out: The Strange Disappearance of Social Capital in America*. En PS: Political and Science and Politics, Vol 28, No. 4, pp. 664-683. American Political Science

Association. Obtenido de <https://www.uvm.edu/~dguber/POLS293/articles/putnam1.pdf>
Consultado el 12 de Noviembre de 2019.

Putnam, R. (2001) *Social Capital: Measurement and Consequences*. En Isuma: Canadian Journal of Policy Research pp. 41-51. Obtenido de <https://smg.media.mit.edu/library/putnam.pdf>
Consultado el 8 de Noviembre de 2019.

Restrepo, E. (2018). *Etnografía. Alcances, Técnicas y Éticas*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 28 de Noviembre de 2019, de https://www.researchgate.net/publication/327129214_Etnografia_alcances_tecnicas_y_eticas

S. David Kong, M. T. (2011). Competitive Videogames and Social Capital. New Frontiers of Community Formation. Los Angeles, California , Estados Unidos: UCLA Department of Sociology. Recuperado el 17 de Enero de 2019, de <https://fdocuments.net/document/competitive-video-games-and-social-capital-competitive-video-games-and-social.html>

Sanz, S. (2013) *Las Comunidades de Practica son Tendencia*. Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y Comunicación, No. 19, Obtenido de <https://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero19/articles/Article-Sandra-Sanz-Martos.html>
Consultado el 22 de Noviembre de 2019.

SNK. (s.f.). *Metal Slug Official Website*. Obtenido de Story: <https://www.metalslug10th.com/english/history/series1/index.php>

Team Joystick. (s.f.). *HEX: SMASH EDITION*. Obtenido de SmashGG: https://smash.gg/tournaments?per_page=30&filter=%7B%22upcoming%22%3Afalse%2C%22videogameIds%22%3A1%2C%22name%22%3A%22HEX%22%2C%22past%22%3Atrue%7D&page=1 Consultado el 24 de abril de 2020

Team KillJoystick, T. (s.f.). *Team KillJoystick*. Obtenido de www.killjoystick.com.mx/
Consultado el 24 de abril de 2020

Weber, M. (1922). *Economía y Sociedad. Esbozo de Sociología Comprensiva*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica. Obtenido de <https://sociologia1unpsjb.files.wordpress.com/2008/03/weber-economia-y-sociedad.pdf>
Consultado el 30 de Octubre de 2019

Tesis:

Aceves Villarruel, S. (2016) *La Biblioteca-Mediateca “Fernando del Paso” como Creadora de Capital Social* (Tesis de maestría), Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.

López Novelo, R. A. (2011) *La Construcción del Capital Social en las Redes Sociales en Internet: Discutamos México en Facebook*. (Tesis de Doctorado), Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.

Archivos de video:

[East Point Pictures] 2013 Noviembre 26, *The Smash Brothers: Episode 7 – The Robot (Remastered)*, Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=z-1YfhUFtbY> Consultado el 16 de octubre de 2019

[False Swipe Gaming] 2019 Julio 26, *Smash Bros Melee. Competitive Mechanics, EXPLAINED feat. SSBM Tutorials*, Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YT1917eRGFw> Consultado el 27 de Octubre de 2019

Software:

Super Smash Bros (s/v) [Software]. (1999). Japón: Nintendo.

Super Smash Bros Melee (versión 1.02) [Software]. (2001). Japón: Nintendo

Super Smash Bros Brawl (s/v) [Software]. (2008). Japón: Nintendo

Super Smash Bros WIIU (versión 1.1.6.) [Software]. (2016). Japón: Nintendo

Super Smash Bros Ultimate (versión 8.0.0) [Software]. (2018). Japón: Nintendo

Anexos

Anexo 1. Preguntas de entrevista

ENTREVISTA

Nombre del entrevistador: _____

Fecha: _____ Lugar de la entrevista: _____

Nombre del entrevistado: _____

1. ¿Qué opinión tienes de los *esports*?
2. ¿Desde cuando juegas *Super Smash Bros Melee* competitivamente?
3. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la semana a practicar?
4. ¿Cómo te enteraste de los eventos organizados en la ciudad?
5. ¿Desde cuándo asistes a los eventos organizados en la ciudad?
6. ¿Cuál es tu evento favorito?
7. ¿A cuántos torneos nacionales has asistido ya sea como espectador o competidor a nivel nacional?
8. ¿Qué opinión tienes acerca de la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la ciudad de México?
9. ¿Qué miembros de la comunidad consideras han tenido un papel determinante en el desarrollo de la misma?

10. Desde tu punto de vista, ¿Cuál ha sido el mayor logro de la comunidad?
11. Del mismo modo ¿Cuál ha sido su mayor fracaso?
12. ¿Cuál consideras que ha sido a nivel personal, tu mayor logro dentro la comunidad?
(jugador, personal, laboral, etc.)
13. ¿Has establecido relaciones sociales con los miembros de la comunidad?
14. ¿Consideras que has mejorado tus habilidades como jugador al estar en contacto con otros jugadores de la comunidad?
15. ¿Crees que son importantes las relaciones sociales dentro de la comunidad para su desarrollo?
16. ¿Qué significa *Super Smash Bros Melee* para ti?
17. ¿Qué significa la comunidad de *Super Smash Bros Melee* de la ciudad para ti?
18. ¿Cómo ves a la comunidad en los próximos 5 años?

Gracias por su participación.