

Implantan chip a empleados voluntarios

La sociedad belga de marketing digital Newfusion ha implantado -hasta el momento- a ocho de sus empleados un chip bajo la piel que funciona como una "llave" de identificación para abrir puertas o acceder a la computadora. Los empleados se sometieron al implante del microprocesador -del tamaño de un grano de arroz- de manera voluntaria. El objetivo es que esa tecnología subcutánea, que se coloca entre el índice y el pulgar, reemplace a las habituales tarjetas de identificación.



Mundo Digital

eSports

Parte 2

Al igual que en los deportes tradicionales, los electrónicos gozan de trabajo en equipo y de jugadores extraordinarios

**DARDANÉ RODRÍGUEZ VERDUGO/
COLABORACIÓN***

dardane.rodriguez@gmail.com | Ensenada. B. C.

Según la firma de investigación Newzoo los deportes electrónicos generarán más de mil millones de dólares en ingresos para 2019, lo que ha propiciado que grandes compañías de medios de comunicación busquen la manera de entrar en este campo.

Una de ellas es la cadena televisiva de deportes ESPN.

En busca de nuevas áreas de crecimiento, la cadena encontró en los videojuegos competitivos un nuevo campo explotable, es por ello que a inicios de 2016 arrancó con la cobertura de diversos eventos, en particular del Evolution Championship Series (EVO) 2016, evento anual de eSports que se centra exclusivamente en los juegos de lucha como Street Fighter, Tekken o Super Smash Bros.

Después de todo, el autoproclamado "líder mundial en deportes" en la actualidad cubre las competencias de videojuegos más populares como lo son League of Legends, DOTA2 y Counter-Strike:

Global Offensive junto a la NFL, NBA y MLB. Los deportes electrónicos comparten cobertura por primera vez con el resto de los deportes tradicionales tanto en televisión por cable como por medios electrónicos.

En enero de 2017 Movistar España anunció que junto con ESL -plataforma líder del mundo de eSports- lanzarán la apuesta más ambiciosa en lo referente a contenidos de eSports en televisión. Movistar plus integrará en su oferta actual de deportes una programación con los contenidos de eSports.

Los eventos más importantes del mundo eSports como ESL ONE, ESL Intel Extreme, ESL Masters Series se disfrutarán en la plataforma. Cada evento contará hasta con 25 horas en directo y 50 horas de previas.

La cuenta de horas de emisión en su primera temporada sería alrededor de mil horas referenciadas sobre los eSports, así que no es poca cosa; estamos hablando de 800 a mil horas de deporte electrónico en la pantalla tradicional de televisión.

LOS JUGADORES Y LOS EQUIPOS

Al igual que en los deportes tradicionales, eSports gozan de trabajo en equipo y de jugadores extraordinarios, tal como existen deportistas como Pelé, Muhammad Ali o Michael Jordan, en



Los jugadores de eSports deben trabajar en equipo como sucede en la mayoría de los deportes.

los deportes electrónicos existen grandes nombres como Daigo Umehara, dios del Street Fighter y poseedor del récord Guinness como "el jugador más exitoso en los grandes torneos de Street Fighter", o Lee "Faker"

Según la firma de investigación Newzoo los deportes electrónicos generarán más de mil millones de dólares en ingresos para 2019

Sang-hyeok jugador de League of Legends que a los 15 años abandonó sus estudios para unirse a un equipo, o el prodigio Jordan Amer "Miracle-" Al-Barkawi jugado

experto de DOTA2.

Muchos de estos jugadores a pesar de ser los mejores, tienen que jugar en equipo como sucede en la mayoría de los deportes, es por ello que algunos grupos pueden ser conformados por jugadores de talla internacional.

Un caso interesante es el de Danny "Shiptur" Le, quien en 2013 se convirtió en el primer jugador profesional de League of Legends en recibir una visa P-1A de Estados Unidos, categoría para los atletas internacionales.

De esta manera no hay limitantes para los jugadores profesionales ni para los equipos, así es como se logran agrupaciones que funcionan como cualquier otro equipo. Además de jugadores, los equipos cuentan con entrenadores, una dieta especial y patrocinadores. Uno de los mejores equipos es Evil Geniuses, el cual ha participado en 624 torneos y obtenido cerca de 15 millones 352 mil 492 dólares. Este equipo es conocido por abarcar muchas áreas de este medio, pues participa en torneos de Quake, Dota 2, League of Legends, StarCraft II, World of Warcraft, Call of

Duty y Halo. Evil Geniuses es una subsidiaria de GoodGame Agency, propiedad de Amazon.com Inc.

CAMBIO DE PARADIGMA

Las empresas deben de reconsiderar sus modelos de negocio para incluir este segmento que no sólo está dispuesto a ser un participante pasivo, sino que puede comprar los videojuegos, suscripciones, productos y servicios asociados a los mismos.

El paradigma cambia y cada vez se tendrá un mayor número de participantes como jugadores y como espectadores en una tendencia que llegó para quedarse.

*El autor es profesor en el área de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Universidad Tecnológica de Tijuana, campus Ensenada.