

DIARIOS DE CAMPO



VALORANT

Diario #1

City Campus Challenge - Politécnico
Grancolombiano

Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadores,
Periodistas, Público espectador, Hostess
(presentadores)

Fecha: 13 de septiembre de 2023



Espacio

La jornada comenzó a eso de las 9:00 a.m. En la entrada se ubicaban los integrantes del semillero eSports del Politécnico y organizadores del evento “Force Games”, para guiar a los asistentes. Se llevó a cabo en la cafetería de la sede y se adecuó el sitio para albergar todos los aparatos tecnológicos y ambientes necesarios para el desarrollo del evento. El espacio estaba distribuido en pequeñas estaciones para que la audiencia participara; había ambientes para jugar videojuegos distintos a Valorant (como Justdance y un simulador de carreras automovilísticas) y una mesa para los interesados en participar en el desfile cosplayer. En la arena de juego principal se ubicaban jugadores (10 por ronda) y casters (4 en total). A su alrededor estaban los espectadores, en su gran mayoría jóvenes.

Interacción

En todo momento había personas dispersas en la zona y no propiamente enfocadas en el partido. Como lo muestra el mapa, cada uno de los rincones de la habitación estaban permeados por tecnología o espacios donde las personas pudieran entretenerse. La repartición era semejante a los “abiertos de tenis”, donde si bien es cierto que el evento principal son los enfrentamientos deportivos, existen otros espacios de dispersión que le permiten al espectador disfrutar la experiencia del juego. Las personas aunque no se quedaban todo el tiempo en el banco de espectadores, podían ver el juego desde cualquier sitio a través del monitor que lo proyectaba.

Frente a la cobertura, la mesa de los casters estaba muy cerca a la arena de juego, al banco de jugadores y al público. Eran cuatro los que conformaban dicho equipo: dos narraban, uno analizaba jugadas puntuales y otro animaba en los entretiempos. Este último era el único que utilizaba un espacio distinto a su mesa asignada, normalmente transitaba entre la arena de juego y el banco de jugadores, muchas veces con el fin de generar proximidad con la audiencia. Al no ser este un evento propiamente profesional, el público tenía la oportunidad de estar muy cerca a los participantes y casters. Aquí los narradores intentaban en todo momento interactuar con el público y emocionarlos con el relato

Diario #1

City Campus Challenge - Politécnico
Grancolombiano

Método: Observación

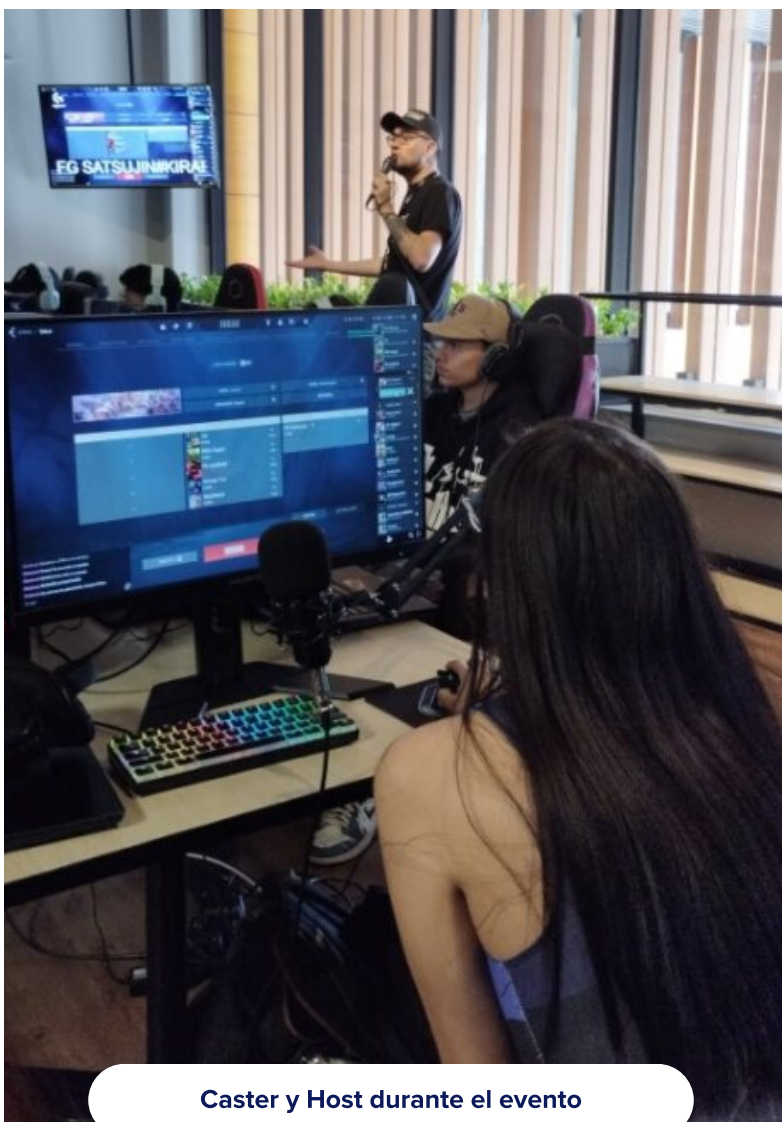
Participantes: Casters, Jugadores,
Periodistas, Público espectador, Hostess
(presentadores)

Fecha: 13 de septiembre de 2023



Casteo

Eran los encargados de llevar el hilo conductor de toda la jornada, desde la explicación de las rondas hasta dinámicas con el público, publicidad de los patrocinadores en el entretiempo y directores de toda la jornada en general. La jerga que empleaban era propia para entendedores del juego y fundamental en la narración de las partidas. Sus vestimentas, formas de discurso e incluso su locución eran informales, hacían chistes y comentarios que buscaban siempre la reacción de los espectadores. Muchas veces la euforia de la audiencia estaba influenciada por la entonación de los mismos locutores; gracias a la emoción del relato, las subidas en el tono de la voz y la precisión al elegir qué jugada o no categorizar como “buenísima” hizo romper en ocasiones el silencio en la sala.



Caster y Host durante el evento

Diario #2

Final Valorant Changers 2023

Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadoras, Periodistas, Público espectador, Hostess (presentadoras)

Fecha: 15 de octubre de 2023



Casters del evento

Espacio

El streaming juega un papel fundamental en el consumo de los juegos y de los esports, ya que a través del fortalecimiento como disciplina deportiva le ha dado reproductividad. En este evento, también se vió a los casters y hostess interactuando de manera online con los espectadores tanto en plataformas como Twitch y redes sociales como Youtube, Instagram y Twitter. Por medio de estas comparten sus opiniones de las competiciones de Valorant, los resultados esperados y opiniones acerca de las jugadoras.

Al terminar las rondas (13 rondas en total) personas especializadas diferentes a los hostess y los casters, se encargaban de explicar un panorama de las partidas, lo que permitía: El evento presentaba diferentes arenas, lugares donde se desarrollaron diferentes videojuegos como actividades integrativas para disfrutar de manera más completa la experiencia de la competición. Las personas en el Movistar Arena que estaban en el primer piso con boletería Platea tenían acceso a espacios para jugar Just Dance, Call of Duty, Gran Turismo y otros juegos más. Además, un minitorneo de Valorant entre los asistentes, la presentación de un desfile de cosplay y representantes de FreeStyle a nivel mundial.

Interacción con el público

Los hostess del evento se encargan de crear expectativas del evento, comparten las expectativas del público acerca de que equipo apoyan, si juegan Valorant o son sólo espectadores, cuánto conocen del “lore” (historia del juego) y de las modalidades de juego. Así los asistentes del evento se familiarizan, cuentan sus experiencias alrededor del juego y la interacción entre los actores (casters, hostess, analistas, jugadores y espectadores) es más directa.

Casteo

Las dos casters a cargo manejaron un lenguaje llamativo y acorde a la temporalidad del juego. En el “Game Changers” destacaron puntos de análisis como el tono de voz, las expresiones informales y con términos relacionados al funcionamiento del juego, además de la rapidez de la narración que se necesita al ser un juego shooter. El apoyo de las marcas significa impacta y visibiliza las competiciones. En este evento participaron: Páramo, Páramo Lab, TBL live, Trident, Jumbo, Pony Malta, Alpin, Nike, U Beat, LVP, Group Media Pro. Se trató de uno de los eventos más importantes de eSports a nivel mundial y Colombia fue anfitriona por primera vez de un evento de tal alcance. Una iniciativa que complementará la temporada competitiva al crear oportunidades y visibilidad para mujeres en la comunidad gamer.

Diario #3

Challengers Spain: Rising Mediamarkt
INTEL SPLIT 2 2023

Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadoras,
Periodistas, Público espectador, Hostess
(presentadores)

Fecha: 10 de junio de 2023

Espacio

En esta ocasión la distribución del evento se enfocó en la transmisión vía *stream* y el espacio se distribuyó en cuatro elementos principalmente: Visión del partido, información del juego (contador de puntaje y tiempo), cámara de jugadores y el chat. Aquí los casters hacían apariciones breves entre los cambios de rondas, antes y después de que terminara la jornada. En el caso de los espectadores, el tema del espacio podía ajustarse con base a sus comodidades, ya que Twitch le permitió al usuario jugar con el formato que mejor se acomode a sus necesidades (ampliar o disminuir la pantalla, elegir solo escuchar el audio o mirar en paralelo junto a los comentarios del chat).



Interacción

En el chat, los usuarios hacían uso de los *emotes* (algunos pagos y otros de uso libre) para reaccionar a algún comentario, jugada o momento alusivo al evento. Las personas además podían enviar mensajes escritos pero con ciertas restricciones ya que en esta plataforma, el que transmite tiene la potestad de censurar o expulsar a los usuarios que manejen un lenguaje inapropiado o que infrinjan las normas de la comunidad. Los casters a su vez pese a no poder responder directamente a los comentarios, involucraban a la audiencia con encuestas y trivias frente a preguntas relacionadas a los equipos.

Diario #3

Challengers Spain: Rising Mediamarkt
INTEL SPLIT 2 2023

Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadoras,
Periodistas, Público espectador, Hostess
(presentadores)

Fecha: 10 de junio de 2023

Casteo

Previo al inicio del juego, hubo un análisis previo de los equipos a participar y la preparación de los participantes para el encuentro. Para ello mostraron estadísticas y cifras del rendimiento individual y colectivo de los deportistas. En esta ocasión los casters no ocuparon tanto tiempo en pantalla ya que el enfoque principal siempre fue el desarrollo de la jornada.

Durante el juego, la narración era constante. La entonación provocaba emociones en el relato y pese a que la locución era rápida, en medio de jugadas el analista se encargaba de hacer comentarios sobre las jugadas. En pantalla se mostraba las repeticiones de los momentos más destacables durante el juego y entre las reacciones de los casters habían chistes, comentarios informales entre ellos e incluso gritos de euforia.

Posterior al partido hubo dos espacios importantes en la transmisión:

1. **Cubrimiento periodístico a los vencedores:** se leyeron comentarios de los espectadores en el chat y se ahondó sobre cómo los deportistas se sentían frente al triunfo. Constantemente había un *friendly reminder* en el chat y por parte de los casters sobre el buen trato dentro de la comunidad y con los jugadores.
2. **Análisis del partido:** Aquí participaron tres casters distintos a los anteriores. Su espacio trató sobre los resultados del juego, el análisis de lo que para ellos habían sido las mejores jugadas y el MVP de la jornada (mejor jugador del partido).

Es importante destacar que en todo momento mostraban a sus patrocinadores en pantalla o hacían mención de ellos durante su relato.

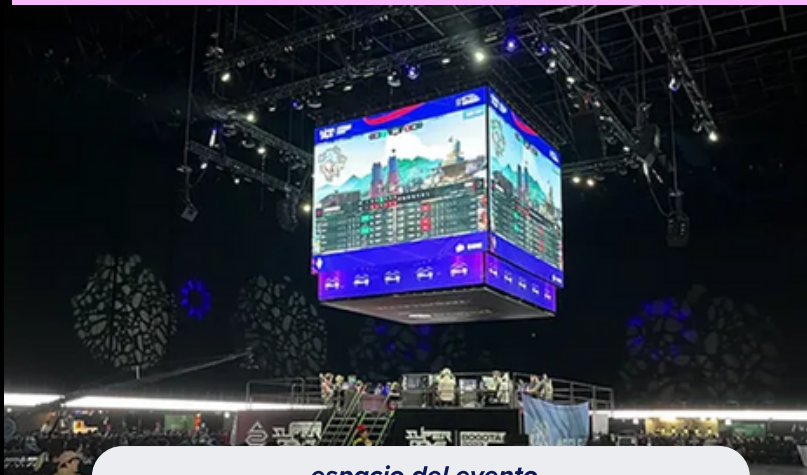
Diario #4

Superdome LATAM Gran final

Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadoras, Periodistas, Público espectador, Hostess (presentadores)

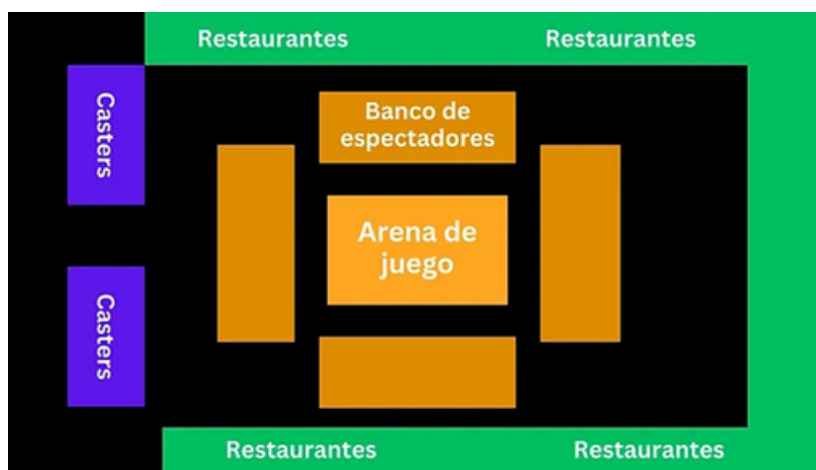
Fecha: 11 de noviembre de 2023



espacio del evento

Espacio

A diferencia de los demás eventos, este no contaba con las tradicionales “arenas temáticas”. El espacio del sitio situaba toda su atención en el lugar de juego de los equipos. El público estaba alrededor del diamante principal y su organización era similar a los enfrentamientos del boxeo, ya que incluso la ambientación del encuentro se asimilaba a los famosos rings, probablemente porque la organización de dichos torneos se adecua al espacio en el que se ejecute, pese a tratarse de la misma disciplina o videojuego. Frente a los casters, estos se ubicaban en cabinas abiertas de espaldas a los jugadores y el público. Así mismo la publicidad de los patrocinadores del evento era constante, circulaba alrededor del coliseo de forma constante y en las cabinas de los casters había productos de las marcas referidas.



Mapa de la distribución del espacio del evento

Interacción con el público

Tal y como en los eventos anteriores, los casters y hostess buscaron la forma de generar las reacciones de los espectadores. Por un lado, los narradores lo hacían mientras transcurría el juego y por otro los analistas cumplían dicha función con el público virtual. Una particularidad de este encuentro es que la audiencia pudo interactuar mucho más con los deportistas que en otros, por lo menos mientras los jugadores ingresaban a la arena a mitad de los entretiempos.

Diario #4

Superdome LATAM Gran final

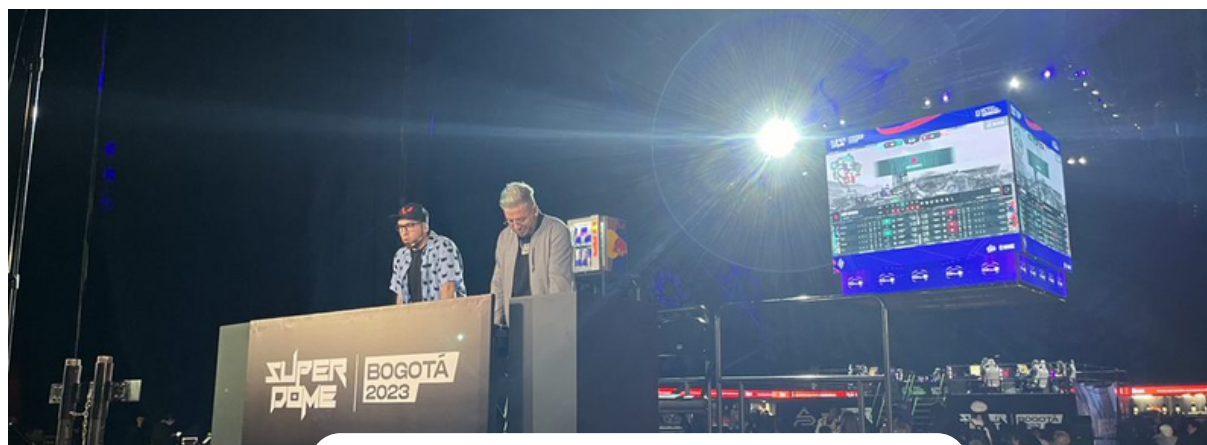
Método: Observación

Participantes: Casters, Jugadoras, Periodistas, Público espectador, Hostess (presentadores)

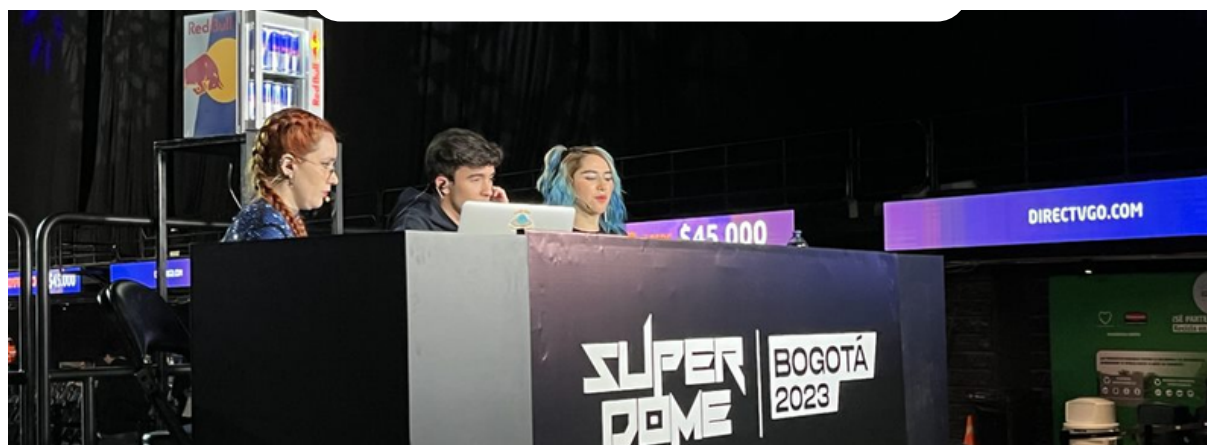
Fecha: 11 de noviembre de 2023



Mapa de la distribución del espacio del evento



Castores del evento



Ejercicio de casteo

El acompañamiento de los casters a lo largo de toda la jornada debía intentar alinear todas las perspectivas del juego. Dos los encargados de la locución, entre ambos se turnaban para relatar cada una de las rondas y estas duraban entre 25 a 40 minutos ya que dependía del rendimiento de los deportistas. Los cambios en la entonación acentuaban las jugadas relevantes de la jornada e incentivaban a la reacción del público. En total eran cinco las caras de la transmisión: dos locutores y tres comentaristas/analistas. Estos últimos intervenían al finalizar las rondas, ahondaban en las habilidades individuales y colectivas de los jugadores. Durante las partidas no aparecían por lo que podría decirse que su participación era off game (fuera de juego) y estaba dedicada mayoritariamente al público vía streaming que esperaba el evento desde la plataforma Twitch.