



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN EN
TURISMO Y HOTELERÍA

Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima
Metropolitana, 2023.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Administración en Turismo y Hotelería

AUTORES:

Moriya Castope, Ruben (orcid.org/0000-0002-1793-6628)

Ramos Pisces, Krystal Elizabeth (orcid.org/0000-0002-8514-805X)

ASESORA:

Mg. Gavidia Farro de Friedemann, Martha Zulma (orcid.org/0000-0002-7651-7247)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión Turística

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi mascota de la infancia, Dinka. A mi familia. También a las personas que los conocí gracias a los videojuegos: Gabriel, Javier, Nahim y Lukas.

Moriya Castope Ruben

Dedico este trabajo a mi familia, porque me han brindado su apoyo incondicional en todo momento, también agradezco a mi pareja por apoyarme y alentarme a seguir hasta el final.

Krystal Elizabeth Ramos Pisces

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad César Vallejo y a nuestro asesor del noveno ciclo Mg. Lázaro Velásquez, José Francisco y a nuestra asesora del décimo ciclo Gavidia Farro de Friedemann, Martha Zulma por sus consejos, enseñanzas, por su paciencia y por orientarnos durante el proceso de esta investigación.

Moriya Castope, Ruben

Ramos Pisces, Krystal Elizabeth

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN EN TURISMO Y HOTELERÍA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GAVIDIA FARRO DE FRIEDEMANN MARTHA ZULMA, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES de la escuela profesional de ADMINISTRACIÓN EN TURISMO Y HOTELERÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023", cuyos autores son MORIYA CASTOPE RUBEN, RAMOS PISCES KRYSTAL ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 6.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 29 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GAVIDIA FARRO DE FRIEDEMANN MARTHA ZULMA DNI: 06049202 ORCID: 0000-0002-7651-7247	Firmado electrónicamente por: MDEFRI el 29-11- 2023 20:25:59

Código documento Trilce: TRI - 0672170



DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS AUTORES



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE ADMINISTRACIÓN EN TURISMO Y HOTELERÍA

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, MORIYA CASTOPE RUBEN, RAMOS PISCES KRYSTAL ELIZABETH estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES de la escuela profesional de ADMINISTRACIÓN EN TURISMO Y HOTELERÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
KRYSTAL ELIZABETH RAMOS PISCES DNI: 72534004 ORCID: 0000-0002-8514-805X	Firmado electrónicamente por: KRAMOSPI el 29-11-2023 13:06:57
RUBEN MORIYA CASTOPE DNI: 77177459 ORCID: 0000-0002-1793-6628	Firmado electrónicamente por: MMORIYACA el 29-11-2023 08:35:53

Código documento Trilce: TRI - 0672171



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS AUTORES.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo, enfoque y diseño de investigación	13
3.2. Categoría, sub categoría y matriz de categorización	13
3.3. Escenario de estudio.....	13
3.4. Participantes	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.6. Procedimientos	14
3.7. Rigor científico	15
3.8. Método de análisis de información.....	16
3.9. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	17
V. CONCLUSIONES.....	61
VI. RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS	63
ANEXOS	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diferencia entre deporte tradicional y deporte electrónico	10
Figura 2. Motivaciones turísticas	11
Figura 3. Orígenes de motivación para esportar eventos E-sports.....	31

RESUMEN

Los E-sports o deportes electrónicos se definen como una rama de las actividades deportivas en donde los jugadores desarrollan y perfeccionan habilidades mentales y físicas. Este fenómeno, que destaca especialmente en competiciones de videojuegos, también puede incorporar aspectos turísticos al atraer a participantes y espectadores de diversas partes del mundo, generando así un impacto significativo en la industria turística. Por tanto, la presente investigación tuvo como objetivos específicos: a) analizar las motivaciones turísticas generales para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023 y b) analizar las motivaciones turísticas particulares para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023. La investigación fue de diseño fenomenológico, de enfoque cualitativo. Se llegó a la conclusión que las principales motivaciones turísticas para participar en eventos E-sports destacan en: a) la oportunidad de socialización, b) la oportunidad de aprendizaje, c) disfrute y emoción del evento. Además, la toxicidad de las comunidades y rivalidad de los E-sports afecta en la imagen del evento de los deportes electrónicos. Se recomienda a los futuros investigadores realizar investigaciones sobre otros factores motivacionales no considerados en el presente estudio, tales como la motivación por factores económicos, ubicación geográfica entre otros posibles factores.

Palabras clave: E-sports, motivaciones turísticas, socialización, aprendizaje, emoción.

ABSTRACT

E-sports or electronic sports are defined as a branch of sports activities where players develop and perfect mental and physical skills. This phenomenon, which stands out especially in video game competitions, can also incorporate tourism aspects by attracting participants and spectators from different parts of the world, thus generating a significant impact on the tourism industry. Therefore, the specific objectives of this research were: a) to analyze the general tourist motivations to participate in E-sports events in Metropolitan Lima, 2023 and b) to analyze the particular tourist motivations to participate in E-sports events in Metropolitan Lima, 2023. The research was of phenomenological design, with a qualitative approach. It was concluded that the main tourist motivations to participate in E-sports events are: a) the opportunity to socialize, b) the opportunity to learn, c) enjoyment and excitement of the event. In addition, the toxicity of E-sports communities and rivalry affects the image of the E-sports event. It is recommended that future researchers conduct research on other motivational factors not considered in the present study, such as motivation by economic factors, geographic location among other possible factors.

Keywords: E-sports, tourist motivations, socialization, learning, emotion.

I. INTRODUCCIÓN

Las motivaciones turísticas son un campo de estudio fundamental para comprender los factores que impulsan a las personas a viajar y explorar destinos turísticos, donde nos permiten analizar y conocer las necesidades, expectativas y deseos de las personas, así como los factores que influyen en sus decisiones de viaje. Según como lo resaltan los autores Cooper et.al (1993) donde señalan que la definición clásica de motivación deriva de la palabra "motivar", que significa "animar a una persona a actuar de una cierta manera" o "despertar su interés". Es por ello, que nos ayuda a descubrir qué impulsa a las personas a buscar experiencias turísticas, ya sea para relajarse, aprender sobre otras culturas, disfrutar de actividades de ocio o embarcarse en aventuras emocionantes. Además, también nos proporciona información valiosa sobre las preferencias y tendencias de los turistas, lo que resulta crucial para el diseño y la promoción de destinos turísticos atractivos.

El turismo se ha convertido en una actividad ampliamente practicada y cada vez más importante en la vida de las personas. Algunas de las motivaciones turísticas más comunes incluyen la búsqueda de relajación, la aventura, el descubrimiento cultural, la interacción social, el ocio, la escapada de la rutina diaria y el disfrute de la naturaleza, como también, el entretenimiento que es importante en las motivaciones turísticas. Muchos viajeros buscan disfrutar de eventos deportivos, conciertos, parques temáticos, vida nocturna animada y actividades de ocio en general durante su viaje.

Los E-sports según el autor Espinoza (2021) se refiere como la expresión de la psicomotricidad utilizando las tecnologías de la información y comunicación, es decir, que tiene características de carácter competitivo, con normas regulatorios y lúdico, donde los participantes comparan sus habilidades y tengan una fuerte intención de superación.

Por otro lado, los E-sports, o deportes electrónicos, han experimentado un crecimiento vertiginoso en los últimos años, convirtiéndose en una forma popular de entretenimiento y competición a nivel global. Con millones de seguidores y jugadores en todo el mundo, los E-sports han transformado la

manera en que se vive y se disfruta el mundo de los videojuegos. Sin embargo, más allá de ser simplemente un pasatiempo, los E-sports también ofrecen oportunidades de participación activa en diferentes roles. Según Orús (2021) a través del portal estadístico de Statista afirma que en 2020 las competiciones de videojuegos también conocidos como E-sports generaron un ingreso anual estimado de 940 millones de dólares. Sin embargo, se espera que estos números continúen creciendo en los próximos años hasta llegar a más de 4.700 millones de dólares en 2030, esto da indicios que los deportes electrónicos contribuyen al desarrollo socioeconómico en donde se practica.

Además, en la realidad peruana según el autor Vásquez (2023) detalla que se calcula que el mercado de deportes electrónicos en Perú genera alrededor de 3 millones de dólares, ubicándose en la sexta posición dentro de Latinoamérica, cuyo mercado total asciende a aproximadamente 100 millones. En los últimos años, se ha experimentado un crecimiento promedio del 7% anual, siendo México, Brasil y Argentina los principales actores en la región. En el caso peruano, los ingresos generados por los deportes electrónicos provienen principalmente de los patrocinios, que representan el 70%, seguidos por los derechos de imagen y transmisión con un 15%. El porcentaje restante proviene de la producción y organización de eventos, así como de la venta de entradas y mercancía.

En la realidad peruana muchos son consumidores activos de videojuegos, a pesar de ello, no destaca en ser parte de una audiencia activa de los eventos E-sports, esto podría ser ocasionado por una motivación insuficiente en asistir a estas actividades. Las razones podrían ser las siguientes causas: a) desconexión con la comunidad del deporte E-sports, b) escasa oferta de eventos E-sports y c) la escasa existencia de clubes con gran potencial competitivo. Según Melgarejo (2022), realizó una serie de entrevistas a expertos en temas de gestión de E-sport, en donde Xavier Oswald afirma que la escena local necesita clubes fuertes y es básicamente el trabajo principal del club para hacer una buena labor con la creación de base de fans para retener la inversión. En la situación peruana necesita dos o tres grandes

clubes para traer a los socios. Lo más importante es ser capaz de construir una base sólida y comprometida de fans.

Las motivaciones turísticas en el ámbito de los E-sports se centran en la competencia, la conexión con la comunidad, la experiencia en vivo, la admiración de jugadores que participan en E-sports y el entretenimiento general. Los eventos de E-sports ofrecen a las personas que están dedicadas a este juego (público fanático) la oportunidad de disfrutar de su pasión por los videojuegos, compartir experiencias con otros aficionados y ser parte de una comunidad global en constante crecimiento.

Según el autor Vizcanio (2021) en Latinoamérica, México se posiciona como la ciudad con las condiciones más aptas para el videojuego (gaming), pese a su posición en este estudio, puesto que ocupa el lugar 43, seguida de Sao Paulo en el 52 y Lima en el 58.

La presente investigación tiene como finalidad formular las siguientes preguntas de investigación general: ¿Cómo son las motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023? Teniendo también como problemas específicos ¿Cómo son las motivaciones turísticas generales para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023? ¿Cómo son las motivaciones turísticas particulares para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023?

El presente trabajo de investigación es importante porque permite entender la motivación actual de las personas para participar en los E-sports. Con la información obtenida y el conocimiento teórico, también será posible crear una mejor base para la estructura de la entrevista. Esta justificación se desarrolla de manera práctica porque este estudio contribuirá a la comprensión y análisis de las motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, sirviendo para futuras investigaciones. Además, en función de las respuestas de la entrevista, se pretende recopilar, analizar y sintetizar recomendaciones que beneficiarán y facilitarán la participación en eventos de deportes electrónicos. Se justifica teóricamente debido a que se basa en teorías relacionadas a la motivación

turística que sirve como base para plantear el presente proyecto. Metodológicamente, sigue procedimientos de investigación científica validados, utilizando técnicas e instrumentos para garantizar que la información recopilada se considere válida para un análisis posterior que conduzca a resultados y conclusiones apropiados. Se desarrollará la entrevista semiestructurada que recoja información demográfica de los participantes, su nivel de interés en los E-sports, las razones por las que asisten a eventos en vivo y su experiencia turística durante el evento. También se incluirán preguntas sobre sus experiencias y la satisfacción con un evento E-sports.

La presente investigación plantea el siguiente objetivo general: Analizar las motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023. Teniendo también como objetivos específicos: Analizar las motivaciones turísticas generales para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023. Analizar las motivaciones turísticas particulares para participar en evento de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En el presente estudio se recopiló información de artículos científicos de revistas científicas a nivel internacional relacionados a la unidad temática motivaciones turísticas, en donde se consideró las categorías de: motivaciones generales y motivaciones particulares. (ANEXO 02)

A continuación, se precisa algunos antecedentes que abordan la temática de los eventos E-sports, en donde se detalla:

León et al. (2022) en su investigación titulada “eSports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings” tuvo como objetivo evaluar los sucesos relacionados con los E-sports desde el punto de vista de un turista potencial. Los principales hallazgos de la investigación afirman que la percepción del turista sobre los eventos E-sport se relacionan con la calidad de realización del evento, la percepción del evento, la imagen de destino y la satisfacción. Además, los resultados mostraron que las instalaciones del evento y los servicios de calidad son factores claves para aumentar la participación en las actividades de los eventos E-sport.

Zaib et al. (2022) en su investigación “Esports as playful consumption experiences: Examining the antecedents and consequences of game engagement” tuvo como objetivo proponer y probar un modelo conceptual que identifique las experiencias de consumo lúdico como impulsores potenciales del compromiso de los consumidores con los videojuegos de deportes electrónicos, el cual llevó un enfoque cuantitativo. Los principales resultados de la investigación indican que las experiencias lúdicas de consumo, como las experiencias sensoriales, el disfrute, la implicación emocional y la excitación, tienen una influencia positiva en la participación del consumidor en los juegos de E-sports y en sus intenciones continuas de jugar, el boca a boca electrónico y las reseñas en línea. Además, se encontró que el compromiso del consumidor con los juegos de E-sports es un constructo multidimensional que involucra dimensiones cognitivas, conductuales y afectivas.

Macey et al. (2022) en su investigación titulada “Does esports spectating influence game consumption?”, tuvo como objetivo examinar cómo los espectadores de deportes electrónicos afectan al consumo de juegos (ver, jugar y comprar), cuyo enfoque es cuantitativo. Los resultados del estudio sugieren que ver deportes electrónicos puede tener un impacto significativo en el consumo de juegos. Puede existir una conexión significativa entre las motivaciones para ser espectador de E-sport y la motivación para jugar juegos en general. Por ejemplo, aunque la interacción social no sea una motivación directa para presenciar los juegos, podría mejorar significativamente la calidad de la experiencia global al permitir la participación en conversaciones sobre el juego.

Pu et al. (2021) en su investigación titulada “Virtual games meet physical playground: exploring and measuring motivations for live esports event attendance” tuvo como objetivo explorar los factores motivacionales que influyen en los fanáticos a asistir a eventos E-sport en vivo, a su vez, examinar las diferencias de motivo de asistencia entre los deportes electrónicos y deportes tradicionales. Su enfoque de investigación es mixto. Los hallazgos encontrados indican que los espectadores de deportes electrónicos y tradicionales comparten motivos similares de audiencia de eventos, como el escape y el juego, drama, que satisface las necesidades intrínsecas de disfrute y placer de un individuo.

Aldweik (2020) en su investigación titulada “Influence of Event Image and Destination Image on Visitor Satisfaction and Intentions to Revisit” tuvo como objetivo explicar los efectos de las variables imagen del evento e imagen del destino sobre la satisfacción del visitante y las intenciones de volver a visitarlo, además se han analizado las diferencias entre estas variables en función de la frecuencia de visita. Los resultados más resaltantes fueron las siguientes: 1. La imagen del destino tiene un efecto positivo en la imagen del evento; 2. Tanto la imagen del evento como la imagen del destino tienen un efecto positivo en la satisfacción del visitante y su intención de volver a visitar; 3. Cuanto mayor sea la frecuencia de visita al evento, más tiempo

durará el tiempo pasado en el destino con más satisfacción e intención de volver a visitarlo y formación de imágenes del destino.

Thompson et al. (2022) en su investigación titulada “Developing esport tourism through fandom experience at in-person events” tuvo como objetivo examinar qué factores en línea y experienciales puede influir en los jugadores y espectadores de los deportes electrónicos para asistir a eventos físico potencial para convertirse en un nuevo subsector de turismo. Los hallazgos enfatizan la importancia de las experiencias sociales e interactivas para generar amistad y un sentido perceptivo de pertenencia con la comunidad y el equipo en los eventos.

Vegara et al. (2020) en su investigación titulada “Factors Influencing the Tourist’s Future Intentions in Small-Scale Sports Events” tuvo como objetivo determinar los factores que influyen en las intenciones futuras de los turistas involucrados en eventos deportivos de pequeña escala, dicha investigación cuenta con un enfoque cuantitativo. Los resultados muestran cómo los estímulos centrados en la calidad percibida de la comunicación y el personal, así como la imagen del destino, influyen significativamente en la satisfacción del turista activo deportivo (organismo), lo que influye significativamente en la respuesta de los participantes a un comportamiento futuro de regreso al evento deportivo o destino (comportamiento futuro).

Newland y Jung-Eun (2020) en su investigación titulada “Active sport event participants’ behavioural intentions: Leveraging outcomes for future attendance and visitation” tuvo como objetivo investigar la influencia de los atributos de un evento deportivo, tales como: reputación del evento, historia del evento, costos, escenarios y nivel de competencia; influye en el comportamiento del visitante/turista, la cual tiene como enfoque cuantitativo. Los hallazgos revelaron que tanto los atributos del evento como del destino influyeron directa e indirectamente en las intenciones de comportamiento de los turistas deportivos activos. Además, se observó que los atributos del destino tuvieron un impacto directo en las intenciones conductuales de visitar el destino en el futuro.

Jeong et al. (2020) en su investigación titulada "Understanding Active Sport Tourist Behaviors in Small-Scale Sports Events: Stimulus-Organism-Response Approach" tuvo como objetivo investigar las relaciones estructurales entre las experiencias emocionales, el valor percibido, la satisfacción del turista y la lealtad al destino en el contexto de eventos deportivos recurrentes a pequeña escala mediante la adopción de la teoría de estímulo-organismo-respuesta, dicha investigación cuenta con un enfoque cuantitativo. En conclusión, las experiencias emocionales influyen en el valor funcional y el valor emocional; el valor funcional sobre la satisfacción del turista y la lealtad al destino, y la satisfacción del turista sobre la lealtad al destino.

Irwin et al. (2023) en su investigación titulada "Consuming esports and trash talking: how do social norms and moderating attributes influence behaviour?" tuvo como objetivo ver cómo las comunidades reaccionan, juzgan y analizan los actos de lenguaje basura presentados en los deportes electrónicos. Los resultados de este estudio muestran cómo los consumidores de esports utilizan los foros en línea para observar, analizar y debatir la forma en que los jugadores profesionales intercambian insultos. Mientras que los consumidores de esports identifican las normas sociales descriptivas y subjetivas de la práctica del "trash talk", también reconocen como los atributos moderadores de comportamiento, individuales y contextuales influyen en el comportamiento de los jugadores.

Siguiendo con la exploración investigativa, se recopiló información relevante sobre las bases teóricas:

Motivaciones turísticas: según Flores (1974) define: dos tipos de motivaciones, por el cual, se califica para ser categorías de la investigación: a) motivaciones generales y b) motivaciones particulares. El primero está asociado con la presión colectiva y presentan características motivacionales comunes; y el segundo está vinculado con las decisiones personales. Dentro de las motivaciones generales se consideraron 3 de las 4 subcategorías.

El primero es la motivación por evasión: en donde se define como una salida del entorno habitual para experimentar nuevas sensaciones, así mismo, Crompton (1979), citado por Beltran y Parra (2017) reafirma que la motivación principal de las personas es salir de su entorno habitual, física y socialmente, motivando la relación de los E-sport en su interacción social con la comunidad. Los jugadores activos de videojuegos por lo general tienen los hábitos repetitivos al dedicar el tiempo y esfuerzo a sus juegos preferidos. Sin embargo, los eventos de E-sports pueden ser una motivación para buscar un cambio de ambiente y experimentar algo diferente.

El segundo es la motivación por el gregarismo, este se define como el deseo de viajar cuando otras personas viajan, esto se puede evidenciar también en un contexto E-sports, la evidencia literaria muestra que la comunidad en torno a los E-sports puede ser muy influyente para los espectadores, ya que comparten intereses comunes, esta conexión con otros fanáticos puede aumentar el sentido de pertenencia y entusiasmo por los eventos de E-sports, lo que a su vez motiva a los espectadores a asistir.

Por último, la motivación por hábito, esto se define como el regreso de volver a visitar un lugar por experiencias anteriores, para que en un evento E-sports pueda generar una intención de asistencia se tiene que considerar la experiencia y satisfacción que se haya percibido de un evento previo, factores como la calidad del evento, calidad del entorno son factores a considerar.

Flores (1974) en las motivaciones particulares hace mención a 8 factores motivacionales, en lo cual se consideró tres de ellos para esta investigación: a) la primera es diversión personal en lo cual tiene como definición el deseo de divertirse en un viaje. Lo que se puede encontrar como diversión en un evento E-sports es en el contenido que se le puede ofrecer al espectador, dentro de ello podría ser la competitividad de los equipos, interacción con los fanáticos y el sentido de comunidad que generan estos equipos.

b) El segundo es la motivación por cultura, donde el autor considera que la cultura como el arte, baile, historia, etc, coexisten con la motivación del

turista. Los E-sports tienen una línea de mucho esfuerzo por la creación del arte en sus diseños de personajes, muchas veces estos iconos virtuales son interpretados en vida por la comunidad, además la experiencia lúdica ofrecida en estos escenarios, son factores clave para la satisfacción del espectador.

Por último, c) motivación por deporte, (Matías, 2016, citado por Yuste, 2016) señala que tanto los deportes tradicionales como los deportes electrónicos son considerados como formas de actividad deportiva, siendo la carga diferente para cada uno. Mientras que los deportes tradicionales son más exigentes físicamente, en los E-sports las exigencias suelen ser más de carácter mental.

Figura 1. Diferencia entre deporte tradicional y deporte electrónico

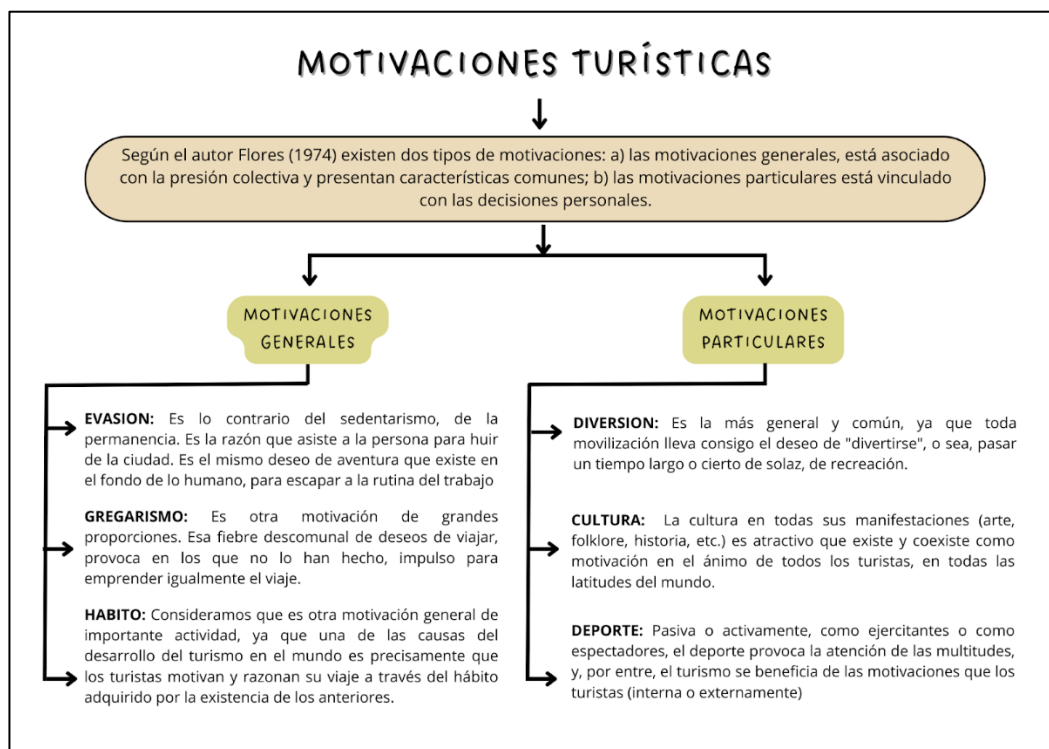


Fuente: Único

Adicionalmente, Flores (1974) considera que es importante realizar un seguimiento periódico de las motivaciones turísticas y evaluar su impacto en la industria del turismo a través de las políticas turísticas. Además, se menciona la posibilidad de crear nuevos centros de interés o atención con el

fin de estimular el deseo de otros turistas. Esto implica la identificación de nuevos atractivos turísticos, eventos o actividades que puedan generar interés y atraer a más visitantes al destino.

Figura 2. Motivaciones turísticas



Fuente: Único

En la siguiente investigación se consideró un marco conceptual referente al tema:

E-sport: Se refieren a competiciones organizadas de videojuegos, donde jugadores individuales o equipos compiten entre sí por un premio para los ganadores.

Toxicidad: Se utiliza para describir comportamientos o relaciones que son perjudiciales o negativos para la salud mental y emocional de las personas involucradas.

Intrínsecas: Es el motivo de llevar a cabo una acción cuando no hay recompensa externa de por medio.

Gregarismo: Se refiere a los impulsos o deseos de las personas con la búsqueda y participación en actividades grupales.

Lúdico: Son actividades relacionadas con el juego y la diversión, ya sea en forma de juegos de azar u otras formas de entretenimiento (videojuegos). Palabras sinónimas incluyen recreativo, divertido, entretenido o jugueteo.

Valor funcional: Beneficio práctico o utilidad de algo en un sentido más amplio. Por ejemplo, el valor funcional de una habilidad, proceso o herramienta en términos de su contribución a un propósito específico.

Experiencia emocional: Conjunto de emociones y sentimientos que una persona experimenta en respuesta a diversas situaciones, estímulos o interacciones.

Trash talk: Se utiliza para un discurso provocativo, insultante o despectivo dirigido hacia un oponente en el contexto de competiciones deportivas o actividades competitivas, incluyendo los deportes electrónicos y los videojuegos.

Gaming: Abarca una amplia gama de actividades relacionadas con los videojuegos, que van desde juegos casuales en dispositivos móviles hasta juegos competitivos en línea, conocidos como deportes electrónicos.

Fandom: Es un grupo de seguidores sobre intereses comunes, en donde actúan en conjunto y tienen formada una identidad colectiva.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, enfoque y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica. Según Escudero, C. y Cortez, L. (2018) indican: “la investigación básica está orientada a encontrar leyes o principios básicos, profundizando en el concepto de ciencia y teniendo en cuenta como punto de partida para el estudio de fenómenos o hechos.”

3.1.2. Enfoque

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, según Quecedo y Castaño (2003) afirma: “puede definirse la metodología cualitativa como la investigación que genera datos descriptivos: el lenguaje hablado o escrito de las personas y el comportamiento observable.” (p. 7).

3.1.3. Diseño de investigación

Este estudio se desarrollará mediante un diseño fenomenológico, según Castillo (2020) se entiende como: “La fenomenología excluye las teorías, opiniones, creencias, y suposiciones sobre experiencias vividas y se interesa por describirlas en detalle y mostrar sus significados” (pág. 9).

3.2. Categoría, sub categoría y matriz de categorización

Se consideraron de la unidad temática Motivaciones turísticas lo siguiente: Generales: hábito, evasión y gregarismo; Particulares: diversión, cultura y deporte. La matriz de consistencia se encuentra en el ANEXO 03.

3.3. Escenario de estudio

El presente estudio se ejecutará en Lima Metropolitana. En donde se identificará y analizará las motivaciones turísticas que impulsan a las personas a participar en eventos de E-sports.

3.4. Participantes

Los criterios de inclusión son: a) que estén involucrados en el mundo de los E-sports tanto como jugadores profesionales, jugadores casuales y espectadores; b) estos tienen que cumplir con la mayoría de edad (18 años en adelante).

La presente investigación aplicará la guía de entrevista a 10 participantes, quienes brindarán la información relevante para luego poder procesarla y analizarla (saturación de categoría). Los datos se vuelven repetitivos o redundantes y los nuevos análisis confirman lo que se ha fundamentado (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Feria et al. (2020) afirma “las herramientas que utilizan los investigadores para recopilar y registrar información incluyen: guías de observación, guías de entrevistas, guías de encuestas, guías de revisión de documentos y pruebas” (pág. 3).

Esta investigación se utilizará la guía de entrevista como técnica de recolección de datos, que consiste en hacer preguntas a los participantes voluntarios y a su vez registrar todas las respuestas obtenidas. Estas entrevistas se realizarán en un ambiente virtual y presencial.

Es por ello, que este estudio utilizará una entrevista semiestructurada, el cual permita que las preguntas formuladas se logren adaptar de manera flexible a las respuestas de los encuestados, asegurando así que se pueda alentar a los participantes a que se vuelva interesante para conversar o para que brinde más detalles de ello. Asimismo, el instrumento que se utilizará será la guía de entrevista el cual se realizarán 19 preguntas. La función principal de esta herramienta es registrar toda la información proporcionada de los entrevistados.

3.6. Procedimientos

La recolección de datos se realizará mediante las técnicas de entrevista en profundidad y observación, y los instrumentos utilizados será la guía de entrevista. Asimismo, luego de haber realizado la selección de contenidos,

se desarrollará la prueba de validez y confiabilidad según el enfoque elegido para esta investigación, el cual es cualitativo, donde se dará pase a la evaluación de expertos, verificación de ítem por ítem y auditoría externa. Con la finalidad de comprobar si el instrumento es apto para el desarrollo de las entrevistas y la salida de campo.

Por otro lado, el instrumento que se designará para la categoría de motivaciones turísticas generales será la guía de entrevista y la ficha transcripción, las subcategorías que abarca son hábito, evasión y gregarismo. Asimismo, en la categoría motivaciones turísticas particulares se le designará la guía de entrevista y ficha de observación, teniendo como subcategorías diversión, cultura y deporte.

Luego, se procederá a contactar por medio de las redes sociales o canales de comunicación utilizados por la comunidad gamer que residan en Lima Metropolitana. Para finalizar, se procederá a redactar toda la información grabada de las entrevistas realizadas y mediante la transcripción detallada.

3.7. Rigor científico

Se refiere en que la investigación se lleve a cabo con ciertos criterios que cumplan y requieran para que un estudio sea de calidad. Es por ello, que los investigadores para conseguirlo, requieren ver en retrospectiva los resultados y hallazgos descubiertos para comprender el status científico de rigor. Es por ello que se deberá realizar los siguientes criterios planteados por (Guba, 2018, citado por Suárez 2006).

Credibilidad o valor de verdad; el instrumento pasará por validaciones previas con 4 expertos de Administración en Turismo y Hotelería, serán docentes de la Universidad César Vallejo, el cual realizará una evaluación de los instrumentos de recolección de datos.

Dependencia, luego de recaudar información en la salida de campo se procederá a ser analizadas y verificar las transcripciones de las entrevistas para evitar errores de información.

Asimismo, en la transferibilidad o aplicabilidad; realizarán una revisión previa para analizar las preguntas antes de la salida de campo.

Por último, para la confirmabilidad, se documentará los datos recaudados detalladamente con transparencia.

Según Arias V. y Giraldo C. (2011) afirma que su objetivo es ilustrar el estado actual de rigor en la investigación cualitativa, sus criterios clave, las diferencias en la interpretación y aplicación, el compromiso ético y social de los investigadores.

3.8. Método de análisis de información

El proceso para el método de análisis de contenido se analizará con el enfoque cualitativo de 10 entrevistas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, lo que permitirá conocer sus percepciones sobre el tema a desarrollar.

Según Penalba y Mateo (citado por Riba, 2017), la técnica de análisis de contenido es un enfoque utilizado para examinar de forma indirecta una sociedad a través del estudio de textos, en lugar de realizar observaciones directas. Esta metodología se basa en la interpretación y examen detallado de los contenidos textuales como una forma de observación y comprensión de la sociedad en cuestión. (p. 8).

3.9. Aspectos éticos

El presente proyecto de investigación se va a ejecutar con los aportes de investigaciones que fueron analizadas previamente como artículos científicos, tesis, libros virtuales y revistas científicas que han sido conformadas por fuentes confiables. Asimismo, las investigaciones desarrolladas se citaron por la Séptima Edición de la Norma APA.

Esta investigación será calificada por Turnitin, una herramienta que mide la similitud del trabajo para garantizar que se conserve dentro del 20%, cumpliendo así con los estándares establecidos por la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados:

Categoría “motivaciones generales” de la subcategoría “hábito”:

Se consideraron 6 preguntas en el cual se analiza el hábito que tienen los participantes sobre los videojuegos en línea y su involucramiento en los E-sports. La primera y segunda pregunta indica que los participantes están involucrados en el mundo de los videojuegos desde la infancia y adolescencia, además, el tiempo dedicado a estas actividades es significativamente alto. Muchos de ellos fueron influenciados por sus amistades para jugar. Las horas invertidas pueden variar según las responsabilidades laborales y académicas de cada participante.

En el contexto de la tercera pregunta el objetivo es evaluar el interés y la participación en los eventos E-sport. Las respuestas obtenidas brindan especificaciones sobre los motivos de interés para ser espectador o asistir a eventos E-sport.

Activo actualmente sí, porque de todas maneras cuando se ve las escenas profesionales se aprende, y bueno, eso me ayuda a mejorar bastante en los diferentes videojuegos que práctico. (E1)

Actualmente si, porque juego muchos videojuegos y los mismos juegos en los escenarios competitivos, como que es divertido y al mismo tiempo puedes aprender a jugar mejor. (E2)

Fui espectador activo del videojuego FreeFire desde los 12 hasta los 16. Este juego me llamó mucho la atención por las competiciones y actividades que se organizaban, todo ello me convirtió en un jugador y espectador activo. (E3)

Sí, por supuesto, usualmente el juego que he estado activo es Mobile Legends. Este juego actualmente está haciendo sus campeonatos internacionales, el último fue en Latam. Lo miro no solo para tener más conocimiento del juego o conocer jugadores profesionales, si no también para divertirme, porque me hace sentir alejado de todos los problemas que

tengo, y me centro más en un gusto personal, un gusto por querer saber, es como ver un partido de fútbol o ver una película favorita. (E4)

Yo generalmente veo torneos de Left 4 Dead donde los equipos se enfrentan entre sí. Soy un participante activo en ese sentido. (E5)

Al inicio no te llama la atención ver, te gusta más jugar. Cuando comienzas a entender el juego es cuando llama la atención ver jugar a otras personas.

Mirar el entorno profesional desde las transmisiones te da una visión diferente del juego, te ayuda a aprender y te inspira a ser como ellos. (E6)

De hecho, sí me consideraría activo espectador, espectador activo porque como dices, como jugador, una cosa es jugar y otra cosa también es aprender porque tienes que mejorar. Tienes que mejorar como jugador y la mejor forma de mejorar es viendo los partidos profesionales.(E7)

Sí, principalmente, al ser un espectador de aquellos que participan en un nivel más competitivo, tienes la oportunidad de presenciar nuevas formas de utilizar héroes, estrategias, habilidades y patrones que no son comunes en el juego convencional. (E8)

Podría considerarme un espectador, ya que me atraen los videojuegos y disfruto observando cómo juegan, lo cual me brinda una perspectiva diferente. Además, participo activamente al ver programas de juegos.

Siento que esta participación activa influye en mi rendimiento en los videojuegos, ya que busco mejorar mi estilo para destacar y evolucionar como jugador. (E9)

Estoy informado sobre eventos como la competición de Worlds en el juego League of Legends, y nunca me lo pierdo; estoy muy comprometido y conectado con todo lo relacionado con ello. (E10)

La autopercepción de los participantes indica que la mayoría están activamente siendo espectadores de eventos E-sports. Desde esta pregunta se puede apreciar que el motivo principal para ser espectador de los eventos E-sports es por aprendizaje.

Respecto a la cuarta pregunta el objetivo es conocer el nivel de interés que tienen los participantes sobre los eventos de deporte electrónico. Los resultados son:

Si, tengo un gran interés en ello, tanto en lo internacional como local. (E1)

Del 1 al 10, un 7 o 8. (E2)

Actualmente, he dejado de jugar Free Fire porque lo percibí como muy inactivo. En su lugar, me embarqué en nuevas experiencias y descubrí un juego llamado Mobile Legends Run Run, el cual me fascinó. He sentido un fuerte interés en unirme a un grupo o incluso participar en torneos para explorar nuevas oportunidades en este juego. (E3)

Diría que es importante, ya que me gusta. (E4)

En escala del 1 al 10, podría decir un 6 o 7, el interés que tengo como medio de entretenimiento. (E5)

Mi nivel de interés en el juego estaba en un 10, ya que me involucraba activamente en cada evento, partida y liga. Sin embargo, con el tiempo, ese interés disminuyó gradualmente hasta centrarme solo en los eventos más significativos de cada año, como los Worlds de League of Legends o el torneo de Dota que comenzó el 12 de octubre. (E6)

Calificaría mi interés en torno a un 6 o 6.5 en una escala del 1 al 10.

Aunque disfruto estar al tanto de lo que sucede y participo como espectador en eventos presenciales o virtuales, tu participación se limita a eso. Más allá de ser un espectador, tu enfoque se centra en aprender, replicar en casa y experimentar con lo aprendido, reintentando y mejorando según sea necesario. (E7)

Si tuviera que asignar un puntaje en una escala del 1 al 10, diría que mi nivel de interés se sitúa en un 6. Esto se debe a que considero que los eventos son elementos muy significativos en el contexto de los videojuegos. Participar en estos eventos no solo brinda la oportunidad de ganar personajes, sino también la posibilidad de obtener recompensas, incluyendo dinero virtual que tiene utilidad dentro del juego. (E8)

Es bastante significativo para mí. En el ámbito competitivo, hay momentos durante los eventos que generan una emoción intensa. Observar jugadas impresionantes o estrategias asombrosas de otros jugadores me inspira, haciendo que piense: "Quiero ser capaz de jugar de esa manera, realizar esas jugadas y sorprender a las personas con mi habilidad en el juego". La competitividad crea una motivación importante y alimenta mi deseo de mejorar y destacar en el mundo de los videojuegos. (E9)

Puedo decir que mi interés en torneos o competiciones es moderado, como mencioné anteriormente, no estoy completamente dedicado al 100% a estos temas. Sin embargo, si se trata de un juego específico en el que estoy interesado, presto atención y me involucro. También trato de asistir a eventos locales si hay competiciones en las que pueda participar, aunque lamentablemente no hay muchos eventos locales disponibles, ya que la mayoría son internacionales. (E10)

En primera instancia, relacionando las cuatro primeras preguntas se aprecia una relación fuerte entre el consumo de videojuegos y con ser espectador de eventos E-sports, existe un resultado similar con la investigación realizada por el autor Macey et al. (2022) en donde se afirma la existencia de una conexión significativa entre el consumo y motivación de ser espectadores de E-sport y la práctica de jugar videojuegos en términos generales. Por otro lado, los motivos para ser espectador de los eventos E-sport según los participantes son por el aprendizaje, la admiración, el disfrute y la posibilidad de ganar una recompensa. Asimismo, una de las limitaciones para asistir a eventos E-sport es la carencia de eventos a nivel local dado que en Perú no cuentan con arenas para poder presenciar este deporte electrónico.

Respecto a la quinta pregunta, su propósito es conocer la forma y los medios utilizados por los participantes para ser espectadores de un evento E-sport:

Actualmente lo sigo solo por streaming, porque el tiempo no me da presencialmente. (E1)

Lo veo en directo en Twitch. (E2)

Los eventos más destacados que he presenciado son aquellos que tienen lugar de forma virtual y en otros países. Esto podría deberse principalmente a que, en general, los torneos que suelo seguir se llevan a cabo en otro país, o tal vez porque son eventos que están bastante lejos de donde vivo.

(E3)

A través de redes sociales, en su mayoría transmisiones en vivo, directos ya sea en YouTube o Facebook. (E4)

Desde la comunidad de Left 4 Dead, en este tipo de competiciones, los jugadores con varios años de experiencia se enfrentan entre sí, buscando determinar quién es el mejor. Personalmente, he tenido la oportunidad de participar en este tipo de eventos, caracterizados por un ambiente altamente competitivo, donde cada error puede tener consecuencias significativas durante una partida. (E5)

Por lo general, estas competiciones se transmiten a través de plataformas de streaming, ya sea en Twitch u otras que ofrecen transmisiones directas desde el propio juego, como YouTube. (E6)

En general lo hago virtualmente. (E7)

Principalmente, mi participación se centra en mi clan. Por ejemplo, en Mobile Legends, formó parte de un grupo donde los miembros se registran y me invitan a su grupo. En este proceso, las invitaciones llegan y se selecciona a los mejores jugadores para participar. (E8)

Sigo páginas dedicadas a videojuegos como Counter y Mobile Legends.

Además, mi universidad organiza eventos de videojuegos, ya sea presenciales en el campus o virtuales a través de Twitch. Me involucro como espectador y a veces participo activamente en la planificación de estos eventos universitarios. Observo quiénes son los jugadores, cuántos participan y cuántas personas siguen estos eventos. A pesar de no ser muy sociable, intento entablar conversaciones con aquellos que comparten mi interés en los juegos, considerándolos como posibles compañeros de juego para participar en futuras ocasiones. (E9)

Principalmente, sigo los eventos internacionales a través de transmisiones en Twitch y las páginas web oficiales de los propios eventos. Actualmente, esa es la única forma que tengo de participar, ya que aún no he tenido la oportunidad de asistir a eventos presenciales, los cuales suelen llevarse a cabo en el extranjero, como mencioné anteriormente. (E10)

Según los resultados de la quinta pregunta la mayoría de los participantes solo son espectadores virtuales de los eventos E-sport, uno de los motivos es la falta de tiempo y el lugar en donde acontecen estos eventos, la mayoría de veces los eventos de interés se organizan fuera del país, por ende, acceder a estos eventos se dificulta para muchos. Asimismo, se hace mención que los medios digitales más utilizados son las plataformas de Twitch, YouTube y la página oficial del organizador del evento E-sports. Por otro lado, los participantes que tuvieron la oportunidad de espectar de manera presencial estos eventos son impulsados por comunidades de los E-sports.

Respecto a la sexta pregunta: el objetivo es conocer el evento de deporte electrónico más esperado por los participantes, para así analizar la magnitud del evento.

The international es un torneo mundial de Dota 2. (E1)

En este momento, mi evento favorito es Worlds (League of Legends), que además está a punto de comenzar. (E2)

No suelo perderme el torneo de Mobile Legends que se lleva a cabo en toda Sudamérica, ya que encuentro muy entretenido observar cómo interactúan los participantes. (E3)

Además del torneo de Mobile Legends, otro evento que suele captar mi atención es el campeonato de Clash Royale. Me gusta seguir por partes este campeonato, ya que representa un gran interés para mí en el ámbito de Mobile gaming, especialmente considerando su alcance global en la liga de Clash Royale. (E4)

Se llama Halo HLZ, está en Youtube. (E5)

League of Legends y Dota son los dos juegos que nunca me perdería. (E6)

He tenido experiencias tanto como espectador como jugador en eventos presenciales. Como espectador, mi equipo y yo asistimos a competencias de Valorant y Counter-Strike, una en Chile y otra en México. En cambio, mi participación como jugador tuvo lugar aquí en Lima, específicamente en San Juan de Miraflores, donde fuimos promocionados por Doritos y GeForce. (E7)

El Mobile Legends Bang Bang, que se celebra cada año durante su aniversario de Mobile Legends, coincidiendo con las fechas de este mes. (E8)

En este momento, hay varias cosas emocionantes en el horizonte, como el próximo Mundial M5 que se llevará a cabo en diciembre. Además, están los torneos interuniversitarios en los que participarán todas las universidades de Perú, siendo el único país que cuenta con la participación de equipos competitivos de todas las instituciones educativas. Este torneo se realizará en San Isidro y tengo planeado asistir para observar cómo juegan los equipos, comprender su estrategia y evaluar el nivel competitivo en Perú. Además, hay alrededor de mil eventos con sorteos, ofreciendo skins y otras recompensas, lo cual hace que no me lo quiera perder. Estoy emocionado por presenciar la intensidad de la competencia y disfrutar del ambiente del juego. (E9)

Los Worlds actualmente es del videojuego League of Legends. (E10)

De acuerdo a los resultados de la sexta pregunta, los eventos E-sport conocidos por los participantes son los videojuegos reconocidos por la comunidad gamer en general, tales como: Valorant, League of Legends, Mobile Legends, Dota 2, Clash Royale, Left 4 Dead y Counter Strike. La diversidad de estos videojuegos implica la existencia de múltiples ofertas turísticas, convirtiéndolos en destinos potenciales para el turismo. Esto se debe a la posibilidad de organizar eventos E-sport específicos para cada videojuego. Sin embargo, es crucial llevar a cabo una investigación más detallada sobre las motivaciones de cada videojuego. Esto permitiría

identificar cuál juego prevalece más en popularidad, ya que la población de jugadores de cada uno de ellos es única y presenta características distintas. Este análisis más profundo facilitaría la planificación y ejecución de eventos E-sport más efectivos y adaptados a las preferencias de la audiencia específica de cada juego.

Categoría “motivaciones generales” de la subcategoría “evasión”:

Se consideraron dos preguntas claves, en donde permite conocer si el participante acude a los E-sport como medio de evasión por rutina. Siguiendo el orden de la entrevista, en la séptima pregunta su objetivo es comprender el origen de interés por los videojuegos en línea.

Antes, mi motivación estaba orientada hacia la posibilidad de convertirlo en una fuente de ingresos y quizás vivir de ello. Sin embargo, en la actualidad, se ha transformado en una forma de sumergirme en mi propio mundo. Se ha convertido en una fuente de entretenimiento y diversión. (E1)

Más que nada por diversión y por pasar el tiempo y no aburrirme. (E2)

Comencé a jugar por curiosidad, descubrí que me atraen los juegos competitivos y multijugador, donde puedo jugar con varias personas y tener la oportunidad de conocer nuevas personas. Además, valoro la posibilidad de establecer conexiones con los jugadores con los que me encuentro.
(E3)

Encuentro alivio mental en los videojuegos, especialmente cuando la presión de mi carrera, trabajo y responsabilidades familiares se vuelve abrumadora. Dado que no suelo interactuar mucho en redes sociales, recurro a los videojuegos como una vía para desconectar y liberar tensiones. Aunque algunos juegos pueden ser estresantes, mi objetivo no es buscar esa tensión, sino más bien despejarme. Después de sentirme bien, retomo mis responsabilidades con renovada energía y continúo con mi día. (E4)

Es como formar parte de una comunidad en la que puedo reunirme y charlar con diversas personas sobre distintos temas, centrándonos en el

tema de interés común, que es el juego. Esta dinámica permite que las personas nos relacionemos a través de algo que nos apasiona. (E5)

Por la influencia de terceros, más que todo por lo social(E6)

Como mencioné anteriormente, juego principalmente por afición y porque disfruto del juego en sí. Además, dedicar tiempo a jugar es mi manera de desconectar y relajarme. Tengo tres formas principales de distraerme: estudiar, jugar y hacer deporte. Estas son mis principales actividades de distracción. Mientras algunos prefieren pasar tiempo con sus parejas o participar en eventos como los carnavales, yo, por otro lado, suelo asistir a eventos de E-sports con mis amigos. Sin embargo, la mayor parte de mi tiempo libre lo dedico a jugar. También quiero destacar la importancia de las amistades en línea, especialmente con el fundador, a quien he tenido la oportunidad de conocer en persona. Es un chico agradable de unos 36 años, y valoro la conexión que hemos establecido. (E7)

Básicamente, mi motivación principal para jugar radica en la interacción social. Jugar en solitario puede resultar un tanto monótono, pero al sumergirme en juegos en línea, tengo la oportunidad de conocer a otras personas, establecer amistades y aumentar mi experiencia. A medida que me relaciono con otros jugadores en línea, no solo encuentro más diversión en el juego, sino que también acumulo conocimientos que pueden resultar beneficiosos en futuras experiencias de juego. (E8)

El motivo principal para jugar suele ser liberar el estrés después de un día agitado o simplemente para pasar el tiempo y vencer el aburrimiento. Inicialmente, en mi niñez, comencé a jugar en mi tablet como una forma de afrontar problemas familiares; me sumergía en el mundo de los videojuegos para distraerme y encontrar tranquilidad. Jugar se convirtió en una vía para relajarme y calmarme, incluso cuando enfrentaba desafíos en el juego y perdía, persistía en intentarlo. Esta experiencia me intrigó aún más, ya que sentía que era como perder para luego recuperar, algo que a veces no puedo lograr en la vida real cuando enfrento desafíos. (E9)

Al principio, diría que mi motivación principal era la diversión y la posibilidad de conocer a nuevas personas en línea, algo que muchos suelen hacer. Inicialmente, se trataba más de socializar y disfrutar de la experiencia en general. Con el tiempo, esa motivación ha evolucionado hacia un mayor aprecio por la competitividad que se puede experimentar en ciertos videojuegos. En la actualidad, encuentro más disfrute en la competición y los desafíos que ofrecen algunos juegos. (E10)

El interés que tienen los participantes es de socializar y divertirse con la comunidad, esto genera en mucha desconexión con los problemas personales, académicas y laborales. Además, la competitividad de los equipos influye mucho en la emoción de algunos participantes. Así como lo mencionan los autores Thompson et al. (2022) en donde enfatiza la importancia de tener experiencias sociales en los E-sport para generar buena experiencia.

En el contexto de la octava pregunta su objetivo es conocer si los eventos E-sport le ayudan a los participantes a relajarse o escapar de rutina:

Si, me ayuda a escapar de la rutina más que todo de los estudios, es una manera de desestresarme de la universidad. (E1)

Principalmente, la cuestión de los estudios tiende a generarme estrés. Sin embargo, al involucrarme en los videojuegos, logro distraerme y cambiar mi enfoque, permitiéndome pensar en algo diferente por un breve período.
(E2)

Sí, en realidad, jugar para mí es una manera de liberar el estrés. En ocasiones, encuentro diversión y relajación al observar a otros jugadores, y, de manera entretenida, disfruto de sus intentos no tan exitosos en las jugadas y los juegos en general. (E3)

Si. (E4)

Un momento de relajación para alguien que está estresado después de un día de trabajo o estudio llega cuando desea descansar y disfrutar. Sin embargo, es importante reconocer que, a veces, los videojuegos, en lugar

de generar esa relajación, pueden generar estrés, especialmente debido a la toxicidad que prevalece en ciertas comunidades de juegos. (E5) Se hizo un agregado a la pregunta sobre los comportamientos negativos en la rivalidad de los E-sport: Muchas veces, de hecho hay bastante toxicidad en los campeonatos cuando se dan en el torneo.

Ciertamente, hay dos aspectos importantes en esto. En primer lugar, está la distracción, donde te sumerges en algo que disfrutas y que tomas como un pasatiempo divertido, ya sea jugándolo o simplemente observándolo. Además, esta actividad también tiene una dimensión educativa, ya que al ver partidas, puedes aprender. Por ejemplo, puedes observar jugadas que te inspiren a intentarlas por ti mismo, a veces con éxito y otras veces no, pero el proceso en sí mismo es gratificante. (E6)

Escapar de rutina se vuelve más significativo cuando se trata de E-sports. A diferencia de la simple experiencia de jugar como un juego individual, la dinámica cambia cuando formas parte de un equipo. En este contexto, el acto de jugar deja de ser simplemente una actividad donde vas, juegas, ganas o pierdes sin mayores repercusiones. Al estar en un equipo, esta experiencia se intensifica y adquiere una dimensión más compleja y comprometida. (E7)

Por lo general juego por diversión y para liberar el estrés acumulado del trabajo. Para mí, jugar es una forma de distraer la mente y relajarme, aun que haya personas que considere que es una fuente adicional de estrés, eso dependerá de la perspectiva de cada persona. Para mi, me ayuda a despejar la mente y a liberar tensiones, proporcionándome un espacio para relajarme y disfrutar. (E8)

En realidad, los videojuegos solo me sirven para pasar el tiempo, especialmente cuando no tengo otras ocupaciones pendientes. Por lo general, los eventos suelen terminar tarde, y como no puedo jugar en casa y realizar tareas al mismo tiempo, prefiero completar mis obligaciones antes de asistir a los eventos. A veces, me quedo hasta altas horas de la madrugada en estos eventos, como el interuniversitario del año pasado que

se prolongó hasta las 10 o 11 de la noche en San Isidro. Aunque ya había terminado mis tareas, permanecí allí desde las 2 de la tarde hasta esa hora. Fue emocionante porque asistieron jugadores profesionales y competidores de alto nivel. La experiencia fue agradable hasta que empezaron a reproducir música. Aunque la música no me ayuda de ninguna manera, sí contribuye a mi diversión, proporcionando un momento agradable en cualquier día. (E9)

Definitivamente, sí. Jugar videojuegos resulta muy útil para liberar el estrés y tener la mente enfocada en algo diferente a la rutina diaria, que a menudo incluye estudio y trabajo, lo cual puede ser abrumador. Los videojuegos actúan como una forma de escape, ofreciendo relajación, distracción y diversión. Proporcionan un respiro, permitiendo encontrar un momento de tranquilidad, especialmente cuando se ha tenido un día difícil. Sin embargo, dado que muchos videojuegos son competitivos, a veces puede resultar frustrante experimentar una mala racha. (E10)

Los resultados indican que los participantes son espectadores de los eventos E-sport para desestresarse y divertirse, la mayoría de ellos mencionan que se divierten estando con amigos y/o con la comunidad que siendo espectador de manera individual, asimismo, no se descarta que existe la posibilidad de enfrentar una experiencia negativa al interactuar con ciertas comunidades de videojuegos debido a la toxicidad que surge a través de la rivalidad entre equipos. Así mismo, los investigadores Pu et al. (2021) afirma que entre los deportes electrónicos y los deportes tradicionales comparten motivos similares de audiencia de eventos, como el escape y el juego, drama, que satisface las necesidades intrínsecas de disfrute y placer de un individuo.

Categoría “motivaciones generales” de la subcategoría “gregarismo”:

Se consideraron 3 preguntas con el fin de conocer si existe una influencia externa que motivó a los participantes para ser espectadores de los eventos E-sport. Continuando el orden de la entrevista, en la novena pregunta el

objetivo es conocer el origen de interés de los participantes por los eventos E-sport.

Mi hermano veía en este caso el de International, él comenzaba a ver y yo de curioso observaba y lo veíamos juntos. (E1)

Por decisión propia, cuando veo E-sport se nota que la gente tiene un alto nivel de habilidad, a menudo jugando con aquellos que comparten el mismo juego. La experiencia con jugadores hábiles brinda la oportunidad de aprender y mejorar en el juego, ya que puedes observar y absorber técnicas y estrategias efectivas. (E2)

Surge de una iniciativa propia, ya que sentí la motivación de explorar y descubrir si había otro nivel al que pudiera ascender para seguir aprendiendo más sobre el juego. Mi interés radica en adquirir más experiencia en el ámbito competitivo del juego, y esta búsqueda es impulsada por mi deseo personal de superación y aprendizaje continuo. (E3)

Ambos aspectos juegan un papel importante en mi involucramiento con los eventos E-sports. Inicialmente, un buen amigo me habló de estos eventos, y yo lo consideraba como una pérdida de tiempo. No entendía por qué debería ver a otras personas jugar en lugar de participar yo mismo. Sin embargo, una vez que experimenté un evento en vivo, mi perspectiva cambió. Descubrí que podía aprender y disfrutar más del juego al observar a otros jugadores. Me di cuenta de que el apoyo compartido con otros espectadores generaba una conexión más profunda y me brindaba una mayor apreciación por el evento, lo que se convirtió en una de las razones fundamentales de mi participación. (E4)

Principalmente, mi participación en eventos E-sports puede atribuirse al hecho de que, en ocasiones, no tengo el tiempo para jugar el juego por mí mismo. En mi caso, anteriormente, no podía participar en torneos competitivos del juego que me interesaba. Creo que mi interés se avivó gracias a las personas y YouTubers que compartieron videos sobre estos

juegos competitivos. Fue a partir de la aparición de estos videos que mi interés se consolidó. (E5)

La iniciativa de ver las partidas fue completamente personal, impulsada por la curiosidad. En ocasiones, cuando estoy jugando, surge la idea de observar cómo otros manejan el mismo personaje. Comienzo viendo un video y luego me adentro en el entorno profesional. Al observar estrategias específicas, tácticas y cómo se utilizan ciertos elementos o personajes, mi interés se ve incrementado. Este proceso se convierte en un ciclo, ya que a medida que aprendo más, mi deseo de explorar y entender el juego a un nivel más profundo también crece. (E6)

Mi interés por los videojuegos se originó en mi infancia cuando, a los 5 años, mis padres inauguraron un cibercafé en la Villa Militar. Dada la escasez de cibercafé en la zona, el que ellos abrieron era prácticamente el único, y yo era el encargado de atender a los clientes. En ese ambiente, los clientes solían jugar en las computadoras, algunos de los cuales eran desconocidos para mí en ese momento. Irónicamente, fueron precisamente esos clientes quienes me introdujeron al mundo de los videojuegos. A pesar de que mis padres no compartían ese interés y solo se dedicaban a jugar a los juegos más antiguos de consolas, como los de las consolas tanquesitas. (E7)

No, en realidad, fue mi propia iniciativa la que despertó un mayor interés en mí. Hubo un período en el que participé activamente en competiciones de Mobile Legends. En ese tiempo, estaba entre los primeros jugadores en Perú con un personaje que solía usar. Desde que empecé a jugar desde el lanzamiento, me colocaron en el top en Perú y continué jugando durante un tiempo. Durante ese periodo, comencé a prestar más atención a los E-sports para mantenerme actualizado sobre los otros equipos y su desempeño. (E8)

Al principio, no recibí motivación de nadie. Fue cuando empecé a explorar otros juegos en línea, como Valorant y Fortnite, donde conocí a personas, también en Mobile Legends, con quienes entablé conversaciones. A veces,

incluso intercambiamos números de WhatsApp, y me informaban sobre eventos y competiciones. Ante la oportunidad de participar como espectador en esos eventos, surgió en mí una creciente competitividad. Decidí comprometerme más con el juego Mobile Legends para tener la posibilidad de unirme a ellos y formar parte de equipos competitivos en la actualidad. (E9)

No fue tanto que alguien me inspirara de manera específica; más bien, mi propia curiosidad me condujo a descubrir las competiciones a gran escala, especialmente en el ámbito de los videojuegos. Fue mi interés por este tema lo que me llevó a conocer toda esta situación. Aunque me enteré un poco tarde, ahora me esfuerzo por mantenerme actualizado y no perderme de experiencias significativas en este campo. (E10)

Según los resultados de la novena pregunta, los orígenes de motivación para espiar los eventos E-sport de los participantes surgen por cuatro motivos: a) está relacionada a la influencia de los creadores de contenidos, b) por la influencia de la comunidad de videojuegos, c) por la influencia de las amistades y d) por decisión propia. Todo ello se puede relacionar con la necesidad de socialización y de aprendizaje.

Figura 3. Orígenes de motivación para espiar eventos E-sports



Fuente: Único

En el contexto de la décima pregunta, el objetivo es comprender la tendencia común de los espectadores al presenciar eventos de deportes electrónicos en la actualidad. Se pretende analizar los patrones de comportamiento, las interacciones y preferencias de juegos, para obtener una visión detallada de la experiencia del espectador en el ámbito de los deportes electrónicos.

Hemos asistido a eventos en grupo, reunidos con más personas, especialmente en centros donde transmitían el juego. En ese momento, no era tan común encontrar muchos lugares que ofrecieran esta experiencia, a diferencia de la situación actual. Fui con amigos y nos congregamos en un único lugar para disfrutar del evento. (E1)

La mayoría de veces es virtual, pero sí me gustaría ir a uno de esos eventos con mis amigos, pero hasta el momento no tengo la oportunidad. Más que todo por tema de tiempo y no poder coordinar bien con mis amigos. (E2)

Siempre y cuando tenga la oportunidad, me gustaría viajar, aunque prefiero hacerlo en grupo ya que suelo ser un tanto despistado y viajar solo podría aumentar la posibilidad de tener algún accidente. La idea de viajar para participar en un torneo competitivo es algo que también me entusiasma y que me gustaría experimentar algún día. (E3)

Por lo general, participo a través de grupos, ya que hacerlo solo se sentiría como una rutina, y dado que no soy muy propenso a socializar, prefiero estar con personas que compartan un interés común. De esta manera, puedo compartir experiencias y disfrutar de la compañía de otros al concluir cada evento. (E4)

Mi participación generalmente es en grupo, y depende de la visibilidad y reconocimiento dentro de la comunidad. Si eres conocido en ese ámbito, existe la posibilidad de ser reclutado para formar parte de un equipo profesional. (E5)

Si, ambos, solo y en grupo, solo por ejemplo las copas pequeñas MSI y en grupo cuando eran eventos grandes como el TA y Worlds (League of Legends). (E6)

Alguna vez he viajado en grupo. (E7)

No he tenido la posibilidad de realizar viajes, todas mis experiencias han sido a través de plataformas en línea, pero tengo entendido que los viajes en grupo tienes que ir con un representante. (E8)

El primer evento en la universidad no fue parte de los interuniversitarios, sino consistió en una reunión para jugar Mobile Legends. Un organizador me invitó. La primera vez fui solo, pero la segunda vez, llevé a mis amigos para no jugar solo. Además, el organizador permitía invitar a personas de otras universidades o institutos. Con el tiempo, participamos en otros eventos y torneos, y en algunas ocasiones, jugamos con mi novia y mi amigo. Nos emocionamos al jugar, pero también nos molestamos cuando las jugadas eran malas o el equipo se descoordinada o cometía errores.(E9)

He participado en competiciones locales, especialmente en eventos relacionados con videojuegos, los cuales suelen ocurrir anualmente; he asistido a estos eventos en dos o tres ocasiones. En mi experiencia, todo resulta más agradable cuando se comparte con amigos, especialmente en el ámbito de los juegos. (E10)

Según los resultados de la décima pregunta, la mayoría de los participantes tuvieron la oportunidad de asistir a eventos en vivo de pequeña escala, a menudo estos viajes son realizados con personas conocidas por los participantes, algunos reafirman que lo hacen solo por socializar. Además, la influencia de organizadores o representantes de videojuegos tuvo un impacto en la decisión de algunos participantes de asistir a eventos de deportes electrónicos. Por otro lado, algunos participantes no pudieron asistir a los eventos de E-sport de su interés debido a la falta de tiempo y el lugar donde se llevan a cabo, ya que suelen realizarse mayormente en el extranjero.

Respecto a la undécima pregunta el objetivo es conocer si los participantes tuvieron una sensación de pertenencia o camaradería al momento de espectar los E-sport con otros aficionados:

Es como estar en mi ambiente, reunirme con gente que comparte el mismo conocimiento del juego, proporciona una sensación especial y agradable.

(E1)

La verdad que no. (E2)

Cuando jugaba Free Fire, experimentaba una sensación de pertenencia a una extensa comunidad que gira en torno al juego. Además de disfrutar del juego en sí, me motivaba enseñar a otras personas y ayudarles a mejorar, para que pudieran alcanzar su máximo potencial y destacar en el juego.

(E3)

Si, me identifico con varias personas y compartimos nuestras perspectivas, lo que me hace sentir parte de un grupo de amigos y contribuye a mi

bienestar.(E4)

Nunca he tenido la oportunidad de viajar con ellos. En el mejor de los casos, me he acercado y entablado conversación con alguien que comparte el mismo interés en el juego que yo. Mi intención era simplemente establecer una relación en el contexto del juego, sin buscar

más allá de eso. (E5)

No sería tanto un sentimiento de pertenencia, sino más bien de emoción y admiración. Observar a alguien capaz de realizar hazañas que al principio considerabas imposibles o con un personaje que creías limitado genera principalmente un sentido de admiración. (E6)

Sin duda, como equipo, es muy importante para mí participar y jugar junto a personas que tienen un nivel de habilidad similar al mío, independientemente de la diferencia de edad. Ya sea que tengan más o menos experiencia, compartimos un nivel comparable de destreza en el juego. La conexión es esencial, y cuando vamos a eventos, es asombroso verlos en acción. Nos bromeamos entre nosotros, comentamos jugadas y compartimos ese sentido de camaradería. Al final del día, ya sea que los resultados sean positivos o negativos, todos nos vamos felices por la

experiencia compartida. (E7)

No siento una conexión con ningún equipo o comunidad en particular. Sin embargo, hay un equipo que me llama la atención que sería Fenix MB, su estilo de juego me gusta y su comunidad no es tóxica, esto para mi me resulta atractivo. (E8)

Depende, tengo amigos que juegan otros juegos y con ellos no siento una conexión especial, mi amistad con ellos solo es del mundo cotidiano. Sin embargo, cuando te encuentras con personas que disfrutan de los mismos juegos que tú, sientes una conexión instantánea. Experimentarás una sensación de entendimiento mutuo sobre cómo jugar, qué habilidades utilizar, qué estrategias implementar y cómo trabajar en conjunto para alcanzar la victoria. Esto se traduce en una comunicación lógica, pensamiento estratégico y comprensión compartida entre aquellos con conocimientos y gustos similares. (E9)

La primera vez fue muy emocionante, ya que nunca antes había participado en este tipo de eventos. Me sorprendió gratamente la respuesta y la popularidad que estos eventos tenían, ya que atraían a una gran cantidad de personas, principalmente interesadas en temas relacionados con videojuegos. En ocasiones, estos eventos también abordaban otros temas afines, como animes o concursos de cosplay, siempre manteniendo una conexión con el mundo de los videojuegos. La diversidad del público es notable, con asistentes provenientes no solo de Lima, sino también de diferentes provincias. En general, estos eventos se convierten en un espectáculo completo. (E10)

Los resultados afirman que la mayoría de los participantes sienten una conexión especial y una sensación de pertenencia cuando interactúan con personas que comparten su mismo gusto y conocimiento por el juego. Esta conexión se traduce en una comunicación lógica, pensamiento estratégico y comprensión mutua, enriqueciendo la experiencia de juego. Según los autores Zaib et al. (2022) hace mención en cómo las experiencias lúdicas de consumo, como las experiencias sensoriales, el disfrute, la implicación emocional y la excitación, tienen una influencia positiva en la participación del consumidor en los juegos de E-sports. Por otro lado, estas respuestas

revelan la diversidad de experiencias y relaciones que los individuos pueden construir en torno a su participación en el mundo de los videojuegos. También se destaca la importancia de jugar en equipos con personas de habilidades similares y la camaradería que surge de estas experiencias. La admiración por las habilidades de otros jugadores, que inicialmente parecían imposibles, genera un sentido de admiración y respeto en algunos participantes.

Categoría “motivaciones particulares” de la subcategoría “diversión”:

Se consideraron 4 preguntas con el fin de comprender el entretenimiento que tienen los participantes al espectador eventos Esport. Siguiendo el orden de la entrevista, en el contexto de la duodécima el objetivo es averiguar si a los participantes les causa emoción la rivalidad de los equipos.

Sí, definitivamente, existe una especie de rivalidad "sana". Aunque reconoces que hay rivalidades tóxicas en algunos casos, en el videojuego que sigo actualmente, la competencia se limita al momento de jugar. Fuera de ese contexto, se mantiene una amistad entre los jugadores profesionales, lo cual es un aspecto positivo de la comunidad. (E1)

Sin duda, en el caso de mi equipo preferido, prácticamente nunca me pierdo un encuentro; estoy casi siempre sintonizando cuando juegan. (E2)

En realidad, sí. Es interesante observar la intensa rivalidad entre las dos partes de cada equipo. Además, es importante destacar el respeto mutuo que existe entre los equipos. Después de todo, en estos eventos de E-sports, a pesar de ser competiciones en línea, los jugadores competitivos pueden experimentar emociones negativas. Sin embargo, siempre y cuando la competencia se mantenga sana, divertida y amistosa, personalmente estoy satisfecho con eso.(E3)

Por supuesto, como mencioné anteriormente, puedo relacionar esto con los equipos de fútbol. En el mundo de los E-sports, también se desarrollan rivalidades, ya sea entre los equipos más destacados o aquellos que están empezando. Algunos equipos adoptan enfoques diferentes, lo que genera una cierta rivalidad. Esta dinámica no solo añade emoción, sino que

también hace que la victoria de un equipo sea algo único, sin provocar incomodidad, sino más bien una emocionante competencia. (E4)

En ocasiones, la verdadera emoción se manifiesta cuando los equipos están parejos y hay un cierto nivel de equilibrio en la competición. Si existe un desbalance evidente, en lugar de experimentar competitividad, es probable que solo se sienta frustración. (E5)

Sí, la emoción aumenta, sobre todo cuando dos equipos con un historial previo se enfrentan de nuevo. La expectativa de recordar sus encuentros anteriores añade un componente emocionante a la competición. (E6)

Creo que este concepto podría definirse en parte como rivalidad, pero también depende del equipo en cuestión. En el caso de Excéditos, nuestro equipo se caracteriza por ser muy respetuoso y caballeroso. Valoramos la legalidad y la corrección en nuestro juego, promoviendo un ambiente de camaradería y respeto. Sin embargo, las rivalidades un tanto negativas surgen con otros equipos de Perú, Bolivia o Brasil que llevan más tiempo en la escena, como desde 2018, mientras que nosotros ingresamos en 2022. En ocasiones, estos equipos exhiben comportamientos exagerados, un ego elevado y críticas despectivas durante sus transmisiones. La realidad es que, a pesar de sus afirmaciones, a menudo son ellos los que pierden y se quejan, llegando incluso a acusar de trampas, lo cual no abona al respeto mutuo. (E7)

Si, si la rivalidad este en los E-sports de mobile legends es realmente asombrosa déjame decirte por lo menos entre Indonesia y China que son los este los mejores equipos que hay este es realmente increíble por lo menos los torneos que he visto los enfrentamientos son toma y te doy, no hay no hay rivalidad y puedes esperar hasta no este no puedes tener un favorito al momento de ganar porque el otro le pueda dar la vuelta y ya está ya.(E8)

Sí, a veces me causa gracia porque ha habido casos, como en eventos anteriores, donde algunos jugadores se han peleado, llegando incluso a intercambiar insultos. Ese día me quedé riendo porque pensé que

realmente iban a pelear físicamente, como un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, pero en realidad solo estaban lanzándose insultos. Fue un momento lleno de emoción, ya que parecían muy intensos el uno con el otro. Aunque tener un rival en el juego puede ser emocionante, creo que es preferible que sea una rivalidad sana, que te motive a superarte a ti mismo y a tu oponente mutuamente. En esos casos, el juego es para divertirse, y no es necesario recurrir a insultos o comportamientos antideportivos. Al final, la competencia deportiva debería ser una combinación de diversión y rivalidad en un ambiente positivo. (E9)

Sin duda, los E-sports, al igual que muchos deportes como el fútbol, tienen equipos consagrados de distintos lugares, y se generan rivalidades interesantes, similares a los clásicos en otros deportes. Observar cómo estos equipos se enfrentan es fascinante, ya que cada vez pueden mejorar sus técnicas, tácticas y estrategias para neutralizar al oponente. En mi experiencia, en juegos como League of Legends, donde participan equipos de 5 contra 5, a veces hay cambios en las posiciones y roles de los jugadores. Esto agrega un elemento intrigante, ya que nunca se sabe qué puede suceder en el momento, y la capacidad de adaptación es clave.

(E10)

Según los resultados, todos los participantes concuerdan que la rivalidad de los equipos le causa emoción al espectar eventos E-sport. Esta emoción va acompañada de las tácticas utilizadas dentro del juego y la historia detrás de cada rivalidad, existe una relación con la investigación de los autores Newland y Jung-Eun (2020) en donde revelaron que tanto las características del evento como del destino desempeñan un papel crucial en la formación de las intenciones de comportamiento de los turistas deportivos activos, destacando la importancia de ambos aspectos en la experiencia y en las decisiones futuras de los participantes. Por otro lado, los participantes hacen mención sobre la toxicidad dentro de los equipos en eventos E-sport, no descartan la posibilidad de que una rivalidad sana sea más favorable que una tóxica, algunos participantes expresan su descontento ante la presencia de toxicidad en ciertas rivalidades.

Respecto al decimotercera pregunta el objetivo es conocer si los participantes tienen un vínculo de identificación o admiración por algún equipo en particular de los E-sports:

Actualmente, en ambos juegos como Valorant, Dota 2 y Evil Genius.(E1)

El streamer europeo llamado Ibai Llanos, que es el fundador del equipo Koi del juego league of legends. (E2)

No apoyo a ningún equipo en particular, lo que me gusta es observar y ver como un equipo se desenvuelve jugando. (E3)

Si, por supuesto, actualmente existe un equipo que no solo está en Mobile Legends sino en varios videojuegos, está EVOS, especialmente de Filipinas, también está el equipo de RRQ. (E4)

No, en realidad, ningún equipo ha captado mi interés hasta ahora. Podría considerar apoyar a un equipo basándome en la nacionalidad; por ejemplo, podría sentir interés por un equipo peruano debido a mi origen en Perú.
(E5)

Sí, en Dota solo respaldaba a este equipo peruano porque son talentosos, y siempre hay un favorito, pero también es bueno apoyar al talento. En League of Legends, mi favorito es SKT. (E6)

En la actualidad, considerando la diversidad de equipos en distintos ámbitos, respaldamos al equipo Team Liquid en la versión de Starcraft 2. Aunque es un equipo francés, participa activamente en las ligas de Europa y Asia. Destacan jugadores como Klem, Serral, entre otros. Este equipo ha destacado, sobre todo porque Starcraft fue un juego dominante desde 2010 hasta 2018, su época dorada. Sin embargo, la situación actual es incierta debido a que la empresa ESA, ha vendido a Microsoft. Este cambio de propiedad plantea incertidumbres sobre el futuro del juego, aunque los eventos mundiales, como los campeonatos, continúan, es más difícil prever otros eventos en el horizonte. (E7)

Esta pregunta el entrevistado lo respondió en la pregunta 11. (E8)

Sí, sin embargo, los equipos destacados no son peruanos, sino que provienen de Indonesia y Filipinas. Por ejemplo, al realizar una búsqueda, se encuentran equipos notables como RRQ de Filipinas y Akira de Brasil, y también está Ashura, que es un equipo de Indonesia. (E9)

Actualmente, estoy viendo todo lo que es Worlds, apoyo al equipo T1 que es de Corea. (E10)

Según las respuestas obtenidas, la gran mayoría de los participantes apoyan a equipos extranjeros, este vago reconocimiento por los equipos nacionales podría ser causado por el escaso nivel competitivo de los equipos E-sport. Hasta la fecha, solo existen equipos peruanos destacados en el videojuego de Dota 2, en los otros videojuegos competitivos la presencia de equipos peruanos es algo nulo, esto podría ser un indicativo de que Perú no destaque en ser pilar en los E-sport a comparación de la región latinoamericana. Así como lo menciona el autor Oswaldo, entrevistado por Melgarejo (2022) donde afirma que para que Perú destaque en los E-sport se necesita dos o tres equipos para mejorar en la industria de los videojuegos competitivos.

Respecto a la decimocuarta pregunta el objetivo es conocer si el participante tiene un motivo adicional por lo cual quiera espectral los eventos E-sport.

Principalmente, se trata de experimentar la emoción directamente en el lugar donde se lleva a cabo el evento. No es lo mismo que simplemente verlo en una transmisión en línea, ya que creo que la sensación es considerablemente distinta al estar presente, sentado muy cerca de la acción. (E1)

Es para pasar el tiempo y divertirse un poco. (E2)

El entrevistado contestó indirectamente en la novena pregunta el cual es: Informarse y seguir aprendiendo del juego(E3)

Sí, también existe la posibilidad de conocer casualmente a alguien que podría convertirse en un profesional de los videojuegos. Podríamos encontrarnos en algún evento, y más adelante, esta persona podría llegar a representar a un equipo profesional. Sentiría un orgullo especial por haber

conocido a esa persona antes de que alcanzara la profesionalización, lo cual sería una experiencia increíble. (E4)

Ahora que estoy trabajando y más centrado en mis estudios, siento que no tengo tanto interés en participar en eventos competitivos. (E5)

La principal razón para asistir sería la diversión de presenciar las partidas en persona, observar las reacciones de los jugadores, cómo se comunican y hablan entre ellos para planificar jugadas. Esto llamaría la atención ya que son aspectos que no se pueden apreciar completamente en una transmisión en línea. En el lugar, se tendría una experiencia diferente, donde se pueden percibir más detalles que solo se ven de cerca y en persona, a diferencia de lo que se experimenta a través del streaming. (E6)

Una razón que va más allá del aspecto competitivo es simplemente para divertirme. A veces, no se trata de mejorar o aprender, sino de disfrutar y experimentar el evento local. En ocasiones, cuando los eventos son en el extranjero, no puedo asistir debido a compromisos universitarios, como exámenes parciales. Sin embargo, cuando haya una oportunidad, como después de que termine el ciclo en diciembre, planeo participar en otro evento. Aunque no siempre recuerdo los nombres específicos, cuando mi equipo me informa sobre la participación en un evento en un día específico, quiero ir para conocer el lugar, explorar un nuevo país (en este caso, Chile), y ver qué tipo de evento se llevará a cabo allí. Esta experiencia también me brinda la oportunidad de disfrutar de un cambio de aires con amigos conocidos. (E7)

Mayormente no, solamente lo veo por la competitividad porque aprendo nuevos modos de juego de E-sports. (E8)

Claro, además de las conexiones sociales, los eventos generan emoción a través de las recompensas que ofrecen. Existen oportunidades de obtener diamantes o skins de forma gratuita durante eventos exclusivos, y muchas personas anhelan obtener esas recompensas, como los diamantes, sin tener que desembolsar dinero. No solo se trata de no pagar por ítems en el juego, sino que también se añade la posibilidad de recibir experiencias

adicionales, incluso en forma de pequeñas bonificaciones, como comida.

(E9)

Tengo la impresión de que los eventos generan comunidades extraordinarias en las que individuos que pueden ser desconocidos o tener intereses diversos fuera del ámbito de los videojuegos pueden descubrir un tema compartido que les permite aceptarse mutuamente. Esto les brinda la oportunidad de dejar de lado sus diferencias en otras áreas y los videojuegos se convierten en un factor unificador, creando conexiones entre personas y estableciendo vínculos distintos. Considero que esta conexión basada en gustos personales es especialmente sólida. (E10)

Según los resultados, los intereses para espectar un evento E-sport son: a) emoción percibida en el evento de manera presencial, b) la diversión, c) aprendizaje, d) la oportunidad de socialización e) y la rivalidad son componentes necesarios al momento de discutir los intereses particulares de cada participante. Así como lo mencionan los autores Vegara et al. (2020) donde resaltan la relevancia de factores como la calidad percibida de la comunicación y del personal, así como la imagen del destino, destaca de manera significativa en la satisfacción del turista activo deportivo. Esta satisfacción, a su vez, tiene un impacto significativo en la reacción de los participantes en términos de comportamiento futuro, ya sea retornando al evento deportivo o al destino en cuestión.

Respecto a la decimoquinta pregunta el objetivo es conocer la influencia que tuvieron los E-sports sobre su vida y diversión de los participantes.

Los videojuegos han tenido una influencia significativa en mi vida, inicialmente de manera negativa, ya que descuidé muchas cosas debido a que se convirtieron en mi mundo. Sin embargo, también he tenido experiencias positivas, como conocer a amigos de otros países. Hubo una ocasión en la que asistí a un torneo internacional presencial, y tuve la oportunidad de conocer en persona a un amigo de Argentina a quien conocía a través del juego. Fue una experiencia muy agradable y enriquecedora. (E1)

Sí, jugar videojuegos con amigos es genial porque nos sacamos muchas risas y nos distraemos aún más. Durante la cuarentena, he tenido la oportunidad de hacer amigos a través de los videojuegos, algunos de los cuales he llegado a conocer en persona, mientras que otros son de diferentes países y no he tenido la oportunidad de encontrarme con ellos personalmente. (E2)

Algunas experiencias que destaco son el inicio de mi primera competición. Recuerdo claramente sentir una mezcla de emociones intensas y nerviosismo al participar. (E3)

Sí, definitivamente. Los deportes electrónicos tienen un impacto significativo en proporcionar un escape de la rutina diaria. Para aquellos que pueden enfrentar la depresión o el aislamiento social, descubrir los deportes electrónicos puede abrir nuevas experiencias y formas de diversión. Personalmente, he tenido la oportunidad de conocer a muchas personas de diferentes partes del mundo a lo largo de este tiempo y he compartido varias experiencias con ellos. (E4)

Ciertas personas son amables, mientras que otras pueden considerarse muy tóxicas. Sin embargo, es importante señalar que, en mi experiencia, dentro de cualquier comunidad, siempre existirán diferentes tipos de personas. (E5) En cuestión a la respuesta del entrevistado agregó una pregunta en donde se quiere conocer si la los comportamientos negativos de otros jugadores le afectó en ser espectador o jugador de E-sport: Espectador no, en jugar sí, ya no me dio mucho interés de seguir jugando por el estrés más que todo.

Sí, en su mayoría, diría que este juego fue la clave para que los miembros de mi universidad nos conociéramos mejor y fortaleciéramos nuestros lazos. Comenzamos a interactuar más, discutiendo estrategias y compartiendo experiencias de juego. Este proceso no solo mejoró nuestra relación, sino que también nos permitió conectar con personas de diferentes países, agregando una capa adicional de diversión a la experiencia. (E6)

Existe una conexión significativa con amigos, ya que he tenido la oportunidad de conocer a muchos gracias a esta experiencia. Algunos son simplemente conocidos, mientras que otros han llegado a convertirse en buenos amigos. Me gusta tenerlos especialmente porque, fuera del entorno académico de la universidad, donde mi enfoque principal es académico, establecer vínculos más personales. Con mis compañeros de clase, formamos grupos para trabajar en proyectos académicos, pero mi participación se centra principalmente en las tareas. Además, cuando trabajamos desde casa, también compartimos momentos de compañerismo. En contraste, fuera de este ámbito académico, tengo amigos en equipos de juegos que no están vinculados por la academia ni la universidad. Estos amigos están allí para disfrutar juntos, ya sea jugando o simplemente conversando, ya que todos tenemos nuestras vidas individuales. Como repito, llevo casi 20 años, nací en 2003, y en la universidad, interactué con personas mayores que yo. Un compañero de 23 años, por ejemplo, vive en Lima, aunque no recuerdo la zona exacta, y está a punto de formar su propia familia. Es asombroso conocer a personas con diferentes historias de vida, y disfruto de esta diversidad en mis relaciones sociales. (E7)

Sí, he establecido amistad con personas de otros países, como Chile, Argentina y Colombia. Mayormente, cuando juego en pareja, tiendo a ser emparejado con jugadores de mi mismo continente, siendo rara la ocasión en la que juego con personas de otros continentes. Gracias a esto, he tenido la oportunidad de conocer a personas realmente increíbles con las que mantengo una comunicación constante y continuo jugando. (E8)

Ciertamente, he entablado amistad con personas nuevas y también he fortalecido mi conexión con mi novia. Anteriormente, no participábamos en juegos, pero compartíamos charlas sobre asuntos cotidianos. Más tarde, al sugerirle que se uniera a Mobile Legends, nuestra relación se intensificó.

La competitividad en el juego nos llevó a interactuar de manera más cercana, aunque sin hostilidad, ya que reconocemos que es solo un juego.

Esto ha contribuido a enriquecer nuestra relación tanto en términos

románticos como de amistad, gracias a la experiencia compartida del juego. (E9)

El entrevistado respondió a esta pregunta en la 11. (E10)

Según los resultados se puede rescatar dos puntos: a) en el ámbito de los E-sport se ha identificado una influencia negativa, donde algunos participantes reconocen haber descuidado sus tareas diarias indispensables para su desarrollo, b) la presencia de toxicidad en algunos videojuegos ha demostrado tener un impacto significativo en desalentar a los espectadores de participar de los eventos E-sport. Según los investigadores Irwin et al. (2023) afirman que los insultos o la práctica del “trash talk” influye en los comportamientos de los jugadores, esto según los encuestados puede influir de manera negativa, llegando al punto de desinterés para participar en eventos E-sport. Por otro lado, existe una influencia positiva lo cual consiste en que los E-sport dan la oportunidad de conocer a nuevas personas, lo cual viene acompañado de la socialización, previene el aislamiento social y a su vez genera nuevas experiencias.

Categoría “motivaciones particulares” de la subcategoría “cultura”:

Se consideraron 4 preguntas en lo cual permite conocer si existe un vínculo entre los participantes con los videojuegos, la cultura deportiva y cultura artística. Siguiendo el orden de la entrevista, el objetivo de la decimosexta pregunta es conocer la perspectiva que tienen los participantes sobre el aporte que tienen los E-sport en la cultura deportiva o artística.

En la actualidad, observo que varios juegos incorporan significativos aportes culturales, destacando la presencia de diversos países, incluyendo menciones específicas a Perú. En un ejemplo concreto, en un ranking de personajes de juegos como Taken o Mortal Kombat, se presenta un personaje claramente peruano. Asimismo, en Dota 2, hay personajes que representan la cultura mexicana, lo que contribuye a un intercambio cultural entre diferentes regiones del mundo. Este fenómeno se extiende a países europeos y asiáticos, donde los jugadores van conociendo las historias y características culturales de estos personajes. Además, resalta la influencia

de la música en los juegos, especialmente a través de los soundtracks que acompañan a cada personaje, cada uno con su propia historia arraigada en la cultura distintiva de su país de origen. (E1)

Considero que la música juega un papel central para mí, ya que es una de mis preferencias y, particularmente, en el contexto de los videojuegos, se destaca en eventos como los Worlds. En estas ocasiones, se lanzan nuevas composiciones musicales inspiradas en el juego, y la verdad es que la calidad de la música es excepcional. (E2)

Las piezas musicales eran realmente cautivadoras y disfrutabas mucho de ellas, pero llegó un momento en el que dejaron de atraerme tanto porque las percibías como demasiado simples o básicas, por así decirlo. (E3)

Ciertamente, se puede observar esta dinámica en juegos como Mobile Legends, donde la introducción de un personaje que representa a Latinoamérica se convierte en una plataforma para dar a conocer las diversas culturas. En eventos deportivos relacionados con el juego, las páginas informativas ofrecen detalles sobre las celebraciones y actividades específicas de cada país, destacando sus culturas. Este proceso proporciona una oportunidad para que los jugadores no solo se sumerjan en el juego, sino también para aprender sobre las costumbres, la música y el arte de diferentes lugares. En última instancia, esta diversidad cultural puede ser el elemento que destaca y prevalece en la experiencia de juego. (E4)

Diría que está teniendo un impacto en la comunidad, especialmente cuando el comentarista se comunica con su audiencia. Está contribuyendo a la formación y consolidación de una pequeña comunidad en los canales, generando un sentido de pertenencia y conexión entre los seguidores. (E5)

Respecto a la respuesta se agregó un comentario sobre si los comentaristas (casters) influye en la decisión de espectar un evento E-sport. Si, más que todo por el caster, tiene que hablar en todo momento porque si fuera lo contrario el torneo se volvería aburrido.

Es fascinante cómo los videojuegos ofrecen una plataforma única para disfrutar tanto del arte como de la música. La evolución del arte en los juegos es notable, y actualmente, se percibe un auge significativo en la participación en los deportes electrónicos. Es interesante observar cómo esta forma de entretenimiento se ha convertido no solo en una pasión, sino también en una opción de empleo viable tanto para jóvenes como para personas mayores. El auge actual en la participación de los deportes electrónicos sugiere un crecimiento continuo y un aumento del interés en esta forma de entretenimiento. (E6)

La apreciación del arte y la música en los videojuegos puede variar según el juego en sí. En el contexto de Starcraft 2, el enfoque cultural se centra en la competición virtual, y se destaca que los deportes electrónicos, como el EGTS, requieren un esfuerzo equiparable al de los deportes físicos. En este juego, la destreza se manifiesta en el control del mapa, la agilidad y la habilidad para ejecutar comandos precisos en tiempo real. La duración de las partidas puede variar, pero incluso en situaciones de juego rápido, la toma de decisiones precisa y la respuesta oportuna son esenciales para el éxito. (E7)

Actualmente, creo que los videojuegos, si no me equivoco, están siendo considerados como deportes. Muchos jóvenes y personas los ven como una carrera, y aunque no sea una profesión convencional, siento que aporta mucho. En el caso de Mobile Legends, la música ha sido un componente significativo. Aunque no puedo proporcionar una respuesta precisa, lo que destaco es la banda sonora y todas las demás características que integran en Mobile Legends, que son aspectos que personalmente disfruto mucho. (E8)

En la actualidad, sí, la tecnología en Perú está avanzando, y ahora la percepción sobre los videojuegos ha cambiado. Se reconoce que hay oportunidades para que los gamers sean remunerados por su habilidad y que la escena de los videojuegos puede generar interés y patrocinio. Por ejemplo, cuando el equipo peruano está compitiendo, se genera un sentimiento de apoyo y la posibilidad de patrocinarlos para ganar

popularidad se considera. Esto ha llevado a la creación de contenido relacionado, como canciones, algunas de las cuales son muy atractivas, mientras que otras pueden ser más peculiares. Una recomendación musical es "Party Legends" vinculada a Mobile Legends, que se destaca como buena música. Estas creaciones musicales, junto con otras de ámbito mundial, tienen su propio espacio. La influencia también se ha extendido a la experiencia de juego, ya que la música puede motivar y mejorar la experiencia mientras se juega. (E9)

Estoy de acuerdo. En la actualidad, la tecnología está al alcance de todos, a diferencia de hace 10 o 20 años, lo que facilita enterarse de eventos, especialmente en el ámbito de los videojuegos. El mercado ha experimentado un gran crecimiento a lo largo de los años, contribuyendo a la formación de una nueva cultura que incorpora elementos de la cultura pop y diversos temas de conversación. Esto no solo amplía el círculo social, sino que también agrega capas a la experiencia cultural compartida. Es notable que la mayoría de las personas, de una forma u otra, consumen contenido relacionado con los videojuegos, ya sea a través de vídeos, películas, series u otros medios, lo que demuestra la influencia significativa que los videojuegos tienen en la sociedad actual. (E10)

Según los resultados obtenidos, los participantes destacaron varios puntos de vista sobre la definición de cultura en el contexto de los deportes electrónicos. En primer lugar, afirman que los videojuegos desempeñan un papel fundamental al fomentar e informar sobre la cultura de cada país, especialmente a través de los personajes presentes en los juegos. Además, algunos participantes resaltaron la importancia de la cultura artística, como la música, para intensificar la emoción en los eventos de deportes electrónicos. Por otra parte, se enfatizó que la presencia de un buen comentarista ya que influye significativamente en la emoción del juego, subrayando la importancia de la narrativa y la expresividad verbal en la experiencia del espectador. Asimismo, se destacó que el desarrollo tecnológico ha contribuido a popularizar y aumentar la espectacularidad de los deportes electrónicos, según lo indicado por el entrevistado número 10.

Respecto a la decimoséptima pregunta el objetivo es conocer la perspectiva que tienen los participantes sobre la influencia que ocasiona la presencia de personajes artísticos o reconocidos sobre la imagen de un evento E-sport.

La imagen de un evento de videojuegos puede ser moldeada de diversas maneras, ya sea resaltando el lado divertido y gracioso de los personajes virtuales o llevándolo a un nivel de realismo impresionante. La presencia de invitados artísticos, como las personas detrás de las voces de los personajes, también desempeña un papel crucial en la experiencia. Puede ser asombroso ver cómo los elementos virtuales cobran vida de manera espectacular, generando un impacto visual impresionante y añadiendo un nivel extra de aprecio por el arte y la creatividad en el mundo de los videojuegos. (E1)

Creo que sí, la creación de cosplays, especialmente cuando se logran con un alto grado de realismo, agrega una dimensión emocionante a la experiencia de los fanáticos de los videojuegos. Ver a tu personaje favorito cobrar vida de manera tan detallada y auténtica es, sin duda, una experiencia fascinante. La habilidad y dedicación de los cosplayers para recrear fielmente los personajes contribuye significativamente a la conexión emocional de los fanáticos con el mundo virtual, brindándoles la oportunidad de ver de cerca y personalmente a sus héroes virtuales. (E2)

Claro, los cosplayers pueden considerarse como embajadores visuales de un juego en un torneo. Por ejemplo, su habilidad para capturar la esencia de los personajes y presentarlos de manera llamativa y auténtica no solo añade un elemento visual atractivo, sino que también sirve como una poderosa herramienta para atraer la atención de los espectadores. (E3)

Respecto a la respuesta del participante se le dio una pregunta adicional para conocer si el entrevistado está interesado en caracterizarse como un personaje de un juego, la respuesta fue negativa.

Los cosplayers desempeñan un papel significativo al llevar los personajes de los videojuegos ficticios a la realidad, creando una conexión tangible entre el mundo virtual y el físico. Esta habilidad para dar vida a los

personajes no solo contribuye a crear una atmósfera visualmente impactante en los eventos de deportes electrónicos, sino que también puede servir como un fuerte incentivo para que más personas participen y asistan. La capacidad de ver a los héroes y personajes favoritos de los videojuegos de manera tan auténtica agrega un elemento emocionante y atractivo a la experiencia del torneo, generando un mayor interés y participación de la audiencia. (E4)

El creador de contenido de YouTube que mencioné estaba invitando a artistas de diversos géneros; por ejemplo, trajo al autor de la conocida canción "Faraón Love Shady". Esta iniciativa atrajo a una cantidad significativa de personas, a pesar del entorno competitivo en el que se desenvuelve. (E5)

La presencia de cosplayers en eventos de videojuegos puede tener un impacto significativo en la diversificación del público. Al atraer la atención de personas que quizás no estén familiarizadas con los juegos, los cosplayers pueden generar curiosidad entre familiares y amigos que los acompañan. La visualización de personajes llamativos y auténticos puede despertar preguntas como "¿De qué juego es?" o "¿Qué hace este personaje?". Este interés adicional puede incentivar a más personas a conocer el juego, ampliando así la base de jugadores y creando una experiencia más inclusiva en el evento. (E6)

En el videojuego que participo no veo mucho que se practique el cosplay, pero si vi que hay otros videojuegos que si se disfrazan(E7)

Creo que sí, ya que añade creatividad a estos eventos, captando la atención e incentivando a la audiencia a participar o explorar la creatividad de las personas para atraer a nuevos jugadores o posibles aficionados a los videojuegos. (E8)

Lo sucedido fue simultáneamente afirmativo y negativo. Por un lado, algunos artistas invitaron a un jugador, específicamente uno de Free Fire, llamado Donato, a participar en un evento de E-sports. Sin embargo, durante el evento, se notó que la audiencia no lo recibió con entusiasmo. A

pesar de su participación como jugador, la gente no lo aplaudió y percibí cierta expresión facial que sugiere la idea de "este jugador no es tan destacado, ¿quién se cree que es?". Aunque Donato trató de motivar a la audiencia, mi impresión fue que la gente cuestionaba su presencia ya que solo lo conocían por jugar Free Fire, y algunos no estaban familiarizados con él. Recordé haberlo visto en un directo promocionado por Mobile Legends, pero en ese caso, lo promocionaron como parte del juego, y al verlo jugar, noté que no era muy habilidoso. A veces, parece que Mobile Legends no toma decisiones acertadas al invitar a artistas que no están relacionados con el juego.(E9)

Sin duda, el cosplay desempeña un papel significativo como un componente de marketing en estos eventos. Las personas que participan en cosplay, al crear y exhibir trajes impresionantes, contribuyen a la promoción del evento a través de las redes sociales y la web. La inclusión de concursos de cosplay, con premios para los mejores disfraces, genera un interés adicional y a menudo se convierte en tendencia en las plataformas digitales. Esta atención en línea no solo aumenta la visibilidad del evento, sino que también motiva a nuevos entusiastas a descubrir más sobre él. (E10)

Según los resultados, para los participantes los cosplay y los invitados artísticos si influye en la emoción dentro de un evento E-sport porque se destaca como la representación visual de los personajes virtuales y contribuyen a crear un impacto visual en los eventos de deportes electrónicos. A su vez, se reconoce que el cosplay desempeña un papel significativo como componente de marketing en estos eventos de E-sports, contribuyendo a la promoción a través de redes sociales y generando tendencias en plataformas digitales. Asimismo, los autores Jeong et al. (2020) establecen una cadena de relaciones en la que las experiencias emocionales influyen en aspectos clave que conducen a la lealtad del turista hacia el destino en eventos deportivos recurrentes a pequeña escala. Por otro lado, Aldweik (2020) resalta que la imagen del destino influye en la imagen del evento, lo cual tiene un efecto positivo en la satisfacción de los

asistentes. En relación con las respuestas de los participantes, es común que los artistas invitados influyen en la imagen general del evento, lo que puede generar intenciones de comportamiento y visitas adicionales por parte del público. Por lo tanto, resulta crucial evaluar minuciosamente a los invitados artísticos, ya que su impacto puede ser tanto beneficioso como perjudicial.

Respecto a la decimoctava pregunta el objetivo es conocer si los participantes tienen conocimiento sobre la existencia de los lugares emblemáticos que son parte de una cultura deportiva y sociedad de los E-sports.

Es fascinante cómo los deportes electrónicos tienen sus lugares emblemáticos alrededor del mundo. En el caso de Dota 2, Alemania cuenta con un estadio dedicado exclusivamente para torneos de este juego, creando un punto de reunión para la comunidad de jugadores. Además, en Arabia, la presencia de 8 a 10 estadios destinados a diferentes juegos sugiere una sólida infraestructura para eventos de deportes electrónicos. La idea de visitar estos lugares es emocionante, ya que la experiencia seguramente sería asombrosa y destacaría la importancia global de los deportes electrónicos. (E1)

Existen lugares de ese tipo en Perú, pero personalmente nunca he tenido la oportunidad de visitarlos. Además, no estoy seguro de qué tan bien equipados o interesantes pueden ser en comparación con lugares similares en otros países, como Corea, del cual tengo conocimiento aunque nunca haya estado allí. (E2)

Realmente, no he tenido la oportunidad de conocer lugares de ese tipo en Perú, y aunque no estoy seguro de su existencia aquí, es posible que en otros países, como Japón o China, haya sitios emblemáticos relacionados con los deportes electrónicos. La idea de visitar esos lugares me entusiasma bastante. (E3)

Sí, me imagino que hay lugares específicos que sirvan como puntos centrales para la realización de eventos de deportes electrónicos. Se han

llevado a cabo eventos en varios países, incluyendo Argentina, Perú, Brasil, Filipinas y otras naciones en diferentes continentes alrededor del mundo. Estos lugares se convierten en escenarios fundamentales para reunir a la comunidad de jugadores y fans en torno a estos emocionantes eventos. (E4)

Aunque no haya lugares emblemáticos específicos, existe un espacio donde todos pueden interactuar simultáneamente, y considero que este lugar, que creo es incluso más significativo que una zona emblemática, es Internet, especialmente a través de Google. (E5)

Sí, en una ocasión presencié partidas de Worlds en un estadio y quedé impresionado por las presentaciones en 3D. Creo que hay lugares que, al planificar un evento, se duda si se llenarán, pero al final sorprenden gratamente.(E6)

Como he mencionado anteriormente, los deportes electrónicos en su mayoría requieren un compromiso para alcanzar un nivel que pueda considerarse deportivo, ya que cumplen con tres características fundamentales. En primer lugar, demandan un esfuerzo significativo. En segundo lugar, representan una prueba de habilidad entre dos o más jugadores. Y tercero, permiten a las empresas generar ingresos mediante influencias, como patrocinios o apuestas. Cuando los deportes electrónicos son reconocidos, esto posibilita ingresos económicos. En caso de ser reconocidos oficialmente como deporte, las empresas apoyarán a equipos, y los triunfos de estos equipos aumentarán sus ganancias. Los jugadores deben esforzarse para demostrar un nivel de habilidad que claramente supera al de un jugador promedio, y esta distinción entre un jugador aficionado y uno profesional en los deportes electrónicos constituye un desarrollo sustancial, comparable al ámbito deportivo físico.(E7)

Actualmente desconozco, pero me parece que en Indonesia hay un estadio específico para Mobile Legends, pero actualmente no estoy muy informado sobre ello. (E8)

Desafortunadamente, en Perú no contamos con un espacio específico para eventos de videojuegos, a diferencia de la situación en Indonesia. Allí, disponen de un estadio dedicado a Mobile Legends y posiblemente a otros juegos populares como Fortnite o League of Legends. Me parece recordar que, en Estados Unidos, también hay un estadio destinado a eventos de videojuegos, probablemente asociado con la misma compañía. Sin embargo, en Perú, hasta el momento, no parece haber un evento consolidado de videojuegos. La alternativa sería considerar el alquiler de locales para llevar a cabo estos eventos, ya que no existe un espacio propio dedicado a los videojuegos en el país. (E9)

Lamentablemente, puedo afirmar con tristeza que no existe un lugar específico para eventos de E-sports en Lima en Perú, al menos según mi conocimiento actualizado. El lugar más cercano que podría considerarse como una referencia es Arenales, donde se llevan a cabo competiciones de E-sports de diferentes videojuegos. Además, se destaca la realización de eventos por parte de MasGamers en la explanada del Jockey Club. Aunque no cuentan con un lugar permanente para organizar estos eventos, la comunidad que consume este tipo de contenido suele tener al Jockey Club como una referencia constante, ya que es el espacio donde se llevan a cabo estas competiciones y actividades relacionadas con los videojuegos.

(E10)

De acuerdo con los resultados de la pregunta, los participantes desconocen sobre la existencia de lugares emblemáticos para eventos de deportes electrónicos dentro del país, ya que estos eventos en su gran mayoría son realizados en otros países. Según el entrevistado N°7 la inversión privada influye mucho en el desarrollo de los E-sport porque solo podría existir un flujo de dinero, además, el reconocimiento oficial de los E-sport como deporte ayudaría a fomentar la inversión y el interés por parte de las empresas.

Categoría “motivaciones particulares” de la subcategoría “deporte”:

El objetivo objetivo es la perspectiva que tienen los participantes sobre el reconocimiento que se tienen los E-sport como deporte en algunos países:

En mi opinión, esta transformación es espectacular. Antes, se solía percibir como una pérdida de tiempo y recibía muchas críticas. El hecho de que ahora se considere deporte es genial. A pesar de que algunas personas puedan menospreciarlo diciendo que "no es deporte, solo se trata de mover las manos y usar el teclado", en última instancia, implica genialidad, comunicación, análisis, y otras habilidades complejas que quizás solo aquellos involucrados en los videojuegos pueden comprender completamente. (E1)

En realidad, encuentro positivo que se reconozca como deporte, ya que muchas personas prácticamente centran su vida en los videojuegos, dedicando una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo a esta actividad. Valorar este compromiso es apropiado. Sería realmente extraordinario que en Perú también se reconociera, especialmente porque hay quienes no comprenden completamente esta dedicación. Para aquellos que invierten tiempo en ello, el reconocimiento como deporte en Perú sería muy apreciado. (E2)

Ciertamente, el reconocimiento oficial de los deportes electrónicos es muy positivo, ya que probablemente atraerá la atención de personas que antes no se animaban a participar en estos juegos. También puede conducir a un avance y mejora en el nivel de los deportes electrónicos en general. Como mencionó, el hecho de que anteriormente no contaban con un reconocimiento oficial, y ahora estén siendo aceptados gradualmente como deporte electrónico, aporta legitimidad y enriquece la cultura de los deportes electrónicos en el país. (E3)

Es evidente que los deportes electrónicos atraen a una gran cantidad de personas, presentándose como una forma de deporte digital que, aunque no exhibe habilidades físicas específicas, logra cautivar al público a través de habilidades virtuales excepcionales. Estas habilidades únicas, que pueden parecer complejas para los espectadores, son ejecutadas de

manera fácil por los participantes. Este fenómeno se asemeja a lo que ocurre en otros deportes como el básquetbol, el fútbol o incluso la natación, donde ciertas habilidades parecen sencillas cuando son realizadas por expertos. El reconocimiento oficial de los deportes electrónicos como una disciplina nacional permite que un público más amplio, especialmente la generación más joven inmersa en la tecnología, reconozca y explore más allá de las formas tradicionales de deporte, abriendo así la puerta a nuevas experiencias virtuales. (E4)

Este reconocimiento se ha obtenido gracias a la creciente popularidad de los torneos competitivos. El término deporte está evolucionando, ya que no se limita a la actividad física en sí, sino que se asocia cada vez más con la competencia entre equipos o individuos que buscan la victoria. De esta manera, los deportes electrónicos están ganando aceptación como una forma legítima de deporte, no necesariamente vinculada al ejercicio físico, sino centrada en la competitividad y la lucha por ganar o perder. (E5)

En mi opinión, la mayoría de estos países, si no me equivoco, se han percatado de que la industria de los deportes electrónicos es una fuente de beneficios, principalmente en Europa y Asia. Sin embargo, creo que en el futuro se globaliza aún más, abarcando un ámbito más amplio a nivel mundial. (E6)

Como mencioné anteriormente, los deportes electrónicos, en su mayoría, requieren un sacrificio considerable para alcanzar un nivel que pueda considerarse deportivo, ya que cumplen con tres características fundamentales. En primer lugar, exigen un esfuerzo notable por parte de los jugadores. En segundo lugar, representan una prueba de habilidad entre dos jugadores o más. Y tercero, permiten a las empresas generar ingresos mediante influencias, como patrocinios o apuestas, especialmente cuando los deportes electrónicos son reconocidos oficialmente. En caso de ser reconocidos oficialmente como deporte, las empresas invertirán en equipos, y los éxitos de estos equipos aumentarán sus ganancias. Los jugadores deben esforzarse para demostrar un nivel de habilidad que claramente supera al de un jugador promedio y se asemeja al de un

profesional de los deportes electrónicos. En resumen, se argumenta que el deporte virtual debe ser al menos tan exigente como su contraparte física para ser considerado un verdadero deporte. (E7)

De alguna manera, considero que está bien, ya que esto motiva a los participantes a volverse más competitivos en este ámbito, impulsándolos a querer ganar continuamente y a no quedarse estancados. Lo veo como algo positivo para los jóvenes de hoy en día, ya que esta motivación los insta a salir de su zona de confort, superando la mentalidad de simplemente aceptar la derrota como algo normal y saludable. En cambio, los impulsa a esforzarse más y a buscar constantemente la mejora. (E8)

Los E-sports eran subestimados, ya que la gente no creía que jugar videojuegos pudiera generar ingresos. Sin embargo, la percepción cambió al darse cuenta de que sí se puede obtener reconocimiento y beneficios económicos. En este contexto, participar en competiciones nacionales de E-sports no solo implica jugar un simple partido, sino también representar y elevar la imagen del país. Al igual que la gastronomía que contribuye al progreso del país, los E-sports tienen el potencial de no solo destacar a nivel nacional, como se observa en Indonesia con los eventos como la MPL (Mobile Legends Professional League), sino también de transformar la percepción de la sociedad. Aunque en países como Argentina ya se reconoce a los E-sports, en lugares como Perú aún no cuentan con una liga nacional como la MPL, pero sería beneficioso considerarla para fortalecer la identidad y la imagen del país. Este reconocimiento puede equipararse al logrado a través de otras manifestaciones culturales, como la gastronomía, y es necesario aprovecharlo mediante la organización de eventos nacionales que destaquen la importancia de los E-sports como una representación significativa de la identidad nacional. (E9)

En mi opinión personal, considero positivo y apropiado que a lo largo de los años la sociedad haya aprendido a valorar más los E-sports. A menudo, se tiende a comparar los deportes tradicionales como el fútbol, el vóley y el atletismo, que son físicamente demandantes, con los E-sports, centrados en competiciones de videojuegos. La percepción inicial suele minimizar su

importancia al ver a jóvenes sentados frente a una computadora, simplemente jugando. Sin embargo, es crucial reconocer que los E-sports son, en su mayoría, competencias mentales. Los videojuegos actuales son complejos y estratégicos, exigiendo habilidades como el manejo del personaje, la coordinación en equipos de cinco personas, la comprensión de roles específicos, movimientos tácticos y la capacidad de anticipar las estrategias del equipo contrario. Aunque a veces se menosprecia a los E-sports como "solo un juego", es esencial comprender que los participantes se preparan intensamente, al igual que otros atletas. El entrenamiento en los E-sports puede diferir, pero existe un compromiso serio por parte de los competidores. (E10)

Según los resultados todos los participantes coinciden que el reconocimiento de los E-sports es fundamental para el desarrollo de la industria, por un lado, destacan que los videojuegos y los E-sports no es solo un juego, es un deporte en donde involucra estrategias, habilidades, esfuerzos y sacrificios, también, comparten valores similares a los deportes tradicionales. El reconocimiento podría animar a más personas a ser parte del mundo de los E-sports y aumentar así la intervención de las entidades privadas para así convertir los E-sport en potencia.

Discusiones:

Relacionando el objetivo general: analizar las motivaciones turísticas para participar en eventos E-sport, se puede rescatar que existe un hábito y un vínculo con ver y jugar E-sport, tal como lo reafirma Macey (2022). Además, se encontró que las principales motivaciones para participar en eventos E-sport es por aprendizaje, por disfrute del evento, y la posibilidad de ganar alguna recompensa. Es posible que estos resultados varíen dependiendo de los diferentes grupos de videojuegos ya que cada uno de ellos tienen aspectos psicológicos distintos, la diversificación de los videojuegos da la posibilidad de convertirlos en una oferta turística. Por otro lado, las características compartidas se encontraron que los eventos E-sport son usados como medio de escape de rutina. También hay un alto índice de influencia para ser espectadores de eventos E-sport, estos son influenciados

por la comunidad de videojuegos y por los creadores de contenido. Es por eso que es importante que los organizadores difundan una sana comunicación entre las comunidades y los equipos. Asimismo, se encontró que hay un alto índice motivacional de diversión para espiar los eventos E_sport, los factores motivacionales son por la rivalidad de los equipos, relación con la comunidad y la influencia artística. El reconocimiento de los E-sport, la existencia de equipos nacionales con alto nivel, presencia de patrocinadores y lugares emblemáticos influye mucho en el crecimiento y mejora de la industria. Al mejorar la industria podría mejorar en la identidad, desarrollo de los E-sport, estos dos son necesarios para poder convertir un evento E-sport en una oferta turística potencial.

Relacionando con los objetivos específicos, en el análisis de motivaciones turísticas generales se logran identificar que el hábito por los videojuegos y espiar un evento E-sport es una rutina elevada por los participantes. Es fundamental tener en cuenta los siguientes factores que mantienen el hábito: a) por aprendizaje; b) por disfrute del evento; c) admiración hacia el equipo; y d) por la posibilidad de ganar alguna recompensa. Todo este conocimiento son factores claves a considerar para armar un plan de marketing y así fomentar el viaje y participación en los eventos E-sport. Por otro lado, los principales hallazgos de la subcategoría evasión se puede encontrar: que los participantes son espectadores de eventos E-sport para evadir los problemas personales, familiares, académicos y laborales; además de ser una fuente de desestres y distracción, teniendo en cuenta ello, organizar en fechas estratégicas podría beneficiar o aumentar la cantidad de espectadores. Por último, hallazgos de la subcategoría gregarismo revelan que muchos de los participantes son influenciados a acudir a estos eventos E-sport con personas de su entorno conocido, en donde sienten una conexión especial ya que comparten gustos similares, por ello, organizar pequeñas actividades en donde involucre la participación de un grupo de personas podría potenciar el interés por participar en estos eventos E-sport.

Relacionando con el objetivo específico: las motivaciones turísticas particulares, generan en los participantes un alto índice de diversión, esto es

ocasionado por la rivalidad de los equipos, la oportunidad de socializar y la emoción al evento, aunque no se descarta la posibilidad de que la toxicidad traiga consigo un efecto negativo. Muchas veces esta diversión es afectada por el lugar a realizar el evento y el origen de los equipos, algunos participantes mostraron un descontento por no poder participar en eventos E-sport ya que los eventos de interés se realizan mayormente en otros lugares, por ende, organizar eventos locales podría mejorar el acceso a estos eventos y la distancia no sería un impedimento, para ello, se necesita equipos competitivos que generen interés y diversión en los espectadores. Por otro lado, los participantes no destacan que la cultura artística influye mucho en la imagen del evento E-sport, aunque también se hace mención sobre diversos puntos de vista sobre cultura en donde se puede realizar un análisis exhaustivo sobre cada punto de cultura. De tal manera, que la inversión privada puede mejorar en fomentar y conservar la cultura de los E-sports. Por último, todos los participantes tienen un alto reconocimiento sobre los E-sport como un deporte, esto es un indicativo en donde podría permitir convertir eventos E-sport en atractivos turísticos ya que hay un interés de por medio de parte de los participantes.

V. CONCLUSIONES

1. Se evidenció que las motivaciones turísticas para participar en eventos E-sport están ligadas principalmente a tres aspectos: a) la oportunidad de socialización, b) la oportunidad de aprendizaje, c) y disfrute y emoción del evento. Estas son las tres características principales encontradas de manera repetitiva en los diversos puntos de análisis de la investigación. Así mismo, la variedad de videojuegos existentes podría convertirse en posibles ofertas turísticas, es decir, convertirlos en potencial destino turístico. Otra característica que se hace presente es la toxicidad, esto afecta muchas veces en la participación a un evento E-sport.

2. Las motivaciones turísticas generales para participar en un evento E-sport se separa en tres partes: a) el hábito que tienen los participantes para espectar eventos E-sport se han convertido en una rutina por las siguientes razones: por el disfrute y emoción al espectador eventos y la posibilidad de ganar alguna recompensa. Además, se identificó que los participantes están relacionados con los E-sport para b) escape de rutina y evasión de problemas personales. Asimismo, se revela que los participantes tienen una c) gran influencia por la comunidad, organizadores y amigos para acudir a eventos E-sport.

3. Las motivaciones turísticas particulares para participar en un evento E-sport se centra en experimentar una diversión lo cual es motivada por la rivalidad de los equipos, oportunidades de socialización y la emoción del juego. Además, los participantes destacan diversos puntos de vista sobre la influencia cultural sobre los E-sport, haciendo énfasis en la cultura artística en donde se hace mención que los cosplayers y los invitados artísticos influyen mucho en la imagen del evento, de igual modo, el reconocimiento oficial de los E-sport.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los futuros investigadores considerar otros factores no considerados para la investigación tales como: motivación por factores económicos, ubicación geográfica entre otros posibles factores. Además, realizar un estudio exhaustivo sobre la influencia y efecto que tiene la toxicidad para participar en un evento E-sport. Por otro lado, realizar un análisis individual para cada videojuego permitiría comprender las potencialidades de cada uno, con el objetivo de convertirlos en ofertas turísticas. Asimismo, se sugiere replicar esta investigación en otros países con realidades diversas para obtener una perspectiva más amplia y comparativa.

2. Evaluar y comprender a fondo los aspectos psicológicos de los participantes en eventos deportivos no solo contribuye al bienestar emocional y mental de los involucrados, sino que también puede tener un impacto significativo en el rendimiento general y la experiencia del evento. Al tener en cuenta estos aspectos, los organizadores pueden adaptar estrategias que fomenten un ambiente propicio para el disfrute, la participación activa y el logro de metas personales. Además, al abordar las dimensiones psicológicas, se fortalece la conexión emocional de los participantes con el evento, lo que puede traducirse en una mayor satisfacción, lealtad y participación continua en futuras ocasiones.

3. Realizar un análisis de los E-sport desde cada elemento de la cultura, ya que existen diversos factores como: a) cultura deportiva, b) cultura artística, c) cultura comportamiento, etc. De tal manera, que un análisis cultural integral de los E-sports no solo proporciona una visión más completa y matizada de este fenómeno, sino que también informa decisiones estratégicas y contribuye al reconocimiento de los E-sports como una parte integral de la cultura contemporánea.

REFERENCIAS

- Arias Valencia, M. M., y Giraldo Mora, C. V. (2011). *El rigor científico en la investigación cualitativa*. Investigación y Educación en Enfermería, 29(3), 500-514. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105222406020>
- Apdevorg. (2022). Comparación entre el deporte y los deportes electrónicos. <https://apdev.org.pe/comparacion-entre-el-deporte-y-los-deportes-electronicos/>
- Bascón, A. y Ramírez, G. (2020). ¿SON LOS E-SPORTS UN DEPORTE? EL TÉRMINO 'DEPORTE' EN JAQUE. *Movimiento*. 26(1). <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>
- Beltrán, M. y Parra. M. (2017). PERFILES TURÍSTICOS EN FUNCIÓN DE LAS MOTIVACIONES PARA VIAJAR. Universidad de Murcia. 39. <https://doi.org/10.6018/turismo.39.290391>
- Buganem, F. y Melhem.M. (2020). Deportes 2.0 eSports y la cultura digital. Universidad de San Andrés. <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/18748/1/%5BP%5D%5BW%5D%20T.L.%20Com.%20Buganem%2C%20Francisco%20y%20Melhem%2C%20Mirko.pdf>
- Castillo, N. (octubre, 2020). *Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa*. Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social. 20. https://www.researchgate.net/publication/344659548_Fenomenologia_como

[metodo de investigacion cualitativa preguntas desde la practica investigativa](#)

Cooper, C., Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., Wanhill, S. (1995). *El turismo teoría y práctica*. <https://es.scribd.com/document/413037265/El-Turismo-Teoria-y-Practica-Chris-Cooper#>

Editorial Etecé. (2023). *Lúdico*. <https://concepto.de/ludico/#:~:text=Algo%20l%C3%BAdico%20es%20algo%20perteneiente,%2C%20divertido%2C%20entretenido%20o%20juquet%C3%B3n>

Escudero, C. y Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14207/1/Cap.1-Introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica.pdf>

Espinoza, P. (2021). *La influencia de las transmisiones online de videojuegos y su relación con el comportamiento de la audiencia gamer del Perú*. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658891/Espinoza_ChP.pdf?sequence=3

Feria, Matilla y Mantecón. (agosto, 2020). *La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica?* Revista Didasc. Vol.11 (3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>

- Flores, M. (1974). *Las motivaciones turísticas*.
https://turismo.janium.net/janium/Objetos/REVISTAS_ESTUDIOS_TURISTIC/OS/42135.pdf
- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*.
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hirsjärvi. I. (2013). *Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global*. Anàlisi Monogràfic.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4494059>
- Irwin S., Lastella, M. y Naweed, A. (2023). *Consuming esports and trash talking: how do social norms and moderating attributes influence behaviour?*
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2023Irwinetal-Consumingesportsandtrashtalking-Howdosocialnormsandmoderatingattributesinfluencebehaviour.pdf>
- Jeong, Y., Kim, E. y Kim, E. (2020, octubre). *Understanding Active Sport Tourist Behaviors in Small-Scale Sports Events: Stimulus-Organism-Response Approach*. Sustainability. Vol.12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198192>
- Kniffin, K & Palacio, D (2018). *Trash-Talking and Trolling*.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Trash-Talking_and_Trolling.pdf
- Lopez, S. (2017). *Las dinámicas de comunicación en las comunidades virtuales. El caso de League of Legends*. [Grado en Periodismo]. Universidad de Valladolid.

https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/27938/TFG_F_2017_248.pdf;jsessionid=427C410988349E85D6B8026E2B384AA1?sequence=

León, M., Hinojosa, M., León, A., Belli, S., López, C. y Flórez, H. (2022, octubre). *eSports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings. sustainability*. Vol.14 (21). <https://doi.org/10.3390/su142113803>

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H. y Hamari, J. (2020, junio). *Does esports spectating influence game consumption?*. Behaviour & Information Technology. Vol. 41 (1). <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>

Motivaciones Intrínsecas. (2019). Posgrado Coaching y Marketing para el desarrollo profesional en el área Salud. <https://obgin.net/cursos/wp-content/uploads/2019/11/Motivacion2.pdf>

Melgarejo, J. (2023). *eSports en el Perú: ¿qué tan cerca (o lejos) estamos de ser una potencia gamer en la región?*. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/esports-en-el-peru-que-tan-cerca-o-lejos-estamos-de-ser-una-potencia-gamer-en-la-region-dota-2-videojuegos-noticia/?ref=ecr>

Molina, F. (2021). *International Journal of Psychology & Psychological Therapy*. <https://www.ijpsy.com/volumen21/num3/583/tension-individualismo-gregarismo-en-la-ES.pdf>

Matarranz, A. (2018). *Elementos del valor*. <https://conversisconsulting.com/2018/04/14/elementos-de-valor-1/>

Newland, B. y Yoo, J. (2020, agosto). *Active sport event participants' behavioural intentions: Leveraging outcomes for future attendance and visitation*. Journal of Vacation Marketing. Vol. 27(1). <https://doi.org/10.1177/1356766720948249>

- Orús, A. (2023). *Ingresos anuales del mercado de eSports a nivel mundial 2022-2030*. Statista. Retrieved June 9, 2023, from <https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-esports-a-nivel-mundial/#:~:text=Los%20ingresos%20anuales%20generados%20a>
- Pu, H., Xiao, S, y Kota, R. (2021, marzo). *Virtual games meet physical playground: exploring and measuring motivations for live esports event attendance*. *Sport in Society*. Vol. 25(10). <https://doi.org/10.1080/17430437.2021.1890037>
- Quecedo, R. y Castaño, C. (2000). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. *Revista de Psicodidáctica* 2002. Vol. 14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Riba, C. (2017). *El análisis de contenido en perspectiva cualitativa*. Universidad Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/140407/7/Analisis%20de%20datos%20en%20la%20Administracion%20Publica%20II%20Modulo7%20El%20analisis%20de%20contenido%20en%20perspectiva%20cualitativa.pdf>
- Suárez, M. (2006). *El saber pedagógico de los profesores de la Universidad de Los Andes Táchira y sus implicaciones en la enseñanza*. https://media-pro-tdx.s3.csuc.cat/documents/15/45/62/154562859464501576874417196608203253132/document_1.pdf
- Sunyoung Hlee y Hyunae Lee (2023). *Spatial agglomeration effects on eSports events: An intra- and inter-industry and regional analysis approach*.

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1-s2.0-S0306457322003478-main%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1-s2.0-S0306457322003478-main%20(1).pdf)

Thompson, J., Tajeri, B. y Scheuring, F. (2022, marzo). *Developing esport tourism through fandom experience at in-person events*. Tourism Management. Vol. 91. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104531>

Vásquez, R. (2023). *El impacto económico de Lima Major en Perú*. <https://esportsbureau.com/el-impacto-economico-de-la-lima-major-en-peru/#:~:text=Se%20estima%20que%20el%20mercado,grandes%20jugadores%20en%20la%20regi%C3%B3n>

Vegara-Ferri, J., López, J., Valantine, I., Díaz, A. y Agosto, S. (2020, septiembre). *Factors Influencing the Tourist's Future Intentions in Small-Scale Sports Events*. sustainability. Vol.12(19). <https://doi.org/10.3390/su12198103>

Vizcaino, A. (2021). *La capital peruana se posiciona como una de las peores ciudades para los gamers*. <https://www.mercadonegro.pe/marketing/esports/la-capital-peruana-se-posiciona-como-una-de-las-peores-ciudades-para-los-gamers/>

Villalobos, J. (2023). *¿Qué quiere decir la palabra gaming?*. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-quiere-decir-la-palabra-gaming>

Yuste, A. (2016). *El deporte físico y su importancia en los eSports*. <https://www.marca.com/esports/2016/05/10/5731a1b546163f88178b4577.html>

Yepez, K. (2021). *Experiencia emocional: vías de autorregulación.*

<https://www.elevart.org/experiencia-emocional-vias-de-autorregulacion/>

Zaib, A., Alqahtani, N., Tsiotsou, R., Rehman, U. y Hooi, D. (2023, Enero). *Esports as playful consumption experiences: Examining the antecedents and consequences of game engagement.* Telematics and Informatics. Vol.77.

<https://doi.org/10.1016/j.tele.2023.101937>

Zhao, L., Chen, Y, Qi, H y Ma, J. (2021, abril). *Un estudio empírico del impacto de los deportes electrónicos en la participación de los estudiantes universitarios.* Advances in Physical Sciences. Vol.9(2).

<https://www.hanspub.org/journal/PaperInformation.aspx?paperID=42881>

ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA:

Título: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	UNIDAD TEMÁTICA	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo son las motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cómo son las motivaciones turísticas generales para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023?</p> <p>¿Cómo son las motivaciones turísticas particulares para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Analizar las motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Analizar las motivaciones turísticas generales para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.</p> <p>Analizar las motivaciones turísticas particulares para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.</p>	<p>Motivaciones turísticas</p>	<p>Generales</p> <p>Particulares</p>	<p>Hábito</p> <p>Evasión</p> <p>Gregarismo</p> <p>Diversión</p> <p>Cultura</p> <p>Deporte</p>	<p>Enfoque:</p> <p>Cualitativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Fenomenológico</p> <p>Participantes:</p> <p>Residentes de Lima metropolitana.</p>

ANEXO 03: MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Título: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Unidad temática	Definición conceptual	Definición operacional	Categoría	Subcategoría	Preguntas	Escala de medición
Motivaciones turísticas	Motivaciones turísticas generales, aquellas que si bien tienen asiento en el ánimo del turista son, sin embargo, de contenido universal y ejercen una	Por eso en la presente investigación contamos con dos categorías que son: Motivaciones turísticas generales y Motivaciones	Generales	Hábito	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea? • ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? explique • ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué? • ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos? • ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique 	Entrevista

	<p>presión ecléctica sobre el cuerpo total de la sociedad. En tanto que las motivaciones turísticas particulares serán aquellas que tienen su raíz en una decisión personal del turista. (Flores, 1974)</p>	<p>turísticas particulares.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza? 	
				<p>Evasión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto • ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan? 	
				<p>Gregarismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo? • ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo? • ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para 	

					ver eventos E-sports junto con otros aficionados?
			Particular es	Diversión	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos sport? • ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar • Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos? • ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?
				Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? si es así, ¿Qué elementos culturales, como el arte,

					<p>música, entre otros factores predomina más en usted?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma • Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo? 	
				Deporte	<p>En algunos países, los E-sports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?</p>	

ANEXO 04: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Título de investigación: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

ENTREVISTA PARA LOS RESIDENTES DE LIMA METROPOLITANA

Consentimiento informado:

¿Desea participar y otorgar su consentimiento para hacer uso de los datos en la presente investigación y se publiquen a través del repositorio institucional de la Universidad César Vallejo? Por favor marque con un (X) su respuesta.	
SI	NO

Nombre del entrevistado:

Lugar de nacimiento del entrevistado:

Lugar de la entrevista:

Fecha y hora de la entrevista:

Categoría: Generales

Sub categoría N°1: Hábito

- ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?
- ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? explique
- ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?
- ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?
- ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique
- ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Sub categoría N°2: Evasión

- ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea?
Describe el contexto

- ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Sub categoría N°3: Gregarismo

- ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?
- ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?
- ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Categoría: Particulares

Sub categoría N°4: Diversión

- ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos esport?
- ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar
- Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?
- ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Sub categoría N°5: Cultura

- ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? Si es así, ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?
- ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma
- Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Sub categoría N°6: Deporte

En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los eSports como parte de la cultura deportiva?

ANEXO 05: Evaluación por juicio de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	José Francisco Lázaro Velásquez		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()	()
	Educativa (X)	Organizacional ()	()
Áreas de experiencia profesional:	Gestión y Planificación Turística		
Institución donde labora:	UCV/MINCETUR		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	
Autora:	
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	
Ámbito de aplicación:	
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023." elaborado por Moriya Castope Ruben y Ramos Píscos Krystal Elizabeth en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivaciones generales
- Objetivos de la Dimensión: Conocer las motivaciones turísticas generales para la participación de un evento E-sport.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hábito	¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?	3	3	4	
	¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? explique	3	4	4	
	¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?	4	4	4	
	¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?	3	3	4	
	¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique	3	3	4	
	¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?	4	4	4	
Evasión	¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto	4	3	4	
	¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a	3	4	4	

	relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?				
Gregarismo	¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivó o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?	4	3	4	
	¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?	4	4	4	
	¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?	3	4	4	

- Segunda dimensión: Motivaciones particulares
- Objetivos de la dimensión: Conocer las motivaciones turísticas particulares para la participación de un evento E-sport.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diversión	¿La competitividad de los equipos influye en usted el deseo de ser espectador de un evento E-sports?	3	4	4	
	¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar	4	4	4	
	Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por la cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?	4	4	4	
	¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida	3	4	4	

	cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?				
Cultura	¿Considera que los eventos de deportes electrónicos son una expresión de la cultura contemporánea? Si es así, ¿qué elementos culturales le atraen más de estos eventos, como el arte, la música, la moda o cualquier otra manifestación cultural?	3	4	4	
	¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma	3	4	4	
	Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?	3	3	4	
Deporte	En algunos países, los E-sports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura	3	4	4	

	deportiva?				
--	------------	--	--	--	--

Martes 26 setiembre de 2023



José Francisco Lázaro Velásquez

DNI: 42444867

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Verónica Zevallos Gallardo.		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Administración de Turismo		
Institución donde labora:	Universidad Cesar vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años ()		(x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	
Autora:	
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	
Ámbito de aplicación:	
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023." elaborado por Moriya Castope Ruben y Ramos Pisces Krystal Elizabeth en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivaciones generales
- Objetivos de la Dimensión: Conocer las motivaciones turísticas generales para la participación de un evento E-sport.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hábito	¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?	3	3	3	
	¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? explique	3	4	3	
	¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?	3	3	4	
	¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?	4	4	4	
	¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique	4	3	4	
	¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?				
Evasión	¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto	3	4	4	
	¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de	3	3	3	

	la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?				
Gregarismo	¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?	3	4	3	
	¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?	4	4	4	
	¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Motivaciones particulares
- Objetivos de la dimensión: Conocer las motivaciones turísticas particulares para la participación de un evento E-sport.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diversión	¿La competitividad de los equipos influye en usted el deseo de ser espectador de un evento E-sports?	4	4	4	
	¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar	3	4	4	
	Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?	4	4	4	
	¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su	4	4	4	

	diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?				
Cultura	¿Considera que los eventos de deportes electrónicos son una expresión de la cultura contemporánea? Si es así, ¿qué elementos culturales le atraen más de estos eventos, como el arte, la música, la moda o cualquier otra manifestación cultural?	3	3	3	
	¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma	4	4	4	
	Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?	4	4	3	
Deporte	En algunos países, los E-sports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 41726975

ANEXO 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Carlos Torar Zacarias	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Turismo.	
Institución donde labora:	Universidad. Cesar Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
	Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	
Autora:	
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	
Ámbito de aplicación:	
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, Items por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023." elaborado por Moriya Castope Ruben y Ramos Pisces Krystal Elizabeth en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivaciones generales
- Objetivos de la Dimensión: Conocer las motivaciones turísticas generales para la participación de un evento E-sport.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hábito	¿Desde cuándo usted es participe de los videojuegos en línea?				
	¿Cuánto tiempo les dedica a los videojuegos en línea?				
	¿Usted es espectador activo de los videojuegos competitivos (E-sport)?				
	¿Podría describir cuál es su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos? ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos?				
Evasión	¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería?				
	¿Cuál fue el motivo de interés por los videojuegos en línea?				
	¿Estos eventos deportivos eléctricos le ayuda a usted relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿Podría explicarme un poco más por favor?				
Gregarismo	¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos esports?, ¿Alguien le motivo o				

	influyó a verlo? ¿Podría explicarme por favor?				
	¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento esports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué tomas esa decisión?				
	¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos esports junto con otros aficionados?				

- Segunda dimensión: Motivaciones particulares
- Objetivos de la dimensión: Conocer las motivaciones turísticas particulares para la participación de un evento E-sport.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diversión	¿La competitividad de los equipos incluye en usted el deseo de ser espectador de un evento E-sport?				
	¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?				<i>mejor para que respuesta sea amplia</i>
	Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por la cual quieras asistir o ser espectador de eventos deportivos?				<i>por que asume "competitividad" como primera razón de asistir.</i>
	¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?				

Cultura	<p>¿Considera que los eventos de deportes electrónicos son una expresión de la cultura contemporánea? Si es así, ¿qué elementos culturales le atraen más de estos eventos, como el arte, la música, la moda o cualquier otra manifestación cultural?</p>				<p><i>debería separar preguntas no conchucada la segunda a la primera.</i></p>
	<p>¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye mucho en la imagen de un evento E-sport?</p>				
	<p>Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los eSports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los has visitado o te gustaría hacerlo?</p>				<p><i>directo a la pregunta.</i></p>
Deporte	<p>En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los eSports como parte de la cultura deportiva?</p>				<p><i>el tema es reconocimiento, no deporte.</i></p>

Firma del evaluador

DNI



10139218

ANEXO 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Edil Ramos Zamora	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente	
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	
Autora:	
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	
Ámbito de aplicación:	
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023." elaborado por Moriya Castope Ruben y Ramos Pisces Krystal Elizabeth en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivaciones generales
- Objetivos de la Dimensión: Conocer las motivaciones turísticas generales para la participación de un evento E-sport.


Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hábito	¿Desde cuándo usted es participe de los videojuegos en línea?	3	4	4	
	¿Cuánto tiempo les dedica a los videojuegos en línea?	4	4	3	
	¿Usted es espectador activo de los videojuegos competitivos (E-sport)?	4	4	4	
	¿Podría describir cuál es su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos? ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos?	3	4	4	
	¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería?	4	4	4	
Evasión	¿Cuál fue el motivo de interés por los videojuegos en línea?	3	4	4	
	¿Estos eventos deportivos eléctricos le ayuda a usted relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿Podría explicarme un poco más por favor?	4	4	4	
Gregarismo	¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos esports?, ¿Alguien le motivo o	4	4	4	

	influyó a verlo? ¿Podría explicarme por favor?				
	¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento esports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué tomas esa decisión?	4	4	4	
	¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos esports junto con otros aficionados?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Motivaciones particulares
- Objetivos de la dimensión: Conocer las motivaciones turísticas particulares para la participación de un evento E-sport.


INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diversión	¿La competitividad de los equipos incluye en usted el deseo de ser espectador de un evento E-sport?	4	4	4	
	¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?	4	4	4	
	Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por la cual quieras asistir o ser espectador de eventos deportivos?	4	4	4	
	¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?	4	4	4	

Cultura	¿Considera que los eventos de deportes electrónicos son una expresión de la cultura contemporánea? Si es así, ¿qué elementos culturales le atraen más de estos eventos, como el arte, la música, la moda o cualquier otra manifestación cultural?	4	4	4	
	¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye mucho en la imagen de un evento E-sport?	4	4	4	
	Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los eSports, ¿existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los has visitado o te gustaría hacerlo?	4	4	4	
Deporte	En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los eSports como parte de la cultura deportiva?	3	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 43441976

ANEXO 06: Consentimiento informado de los participantes

Los participantes de las entrevistas realizadas de manera virtual afirmaron estar confirmes con el consentimiento de forma verbal. El participante 07 decidió brindar una entrevista presencial lo cual su ficha del consentimiento es la siguiente:

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):
Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):
Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.


Beneficios (principio de beneficencia):
Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.


Problemas o preguntas:
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Ramos Pisces Krystal y Moriya Castope Ruben email: krystalramospisces@gmail.com / ruben_moriya@hotmail.com y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Martha zulma Gavidia Farro de Friedemann email: mdefri@ucvvirtual.edu.p

Consentimiento
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Douglas Klevert Arteaga Molina
Fecha y hora: 13 de Octubre 2023



Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

 INVESTIGA UCV

62

ANEXO 07: Link de las filmaciones de las entrevistas
https://drive.google.com/drive/folders/1UR4pU662JeumDA_jVLiFx5HnMVARhuD?usp=sharing

ANEXO 08: Transcripción de las entrevistas.

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS	
N° de registro: 1	
Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben	
Nombre de la población: Lima Metropolitana	Fecha de la entrevista: 08/10/23
	Fecha de llenado de ficha: 08/10/23
Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.	
Informante: Joao Rodríguez	
Contextualización: Trabajo de campo	
Observaciones: Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.	
Transcripción: Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea? Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: A los 8.	
Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Antes si le dedicaba de lleno, ósea cuando en épocas de colegio si salía del colegio y me iba 6 a 7 horas, pero actualmente serán los fines de semana sábados y domingos, a veces viernes que le dedico de 4 a 6, 7 horas solo fines de semana.	
Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué? Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Activo actualmente sí, porque de todas maneras viendo la escena profesional uno aprende y bueno, me ayuda a mejorar bastante en los diferentes videojuegos que práctico.	
Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos? Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Si tengo un gran interés en ello, ya sea internacional o local.	
Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Actualmente lo sigo solo por streaming, porque el tiempo no me da presencialmente.	
Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza? Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Uhm bueno hablando de eventos que se viene porque ya paso uno de ellos, es the international es un torneo mundial de Dota 2 y empieza el jueves 12 de octubre.	
Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Antes era por un interés de poder llegar quien dice vivir de ello, pero actualmente solo es una manera de estar en mi mundo. Es un entretenimiento y diversión.	
Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan? Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Como ya lo antes mencionado, si me ayuda escapar de la rutina más que todo, ahorita de los estudios es como una manera de desestresarme de la universidad.	

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Mi hermano era el que veía los torneos principalmente empezando por Dota 2, que fue uno de los primeros videojuegos en lo cual ya era espectador de esos eventos. Es como que mi hermano veía en este caso el de International que viene desde el 2013 y es como que él empezaba a ver y yo de curioso iba a ver y lo veía con él, en ese momento no lo entendía como ahora, pero de esa manera fue como empezó a influir en mi ser un espectador de los E-sports.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Hemos viajado pero para ver ósea si viajado en grupo para ver el evento, en grupo también con más gente, sabes cómo en un centro donde estaban transmitiendo el juego y en esos tiempos no habían muchos como actualmente lo hay y era como era un solo lugar y fui con amigos y nos reunimos donde había mucho más gente para verlo por una plataforma de streaming.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Es como estar en mi ambiente, como juntarme con gente que conoce el juego es como para poder compartir con ellos, se siente un feeling el cual es chévere y bonito.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Sí, es como que le da un toque la rivalidad "sana". Claro, hay ciertas rivalidades tóxicas, pero actualmente en el videojuego que sigo que es más que todo Dota, es como que la rivalidad es netamente a la hora de jugar, pero fuera de ello si se mantiene una amistad entre los jugadores profesionales.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Actualmente, en ambos juegos como Valorant, Dota 2 y Evil Genius y nada esos dos en ambos juegos.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Sería más que todo para vivir la emoción dentro de lugar donde se está realizando el evento, no es como no verlo en streaming porque siento que la sensación sería muy diferente estar ahí sentado muy de cerca.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Han influido si demasiado en mi vida, en su momento como para mal ya que me descuide de muchas cosas como para bien era como quien dice un estado en el que me podía mantener tranquilo, era mi mundo y sobre conocer amigos si he conocido a demasiado gente de otros países, una vez si mal no recuerdo por el Centro de Lima hubo una reunión más que todo era un torneo mini internacional el cual si pude verlo presencialmente y había llegado un amigo de Argentina que lo conocía a través del juego y es como que llegue a conocerlo en persona, todo chévere una experiencia muy bonita.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? Si es así ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Actualmente en varios juegos que conozco siento que si hay mucho aporte cultural hay muchos países bien se menciona a Perú también, como en este momento en un top sobre personajes en diferentes juegos si no me equipo lo que fue Taken o Mortal Kombat, que salía un

personaje netamente peruano, de ahí en Dota 2 también hay un personaje mexicano y es como que se va intercambiando la cultura y así países europeos, asiáticos van conociendo más o menos esos personajes y lo que predomina más en mí a veces es la música que viene a ser los sountracks del juego es como que cada personaje tiene su historia que pertenece a una cultura muy diferente de cada país.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Siento que sí, si influye mucho en la imagen de un evento porque lo puedes ver de un lado divertido o gracioso, o también llevarlo por un lado en el los personajes netamente virtuales pasan a un realismo espectacular y es como que algo increíble de ver. También creo que ahí entraría como invitados artísticos las personas que hacen las voces de los personajes y es como que muy wao. Me atrae mucho.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Para los E-sports siento que, si tienen sus lugares emblemáticos, en el caso de Dota 2 en Alemania hay un estadio netamente solo para hacer torneos de Dota 2 donde la gente se reúne donde pocas veces hay torneos internacionales, en Arabia tienen algo de 8 a 10 estadios donde entran diferentes juegos, si me gustaría ir a visitarlo sin duda la experiencia sería wao.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 1. (Joao) Respuesta: Mi opinión sobre ello, es algo espectacular, ya que antes se veía como una pérdida de tiempo antes era muy criticado y que actualmente se considere deporte es genial podrá haber mucha gente que dice "hay no es deporte solo mover la mano y usar teclita" pero a las finales consta del genio comunicación, análisis y son cosas muy complicadas que capaz los demás no pueden ver a menos que estén metidos dentro de los videojuegos.

Duración de la entrevista: 13:40 min.

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 2

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 09/10/23

Fecha de llenado de ficha: 09/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Diego Isaac Manchay

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Yo comencé a participar en los juegos en línea desde que tenía 13 años aproximadamente.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Más o menos cuando era joven, le dedicaba menos tiempo porque no tenía una computadora en casa, pero como en estos últimos años por la cuarentena todo ese tema pues me compraron una computadora y pues ahora le dedico más tiempo, antes le dedicaba unas 2 o 3 horas ahora le dedico unas 5 a 6 horas.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Actualmente si porque juego mucho videojuego y el mismo juego competitivos como que divertido y al mismo tiempo puedes aprender a jugar más.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Del 1 al 10, un 7 o 8.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Ehm lo veo por en directo pues no en Twitch más que eso.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Ahorita un evento favorito creo que los Worlds los Worlds de lol, que también ya comienzan y pues creo que eso sería mi evento favorito.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Más que nada por diversión y por pasar el tiempo y para no aburrirme.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Si, de hecho, si el tema de estudios más que nada, como que después llevo a estar un poco estresado y con los videojuegos te distraes y pensar en otra cosa por un momento.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: El factor sería, en si el juego competitivo de los E-sports, como que la gente sabe jugar más y a veces juegan con los que yo también juego y como que lo saben jugar bien y ahí puedes aprender un poco más para ser mejor en ese juego.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Creo que la mayoría de veces es virtual, pero si me gustaría ir a uno de esos eventos con mis amigos, pero hasta ahora no tengo la oportunidad. Más que todo por tema de tiempo y no poder coordinar bien con mis amigos.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: La verdad que no, no.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: La verdad que sí, por ejemplo, en mi equipo favorito pues casi que no me pierdo ningún partido cuando juegan casi siempre estoy viendo.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Es europeo de Lol se llama Koi que es del streamer este Ibai Llanos que es como el fundador.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Es para pasar el tiempo y divertirse un poco.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Sí, la verdad es que cuando lo juegas con amigos es bacán porque te sacas muchas risas y te puedes distraer mucho más y pues también he conocido a mucha gente por los videojuegos más que nada en cuarentena amigos a los cuales he visto y algunos otros no porque son de otro país.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Creo que más es la música, porque también la música es algo que me gusta mucho y pues como que en los videojuegos un ejemplo sería en los Worlds tipo sacan música nueva con temática del juego y la verdad que es música muy buena.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Creo que sí, el hecho de que, por ejemplo, crean un cosplay de tu personaje favorito pues es bacán la verdad y mejor si es un cosplay realista es como que ver a tu personaje en la vida real es una temática más realista por así decir.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: Sí hay, pero tipo creo nunca he ido y a parte no se si estarán bueno en Perú si no conozco de otros países si de Corea, pero tipo nunca he ido.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 2. (Diego) Respuesta: La verdad me parece muy bien por el hecho de que pues en sí se debe considerar un deporte como dices porque la gente básicamente le dedica su vida al juego y le dedica mucho a su hora a todo básicamente y pues que reconozcan eso está bien. Que reconozcan eso en Perú sería increíble la verdad por lo que algunas personas no comprenden en sí no saben más que nada y pues a una persona que le dedica su tiempo estaría bien que lo reconozcan acá en Perú como un deporte.

Duración de la entrevista: 10:38 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 3

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 11/10/23

Fecha de llenado de ficha: 11/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Jose Francisco Peralta Santisteban

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Si no me falla la memoria actualmente aún sigo jugando videojuegos, pero yo jugaba desde los 12 años si no me equivoco empecé jugando High Life, Left 4 dead, Counter Strike entre otros que me llamo la atención.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Bueno por juego unas 2 horas, pero si digo por día unas 6-7 horas al día, a la semana podría decir unas 7-8 horas, 50 horas más o menos del mes unas 330 día no horas.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Un espectador activo de un juego que me gustó bastante que era de los 12 hasta los 16. Me gustó bastante jugar Free Fire ya que me llamó bastante la atención y también llegué a interesarme en el mundo competitivo ya que normalmente en este juego tenían competiciones de clanes o también de airsoft, hacían competiciones de cuadriláteros entre otras actividades que relacionaban con el juego pero así de esas tantas actividades yo me impresioné más y llegué a un punto de entrar a la parte competitiva y ser un gran espectador y todos los jugadores que actualmente no sé si seguirán vivos en el juego no o si podría ser más

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues actualmente el juego que he mencionado antes que es Free Fire lo dejé ya que lo veía muy inactivo, lo veía con unas pocas ganas que yo tenía al jugarlo y me separé hasta de los 16 hasta los 19 años, ya van 3 años que dejé el juego atrás y empecé a jugar nuevos tipos de actividades y un juego que me llamó bastante la atención ha sido Mobile Legends Run Run que la verdad me llamó bastante la atención y quise tener la oportunidad de ver si podría unirme a un grupo o tal vez competir en un torneo donde se selecciona con personas aleatorias pero bueno al final no pude conseguir esta experiencia que cada persona que le gustan los juegos tendría que tener. Pero bueno no me arrepiento de nada por lo sucedido y por lo que está por suceder ya que si algún día pienso en un juego ojalá que se me dé la oportunidad de poder jugar en algún torneo.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? Explique

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: La verdad es que los mejores eventos que he visto han sido virtuales porque son de otro país, eso es lo más probable porque normalmente los torneos que veo siempre son de otro país o si no puede ser porque sea muy alejado de donde yo vivo y no tengo referencias de donde podría ser el lugar y tal vez sea una mala experiencia para mí ya que normalmente siempre perder suelo mi tiempo. Pero bueno los torneos que participan más son virtuales y en estos tipos de torneos siempre observa a todos los jugadores y pretendidamente viendo qué es lo que hacen, cómo juegan y también qué estrategias yo pueda absorber para que me ayuden en el juego ya que después de todo son jugadores profesionales y ellos te pueden ayudar a mejorar tanto en tu jugabilidad como también en tu estrategia de juego.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues actualmente sí se podría decir que sí tengo uno, que es el torneo de Mobile Legends que se hacen normalmente por toda Sudamérica que es un torneo que normalmente nunca me lo pierdo porque es muy entretenido para ver cómo interactúan y también cómo juegan a la hora de elegir sus personajes y también a la hora de las batallas, me ayuda a ver cómo trabaja el equipo porque yo normalmente en sus jugadas pongo bastante atención en cómo se conectan cada pieza en sí para poder tener una mejor idea de lo que hará.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Sí, ya bueno, respondiendo a tu pregunta, yo empecé a jugar por una curiosidad porque la verdad yo no me llamaba mucho la atención estar ahí en la computadora jugando videojuegos, ya que normalmente cuando agarraba la computadora entraba Youtube y escuchaba música y nada más, pero de ahí probando los juegos normalmente me gustaba la sensación de jugar en equipo. La mayoría de los juegos que he jugado y que me gusta jugar han sido competitivos y también han sido para multijugadores en donde puedas jugar con varias personas y también conocer a nuevas personas y también poder tener una conexión con los jugadores con los que te encuentras.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Sí, la verdad es que a mí me desestresa jugar o también me divierte porque después de todo las acumulaciones de todos los trabajos que seguramente el estrés de las universidades o el estrés del trabajo que me tengo a veces me divierto, me relajo viendo cómo juegan otros jugadores ya lo mejor también me divierten sus intentos fallidos de entradas y los juegos, podría decirlo así.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Sí, me nació, yo busqué por mí mismo y quería ver, informarme y buscar si había otro, otro pelaje más que podía levantarme y seguir aprendiendo más del juego y seguir agarrando más experiencia en lo que es en el ámbito competitivo del juego.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues si tengo la oportunidad y si me gustaría viajar, aunque solo no mucho ya que normalmente soy muy despistado y podría tener alguna accidente, en grupo lo más probable es que sí. También me gusta me gustaría algún día viajar y si es aún mejor todavía que viajar para un torneo competitivo.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Ah pertenencia a que te refieres, ah si en el tiempo que yo jugaba Free Fire me sentía parte de una gran comunidad que es el juego y también a veces me gustaba jugar para poder enseñarles a otras personas sus sus necesidades y ayudarles a mejorar para que sean mejores que sí y puedan llegar a lo más alto de su nivel posible en el juego.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: La verdad es que sí, ya que normalmente ver que dos partes de cada equipo tengan una gran rivalidad y también no hay que olvidar el respeto que se tiene cada equipo obviamente porque después de todos estos eventos E-sport, aunque sean deportes en línea, pueden tener emociones negativas en los jugadores competitivos. Pero mientras sea todo sano, todo divertido, todo amable, yo la verdad estoy bien con eso.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues la verdad es que no apoyo a ningún equipo en particular, lo que me gusta es observar y ver cada equipo cómo es como se hacen sus jugadas.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por la cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta:

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues uhhh a ver, unas experiencias únicas que pude haber he he si unas experiencias que pude haber tomado han sido el inicio de mi primera competición, me acuerdo muy bien, que sentí una gran emoción y unos grandes nervios por participar. Pero bueno, al final esos nervios y esas emociones me jugaron en contra y lamentablemente, me acuerdo muy bien, que no logré pasar las semifinales y me quedé en ese punto y lamentablemente no llegué a mi objetivo que era ganar el torneo, pero de ahí cuando iba avanzando perdí el miedo y logré ganar algunos torneos, pero otros también perdí y así sucesivamente.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? Si es así ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Bueno, yo con el arte, no no no estoy muy bien de arte, ya que no nunca he visto, tampoco he entendido mucho el arte. Lo que es la música, he escuchado diferentes tipos de música, diferentes tipos de género, y la verdad, algunos me gustaron, otros no. La verdad, unos me relajan, otros me activan, y otros me llaman mucha la atención que no paro de escucharlos.

Agregado: Yo recuerdo una temporada de Free Fire, que habían sacado su música, su especie de música de inicio de temporada.

Respuesta entrevistado: Sí, esas músicas, en todas las actividades, siempre siempre son nuevas la del inicio, que eran buenísimas, esas musiquitas que llamaba la atención y me gustaba bastante luego un punto ya no me gustaba mucho porque era muy muy muy básica por así decirlo.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Claro, porque después de todo, los cosplayers son la cara de un juego que se dará de un torneo. Por ejemplo, es más como si fuera llamativo, como si llamara la atención, y que todos vean y entiendan a ver cómo es el juego, y si tienen alguna curiosidad.

Agregado: ¿Y tú alguna vez te has caracterizado de un bueno bueno has hecho cosplay mejor dicho o te gustaría hacerlo?

Respuesta entrevistado: No no no, la verdad que no no me llama la atención.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Pues, la verdad, lugares así no he conocido, pero acá en Perú, no creo, pero en otros países, tal vez Japón, China o Tokio, tal vez sí haya lugares emblemáticos. Pero de ir a visitarlos, sí me gustaría bastante.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 3. (Jose) Respuesta: Bueno, pues la verdad es que estos E-sports hayan que hayan recibido un reconocimiento oficial es muy bueno, ya que seguramente podría llamar la atención de varias personas que no se animan a jugar este juego E-sports o puede ser que los E-sports ya lleguen a un nivel mejorado, después de todo. Ya que actualmente, como usted dijo, ¿no? Que no tenían reconocimiento. Ahora poco a poco ya está siendo aceptado como un deporte o como un deporte electrónico y esto les da más purismo a esta gran cultura que se está integrando en este país.

Duración de la entrevista: 25:03 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 4

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:

Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 12/10/23

Fecha de llenado de ficha: 12/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Axel Luzquiños

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Pues bien, a mediados de 2015, en la etapa de secundaria algunos compañeros empezaron a jugarlo, como un clásico de Clash Royale. Ese fue mi comienzo, en la etapa escolar.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: A ver, diario sería algo de 2 a 5 horas, pero tuve una etapa en la que el día en su mayoría de horas eran full videojuegos de las 24 horas eran 10 a 12 horas completas de videojuegos, fue una adicción mayormente en pandemia, pero logré superarlo al de nuevo regresar a los estudios. Y pues usualmente estoy algo de 2 o 3 horas, y tomo mis pausas también porque tengo otras cosas que hacer. Y eso es normal. Así es.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Sí, por supuesto usualmente es con el juego que últimamente he estado activo que es Mobile Legends. Ese juego actualmente está haciendo sus campeonatos internacionales. El último fue en Latam y no es solo para saber más del juego o conocer o tener una vista de jugadores profesionales, es para divertirme, porque me siento alejado de todos los problemas que tengo, y me centro más en un gusto personal, un gusto por querer saber. , es como ver un partido de fútbol o ver una película favorita algo así.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Yo diría que es importante, importante ya que me gusta.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: A través de redes sociales, en su mayoría transmisiones en vivo, directos ya sea en YouTube o Facebook.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: A ver, uno de los eventos adicionales a ese juego es por ejemplo el campeonato de Clash Royale, que también suelo ver por partes también es como un gran interés para Mobile, el campeonato de la liga Clash Royale a nivel global.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea?

Describe el contexto

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Me ayudan a despejar la mente, usualmente mi carrera, el trabajo a veces también la familia llega a generar una presión muy fuerte. Entonces, como no suelo ser tan interactúo con las personas a través de las redes sociales pues me voy más allá, voy a los videojuegos, llego a desestresar un poco y pues algunos juegos también suelen generar estrés, pero no busco eso, busco despejarme. Y una vez que me siento bien intento recuperar mis cosas y listo, continuo con mi día.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Si.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Pueden ser los dos aspectos. Yo tengo un compañero, un muy buen amigo mío, que me menciona sobre estos eventos E-sports, yo le decía que era una pérdida de tiempo, ya que estás jugando y luego te vas a ver más, pero a personas que están jugando en vez de que tú estés ahí, no le veo el sentido. Pero una vez que yo veo ese directo, digo, quiero aprender algo más. En vez de aprender me terminó gustando y empecé a ver, empecé a apoyar y vi como otras personas estaban apoyando al mismo personaje que yo estaba apoyando y eso me genero más confianza, más gusto y esa fue una de las razones.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: No, usualmente es a través de grupos porque solo me sentiría lo mismo una rutina y como no podría socializar prefiero que haya unas personas que tenga un interés común y poder ir a compartir experiencias también al terminar cada evento.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Claro, claro. Me siento identificado con varias personas y también compartimos nuestro punto de vista. Y me hace sentir que pertenezco a ese grupo de amigos, entonces me hace sentir mejor.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Claro, usualmente cómo puedo relacionarlo y antes lo había mencionado antes, los equipos de fútbol, también esto de los E-sports existe unas rivalidades, por ejemplo, entre los mejores o los que recién están comenzando y unos se van por esto y otros van por aquello y comienza una cierta rivalidad y eso causa emoción cuando un equipo gana no es de causar incomodidad, pero es emocionante lo hace único.

Entrevistador: Pregunta 14. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Si por supuesto, actualmente existe este equipo que no solo está en Mobile Legends sino en varios videojuegos, está EVOS, EVOS especialmente de Filipinas, también está el equipo de RRQ, algo así mencionado, y también ambos equipos son mis favoritos actualmente.

Entrevistador: Pregunta 15. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Si, también es que puedo conocer curiosamente a una futura persona que pueda ser profesional con respecto a los videojuegos, ya que podemos coincidir en algún evento, pero después quizás esta personita represente un equipo profesional y bueno yo tengo el sentimiento, el orgullo de poder conocer a esta persona antes de que se convierta en profesional y pues eso sería increíble.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Sí, por supuesto. Los deportes electrónicos influyen bastante lo que es el escape de rutina, o a veces cuando una persona tiene depresión o se aísla de los demás, al conocer estos deportes electrónicos puede conocer cosas nuevas y se puede divertir de diferente forma y de conocer nuevos amigos si he conocido bastante la verdad y de varios lados del mundo y pues con ellos he tenido varias experiencias a lo largo de todo este tiempo.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Podría explicarlo de una manera que las culturas, por ejemplo, en el juego de Mobile Legends salió un personaje representado a Latinoamérica y dieron a conocer las culturas en las páginas de estos eventos deportivos informan lo que se está celebrando, por ejemplo, tal país está haciendo tal cosa y estas son sus culturas y representan, en cierto modo, conocer más cosas, conocer otros ambientes, otra música, otro arte, y eso es lo que puede predominar.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Podría considerar más cosplayers que tratan de, se supone que los E-sport se basan en videojuegos ficticios y estos cosplayers tratan de que no sé, sea como una realidad o hacer que la pantalla salga a la realidad y eso puede ser o es una increíble imagen para estos eventos y a más personas les incentivan para ir.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Si, me imagino que si deberían de haber lugares en donde sea principal las reuniones de estos eventos, como en el juego, se realizó eventos en Argentina, en Perú, en Brasil en otro continente Filipinas y varios países alrededor del mundo.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 4. (Axel) Respuesta: Pues atraen a muchísima gente y es como si fueses otro deporte solo que esto es de manera digital, no muestra ciertas habilidades físicas para poder cautivar a las personas, cautivar al público, sino que son habilidades físicas para poder cautivar a la gente, cautivar al público, sino que son unas habilidades virtuales que se pueden hacer únicas, y que, por ejemplo, algo complejo que lo ven los demás, cuando esta persona lo hace, lo hace completamente fácil. Lo mismo pasa en otros deportes, tanto en el básquet, en el fútbol o incluso la natación. Y este reconocimiento al hacerlo como un deportivo nacional, hace que más personas puedan llegar mas jóvenes que están más en las tecnologías, este pueda reconocer e ir más allá de lo tradicional y conocer cosas nuevas a través de lo virtual.

Duración de la entrevista: 13:56 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 5

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 15/10/2023

Fecha de llenado de ficha: 15/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Diego Alexandro Vásquez Ayala

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Los videojuegos en línea comencé a participar dentro los años 2012 o 2013 cuando estaba en la escuela secundaria. Unos amigos me invitaron a jugar en una cabina de internet común y le metí mayor interés hacia los videojuegos online, hacia la competitividad más que todo.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Eso es algo muy difícil de responder. Sin embargo, podría yo decir que al comienzo le dedicaba mayor tiempo a los videojuegos, más que a todos los videojuegos online siempre jugaba con mis amigos, nos reuníamos y siempre acordábamos una fecha para jugar y jugábamos como 5 horas, 4 horas al día. Actualmente, como estoy trabajando y estudiando, no me da el tiempo y además ya le estoy perdiendo interés en este tipo de competitividad.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Podría considerar uno. Yo generalmente veo torneos Left 4 Dead donde los equipos se enfrentan entre sí. Soy un participante activo en ese sentido.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: En escala del 1 al 10, podría decir un 6 o 7, el interés que tengo como medio de entretenimiento.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Bueno, la comunidad de la Left 4 Dead, por así decirlo, se ha consolidado a lo largo de los años, más que todo por la proliferación del juego, más que todo por los mods, los mapas y más que todo por el interés que tienen en esos torneos, también en esa competitividad. Por ejemplo, en Left 4 Dead hay dos niveles, el juego normal, el que normalmente jugamos en enfrentamiento. Y el nuevo modo, que se llama modo competitivo, o SONY mod, también se llama que es en donde los que juegan hace varios años comienzan a enfrentarse entre si donde tratan de verse quien es el mejor, yo también tuve la oportunidad de participar en este tipo de competiciones, donde el ambiente es muy competitivo en donde un error te puede costar caro en la partida.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Bueno, si pudiera catalogar un evento, podría decir el torneo mundial que se transmite en un canal de Youtube. Se llama Halo HLZ, está en Youtube y ahorita está dando el torneo. Y estoy viendo de vez en cuando las partidas entre los equipos.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Es como pertenecer a una comunidad donde puedes juntar y conversar con varias personas sobre diferentes temas y encontrándote en el tema de interés, que es en el juego, eso hace que las personas nos podamos relacionar con algo de nuestro interés.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Es como para, es como un momento de relajación para alguien cuando está estresado después de un día de trabajo o un día de estudio, uno viene cuando viene quiere descansar y pasarla bien. Obviamente no hay que negar que los juegos también a veces, en vez de generar esa relajación, también genera estrés, más que todo por la toxicidad que abunda en los en estas en ese tipo de comunidad.

Agregado: ¿Y tú crees cuándo se trata de competiciones ósea de rivalidad exista esa toxicidad está presente?

Demasiada veces, de hecho hay bastante toxicidad en los campeonatos cuando se dan en el torneo, tratan de nivelar o tratan de poner reglas pero la toxicidad aún se siente ahí más que todo cuando es un es un es un juego ósea una partida random pero de soni mod o de competitivo en donde ya ahí ahí si se loquean de verdad cuando vas perdiendo pero solamente son pocos casos donde uno si se abrutan donde si se muestra su ira en cambio la mayoría son más o menos como preguntas de porque estas jugando o preguntas como decirlo pregunta pasiva activa podría decirse.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Más que todo, podría ser porque es por el podría ser por el tiempo que uno no puede jugar el juego, más que todo. Tal vez haya por mi caso, antes no podía jugar el torneo competitivo, el juego que me interesaba. Creo que esto se debió a personas o a a los YouTubers, cuando veían jugaban videojuegos. Esos videos donde transmitian donde lo subían su contenido a través de un juego y eso generaba al espectador un nivel de interés así fue como me enganché al juego. Luego, cuando salieron estos juegos competitivos, estos videos, ahí fue donde ya puso mi interés.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Es en grupo, depende mucho, si eres conocido en la comunidad, fácilmente podrían jalar para un equipo profesional. En cambio, si no eres tan conocido no vas poder entrar a los equipos profesionales, al menos así lo estoy viendo yo.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Bueno, yo nunca he viajado con ellos a parte de lo máximo que pude acercarme y hablar con alguien que jugaba el mismo juego que yo por WhatsApp. Fueron momentos cortos, pero no me sentía cómodo, mejor dicho, solamente quería tener una relación con él, pero en el ámbito de juego, nada más o al menos creo fue demasiado repentino, repentino muy rápido.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: A veces, es cuando los equipos están empatados, cuando hay cierto nivel. Si hay un desbalanceo, obviamente en vez de competitividad, sólo vas a sentir frustración. Y cuando estás superando no sientes esa emoción.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencione

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: No, la verdad es que no. Ningún equipo me ha dado el interés como para decir, superar a uno mejor que al otro lo máximo que podría considerar sería por u nacionalidad. Por ejemplo, hay una Copa Latam en donde se enfrenta por ejemplo Perú contra Argentina. Bueno yo podría abarcar mi interés por el equipo peruano porque vengo de Perú.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por la cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Me interesaba antes, pero era sobre todo en esos momentos en los que estaba solo estudiando. Ahora que estoy trabajando y más centrado en mis estudios, siento que no tengo tanto interés en participar en eventos competitivos, me quita tiempo yo prefiero más enfocarme en mis trabajos, en los proyectos que estoy haciendo en este momento.

Agregado: Al desarrollo personal no y profesional

Si, al desarrollo personal y profesional.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Uhhh uhhh no para bueno más o menos podría haber pasado muchas he conocido a muchos tipos de personas. Algunas buenas personas otras son muy pero muy como decirlo muy tóxicos podría decirse. Pero podría decir que solamente recuerdo de que a pesar de que hay una comunidad he siempre van a ser va a ver diferentes tipos de personas.

Agregado: ¿Y la toxicidad alguna vez te ha hecho desanimado a seguir jugando o te ha desanimado a seguir siendo espectador?

Espectador no jugador si me ha dejado ya no me dio mucho interés de seguir par de seguir jugando esos juegos por el estrés más que todo.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: De hecho, a ver déjame pensar en esta pregunta porque es un poquito más complejo de lo que puedo decir. Yo diría que si está afectando a la comunidad, se está generando se están agrupando en diferentes en están se están se están agrupando mas que todo y creo que la unidad de la base podría ser los torneos esto lo pienso porque cada torneo se junta cierto grupo de personas y se están relacionando en cada una de ellas de acuerdo como el comentarista esta esté hablando con su público. Está formando una pequeña comunidad una consolidación de una consolidación en los canales.

Agregado: Se puede decir que los caster también influyen mucho en si eres este espectador activo por un caster aburrido capaz te aleje un poco

Si, si más que todo por el caster tiene que hacer las tiene que hablar bastante porque si el caster no habla el torneo se vuelve aburrido sería como como un partido, pero sin comentarista. No van a poder entenderlo no va a tener interés si i sin que te expliquen que está ocurriendo.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Si, justo me hiciste acordar de algo si estos si más que todo por ejemplo había un torneo donde donde youtuber que te mencione estaba trayendo a diferentes artistas de diferente índole había traído por ejemplo a como se llama este autor de la música ese de esa música obscena que habla el Faraon love shady trajo ya trajo a él y eso hizo que traer bastante bastante personas se unieran a pesar de que esa esa competitividad era una competitividad random no tenía mucho interés más que todo porque los equipos eran desconocidos nadie conocía a esos equipos pero se juntaron por el ámbito artístico por el faraon pe por sus bromas por sus comentarios por todo eso. Si, también habían traído a algunos actores de voz el actor de voz de vegetta podría decirse el de phineas y eso trajo también más interés de otros el interés de cierto grupo de personas aumento más el rating.

Agregado: Comprendo, entonces sería los invitador artísticos que influyo más en estos eventos, y los cosplayers ¿crees que tengan alguna relevancia?

Respuesta entrevistado: Uhhh bueno, en el ámbito de juego no he visto a nadie ósea he visto que se visten de cosplay pero creo que los videojuegos son los que influyen o la comunidad influye en el cosplay que cosplay infunde en el videojuego eso lo pienso yo porque bueno es lo que pienso en estos momentos porque ese videojuego que comienza todo en donde ya a una interés gana interés gana interés y ese interés puedo aumentar a tal grado de querer bueno de querer participar no se en un evento de cosplay de acuerdo a tu juego favorito.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Emblemáticos no pero si tienen un lugar para poder un lugar donde pueden interactuar todos que es más fuerte que un creo que creo que es mejor que una zona emblemática es donde todos podemos estar al mismo tiempo.

Agregado: El internet el Google.

Osea no ósea, aunque no lo crea es como una zona imaginaria donde la comunicada se puede unir y eso es una zona emble es una zona que vale más que una zona emblemática porque ya no tienes que ir a tal lugar para conocer o tiene que ir al estadio en cambio en el internet tu solamente te levantas de tu cama o de tu o te sientes en tu escritorio prendes tu computadora y entras nomas y ya te juntas con tu comunidad.

Agregado: Tienes razón tipo el el internet ha ayudado mucho a conseguir con el enlace Hasta hay muchas investigaciones de acuerdo a ello por ejemplo lo que se aborda la cultura digital, la cultura que se está formando en el internet.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 5. (Diego) Respuesta: Siento que bueno no tengo una opinión de que si me gus de que si me voy a un aspecto negativo o positivo, lo que si puedo opi lo que si puedo decir es que es que se se está ganando se ganó ese reconocimiento de acuerdo a la popularización de estos torneos competitivos y se está ganando el termino de deporte por el simple hecho ya el deporte no se toma en cuenta como un ejercicio físico no un torneo un tor ósea como un torneo competitivo podría decirse un torneo de deporte podría decirse un deporte no podría considerarse como un ejercicio físico sino como un lugar de competitividad entre entre un ambos equipos entre dos equipos o dos individuos que pelan por quien gana o quien pierde.

Duración de la entrevista: 17:44 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 6

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 15/10/23

Fecha de llenado de ficha: 15/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Handol Lim Manrique

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Yo juego en línea desde que tenía 10 o 12 años, si vamos al movads ya sería a partir de los 19.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Al inicio por ejemplo que es League of Legends le dedicaba 8 horas al inicio de corrido, wao era un tremendo vicio, y último fue entre 1 a 2 horas actualmente.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Al inicio no te llama la atención ver ósea me gusta más jugar y ya después cuando entiendes el juego y ves que hay personas que podrían por ejemplo definir una partida de manera muy diferente es como que te llama la atención, te da la opción de ver transmisiones y ahí a parte que aprendes y puedas aplicarlo en el juego también puedes ver el entorno profesional y si alguna vez te interesa vivir de esto pues es posible.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Si es en una escala del 1 al 10, al inicio si le daba un 10 porque me interesaba mucho estaba ahí con cada evento, cada nueva partida, cada liga, pero después progresivamente bajo el interés hasta solamente por los eventos importantes de cada año, por ejemplo, LoL sería los Worlds y Dota el que empezó el 12 de octubre el TA.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Generalmente son por plataformas de streaming, bien es por Twitch o alguna desde el mismo juego te muestra la transmisión por YouTube.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 6. (Handol): League of Legends y Dota son los dos juegos que nunca me perdería.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 6. (Handol): Porque la influencia de otros que ya han jugado más antes y dices ah hay que pasarla un rato unas partidas, más que todo lo social

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Bueno, de dos maneras, la primera te distraes ó sea prácticamente ves algo que te gusta y lo tomas como hobby y es divertido verlo obviamente también jugarlo, pero verlo tiene otra connotación y también aprendes un poco de eso por ejemplo hay jugadas que tú ves y quieres ponerlo en práctica y a veces te sale y otras no pero genial.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Para ver las partidas fue por mi cuenta porque algunas veces es como ah estoy jugando vamos a ver como jugarían otros del mismo personaje y empiezas a ver un video y después empiezas a ver el entorno profesional y dices así que podías hacer esto, aquello con tal ítem tal personaje, te llama mucho la atención y empiezas a ver más y más.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Sí, ambos, solo y en grupo, solo por ejemplo las copas pequeñas MCA y en grupo cuando eran eventos grandes como el TA.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Pertenencia no, sino sería más que todo emoción y admiración porque ves que alguien es capaz de hacer cosas que tu al inicio decías ah no es posible o con este personaje no se puede, más que todo es un sentido de admiración.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Sí, por ejemplo, cuando 2 equipos se enfrentan que han tenido historia antes y dices se van a enfrentar de nuevo este gano este perdió, muy emocionante.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Sí, o diría que en Dota solo apoyaba a este equipo peruano porque bueno son buenos y obviamente siempre hay un favorito, pero nunca está de más apoyar al talento y en Lol es SKT.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Para asistir más que todo porque sería divertido ver las partidas vista a vista, las reacciones de los jugadores, cómo se comunican, cómo hablan entre ellos para hacer alguna jugada y eso llamaría la atención porque serían cosas que en el streaming no puedes ver, tú solo ves o bien el juego o previamente un poco las caras de los jugadores, sería otra cosita estar allá.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Sí, bueno más que todo yo diría con este juego nos empezamos a conocer y unir más los de mi universidad y empezamos a hablar más hablamos de juego y discutamos que deberíamos hacer tal estrategia, así que diría que nos ayudó a relacionarnos más entre nosotros, y obviamente que conoces otro tipo de personas de diferentes países, super divertido.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: En mi caso, me gusta el arte, me gusta la música, pero los videojuegos es como que dentro de los videojuegos puedes gozar del escandio, bandas sonoras, bandas musicales, muy buenas y es muy interesante ver ese tipo de cosas, en cuanto es el arte que tiene los mismos juegos considero que ha ido mejorando y es un deporte que también puede ser un empleo o una opción para jóvenes, tantos jóvenes como personas mayores. Yo creo que actualmente está como de Boom, toda la gente quiere hacerlo, muchos lo están intentando y obviamente que algunos les van mejor que a otros, pero está en la hoja va a crecer los E-sports.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Yo creo que sí influye, por ejemplo, a los eventos no suelen ir 100% de personas que saben de juego a veces hay personas que llevan a sus familiares, amigos y al ver los cosplayers miren qué personaje bonito ¿de qué juego es?, ¿qué es lo que hace? les empieza a generar curiosidad es como que le da un plus a que mucha más gente pueda conocer el juego y probarlo.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Sí, hay lugares en los que por ejemplo si no me equivoco una vez fue en un estadio que hicieron unas partidas de Worlds y ese estadio con las presentaciones que hicieron en 3D fue increíble, creo que hay lugares que cuando desarrollan un evento todos dicen ah no se va a llenar, pero sorprenden al final.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 6. (Handol) Respuesta: Yo creo que la mayoría de estos países si no me equivoco están en Europa o en Asia se han dado cuenta de que es una industria que se le puede sacar provecho y están apostando porque todavía es una industria nueva en Auge, pero conforme vaya creciendo y vean los demás países que si les funciona recién van a querer ponerse la pila los demás, ahorita solamente se están aprovechando en estos países, pero seguro que más adelante será todo globalizado.

Duración de la entrevista: 14:17 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 7

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 13/10/23

Fecha de llenado de ficha: 13/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Douglas Arteaga Molina

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bien, estos de los videojuegos en línea. En sí he participado desde hace unos... desde tres años, casi a fin de la pandemia. Bueno, a inicios no. Bueno, eso de los E-sports he comenzado por la pandemia 2020, mediados de 2020, ¿vale? En ese tiempo, si bien yo ya jugaba ahí de por sí, como cualquier joven, todos jugamos, prácticamente. De vez en cuando conocí a algunos que otros amigos en línea, y entre ellos me decían, ¿por qué no participas en tal evento? Pero tal evento son un poco más destacables, yo soy un juego extra, o sea, soy un jugador aficionado. Bueno, pero tú juegas bien, deberías intentarlo. He en ese tiempo participaba yo en streams, o sea, había un streamer, se llamó Bon Gameplays, que era uno de los que más me agradaba participar, él promocionaba el juego, él jugaba, y al mismo tiempo en su directo, él promocionaba en parte de que los suscriptores, estos tantos que destacan en su liga, he siéntense libres de entrar al Discord, y en el Discord ya realizamos un evento, así como torneo de la pizarra que le llamaban. He y yo participaba, creo que ganado sólo dos veces, de lo que habría participado, 10 y gané dos, pero en ese tiempo te pagaban dinero, por cierto, por PayPal, 5 dólares, no es mucho, pero para algo así extra, por decir lo que lo hacen, de vez en cuando, cada semana lo hacían, a mí me sobraban, son unos de los cuales, no, son 15, 5 es el tercer puesto, que solo por el primer puesto, y el tercer puesto, son 20 dólares, no es mucho, pero de gratis, por decirlo, por simplemente estar jugando en plena pandemia, ¿qué más va? Y pues eso, desde ese día, más o menos, intenté, me traigo más en este tema, sin descuidarme mis estudios y tampoco mi parte física.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bien, actualmente, voy a decir actualmente porque hace tiempo yo no me acuerdo. Supongo que hice un poco más antes porque estaba más en colegio, pero actualmente yo les dedico unas... al día, no puedo decir al día porque a veces ni juego al día, y ya está. A la semana podría decir que le dedico 4 horas, 4 horas media, 4 horas porque cuando terminan las clases, quizá aumentan los sábados y domingos porque yo tengo clases de lunes a viernes, a veces los lunes no a veces sí, y aparte del trabajo que es de lunes a viernes. Mientras que los sábados y domingos es tiempo para hacer tareas y para jugar. Y a veces cuando no hay tareas como esta, esta semana va a ser porque ahí terminan los parciales en semana interior. Y esta semana es inicio de la unidad, yo creo que voy a dedicar 4 horas o va a aumentar, yo qué sé pero lo que sea para mejorar el juego.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: De hecho, sí me consideraría activo espectador, espectador activo porque para, como dices, como jugador, una cosa es jugar y otra cosa también es aprender porque tienes que mejorar. Tienes que mejorar como jugador y la mejor forma de mejorar es viendo a los partidos profesionales. En esta craps el juego que ahorita mismo está con el espectador. He los

juegos por regiones están cambiando y mucho más porque hace una semana apareció el tema de un nuevo parche y cambia mucho porque son como tres razas que son las razas del juego y cada parche que es cada seis meses o siete meses es un juego que no se actualiza mucho por el tiempo porque ese juego salió en 2010, he los partidos profesionales casi siempre son interesantes, casi siempre por uno de los otros veces se vuelven más o menos rutinas porque sucede lo mismo. Y como espectador activo, me gusta estar allí al frente viendo los temas profesionales para aprender sobre ello.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Pues en este caso pues yo le daría, del 1 al 10 le daría un 6, 6 y medio porque si bien me gusta estar tanto de las cosas que suceden, no necesariamente significa que estoy participando, ósea yo estoy al tanto y como espectador veo algunos eventos que hacen presencial o virtual, pero ahí queda, no me quedo mucho más, a más de eso no me quedo, simplemente es para aprender, lo replico en casa, funciona o no funciona, bueno reintentar y reintentar.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bueno, en general lo hago virtualmente, o sea, virtualmente hacemos estos tipos de eventos, ósea una vez a la semana o una vez a las dos semanas en el equipo de E-sports nos hacemos entre nosotros, nuestro propio clasificación, entre las diferentes ligas que estamos, academia, semi profesional y profesional. Al mismo tiempo estamos participando en diferentes, podrás llamarlo, no podría llamarlo como torneo, no lo podía llamar, divisiones, divisiones lo voy a llamar, ¿vale? Y actualmente he estado funcionando la Gracie que se llama, se llama Gracie y seré de división 4 porque es diferentes escalas de menores y el capitán del equipo va a elegir a sus cinco personajes, 5 jugadores podría llamarlos, o sea, los jugadores que van a jugar en un set al mejor de 3 y pues se pueden cinco. Y allí es cuando estoy yo participando por mi equipo y gracias a ellos que lo permite una participación a la semana básicamente. Una vez a la semana se participa en eso, durante cinco, seis semanas depende de cuántos equipos nos toquen y luego de dos meses recién salen los resultados de cuánto saliste en las llaves.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: A ver, presenciales, importante, he participados solo en tres, o sea, dos internacionales y uno nacional. Internacionales sería uno en Chile, que estuvimos en un local, simplemente en un local promocionado por la empresa de Sporade y no me acuerdo que otra marca más, que estuvimos en presenciales como un poco más, obviamente, más importante que esto. Y, pues, vamos. Ahí de espectador, por cierto, dos de espectador y una de jugador. De espectador estuvimos viendo con mi equipo, viendo cómo juegan porque estaba en Valorant y en Counter -Strike, fue lo que fuimos a ver, yo no participé, de espectador. En cambio, eso fue uno en Chile y uno en México. Y el otro, que sí participé, fue aquí en Lima, por el tema de un poco cerca San Juan de Miraflores. San Juan de Miraflores es un local cerca de una pollería, que no me acuerdo, Rokys se llama la pollería, cerca de una pollería, de un local, donde nos promocionó Doritos, nos promocionó GeForce y no me acuerdo que más.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: En sí, como yo lo mencioné cuando estuvimos conversando a aparte. He yo juego por afición para comenzar, me gusta el juego y ya. Y aparte, es como yo le dedico eso, como mi forma de darle un tiempo. Porque hay muchas formas que uno se distrae, yo me distraigo de tres formas, estudiando, jugando o haciendo deporte. Son mis tres formas que me distraigo y otros, tenés sus formas como no sé... Hay personas que he visto que son con sus parejas otros les gustan ir a los eventos que hay en carnavales. Yo único que voy de amigos son para los eventos de E-sport. No voy más con amigos. Y cada uno tiene su tiempo, yo ocupo para jugar. Y pues allí es donde también entra dos factores más que sería el primero, las amistades en línea que en este caso son mi... el fundador que lo conozco presencialmente, que me agrada el chico, tendrá tiene, creo, 36 años. Y es agradable, es agradable.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Escapar rutina más o menos porque como digo como es E-sport esto deja de ser siempre un juego ósea si no jugaste digamos tú sería un juego total tú vas ahí, juegas, ganas pierdes no pasa nada, pero cuando estás en un equipo eso se convierte un poco más.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bueno, nació, repito, por parte de que yo primero conocí el juego porque simplemente de pequeño, cuando yo tenía unos 5 años, digamos, mis padres abrieron una especie de ciber, ¿vale? Un ciber en la Villa Militar. y como es una Villa militar no había mucho ciber más que mío ahí era como la persona que atendía la persona que atendía a los clientes y los clientes jugaban a algunos de los computadoras que yo no conocía e irónicamente son ellos los que me dijeron juego porque mis padres no les importa el tema de los juegos pero los conocen padres que en ese tiempo los juegos eran nuevos ellos solo jugaban los de las consolas tanquesitas.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Alguna vez he viajado en grupo.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Claro, como equipo me interesa mucho estar en eso y jugar a estar al lado de aquellas personas que digamos yo tengo el mismo nivel de habilidad de juego que tal persona. Esa persona tiene unos años más o no sé menos que yo, pero al fin y a cabo los tres o cuatro que somos compartimos lo mismo en cuanto a nivel. Entonces como ya nos tenemos que llevar bien y cuando vamos un evento es increíble verlos jugar. Y no bromeamos entre nosotros como oye, pero cómo te salió esto, pero debiste ver mapa, no sé cosas así. Y pues queda ese sentido camaradería. Al fin y al cabo salgan mal los resultados o salgan bien todos y al final los vamos a ir felices.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Eso creo que podría definirse un poco porque rivalidad podría decir que sí, pero eso también depende del equipo. Mi equipo no es, el equipo de Excéditos es algo que somos muy caballerosos por así decirlo. Nosotros sí entendemos eso las cosas legalmente, correctamente, un poco de camaradería y respeto. Sin embargo, las únicas rivalidades que tenemos un poco negativas, porque hay otros equipos de Perú, o de Bolivia, o de Brasil, que como juegan bien y están desde hace un tiempo más que nosotros, o sea, nosotros tomamos 2022, ellos estaban de 2021, de 2020 más o menos. Ellos estaban desde el 2018 y por esa diferencia de años y sus jugadores, a veces se exageran en su comportamiento, un poquito se les sube el ego y demás, y a veces en los streams que hacen se quedan como, pero tu equipo es tóxico, tu equipo es lamentable, y he no se respetan mucho y la única realidad que yo vería es que ese equipo, a veces su equipo pierde, la mayoría de veces ellos pierden y se quejan, no sé, dicen tramposos o cosas así.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencione

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Actualmente, como hay muchos equipos, repito, están muchos ámbitos. En la versión de Starcraft 2 apoyamos al equipo de Team Liquid. Es un equipo francés, pero francés, itálica, no me acuerdo muy bien, pero Team Liquid es un equipo que participa en las ligas de Europa y Asia. Y sus mejores jugadores, digamos, un Klem, digamos, también Serral, que se unió hace poco y muchos otros más. Y lo que más destacan de ese equipo es que, como dije, Starcraft es un juego que ha dominado en el año del 2010 hasta el 2018 fue su época dorada. Actualmente es una época como que incierta porque la empresa de ESA que está... lo ha vendido. Ha vendido a Starcraft 2 a Microsoft. Como ha vendido, pues el futuro es más o menos incierto. No sabemos si van a seguir más eventos. Aún siguen los mundiales, por así llamar los eventos mundiales, pero más eventos de eso es un poco difícil.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Una razón fuera del tema competitivo, ha si ya no es por mejorar, si ya no es por aprender simplemente sería para divertirme un poco, para ver cómo es local, a veces cuando el evento es extranjero a veces no puedo viajar porque tengo una universidad, algunos eventos son digamos hace una semana hubo un evento allá en Chile pero estamos en universidad, estamos en exámenes parciales no voy a viajar, no voy a perder mi clase, así que me quedo acá y cuando hay una oportunidad cuando termine el ciclo que será más o menos en diciembre allí va a haber otro evento que si pienso ir y pues no me acuerdo nunca de los nombres, simplemente sé mi equipo me dice vamos a participar en tal evento tal día pues en tal día quiero ir a ver cómo es el lugar, cómo es un nuevo país que va a ser en Chile pues quiero ver también qué even que lugar en Chile vamos a hacerlo y si es interesante o no, un poco de aire con unos amigos que conozco.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bien, ha un vínculo entre amigos, pues sí, unos muchos amigos he conocido gracias a eso. He algunos simplemente conocidos y también amigos, he y pues eso incluye en la parte de que me agrada tener que me agrada tener ellos porque fuera de la universidad porque la universidad me lo tomo más que nada en tema académico. Llevamos, con mis compañeros de clase hacemos grupos y hacemos el trabajo, pero yo tomo más como tema académico. Hacemos esto por la tarea. Y cuando es en la casa también lo hacemos un poco compañerismo. Bueno, buen amigo, yo estaría. En cambio, fuera de eso, conozco a mis equipos, a los equipos estos, que no están contigo por tema de academia ni tampoco están por tema de universidad, sino que ellos sí están para ti, pero para jugar y para hablar entre ellos porque todos tenemos nuestras vidas. Yo como repito, ya casi 20 años, que hago a cumplir mis propias décadas, son de 2003. Y en la universidad, otro tipo tendrá, tiene la mayoría son mayores que yo, por cierto. A 23 años, creo que sigue viviendo en Lima, no me acuerdo en qué zona, y ese tipo ya casi va a tener familia, increíble. Y así conocer personas, me agrada mucho por eso.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bueno, la arte y música, eso depende mucho también de... bueno, más o menos depende del juego, en sí. Dimos, en Starcraft 2, lo que apoya en cuanto a cultura sería la parte de los juegos, en fin, de que el juego deportivo virtual es igual de... igual de... no sé, yo... la misma necesidad de esforzarse que un deporte físico porque un EGTS, se repito, es un juego que tienes que estar control de todo el mapa, tienes que tener buen control, buen reflejo, tienes que saber tocar las teclas adecuadas y manejar las situaciones con el tiempo adecuado, ¿no? La partida dura, las más cortas son de 4 minutos, 5 minutos, pero es con un cheese que le llamamos una estrategia así para acabar la partida rápido, cuando tú detectas este tipo de cosas, tienes que saber cómo responder con el tiempo adecuado.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Bueno, he no tengo mucho equipo. Bueno, al menos el Starcraft 2 no creo que haya mucho cosplay. No es un juego no es un juego de anime como lo sería Mobile Legends, Lipslayers, Dota 2. En Dota 2, si he visto, he algunas personas disfrazadas ahí de, no sé, del panda este de juego que no me refiero a nombre, de urner o no sé, personajes así emblemáticos.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: A ver, en eso hay... cómo digo hay diferentes rubroa. Bueno, diferentes juegos que están en equipo. Starcraft 2 el máximo evento emblemático de Starcraft 2 que

sería como el mundial, se celebra en Europa. No me acuerdo muy bien el país y también en América, a veces por los habitantes americanos. En Estados Unidos y otro en Europa, creo que es en Inglaterra, no me acuerdo muy bien el país.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 7. (Douglas) Respuesta: Pues como le he reiterado anteriormente, los E-sports en general, a menos en la mayoría, requiere un sacrificio para poder lograr un cierto nivel que se puede considerar deportivo porque cumple tres características. La primera es que demanda esfuerzo, la segunda es que es una prueba de habilidad entre dos jugadores o más y tercero, he esto permite a las empresas a generar ingresos a través de las influencias, como voy a decir, apostar por alguien, si podemos llamarlas un poco más si quieres apostar, se genera ingreso económico cuando es un eSports reconocido. Si se reconoce como deporte oficial, las empresas apostarán por equipos y estos equipos cuando logren una victoria, pues aumentan a generar el grupo económico. Demanda un esfuerzo por parte de los jugadores para demostrar un nivel de habilidad que obviamente no lo vas a comparar con un jugador promedio y un jugador ya profesional de E-sports y ya, es lo que valdría como un buen desarrollo aparte del deporte físico. Si todos conocemos el deporte físico, el deporte virtual debe ser al menos igual de exigente para que se informe como deporte.

Duración de la entrevista: 41:29 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 8

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 17/10/2023

Fecha de llenado de ficha: 17/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023

Informante: José Martín Guevara Valdivia

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Eh comencé así comencé a llamarme la atención desde que desde el año 2018 mas o menos cuando comencé ha cuando me descargue le juego de mobile legends es el primer videojuego este que comencé a jugar me llamo un poco la atención su dinámica, la forma en como este se basaba sus estrategias y sobre todo sus gráficos.

Agregado: ¿Y en la actualidad sigues jugando mobile legends o hay otro juego que te haya llamado la atención?

En la actualidad juego diversos videojuegos sigo también en el mobile legends este, pero también juego lo que este left 4 dead también este el call of duty, el pes o el fifa y esos eso son del momento.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 8. (José) Respuesta: A ver, este en la actualidad este ya no juego mucho por lo menos al día me tomare tiempo de 2 horas 2 horas al dia para jugar, asi que 7 seran unas 14 horas a la semana que juego.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Ehmm no mucho, pero si porque mayormente cuando tu este eres espectador de de de los este de los que son mas competitivos este puedes ver este ver nuevas formas, he como usar un héroe estrategias habilidades patrones que no ves normalmente en el juego normal.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Bueno si tuviera que medirlo del 1 al 10 lo estaría 6 porque en realidad los eventos son algo muy importante dentro de todo videojuego ya que este al competir en eventos también puedes ganar personajes, ganar incluso dinero obviamente dinero virtual que te sirve dentro del juego no.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Este mayormente por mi clan, por ejemplo, en mobile legend tengo un grupo donde ellos se inscriben y me invitan su grupo donde este invitan llega la invitación y seleccionan a los mejores.

Agregado: Es como un filtro que pasa para participar
Claro.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Este la la MBL de Mobile Legend que se celebra este cada año de durante su aniversario he justamente esa va en estas fechas en este mes.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 8. (José) Respuesta: He bueno más que todo un poquito para interactuar con la gente porque cuando juegas solo es como que un poco mas aburrido no, ya cuando entras en juegos en línea si vas conociendo gente, vas haciendo amigos, tienes este vas así ganando más experiencia, compartiendo más experiencia con otros jugadores en línea que te pueden servir para más adelante

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Claro, este este normalmente yo juego por este por diversión y este porque me ayuda sacar el estrés del trabajo, del estudio no, me ayuda un poco a distraer la mente, aunque haya mayormente piensa que es un estrés mas en realidad depende como uno lo vea, yo lo veo más bien algo como que me ayuda a mi a relajarme que me ayuda a sacar todo.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: He no, fui yo mismo este comenzó a llamarme un poco mas la atención porque hubo un tiempo donde este estuve este compitiendo este competitivamente en el mobile legend no ya que era estaba entre los entre los primeros con un personaje que yo usaba en ese tiempo porque yo cuando salió comencé a jugar y me me pusieron en el top en Perú y ya estuve jugando un tiempo, pero ya miraba un poco mas los E-sports para así estar actualizado con los otros equipos.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: He no he tenido la oportunidad de viajar, todo ha sido en línea pero mayormente por lo que tengo entendido los viajes son con tu grupo vas con tu representante todo.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Como en qué sentido de pertenencia disculpa.

Agregado: Este generalmente mayormente en estos eventos se enfrentan como que equipos sí o no, una forma de pertenencia seria como vez a tu equipo participar te sientes pertenecido, como decirlo, como parte del equipo u otra forma de pertenencia podría ser también con el chat me entiendes simplemente como que están todos escribiendo en el chat se siente como una especie de comunidad, pertenecer parte de la comunidad.

Respuesta entrevistado: Si, claro entiendo. Este no tengo una preferencia por un equipo porque mayormente veo las transmisiones en vivo para aprender nuevas modalidades, pero si hay un equipo que me llama mucha la atención en su forma de jugar, que es son a los que más veo Fenix MB si mal no recuerdo el nombre que se especializan más en un tipo de juego de combatiente que es en la que yo me baso, su comunidad también es muy buena, tranquila no es toxica, y si si me llama demasiado la atención.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Disculpa me podrias repetir la pregunta por favor. Si, si la rivalidad este en los E-sports de mobile legends es realmente asombrosa déjame decirte por lo menos entre Indonesia y China que son los este los mejores equipos que hay este es realmente increíble por los menos los torneos que he visto los enfrentamientos son toma y te doy, no hay no hay rivalidad y puedes esperar hasta no este no puedes tener un favorito al momento de ganar porque el otro le pueda dar la vuelta y ya está ya.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar Entrevistado 8. (José) Respuesta: Esta pregunta el entrevistado lo respondió en la pregunta 11.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Ah mayormente no solamente lo veo por la competitividad honestamente y porque como te dije aprendo este nuevas nuevos modos de juego de E-sports.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Sí, si este he conocido y bueno actualmente también tengo amigos de otros países como Chile, Argentina y Colombia porque mayormente este cuando el juego esta en parejas son de tu mismo continente rara veces te te emparejan con otro continente y este he podido conocer gente realmente increíble, no con los actualmente mantengo comunicación y también este sigo jugando con ellos.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? Si es así ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: En la actualidad este creo que si es que no me equivoco ya los están considerando como un deporte no, muchos jóvenes, muchas personas lo ven como una carrera actualmente y yo siento que de verdad si aporta demasiado aunque no es una carrera por así decirlo fácil pero sí. La música en mobile legends han creado también música, mayormente, pero si este no tener una respuesta así concisa pero lo que más me gusta es su banda sonora y todas esas cosas que incluye dentro del mobile legend.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Yo pienso que sí, ya que este como les da mas creatividad a estos eventos como que te llama la atención a entrar a ver o ver como se llama como la creatividad de las personas para llamar la atención de nuevos o posibles integrantes a los videojuegos.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: Actualmente desconozco sobre este sobre eso, pero creo que si este en Indonesia de mobile legend creo que tiene su propio estadio si es que no me equivoco, pero actualmente no estoy muy informado sobre ello.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 8. (José) Respuesta: De cierta forma creo que esta bien no porque eso también este motiva a a los participantes no a como se llama a volver este a volverse más competitivos en este ámbito al querer ganar ganar y ganar y este no estancarse yo lo veo bien para los jóvenes de hoy en día porque los motiva no a salir de esa zona de confort de que simplemente lo ven como que ha pierdo no y ya es sano, sino que los motiva a dar más.

Duración de la entrevista: 14:49 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 9

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:

Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 21/10/23

Fecha de llenado de ficha: 21/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Joel Ponce

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Bueno, hace demasiado tiempo como ya los diez años que me dieron mi primera tablet y ya comencé a jugar puro juegos en línea, lo que sería el primer juego en línea que fue Blitz Blitz, un juego antiguo, he otro juego que estaba en ese tiempo que también estaban en la computadora, pero lo pase a lo que sería la tablet, ha sido muy conocido actualmente, que se llama Global Strike. Y bueno, ya dependiendo de esos tiempos que estaba jugando, ya ya como las personas van creciendo, he decidido meter más otro tipo de juegos de líneas que serían Valorant, Star 4 knight, bueno, actualmente no es 4 knight, el Apex Legends, el Mobile Legends que obviamente está en el celular y eso es como también en PlayStation, el Buda War, está también el taken que también salía. Me gusta bueno y a a los más juegos que estoy viendo, ¿No? Entrar en el competitivo o estar relajado.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Bueno no soy mucho la verdad de tener una socialización muy grande ya en lo que sería, me pongo a jugar y socializar más lo que sería de manera virtual y te dedicaría como unos, como las amistades que tengo en los juegos, unas cinco horas ya, ya antes de irme a la universidad y después de la universidad que llego a las seis, le dedico más horas, claro, que tengo mis tareas respectivas y haciéndolas. Ahí le dedico hasta la madrugada podría decirse.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Uhm ósea si me consideraría un espectador porque obviamente me llaman la atención los videojuegos y ver cómo juegan y tener un concepto diferente. Es como te digo de E-sports, por ejemplo, de que pueda saber, ah ya mira, sí es el meta actual, es un ejemplo en el caso de Google, es el meta actual de jugar con tales héroes y tal, tal, tal, tipo, tipo, no? Ya, ahora sí hablamos en todos los shows que también puedo ver los juegos shows como el Counter Strike, que además están buenas, que además para la puntería, que también depende cuál es el linebot o el line que tiene el jugador y poder ver su sensibilidad de adaptarme. Ahora lo siento que estoy activo y también aplico en los videojuegos para poder destacar un poco más el estilo mejorando eso de manera que me convierta y va.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Uf muy grande la verdad, a día que lo crees en la competitividad, había momentos en los eventos, había momentos en el cual te dan este una emoción y se dan, ah, lo mire yo, ah, mira qué jugada, y dices, wow, quiero ser así, quiero jugar de esa manera y hacer estas jugadas y sorprender con las personas, y como juego y como mi habilidad de jugar, no?

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Yo sigo paginas que son de videojuegos como el Counter, Mobile Legends he hasta la universidad también tiene unos eventos de videojuegos que lo están adaptando actualmente y veo que son en sus paginas y que arman eventos que están en la universidad o eventos virtuales que están en Twitch y ya pues haciendo eso yo participo o veo como espectador o entro a lo que sería el planeamiento de la universidad, he comienzo a ver como juegan, que personas juegan para ver, ah ya que chévere cuantas personas en esta universidad juegan y cuántas personas están observando y de tal universidad a que no soy muy sociable, tratar de hablar con esas personas y considerarlos de manera de juego para jugar con ellos después.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Ahorita por ejemplo esta el mundial M5 que va a ser en diciembre y también están mis amigos interuniversitarios que no me lo voy a perder, el torneo de interuniversitarios que va a ser en diciembre he estaría todas las universidades del Perú, eso es el único, Perú es el único país que talvez tiene lo que es los equipos competitivos están participando como repito todas las universidades, que va a ser en San Isidro, entonces voy a ir a las universidades que a parte de ver a los equipos como juegan, como es su macro, como son los equipos en Perú que ganan. También hay tipo de unos mil eventos que como sorteos para que tengan su skin o alguna llamada antes por participar. Claro, no me lo voy a perder y voy a ver qué emoción de juego hay.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: El principal motivo, bueno, es porque a veces tienes un día estresado o es que simplemente quieres matar el tiempo y también estás aburrido y quieres jugar ya, ese es un tiempo interés. Claro que antes el juego a mi niñez cuando comencé a jugar en mi Tablet fue porque un problema familiar y obviamente me me enfuscaba y me decidí meterme al mundo de los videojuegos a el niño. Solamente me ponía a jugar, jugar, jugar y me sentía más tranquilo, relajado. Y entonces me estresaba, obviamente tener juego por perder, pero lo seguía intentando. Y eso me interesó aún más, de decir es como perder por recuperarlo lo que no hago a veces en la vida real cuando pasan cosas.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: No, solamente, o sea, me ayuda a matar el tiempo. Si, ya cuando no tengo cosas que hacer, porque normalmente los eventos terminan de noche y tampoco puedo estar como no estoy jugando en mi casa y puedo estar haciendo tareas y mejor es hacer las tareas antes y luego irme a los eventos. Y estar ahí ya quedarme hasta la madrugada porque el evento del año pasado que hubo interuniversitarios otra vez fue hasta las 10 de la noche, 11 de la noche, allá en San Isidro y entonces yo había hecho mi tarea, pero me quedaba hasta la noche, desde las 2 de la tarde hasta esa hora. Y habían venido de unos jugadores profesionales, jugadores de tipo competitivos y fue muy chévere con los eventos, hasta que pusieron música. Y eso no me ayuda, no no me ayuda, pero me hace divertirme, ¿no? Un momento, ¿no? Cualquiera, un día.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Al comienzo, nadie me motivo. Cuando yo entre a otros juegos, en línea, como el Valorant, el Fortnite y yo conocí gente, como también en mobile legends, y hablamos, ¿no? A veces hasta nos agregamos en WhatsApp y me decía, hay un evento, tatata, y yo, ah, hay un evento, voy, ¿no? Y voy vamos a ver el evento, vamos a ser espectadores, vamos a observar cómo juegan y ahí también me nació la competitividad de decir, quiero jugar mobile legends más seguido para llegar a hacer con ellos actualmente los equipos.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Bueno, el primer evento que hubo en la universidad que no fue los interuniversitarios sino fue un evento de lo que sería una reunión de chicos que jugara mobile legend ya, entonces que un organizador llamado Cristian que tenemos un grupo de WhatsApp de todas las personas de la universidad UCV podían entrar al dicho evento de unirse en alguna reunión de juegos y la primera que fue fue solo. La segunda vez que fue fue con mi amiga y con mi amigo ya porque dije ah mobile legends porque ya estaba haciendo y no quería ir solo y quiero jugar con alguien conocido además que eso te dan diamantes si invitabas gente y aprovechando pos los invite y nos quedamos a jugar pues no con alguien en la universidad. Ellos no son tampoco de la universidad UCV sino que también Cristian el organizador eh nos dejaba invitar a gente de otras universidades o institutos. Mis amigos bueno es de SENATI y también son de lo que sería la UPC. Ya después de tiempo ya con los otros eventos y ya los torneos ahí ya lo que sería fue con ellos fue con mi novia y fue con mi amigo. Y ya pues comenzamos a ver nos emocionamos a jugar, comenzamos a molestarnos también porque habían jugadas malas o a veces el equipo se descoordina y nos molestaba porque cómo van a ser esa jugada por ejemplo ¿no?, Si era muy obvio y conocen cómo es el equipo enemigo que PIC se están llevando o están utilizando sus habilidades deberían pensar un poco. En el tiempo.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Sí, sí, sientes como que una conexión que otras personas no tienen, por ejemplo, esas seis personas que juegan otros tipos de juegos y tú los conoces, pero no te gustan, por ejemplo, en mi caso no me gusta lo que sería jugar Free Fire, pero yo tengo amigos de que juegan Free Fire y yo no soy muy unido a ellos, no hablo de ese tema, solamente hablamos de temas cotidianos, pero no hablo como que, ah mira, si soy el que es otro no. Ahí en ese caso no siento como que una camaradería porque no jugamos lo mismo, pero si hay gente que juega lo mismo que yo, que es mobile legends, por ejemplo, o Fortnite así. Sí, sentiría una conexión de decir, ah ya nos entendemos, sabemos cómo vamos a jugar, qué habilidades vamos a utilizar, qué tipo de estrategia y cómo vamos a ganar. Avisando lo que será lógico, el pensamiento y una estrategia, hacer que los seres con un conocimiento también los que les gustan.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Sí, a veces me me causa risa porque hay casos que ya ha pasado en el anterior, que se han peleado unos jugadores, o sea, aventarse la madre y entonces yo ese día me quede riendo porque dije pucha se van a pelear, te van a estar, así como que puño a puño, solamente están alzando una madre per puño puño yo dije, y dije, asu mare que emoción, que también se peleen así, que eran super al otro, ¿no? También son las cosas, tener un rival es bonito, pero no un rival así con odio, sino como que te haga superar a ti y tu también a él así. En esos casos sí, es un juego, pero también no es necesario que se vayan a tirar esos insultos, es algo antideportivo. Pero supone que algún deportivo es algo de diversión y de rivalidad de buena manera.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Sí, pero no son equipos así peruanos si no equipos ya de lo que sería indoneses y filipinos por ejemplo si usted busca hasta RRQ que sería un equipo de allá de Filipinas, RRQ de Akira que sería de Brasil, esta también, he como se llama este equipo ah ya, he Ashura ahí está perdón Ashura también es un equipo de Indonesia.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Claro, aparte de eso se crea emoción también los eventos de lo que te dan. Hay posibilidades de que te den diamante gratis o skin gratis que son en un evento exclusivo y una persona, bueno, quiere ganar eso, los diamantes, porque también no pagas pero no pagas por los diamantes, no pagas una skin y también ganas una buena experiencia porque se te dan hasta un poquito de comida.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Sí, he conocido a nuevos amigos, he también he creado un vínculo también con mi novia porque antes no jugamos nada, pero hablamos de cosas cotidianas. Y luego cuando le dije que juegue pues al mobile legends, nos unimos más, en el sentido de que la competitividad hace nos flameamos, pero no de mala manera, si sabemos que es un juego y ya pues hubo más relación en el sentido amoroso como también de amistad gracias al juego.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? Si es así ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predomina más en usted?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Actualmente sí, ya que la tecnología en Perú está avanzando un poco más y saben que los videojuegos que antes no pensaba nadie, también pagan por gente que quiera ver y ser como ellos. No es lo que, en ese rubro de comercio, que sería... Mira, es equipo de Perú estás jugando, wow, tienen buenos jugadores. ¿Hay que patrocinarlo? Hay que ganarle popularidad, por destacar en algo no. Si ha pasado. Sacaron varias canciones que sean muy bonitas, como también algunas que son medias raras. Les recomiendo escuchar Party Legends, que es desde mobile legends, claro, y es una buena música. Y esa también está con la música de Heros, son las únicas de músicos de las cuatro que hay y también de músicas de lo que sea mundiales, son aparte ¿no? Claro. Y sí, se ha influenciado un poquito porque es como que te quedas jugando con esa música y te motiva más.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: A ver, lo que pasó es que sí y a la vez no. Porque unos los artísticos, digamos que, invitan a un jugador, un jugador de, a ver, ejemplo, porque si ha pasado, que han invitado a un jugador en el evento de E-sport, en quien fue, pero era un jugador de Free Fire, de la nada, se llama Donato. Ah, se llama Donato, sí, sí, sí, se llama Donato, perdón, se llama Donato, era Free fire y ese pata estuvo en el evento y también estuvo como que jugador y como que la gente ya no la aplaudió, pero yo vi un poco en cara de que, pero este no juega, qué se cree tanto, ¿no? Como que daba palabras de que sí chicos, se te motivaron, de esta forma. Yo lo miro en cara de que, pero no juega, yo solamente sé que juega Free Fire y que hace acá, ni siquiera conocen los seres, porque eso es una vez un directo y si lo vi porque, no los dieron promocionero bueno Mobile Legends lo promociono diciendo, Donato está en directo para Mobile legends y no lo he visto y yo lo he visto es muy mal jugando. Pero no, a veces no conviene lo que hace Mobile Legends, pues invitando a algunos artistas que no tienen nada que ver con lo del juego.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Es que acá en Perú no hay lastimosamente, pero lo que sería ya carta de Indonesia. Este, si hay un evento, si hay un estadio hecho para Mobile legends que es para los videojuegos. Creo que también para Fortnite o creo que League of Legends del Estados Unidos era un estadio mismo del evento, porque era parte de la misma compañía. Ahora en caso de, bueno, acá en Perú, no creo que tengamos un evento de videojuegos todavía. Queríamos agarrar un alquiler un local, uno propio no creo que tengamos en ningún videojuego.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 9. (Joel) Respuesta: Bueno, como repetido los E-sports han sido muy tomados y la gente pensaba pucha no, es un juego, no ganas plata. Y luego te das cuenta que sí, por tu reconocimiento es un día que te puedes. Acá no es que uno juegue a un partido, lo sacas de tu país adelante pero no transformas. Como la gastronomía sacas a tu país adelante, pero transformas. Este, en Indonesia, en Jakarta e Indonesia, también se utiliza la Mobile legends, hacen eventos nacionales que serían las MPL. Y esos son, pero obviamente, de capital. MPL Indonesia, MPL Filipinas que también tienen. El

que está teniendo una una MP o sea, una una evento nacional ya que conocida sería Argentina con los E-sports, Perú no tiene pero debería tener una MPL y ya lo debería tomar porque es algo ya como un reconocimiento, algo más y todavía falta para que los juegos se desarrollen de manera que se conozca que sería momento de aprovecharlo y hacer eventos nacionales para aceptar así lo que sería el cara del país, a parte de nuestra gastronomía y otras cosas.

Duración de la entrevista: 24:10 min

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de registro: 10

Nombre del investigador/entrevistador: Ramos Pisces, Krystal Elizabeth y Moriya Castope, Ruben

Nombre de la población:
Lima Metropolitana

Fecha de la entrevista: 21/10/23

Fecha de llenado de ficha: 21/10/23

Tema: Motivaciones turísticas para participar en eventos de E-sports en Lima Metropolitana, 2023.

Informante: Jeremy Rivera

Contextualización: Trabajo de campo

Observaciones:

Se hizo uso de la guía de entrevista para aplicar las 19 preguntas asignadas.

Transcripción:

Entrevistador: Pregunta 1. ¿Cuándo empezó a participar en los videojuegos en línea?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: He cuando tenía aproximadamente 11 años, porque comencé a interesarme en lo que es un montón de videojuegos en línea sobre todo cuando comencé a estudiar en secundaria ahí fue cuando inicié todo lo que son los videojuegos en línea en general.

Entrevistador: Pregunta 2. ¿Cuánto tiempo al día, semana, o mes, le dedica a los videojuegos en línea? Explique

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: He bueno trato de darle el tiempo libre que tengo sobre todo después del trabajo que serían unas 2 a 3 horas diarias, he no es diario el tiempo, pero trato de darle el tiempo que pueda tener.

Entrevistador: Pregunta 3. ¿Se considera un espectador activo de los videojuegos competitivos? ¿Por qué?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Activo al 100 por ciento no, pero estoy al tanto de lo que es ahorita por ejemplo la competición de Worlds desde el videojuego de League of Legends desde todos los años y eso si nunca me lo pierdo, estoy bastante conectado con todo eso.

Entrevistador: Pregunta 4. ¿Cuál sería su nivel de interés en los eventos de deportes electrónicos, ya sea en competiciones locales, internacionales o informativos?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Uhm podría decirse que medianamente interés como como comenté no estoy al 100 por ciento quizás de lo que son temas de torneos o competiciones, pero si veo que me llama la atención sobre un juego en específico el cual he estoy interesado, si estoy al tanto o si es que son competiciones locales trato e ir algunos eventos que hay ya que lamentablemente no son mucho aquí la mayoría son del extranjero.

Entrevistador: Pregunta 5. ¿Cómo suele seguir o participar en estos eventos? explique

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Sobre todo los eventos internacionales o sigo por transmisiones por Twitch por las páginas web que los propios eventos organizan, es el único medio que tengo por el

momento ya que todavía no he podido ir a los eventos presenciales que normalmente son como ya lo dije en el extranjero.

Entrevistador: Pregunta 6. ¿Tiene algún evento de deporte electrónico favorito que nunca se perdería? ¿Cuál es el nombre del evento y cuando se realiza?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Los Worlds actualmente es del videojuego League of Legends.

Entrevistador: Pregunta 7. ¿Cuál fue su principal motivo de interés por los videojuegos en línea? Describa el contexto

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Uhhh al principio diría que más que todo por diversión, conocer gente nueva quizás en línea, como muchas personas suelen hacerlo, socializar y bueno con el tiempo va transformándose en si la experiencia más que todo. Actualmente, puedo decir que disfruto más lo que es la competitividad que puede haber en algunos videojuegos.

Entrevistador: Pregunta 8. ¿Estos eventos de deporte electrónico le ayudan a usted a relajarse o escapar de la rutina ya sea estudios, trabajo, etc.? ¿De qué forma le ayudan?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: La verdad que sí, bastante ayuda a desestresarse a tener la mente quizás enfocada algo que no sea una rutina como tal ya que uno puede estudiar y trabajar eso te puede saturar bastante y los videojuegos son como un medio de escape para mantenerse relajado, distraerse, divertirse encontrar quizás una tranquilidad momentánea si es que uno llega a tener un mal día, aunque como claro son videojuegos competitivos sobre todo a veces puede llegar a ser frustrante cuando tiene una mala racha.

Entrevistador: Pregunta 9. ¿Cómo nació en usted ser espectador de estos eventos E-sports?, ¿Alguien le motivo o influyó a verlo? ¿Podría describirlo?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Uhhh no es que nadie me haya motivado como tal sino que yo soy bastante curioso con las cosas que me gustan sobre todo cuando son videojuego así es como llegue a enterarme de que habían competiciones de grandes escalas y así fue como llegue a enterarme de todo esta situación, capaz lo hice poco tarde sino no me hubiera perdido de muchas cosas pero trato de mantenerme al día ahora.

Entrevistador: Pregunta 10. ¿Has viajado alguna vez solo/a para ver un evento E-sports o siempre lo haces en grupo? ¿Por qué decide viajar solo/grupo?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Competiciones locales si podría decirse que si, sobre todo a los eventos que son tipo más gamers que son todos los años he ido en 2 o 3 ocasiones. No, con amigos siempre es mejor todo con amigos sobre todo con los juegos.

Entrevistador: Pregunta 11. ¿Has experimentado una sensación de pertenencia o camaradería cuando viajas para ver eventos E-sports junto con otros aficionados?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: La primera vez fue bastante emocionante ya que no había sido participe de este tipo de eventos y me sorprendió bastante la acogida que tenía estos tipos de eventos porque era bastante gente iban sobre todo para temas de videojuego a veces se combinan esos eventos otros temas que también engloban lo que es videojuegos como animes o concursos de cosplay todo referente siempre a videojuegos, vienen personas de diferentes partes no solamente quizás de Lima sino vienen de provincia, es todo un espectáculo la verdad.

Entrevistador: Pregunta 12. ¿La rivalidad de los equipos le causa a usted emoción y deseo de ser espectador de los eventos E-sports?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Claro que sí, he los E-sports al igual que muchos deportes como por ejemplo el futbol tienen equipos consagrados por así decirlos de ciertos lugares y hay muchos clásicos entre comillas y es bastante interesante ver como los equipos se enfrentan cada vez porque pueden mejorar sus técnicas, sus tácticas, la estrategia que puedan tener para neutralizar al otro o a veces vienen he otros integrantes al equipo ya que bueno en lo que yo veo que es League of Legend es 5 contra 5, a veces pueden cambiar como así decirlo de posiciones, de roles y eso es bastante interesante porque uno no está preparado para lo que pueda pasar en el momento.

Entrevistador: Pregunta 13. ¿Usted apoya algún equipo en particular de los E-sports?, Mencionar Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: He actualmente como estoy viendo todo lo que es Worlds, he buen apoyo a T1 que es de Corea.

Entrevistador: Pregunta 14. Dejando de lado a la competitividad, ¿Tienes alguna otra razón por lo cual quieras asistir o ser espectador de estos eventos deportivos?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Bueno siento que los eventos se crean comunidades maravillosas donde quizás personas que no se conozcan o que tengan diferente interés fuera de lo que son videojuegos pueden encontrar un tema en común en el que puedan llegar a aceptarse entre todos, a olvidarse quizás de que son diferentes en muchas cosas y los videojuegos ayudan a unir a muchas personas, se crean diferentes vínculos y creo que es un poco más fuerte lo que son gustos muy personales.

Entrevistador: Pregunta 15. ¿Cómo cree que los deportes electrónicos han influido en su vida cotidiana y su diversión? ¿Ha conocido a nuevos amigos o ha tenido experiencias únicas gracias a este mundo?

Entrevistado 11. (Jeremy) Respuesta: El entrevistado respondió a esta pregunta en la 11.

Entrevistador: Pregunta 16. ¿Consideras que los eventos deportivos están aportando mucho en la cultura actual? ¿Qué elementos culturales, como el arte, música, entre otros factores predominan más en usted?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Creo que sí, la verdad que sí, ya que estamos viviendo tiempos en la que la tecnología está al alcance de todos ya no es como quizás uno 10 o 20 años atrás en lo que era un poco más complicado poder enterarse de eventos sobre todo de videojuegos ya que el mercado se ha expandido bastante con el paso de los años y todo esto ayuda a crear nueva cultura se agrega la cultura pop, se agrega muchos temas en lo que se puedan conversar con diferentes personas y ayuda a ampliar el círculo social con el que se pueda hablar con diferentes personas ya que creo que son muy pocas personas actualmente las que no consumen algo que tenga que ver con los videojuegos siempre de alguna manera ya sea he no se contenido multimedia tipo videos, película, series muchos muchos contenidos actuales son referentes a videojuegos y crean o no lo consumen aunque no se den cuenta.

Entrevistador: Pregunta 17. ¿Cree usted que los cosplayers y los invitados artísticos influye en la imagen de un evento E-sports?, Explique de qué forma

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Si, demasiado yo creo que las personas que hacen cosplay sobre todo digamos que son como el marketing agregado que tienen estos tipos de eventos ya que al momento de promocionarse por las redes por la web, siempre ponen tipo concursos de cosplay se le va a premiar a los mejores trajes disfraces y así es como que a veces se hacen tendencias en las redes por los mejores trajes y la gente comienza averiguar donde es ese evento, de que es ese evento y así hasta nuevas personas que quizás nunca se lo habían planteado poder como decirlo ponerse en el papel del personaje que les gusta logran hacerlo y comienzan a animar a otras personas y el evento en sí crean un atmósfera con todo lo que es el cosplay algo increíble la verdad, es como si tuvieras a tu personaje favorito ahí representando de alguna manera u otra y es genial.

Entrevistador: Pregunta 18. Los deportes tradicionales a menudo tienen estadios y lugares icónicos que son parte integral de su patrimonio. En el caso de los E-sports, ¿Existen arenas o lugares que consideres emblemáticos? ¿Los ha visitado o te gustaría hacerlo?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Uhm bueno con tristeza puedo decir que no, aquí en por ejemplo en Lima en Perú que yo conozco un sitio como tal creo que no hay, el único más cercano que podría tener como referencia sería Arenales ya que ahí este sé que hay bastante lo que es concurso de mejor dicho competencias de E-sports de diferentes videojuegos y más que todo sería también los eventos que hace MasGamers, sé que no tienen un un lugar como tal para realizar sus propios eventos pero siempre lo hacen lo que es en la explanada del Jockey Club entonces creo que la mayoría de personas que consumimos este tipo de videojuegos o contenido como tal tenemos como referencia lo que es el Jockey donde siempre va haber este tipo de evento.

Entrevistador: Pregunta 19. En algunos países, los eSports se han convertido en deportes reconocidos oficialmente y se incluyen en eventos deportivos nacionales. ¿Qué opinas sobre este reconocimiento oficial de los E-sports como parte de la cultura deportiva?

Entrevistado 10. (Jeremy) Respuesta: Bueno yo personalmente creo que es algo bueno, es algo correcto que con el paso de los años la propia gente ha aprendido a valorar un poco más lo que es los E-sports, claro uno puede tomar en cuenta los deportes convencionales como no sé fútbol, vóley otro tipo de deporte como el atletismo que son deportes como tal físicos no y en el momento de pensar sobre E-sports se especifica más que todo son competencias de videojuegos y no lo toman tan en cuenta porque ven a un grupo de chicos sentados en la computadora solamente piensan que están jugando que no es algo muy a tomar en cuenta como tal pero no se ponen a pensar que también es un deporte más que todo mental ya que no solamente es jugar porque sí, los videojuegos actuales no son tan sencillos como hace 30 años atrás ahora es todo full estrategia, tienes que saber cómo manejarte, como manejar tu personaje, saber que es un equipo de cinco, saber cuál es tu rol dentro del juego no puedes hacer lo que quieras, saber cómo moverte, saber cómo puede plantearse el otro equipo es muy complicado la gente a veces lo toma como a la ligera al momento de decir E-sport, lo toma como que solamente es un juego y ya, pero no se ponen a pensar que detrás de todo eso hay bastante preparación sobre todo para los participantes, para los competidores, al igual que otro deportista ellos también entrenan de una manera diferente pero entrenan.

Duración de la entrevista: 13:56 min

ANEXO 09: Imágenes brindadas por el participante N°07 sobre su asistencia a eventos E-sport.



