

TESINA DE GRADO, ROSARIO, 2020.



chess24

**ANÁLISIS DE LA PLATAFORMA  
CHESS24  
CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES  
ONLINE A PARTIR DEL STREAMING**

*Alumno: Gianluca Odasso*

*Tutor: Jorge Yunes*

*Facultad de Ciencia Política y RRH*

*Escuela de Comunicación Social*



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

# ANÁLISIS DE LA PLATAFORMA CHESS24 CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES ONLINE A PARTIR DEL STREAMING

TESINA DE GRADO, ROSARIO, 2020.



Alumno: Odasso Gianluca

DNI: 38.814.470

Número de Legajo: O-0578/9

Tutor: Yunes Canelero, Jorge

Carrera: **Lic. En Comunicación Social**, Facultad de Ciencia Política y  
RRII, UNR.



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

## **INTRODUCCIÓN:**

- 1.1.1. Objetivos generales (página 9)
- 1.1.2. Objetivos específicos (página 10)
- 1.3. Marco teórico (página 10)
- 1.4. Metodología (página 12)

## **CAPITULO 1: ANALISIS DE LA PLATAFORMA DIGITAL CHESS24:**

- 1.1. Dimensión Propiedad (pagina 18)
- 1.2. Dimensión de Usuarios y hábitos (página 23)
- 1.3. Dimensión modelo de negocios (página 24)
- 1.4. Dimensión tecnología (página 31)
- 1.5. Dimensión gobierno (página 40)
- 1.6. Dimensión de contenido (página 41)

## **CAPÍTULO 2: CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES ONLINE A PARTIR DE LAS RETRANSMISIONES EN VIVO:**

- 2.1. El ajedrez en un mundo globalizado y tecnologizado (página 48)
- 2.2. La llegada de Chess24 al mundo digital y la creación de comunidades online (página 49)
- 2.3. Nuevas formas de Storytelling digital (página 52)
- 2.4. Chess24 y el Long Tail digital (página 54)
- 2.5. Cambios en las retransmisiones del ajedrez a partir de Youtube (página 56)
- 2.6. Datos cuantitativos a resaltar de Youtube (página 57)

## **CAPÍTULO 3: TELEVISIÓN SOCIAL Y PARTICIPACIÓN DE AUDIENCIAS**

- 3.1. De la Televisión Tradicional a la Televisión Social (página 60)
- 3.2. Sociedad Red y Socialización Online (página 66)
- 3.3. Crecimiento del ajedrez online en cuarentena (página 67)

## **CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE CASO: TORNEO ONLINE MAGNUS CARLSEN INVITATIONAL:**

4.1. Descripción del Magnus Carlsen Invitational (página 72)

4.2. Acerca del Magnus Carlsen, el Mozart del ajedrez (página 77)

### **CONCLUSIÓN:**

5.1. Surgimiento del modelo Chess24 en la dinámica del Long Tail (página 86)

5.2. El ajedrez en tiempos de pandemia y la realización del Magnus Carlsen Invitational (página 87)

5.3. Consideraciones finales (página 89)

## **Agradecimientos:**

A mis padres Jose y Monica, por el apoyo incondicional,

A mi hermano Piero, mi primer amigo, quien revivió en mí las ganas de jugar al ajedrez, cuando pensé que ya no lo haría más.

A mis abuelas *Tita* y Graciela,

A mis tíos y primos,

A mis verdaderos amigos,

A mis compañeros de universidad, especialmente a Dante, Ezequiel, Kevin, Luca, Lucio, Nicolas y Pablo, con quienes recorrí contiguamente este largo camino,

Al Lic. Jorge Yunes y al Dr. Sebastian Castro Rojas, por acompañarme en este proceso y brindarme siempre sus conocimientos para mi desarrollo académico,

A la Universidad Nacional de Rosario,

A todos mis compañeros del mundo del ajedrez,

A mis entrenadores actuales Fernando Martinez Dorr y Martin Lorenzini,

A mis ex entrenadores Rodolfo Ontivero, Matias Liendo, Mauro Alegre, Adrian Encina y Alfredo Segado,

A los ajedrecistas de todo el mundo,

### Justificación:

Este trabajo propone abordar cómo las singularidades propias del *streaming* y de los emergentes medios sociales como Twitch y Youtube han reconfigurado las prácticas milenarias que atañen al mundo del ajedrez, dándoles un giro totalmente novedoso y presentando así nuevas formas de relación de los productores de contenido para con sus audiencias, las cuales, a partir de estos cambios, han dejado de ser simples receptores pasivos para convertirse en comunidades totalmente activas.

### Palabras clave:

*Streaming, audiencias, plataformas, comunidades, ajedrez, medios sociales, televisión social*

### Introducción:

Hasta la aparición del fenómeno masivo de Internet, los ajedrecistas como comunidad mantuvieron durante mucho tiempo, y a modo de ritual, la figura de los clubes y, principalmente, los cafés como lugar de encuentro casi exclusivo. En nuestro país, las primeras formas organizativas del ajedrez comenzaron a gestarse en los cafés porteños. No cabe duda que para ello la mirada de aficionados pioneros estaba puesta en el mítico e histórico café parisino donde solía refugiarse Napoleón Bonaparte entre 1792 y 1795: el “Café de la Régence”, que desde 1750 congregaba a la “crema” de la cultura parisina y de los ajedrecistas de mayor renombre de Europa. (Copié, 2007)



“Imagen 01: Postal del Café de la Regence parisino, mediados del siglo XVIII”

En este trabajo se analizará Chess24, una plataforma de ajedrez online que da la posibilidad de conectar a ajedrecistas dentro de un mismo espacio, dándoles la posibilidad de jugar partidas, realizar ejercicios, ver video-series didácticas, seguir los principales campeonatos que se estén jugando en ese momento, etc.

Esta plataforma ha constituido una nueva forma de relación en el mundo del ajedrez, ya que este juego-ciencia no ha tenido históricamente un gran espacio dentro de los medios de comunicación tradicionales, teniendo así un trato muy distante para con sus aficionados.

[Chess24](#) es una plataforma de ajedrez surgida en 2014 que vino a cambiar decididamente las formas de relación que tenían hasta ese momento los jugadores para con el ajedrez: Esta plataforma no solo ofrece la posibilidad de jugar partidas online con personas de todo el mundo, sino que también brinda la oportunidad de entrenar tus habilidades en el juego mediante resolución de problemas, ver video-series didácticas de los mejores jugadores del mundo (a partir de un sistema de suscripción similar a Netflix), acceso a una base de datos con partidas de todo el

mundo, etc. Es así como a partir de esta categorización inicial podemos definir a Chess24, en términos de la investigadora holandesa José Van Dijck (2016), como un medio social, los cuales son un grupo de aplicaciones de internet construidas sobre los cimientos ideológicos y tecnológicos de la web 2.0 para permitir la creación e intercambio de contenido generado por los usuarios (p.11).

El progreso de la ciencia y la técnica ha ido moldeando un nuevo modelo de sociedad en el que la tecnología es un elemento nuclear en torno al cual se estructuran y reescriben la forma de entender el mundo laboral y productivo, las comunidades sociales y las relaciones personales. La tecnología se configura, así como un factor de cambio que afecta a todos los ámbitos y alcanza a todos los estamentos que conforman la sociedad del siglo XXI.

Es a partir del nuevo milenio cuando plataformas como Facebook, Youtube, Wikipedia y tantas otras empiezan a proliferar. La presencia creciente de estas plataformas impulsa a las personas a trasladar muchas de sus actividades sociales, culturales y profesionales a entornos virtuales (Van Dijck, p.11)

Lo que destaca a esta emergente plataforma es cómo ha establecido nuevas relaciones con su público a partir de sus videos en Youtube y sus retransmisiones en vivo, creando una verdadera comunidad de ajedrecistas online que se identifica decisivamente con la *propuesta de retransmisión de videos de Chess24*.

Para nuestros fines, retomaremos la definición de comunidad propuesta por Barry Wellman (2005): “comunidad como redes de vínculos interpersonales que aportan sociabilidad, apoyo, información, sensación de pertenencia e identidad social” (p. 84).

Estas relaciones que genera Chess24 con su público se dan principalmente a partir de la realización de diversas retransmisiones vía streaming, tanto en la propia plataforma como en sus canales de Twitch<sup>1</sup> y Youtube.

---

<sup>1</sup> Fundada por Emmer Shear en 2011, Twitch es una plataforma que ofrece un servicio de *streaming* en video en vivo propiedad de Amazon, siendo una de sus principales funciones la retransmisión de videojuegos en directo.

*Streaming* es un término que hace referencia al hecho de escuchar música o ver vídeos sin necesidad de descargarlos completos antes de que los escuches o veas. Esto se logra mediante fragmentos enviados secuencialmente a través de la red. Se emplea en el medio de Internet para referirse a *streaming media*, que es el término completo para la transmisión de vídeo o audio. Cuando la transmisión es en vivo, se le conoce como *live streaming*. Por ejemplo, se hace *live streaming* cuando se transmite radio en vivo por Internet. (Castro, 2019).

La retransmisión en vivo vía streaming es un nuevo estadio de la constitución de comunidades online, ya que este formato da un lugar muy importante a la interacción entre usuarios.

“Los videojuegos y las comunidades en verdad están relacionadas: desde el principio, nos entretenemos juntos, en pequeñas tribus. Compartimos historias alrededor de la hoguera, cantamos y bailamos juntos. Nuestro primer entretenimiento fue compartido e interactivo a la vez” (Emmer Shear, 2019). Esta cuestión de entretenimiento interactivo planteada por el fundador de la plataforma Twitch, Emmer Shear, la vemos aquí a partir de la figura de los cafés tradicionales en los cuales eran el principal espacio donde se desarrollaba la práctica del ajedrez. En relación a esto, Shear (2019) amplía esta metáfora de la hoguera:

“Los juegos son como una fogata compartida: son a la vez interactivos y de conexión. Son profundamente complejos, son más estimulantes actualmente y, sobre todo, son intrínsecamente sociales” (Emmer Shear, 2019).

Para entender la buena acogida que ha tenido Chess24 en el público de los aficionados al ajedrez, conviene desglosar las “reglas de la nueva época” que expone Jeff Jarvis (2009), las cuales la plataforma respeta de muy buena manera:

- Los clientes tienen el poder en sus manos. Cualquier persona puede ser escuchada.
- La gente puede encontrarse en cualquier parte.
- El mercado de masas ya no existe, y ahora “los mercados son conversaciones”, tal como afirma el Manifiesto Cluetrain, el documento fundamental de la era de Internet, en el año 2000. Eso significa que el

factor clave en cualquier organización ya no es la comercialización de los productos sino la “conversación” entre las personas.

- Permitir que los clientes colaboren contigo en la creación, la distribución, la comercialización y la asistencia de los productos es lo que crea valor en el mercado.
- En la actualidad, las empresas de más éxito son las redes y plataformas en las cuales estas redes se construyen.

(Jeff Jarvis: 2009, p. 16).

El trabajo estará dividido en 2 ejes temáticos principales:

- En primera instancia, se realizará un análisis en profundidad de la plataforma Chess24 a partir de las conceptualizaciones teóricas propuestas por José Van Dijck (2016).
- Luego de sentar las bases de lo que es Chess24, daremos cuenta de cómo se ha constituido en el punto de encuentro de ajedrecistas de todas partes del mundo a partir de las retransmisiones en vivo en Youtube, para tratar así las ideas de lo que significa el *streaming* para el futuro del entretenimiento y nuevas formas de relación con las audiencias.

## 1.1. Objetivos:

### 1.1.1. Objetivos generales:

- Realizar un análisis y descripción en profundidad de la plataforma Chess24
- Realizar un recorrido histórico de cómo los ajedrecistas han cambiado la forma de consumir el ajedrez a partir de las nuevas oportunidades que trae consigo Internet.
- Realizar un análisis de las características diferenciales de las retransmisiones vía *streaming* de Chess24

### 1.1.2. Objetivos específicos:

- Describir las particularidades multi-plataforma que ofrece Chess24, analizando tanto su plataforma propia como su contenido en Youtube
- En conexión con el punto anterior, dar cuenta de las comunidades que surgen a partir del *streaming* en el ámbito de los videojuegos
- Realizar un análisis de la propuesta comunicativa de José Cuenca Jiménez y David Martínez, los 2 comentaristas estrellas de la plataforma Chess24, dando cuenta de por qué su forma de narrativa es novedosa dentro del ámbito del ajedrez

### 1.3. Marco teórico:

El primer capítulo se desarrollará principalmente a partir de las conceptualizaciones relacionadas al estudio de las plataformas propuestas por José Van Dijck (2016). De este primer conglomerado teórico se desprenden los conceptos de plataforma, teoría del actor-red, medios sociales (José Van Dijck).

El trabajo continuará a partir de diversos autores estudiados durante la cursada de “Convergencias Tecnológicas”, para dar cuenta de las nuevas formas de relación que trae consigo la tecnología digital. De aquí se tomarán conceptualizaciones como la idea de Cultura Digital planteada por Roberto Igarza (2012), el desarrollo de la Sociedad Red de Manuel Castells, los conceptos de Cultura de Fans y de Cultura Participativa propuestos por Henry Jenkins (2008) y de medio de Lisa Gitelman, el cual es retomado por el propio Jenkins (2008) y finalmente la idea de comunidad planteada por Barry Wellman, que es retomada por Howard Rheingold (2005) en “Multitudes inteligentes: La próxima revolución social”.

Por su parte, para plantear la lógica de nicho donde se construyen las comunidades antes mencionadas se retomará el concepto de Long Tail (o larga cola) expuesto por el periodista americano Chris Anderson (2007).

Además, se incorporarán ideas provenientes de importantes revistas digitales españolas referidas al campo de la comunicación, tales como el Anuario de la Cultura Digital (Acción Cultural Española) y de la Revista TELOS (Fundación Telefónica).

El *Anuario AC/E de cultura digital* es el resultado de una reflexión interna emprendida en el año 2013 por Acción Cultural Española sobre la manera de incorporar la dimensión digital a sus objetivos y de apoyar la digitalización del sector cultural. Se trata por tanto de una publicación que refleja el impacto que Internet está teniendo en nuestra sociedad con el fin de profundizar en la transformación del sector cultural y ayudar a sus entidades y profesionales a crear experiencias en línea con las expectativas de los usuarios del siglo XXI. Este anuario realiza cada año su publicación a partir de un focus específico: para el trabajo que nos compete, se tomarán las conceptualizaciones de *Storytelling* para dar significado a la experiencia cultural de Chess24 (expuestas en el Anuario 2017, el cual tenía como temática principal el *patrimonio cultural*) y las características propias de los E-books como nuevos formatos de lectura digital (provenientes del Anuario 2018, focalizado en *el lector en la era digital*). Además, del Anuario 2018 también se tomará el artículo de la comunicadora española Elena Neira, que describe las características del modelo “bajo suscripción” propuesto por Netflix y que nos servirá para establecer coincidencias con el modelo de negocios de Chess24, desprendiéndose de aquí conceptos importantes como el Long Tail, las formas de consumo de los usuarios dentro de la plataforma y el uso de Big Data, el cual es una de las grandes ventajas de la implementación de la tecnología de ajedrez, ya que las partidas de todo el mundo son fácilmente archivables dentro de bases de datos. Justamente Chess24 cuenta con su propia base de datos online, a la cual pueden acceder todos sus *usuarios premium*<sup>2</sup> y allí mirar partidas de jugadores de todas partes del mundo y de toda la historia del juego-ciencia, ya que se pueden encontrar tanto partidas jugadas por mí durante el año 2019 como otras del propio Napoleón Bonaparte frente a Madame de Remusat o el General Bertrand, hace más de 200 años.

---

<sup>2</sup> Aquellos que pagan una suscripción para contener una mayor cantidad de contenidos dentro de la plataforma, tales como base de datos online, el entrenador de táctica, las video-series y e-book didácticos, entre otros.

Color Resultado Año Rating Oponente

Jugador: napoleon x

Jugada	blancas	Elo blancas	Resultado	Elo negras	Negras
Dec 31, 1801	Madame de Remusat		0-1		Napoleon I
Dec 31, 1803	Napoleon I		1-0		Madame de Remusat
Dec 31, 1808	Napoleon I		0-1		The Automaton
Dec 31, 1817	Napoleon I		1-0		General Bertrand

"Imagen 02: vista de base de datos histórica de partidas de Chess24"

Por su parte, la Revista digital TELOS de la Fundación Telefónica cuenta en su sitio web <https://www.fundaciontelefonica.com/> con la sección "Cultura Digital", en la cual presentan las últimas expresiones de la cultura y el arte, con formatos digitales, innovadores y creativos.

Finalmente, la plataforma Youtube será trabajada a partir de José Van Dijck (2016), Milán Berzosa (2017) -conceptos como el de *youtubers*- y Mirta Varela (2009) -que propone la idea de novedad relacionada con la inmediatez dentro de esta plataforma-.

#### 1.4. Metodología:

El trabajo se dividirá en 2 grandes bloques, por un lado el análisis descriptivo de la plataforma Chess24 a partir de las categorías de análisis de la investigadora holandesa Van Dijck (2016), a saber: usuarios y usos, tecnología, contenido, propiedad, gobierno y modelo de negocio.

El segundo bloque plantea las nuevas formas de relación que genera el *streaming* para con sus usuarios, y como las plataformas generan comunidades con estos usuarios, los cuales, si bien se encuentran geográficamente dispersos tienen un interés en común y a plataformas como Twitch, Youtube (o la propia Chess24) como puentes entre ellos mismos.

En tercer instancia, se abordarán una serie de conceptos teóricos relacionados al pasaje de la Televisión Tradicional al modelo de Televisión Social, abordado durante

este trabajo. De esta forma, se llegará a la idea de Sociedad en Red planteada por Manuel Castells y, así, dar cuenta del crecimiento del ajedrez online durante el periodo de marzo-mayo 2020, momento donde se dio el mayor caudal de personas en confinamiento a escala global a partir del fenómeno sanitario del COVID 19. Finalmente, el trabajo llegará al capítulo número 4, que desglosará las peculiaridades del *Magnus Carlsen Invitational*, el torneo de ajedrez online más importante de la historia, como el punto de confluencia de todos los tópicos principales desarrollados durante el trabajo, a saber:

- Particularidades propias de la retransmisión en vivo vía *streaming* a partir de plataformas como Youtube y Twitch
- Nuevas formas de relación con la audiencia y creación de comunidades en Internet

En cuanto a la delimitación temporal, se realizará un necesario desarrollo histórico para desembocar, y centrarse, en los meses comprendidos entre marzo y mayo de 2020. Este periodo, debido al fenómeno de la pandemia del CO-VID 19 y el consiguiente confinamiento de las personas a nivel global dentro de sus casas, generó un importante revulsivo para el ajedrez online, que tuvo en las retransmisiones de contenido en vivo a un aliado indispensable para generar este grandísimo crecimiento.

Este trabajo será entonces de análisis y de descripción.

En cuanto a la investigación, me situé principalmente en los Estudios Cualitativos, usando como herramienta metodológica la “Entrevista personal en profundidad”, no estructurada y focalizada.

En este caso, contamos como Informante Clave con David Martínez, director de Chess24 en español y usual compañero de José Cuenca Jiménez en las retransmisiones en vivo de la plataforma.

“Los informantes clave son aquellas personas respetas o reconocidas conocedoras con las que el investigador cultiva relaciones estrechas en las primeras etapas de investigación” (Taylor y Bogdan: 1987, p. 61)

# **CAPITULO 1: ANALISIS DE LA PLATAFORMA**

## **DIGITAL CHESS24:**

“Chess24 es una nueva plataforma de ajedrez para todos los niveles, desde iniciación a profesionales. Chess24 quiere transmitir el entusiasmo y la pasión por el ajedrez, con cursos y videos interactivos, actualidad, artículos entretenidos y retransmisiones en directo.” Así se auto-presenta en su sitio web Chess24, esta plataforma de ajedrez nacida en 2014 que, hoy en día, se ha posicionado, en su rubro, como una de las principales a nivel mundial y la más utilizada en Iberoamérica.

El término “plataforma”, como expone Tarlton Gillespie (2010), tiene múltiples significados: las plataformas son conceptos computacionales y arquitectónicos, pero pueden también entenderse de manera figurativa, en un sentido sociocultural y político, como espacios políticos e infraestructuras performativas. Una plataforma, antes que un intermediario, es un mediador: moldea la performance de los actos sociales, no sólo los facilita. (Van Dijck, J. 2016: 34). Esta idea de plataforma como moldeadora y facilitadora de actos sociales la podemos ver claramente en Chess24, este sitio que hace las veces de intermediario entre ajedrecistas, dándole la posibilidad de jugar con otros jugadores de cualquier rincón del mundo, ver la actualidad de los principales torneos del mundo, poder realizar ejercicios para que sus usuarios mejoren sus habilidades, etc.

Además, Van Dijck (2016: 11) agrega que la presencia creciente de estas plataformas impulsa a las personas a trasladar muchas actividades sociales, culturales y profesionales a entornos virtuales.

“Las plataformas más grandes -Facebook, Twitter, Youtube y LinkedIn- vivieron una verdadera explosión en la cantidad de usuarios y en su potencial de generar dinero, y lo mismo ocurrió con una incontable cantidad de sitios más pequeños. La interconexión de las plataformas tuvo por resultado la emergencia de una nueva infraestructura: un ecosistema de medios conectivos, conformado por peces gordos y otros no tanto” (Van Dijck, 2016: 12).

Desde su surgimiento en 2014, Chess24 ha ido creciendo de gran manera, pero no siempre a una misma velocidad, ni tampoco su contenido siempre homogéneo. En este sentido, Van Dijck (2016: 14) cita a Andrew Feenberg (2009), quien expone que “las plataformas de los medios sociales, lejos de ser productos acabados, son objetos dinámicos que van transformándose en respuesta a las necesidades de los usuarios y los objetivos de sus propietarios, pero también por reacción a las demás plataformas con las que compiten y en general a la infraestructura económica y tecnológica en la que se desarrollan.

Para continuar la explicación de la novedad que representa Chess24, es conveniente retomar la clasificación de plataformas de medios sociales que presenta Van Dijck (2016: 15):

- “Sitios de red social” (o SNS, por sus iniciales en inglés: *social networking sites*): Estos sitios priorizan el contacto interpersonal, sea entre individuos o grupos; forjan conexiones interpersonales, profesionales o geográfica, etc. Ejemplos: Facebook, Twitter y Foursquare.
- Sitios dedicados al “contenido generado por los usuarios” (*UGC: user generated content*): se trata de herramientas creativas que ponen en primer plano la actividad cultural y promueven el intercambio de contenido amateur o profesional. Ejemplo: Youtube.
- Sitios de mercadotecnia y comercialización (*TMS: trading and marketing sites*) cuyo objetivo principal es el intercambio o la venta de productos. Ejemplos: Amazon y Ebay.
- Sitios de juego y entretenimiento (*PGS: play and game sites*), género pujante que concentra juegos como FarmVille, AngryBirds, etc.

A partir de esta clasificación, podemos notar como Chess24 toma características de los distintos tipos de plataformas y, siendo originalmente un sitio de juego y entretenimiento, fue tomando concepciones de las otras, tales como:

- la generación de contenido cultural (en aras de profesionalización, pero inicialmente amateur) el cual se puede ver tanto en la propia Chess24

como en sitios de “*contenido generado por los usuarios*”, tales como Twitch y Youtube,

- la idea de socialidad a partir de las conexiones interpersonales que brinda a partir de la posibilidad de chatear con tu rival de turno dentro de la plataforma, la participación en foros de debates y la posibilidad que sean los mismos usuarios quienes los creen,
- la venta de productos propios, a partir de su tienda virtual ([www.chess24.com/es/store/merchandise](http://www.chess24.com/es/store/merchandise)), en la cual se pueden encontrar indumentaria, tazas con el logo de la plataforma, sets de juegos de ajedrez, etc.

 **Tienda** Nuestra sabrosa mercancía

### Novedades



Alireza is the Future Hoodie

€39,95

Buy now



Patzer Hoodie

€39,95

Buy now



Chess Computer MILLENNIUM The King Performance

€314,10 €349,00

Buy now



Alireza Has Arrived - Ouija Board Unisex T-Shirt

€23,99

Buy now



Le mug d'anniversaire

€15,00

Buy now



Pepe Cuenca's Head Sticker #1

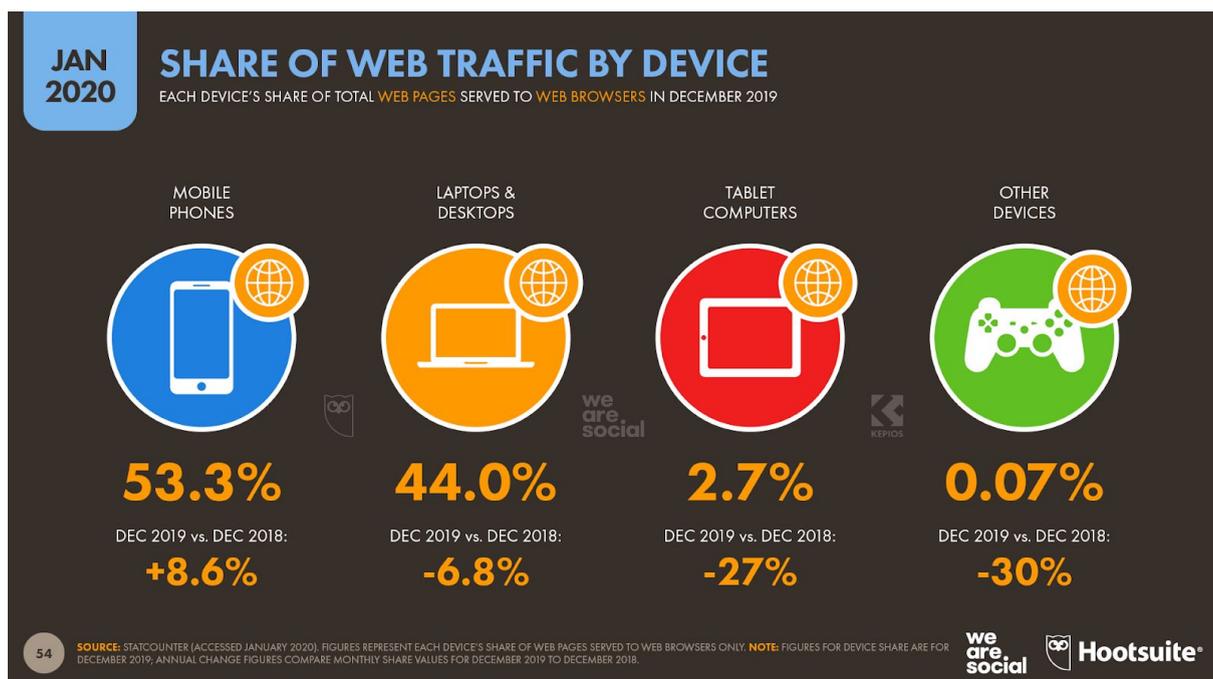
€3,00

Buy now

"Imagen 03: captura de pantalla de la Tienda online de Chess24"

“La tecnología, la capacidad de acción del usuario y el contenido son tres hilos que las plataformas tejen para crear el lienzo de la socialidad online” (José Van Dijck, 2016: 39).

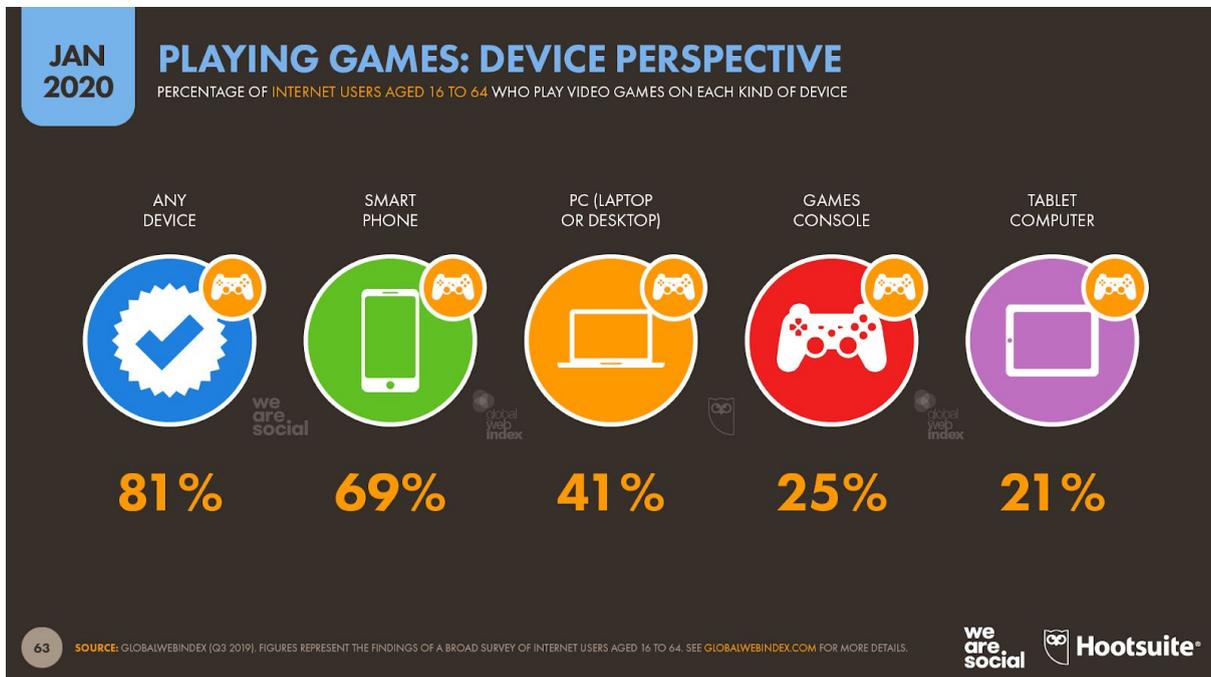
Cabe destacar la importancia de la multiplicidad de dispositivos en los cuales opera Chess24, ya que se encuentra disponible tanto en ordenadores de escritorio, como en dispositivos móviles Android e IOS. Esto es relevante mencionar ya que, según estadísticas oficiales de We Are Social y Hootsuite, los celulares son actualmente el medio más utilizado para conectarse a Internet (53.3%) dejando en segundo lugar a las laptops y ordenadores de escritorio (44%). El dato es de vital importancia ya que entre diciembre 2019 y diciembre 2018 los celulares escalaron un 8.6% en esta estadística, mientras que el uso de computadoras para ingresar a la web se redujo en un 6.8% en el mismo periodo de tiempo.



"Imagen 04: Estadísticas oficiales de Hootsuite sobre los dispositivos con los cuales los usuarios acceden a Internet"

En extensión de este dato, también cabe destacar la importancia de los smartphones en cuanto a dispositivo para juegos, funcionalidad que es una de las cuales tienen las aplicaciones de Chess24, tanto en Android como en IOS: El 70%

de los usuarios de Internet entre 16 y 64 años utiliza su smartphone para juegos, mientras que el número de jugadores en computadoras físicas se reduce a un 41%.



"Imagen 05: Estadísticas oficiales de Hootsuite sobre los dispositivos utilizados para fines lúdicos"

### 1.1. Dimensión Propiedad

Chess24 tiene sus raíces en el Club de Ajedrez de Hamburgo, cuando el Gran Maestro<sup>3</sup> Jan Gustafsson tuvo la idea de un pequeño website de videos de ajedrez. Así es como en 2014 se lanza al mercado Chess24, con oficinas en Hamburgo y Gibraltar, y poco a poco se ha ido consolidando como el mejor lugar para ver ajedrez de nivel mundial y disfrutar de la mejor calidad de contenidos online.

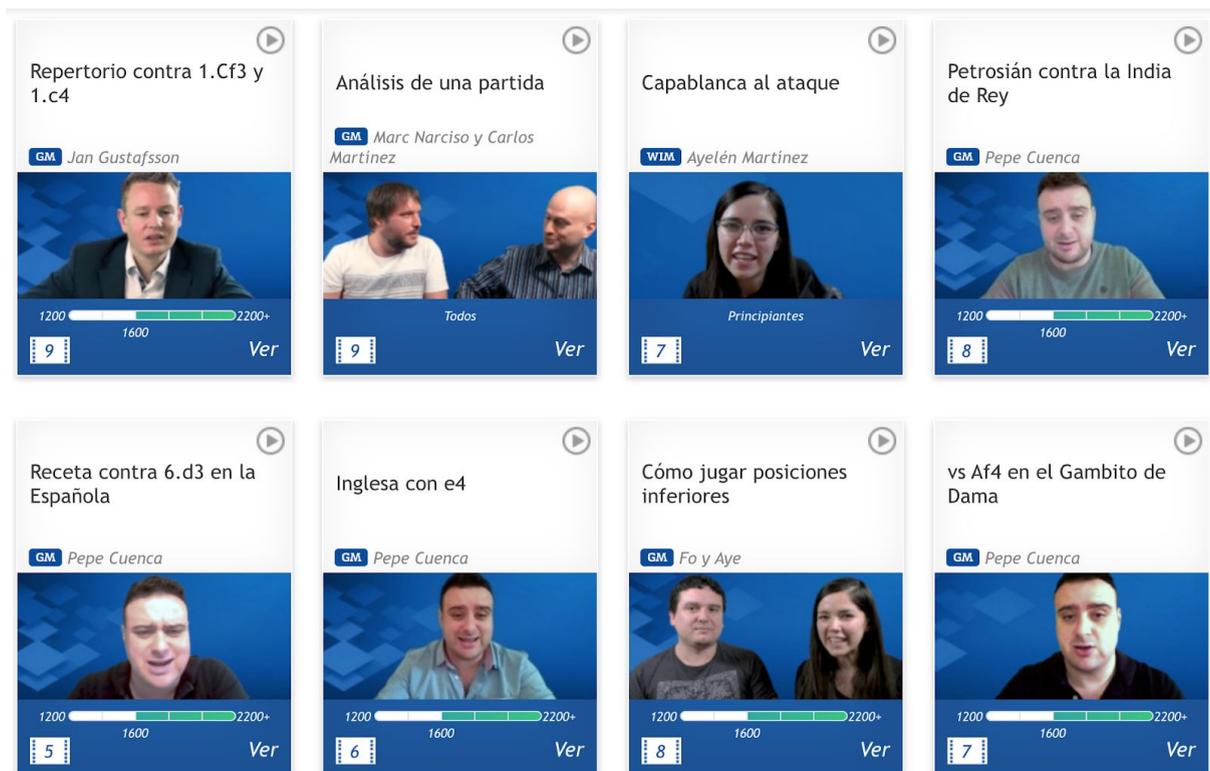
Actualmente, la plataforma se encuentra disponible en 7 idiomas: alemán, inglés, español, francés, noruego, portugués y ruso, siendo los primeros 4 los que ofrecen todas las funciones de la plataforma traducidas plenamente. Estos 4 idiomas principales de Chess24 cuentan cada uno con un director principal, quien es el encargado de la organización de los contenidos de la plataforma. Estos son Jan Gustaffson (Alemán e inglés), Laurent Fressinet (Francés), quién se encuentra

<sup>3</sup> Máxima titulación que puede obtener un jugador de ajedrez competitivo según la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez, según sus siglas en frances).

trabajando solamente desde 2019 en la plataforma y David Martínez en español, el cual actualmente ha extendido su labor, teniendo también actividades en las redes sociales de la plataforma y actuando también en otros idiomas, principalmente los emergentes de Chess24, que son noruego, portugués y ruso.

En términos de empresa concreta, Chess24 es una empresa de entretenimiento de financiación privada, la cual tiene su oficina central desde su surgimiento en Hamburgo (Alemania).

En palabras de Sebastián Kuhnert, el CEO de la plataforma, los usuarios eligen Chess24 para ver retransmisiones de ajedrez y también jugar partidas dentro de la plataforma. Por su parte, el contenido estrella de la modalidad premium son las video series: para mediados de agosto de 2020, la plataforma cuenta con 341 video-series, ofreciendo así más de 690 horas de contenido inédito.



"Imagen 06: Captura de Pantalla del menú de video-series de Chess24"

Acerca de David Martínez, hay que decir que es el entrenador del ajedrecista David Antón (mejor jugador hispanohablante de la actualidad y también asiduo

comentarista en la plataforma) y de la selección española de la rama femenina absoluta. Además de él, también tiene una importancia crucial para Chess24 el también español José Cuenca Jiménez, quien es el analista principal de las retransmisiones de la plataforma. *Pepe Cuenca*, como se lo conoce en el mundo del *juego-ciencia*, es uno de los mejores jugadores del ajedrez español, es la mano derecha en cuanto producción de contenido de David Martínez, y además realiza comentarios de los principales campeonatos del mundo en los 3 idiomas más consolidados de la plataforma (español, inglés y alemán).

Previo a Chess24, José Cuenca Jiménez trabajó como profesor e investigador en la Universidad de Matemáticas de Hamburgo en 2013. Es ingeniero civil y además cuenta con un posgrado en matemáticas por la misma Universidad de Hamburgo. Por su parte, en 2005 David Martínez dividía su vida en sus estudios de *Derecho y Empresas* en la Universidad de Madrid y su pasión que era el ajedrez; así, descubrió que su verdadera vocación no era ser jugador, sino entrenador de otros jugadores, siendo la preparación de contenidos para sus alumnos lo que realmente le gustaba de este juego.

Desde su lanzamiento el 24 de febrero de 2014, Chess24 fue creciendo de manera constante. Comenzó con solamente 3 lenguas (español, alemán, Inglés), algunos usuarios aventureros, que les daban una oportunidad a una nueva plataforma para jugar contra otras personas, y un puñado de video-series. Estas series de videos, que son el contenido principal dentro de la plataforma, en 2015 ya ascendían a 110 (representando 222 horas de material) y, actualmente en este 2020, Chess24 ya cuenta con 341 video-series, ofreciendo así más de 690 horas de contenido inédito.

Además, tiene extensiones en las principales redes sociales (Facebook, Twitter, LinkedIn, etc.), siendo sus canales de Youtube su segundo medio con más presencia detrás de la propia plataforma, ya que allí cuenta con versiones en 9 idiomas diferentes: español, inglés, francés, alemán, noruego, turco, ruso y portugués.

- La versión turca del canal, *chess24 Türkçe*, es la más longeva, ya que data de inclusive antes de la creación de la plataforma y, paradójicamente, este idioma no se encuentra disponible dentro de la plataforma en sí. Desde su fundación el 9 de marzo de 2013, ha tenido 33.974.458 visitas y un total de 136.000 suscriptores.
- Le sigue en longevidad la versión en inglés del canal, *chess24*, que está en Youtube desde el 7 de octubre de 2013, teniendo 85.559.457 visitas en sus 4293 videos, y 192.000 usuarios suscriptos. Es el canal de Chess24 con más seguidores en Youtube.
- Segunda en cantidad de seguidores, y la que más crecimiento está teniendo en el último tiempo se encuentra la versión en español, *chess24 en español*, ya que es donde se ve más veces a Pepe Cuenca, el comentarista estrella de la plataforma. Fue concebido 1 año después de la creación de la plataforma, el 20 de mayo de 2015, contando con 92.800 suscriptores, 2587 videos y 35.790.987 de reproducciones en estos.

En este canal de Youtube de Chess24 en español existió un agigantamiento paulatino de las cifras de reproducción durante el período de confinamiento mundial (marzo-mayo de 2020), según cifras oficiales provistas por su CEO Sebastián Kuhnert:

El canal de Chess24 en español tuvo 1.100.000 de visualizaciones en Enero, 1.400.000 en Marzo y un récord de 2.000.000 en abril y mayo.

- Por su parte, los canales restantes están bastante más atrás en todas las cifras, ya que muchos son nuevos en Youtube: la versión francesa cuenta con 3760 suscriptores, ubicándose en el cuarto lugar en esa lista. Más atrás aún quedan las versiones de Rusia (8100), Alemania (2660), Portugal (4070) y Noruega (207).

Estos datos están actualizados al 12 de agosto de 2020.

En cuanto a la cantidad de usuarios en la plataforma, cuenta con 62.115 jugadores que alguna vez han disputado al menos una partida en Chess24.

En marzo de 2019, la empresa hizo una fusión con las empresas *Chessable* y *PlayMagnus*, la cual es propiedad del campeón mundial de ajedrez, el noruego Magnus Carlsen. Esta aplicación móvil da la posibilidad de enfrentarse al usuario contra Carlsen en las distintas etapas de su vida (novato, aprendiz, intermedio, avanzado, etc.), y da la posibilidad de aprender distintas lecciones para mejorar en el juego de forma muy didáctica. A partir de la alianza, las empresas se fusionan y empiezan a compartir datos, para así llegar a todas partes. Ahora existe la posibilidad de jugar contra el “Carlsen niño” dentro de la plataforma Chess24.

Ejemplo de esto es el pequeño canal de Youtube noruego (fundado en marzo de 2020), donde se está haciendo énfasis para su crecimiento a partir de la llegada de Carlsen a la plataforma. Así, Chess24 *reclutó* al principal exponente del mundo del ajedrez, lo cual ha hecho crecer radicalmente a la plataforma desde 2019.

Al ser una plataforma de alcance global, el IP funciona abierta para personas de cualquier rincón del mundo, siendo más utilizada principalmente en España.

Por último, una característica importante de Chess24, es que puede atraer a aficionados del ajedrez por muchos motivos diferentes: ya sea porque quieren jugar algunas partidas online, ver video-series o retransmisiones en vivo dictadas por referentes del juego-ciencia a nivel mundial, consultar la extensa base de datos, entrenar sus habilidades a partir de la resolución de problemas, etc. Así, compite frente a otras plataformas de ajedrez (como Lichess.org o Chess.com) pero también puede complementarlas: estas 2 plataformas son consideradas por los ajedrecistas un tanto superiores en cuanto a jugabilidad, pero son mucho más limitadas en cuanto a contenidos exclusivos, video-series, etc. Esto hace que la cantidad de usuarios de Chess24 siempre se encuentre en crecimiento a partir de la gran cantidad de funciones que ofrece.

## 1.2. Dimensión de usuarios y hábitos

Los usuarios son receptores y consumidores, productores y partícipes de la cultura; se los puede considerar amateurs y ciudadanos, pero también profesionales y trabajadores (Van Dijck, 2009).

El análisis de la agencia del usuario como un constructor tecno cultural demanda una distinción conceptual entre la participación implícita y explícita del usuario (Schaefer, 2011: 51). La participación implícita es el hábito inscripto en el diseño del programador por medio de los mecanismos de codificación. La idea de uso explícito alude al modo en que los usuarios reales interactúan con el medio social.

Sin embargo, la fórmula “usuarios explícitos” puede utilizarse de distintas maneras. En primer lugar, refiere a una concepción demográfica o estadística: los sitios web, por ejemplo, publican datos y números intensivos acerca de sus usuarios (uno de ellos podría ser la cantidad de usuarios por mes), su diversidad nacional y global y otras informaciones demográficamente relevantes (género, edad, ingreso, clase, nacionalidad, etc.). (Van Dijck, J. 2016: 37).

En relación a su audiencia, Chess24 tiene a mayo de 2020 algo más de 62.000 usuarios que alguna vez han jugado alguna vez en la plataforma, y sus 2 principales canales de Youtube, la versión española y la de habla inglesa, cuentan con 84.700 y 167.000 suscriptores, respectivamente.

El teórico de los medios Axel Bruns (2008) saludó la llegada de los “produsuarios” (producers), creadores capaces de desempeñarse también como usuarios y distribuidores. Esta idea es extendida por Van Dijck (2016:18), quien aporta que “al igual que el término “social”, conceptos como “participación” y “colaboración” adquieren un novedoso y peculiar sentido en este nuevo contexto. Los usuarios de contenido son “colaboradores” que “codesarrollan” productos creativos, enriqueciendo así diferentes comunidades.

Chess24 le da gran importancia a las ideas de sus audiencias en cuanto a la producción de contenido. Muchas veces realizan encuestas dentro de su cuenta de

Twitter para determinar qué tipos de “shows” son los que las audiencias prefieren ver, y preparan contenido a partir de los resultados obtenidos. Este ejemplo se inscribe dentro de la lógica de la Cultura Participativa planteada por Henry Jenkins (2008), la cual es la cultura en la cual se invita a los fans y a los otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos (p. 277).

“Los usuarios y los propietarios comparten el objetivo de que haya “buen contenido” fluyendo con abundancia por las arterias del ecosistema, pero también, a veces, en este interés sus perspectivas son divergentes. Mientras que los usuarios favorecen la multiplicidad de formas y formatos, las plataformas suelen preferir la estandarización de contenido y la distribución uniforme” (2016: 39).

### **1.3. Dimensión modelo de negocios:**

Siguiendo esta línea de la creciente participación de los usuarios, Van Dijck (2016: 20) cita a Zvezdan Vukanovic (2009) quien expone que “el desarrollo de modelos negocios capaces de equilibrar la participación de los usuarios con las estrategias comerciales supuso un verdadero desafío para la industria de los medios digitales”. “A lo largo de la última década, el sector de la industria cultural ha desplazado el énfasis de los productos a los servicios, y forzado a las compañías de medios a desarrollar nuevas formas de monetizar la creatividad y la socialidad online” (Van Dijck, 2016: 42).

Para introducir la cuestión del modelo de negocios de la plataforma considero pertinente retomar el repaso histórico planteado por Van Dijck (2016), quién plantea al internet como el poderoso hilo conductor que trastocó a los modelos de negocios de productos culturales tradicionales, y que es la explicación de por qué, por ejemplo, los videoclubes como Blockbuster han ido gradualmente desapareciendo y han sido reemplazados por servicios plenamente digitales como Netflix.



"Imagen 07: Los modelos de negocios digitales como Netflix han revolucionado la industria del entretenimiento"

"Tradicionalmente, había tres formas fundamentales de producir dinero a partir de productos culturales: ganancias provenientes de las ventas de bienes reproducidos (CD, libros, DVD), de tarifas por ver un solo contenido o por suscribirse (programas de televisión, cine, alquiler de videos) y de la publicidad, que consistía en vender la atención del público, intercalada con contenido cultural o de entretenimiento.

Con la llegada de Internet, y en particular de las plataformas web 2.0, la lógica industrial de los bienes culturales reproducidos en masa se vio trastornada de forma dramática; los productos se volvieron virtuales y las descargas eran difíciles de vender, en la medida en que no se ajustaban a la definición convencional de un producto" (Van Dijck, 2016: 42).

En este sentido de la importancia de Internet para la comunicación colectiva, Rheingold (2004) agrega: " Internet no es sólo el resultado final, sino la infraestructura que posibilita nuevos modos de organizar la acción colectiva a través de las tecnologías de la comunicación". (Rheingold; 2004: 74)

Para el análisis de esta sección es pertinente establecer las relaciones del modelo de negocios de Chess24 con el de Netflix<sup>4</sup>, ya que ambos han representado, en sus ámbitos, el pasaje de lo analógico y lo digital. Elena Neira (2018:69) contrapone la

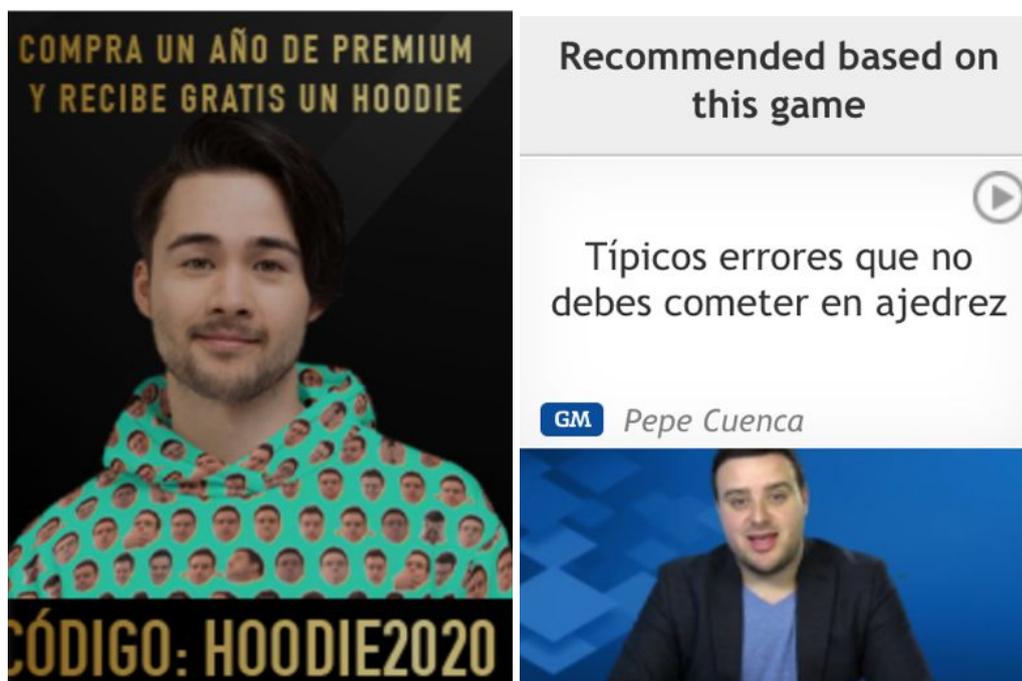
---

<sup>4</sup> En la actualidad goza de un cómodo liderazgo en el ámbito de la televisión por Internet, con más de 120 millones de suscriptores en todo el mundo y presencia en mas de 190 paises (Elena Neira, 2018:69)

idea del video-club analógico de fines del siglo XX (que tenía a la cadena Blockbuster como máximo exponente) con la de la televisión por Internet que plantea Netflix: esta plataforma ha sido la impulsora de un nuevo concepto, el entretenimiento del individuo, frente al tradicional entretenimiento del hogar<sup>5</sup>.

En términos de José Van Dijck (2016: 42), Chess24 con un sistema *freemium* (contracción de free -gratis- y premium) en el cual “existe un modelo gratuito sostenido por publicidad que corre paralelo a un modelo por suscripción sin publicidad para usuarios “premium”.

Ejemplos de la versión gratuita de la plataforma, son estos 2 banners publicitarios que aparecen luego de finalizada una partida:



"Imagen 08: Código de descuento HOODIE2020 que se ofrece dentro de la aplicación de Chess24"

"Imagen 09: Banner Publicitario que aparece una vez terminada una partida dentro de la plataforma"

En primer lugar vemos el cupón de descuento “HOODIE2020” para suscribirse a la versión premium de la plataforma y, a su lado, una recomendación basada en tu última partida: algorítmicamente Chess24 genera una recomendación de un

<sup>5</sup> Idea de la familia reunida en el living de hogar viendo un programa de televisión en su “prime time”, el cual era considerado el horario estrella dentro de una franja de tiempo o espacio televisivo.

contenido pago de la propia plataforma. Cuando clickeas en el anuncio, automáticamente se te dirige al contenido, dándote gratuitamente solamente una visualización mínima de la totalidad de la video-serie, y *bloqueando con candado* el resto del contenido exclusivo para usuarios *premium*:



"Imagen 10: Ejemplo del modelo freemium: Se encuentran bloqueados algunos contenidos específicos de los contenidos premium de la plataforma (en este caso, una video-serie)"

Retomando la comparación con Netflix, La triple A del servicio que esta plataforma ofrece (accesible, asequible y atractivo) cuenta con cimientos similares que el propio Chess24. Estos son, según Elena Neira (2018: 69):

- Un modelo económico basado en la suscripción: En este sentido, Chess24 lanza asiduamente cupones de descuento especiales, que suelen ir del 20 al 50% en suscripciones de 1 año, y además se da un 50% extra en caso de ser estudiante universitario.

  
**chess24 Premium**  
más funciones - más ajedrez

SELECCIONAR PLAN

<p>PLAN MENSUAL</p> <hr/> <p><b>12,99 US\$</b> /mes</p> <p>Pago mensual</p>	<p style="color: orange; font-weight: bold;">AHORRA 26 US\$</p> <p>PLAN ANUAL</p> <hr/> <p><b>10,83 US\$</b> /mes</p> <p>Pago anual: 129,99 US\$</p> <p style="background-color: orange; color: white; padding: 2px 5px; font-weight: bold;">MÁS POPULAR</p> <p style="font-size: small; color: blue;">¿Quieres ahorrar más?</p>
---	--

"Imagen 11: Planes de suscripción para acceder a la membresía premium de Chess24"

La plataforma solo cuenta con un único modelo de suscripción premium, el cual incluye:

- Vídeo series interactivas con prestigiosos entrenadores de todo el mundo
- Ebook estructurados según temas
- Una enorme base de datos actualizada semanalmente con partidas de profesionales de todo el mundo
- Árbol de aperturas con detalladas estadísticas
- Brinda la oportunidad de desafiar y chatear en directo con nuestros grandes maestros.
- Un módulo de análisis<sup>6</sup> para analizar tus propias partidas, y la posibilidad de guardar estos análisis

En consonancia con esta suscripción para acceder a la totalidad de los contenidos de la plataforma, surge otro importante punto que destaca Neira (2018): "La percepción del valor que tiene el cliente se ha trasladado del producto individual hacia una oferta colectiva (pago por acceder a una selección de referencias de entre

---

<sup>6</sup> Es un programa que analiza por su cuenta las posiciones de ajedrez, y brinda al usuario la mejor jugada posible en una posición de ajedrez determinada.

Actualmente en el ámbito del ajedrez la inteligencia artificial ha crecido muchísimo, haciendo que los módulos de análisis puedan vencer con mucha frecuencia a los mejores jugadores del mundo.

las que, a posteriori, puedo elegir). En lo que respecta al caso de Netflix (exponente del modelo de video bajo demanda), Neira (2018) expone las siguientes características:

- Contenido propio y atractivo: Los denominados “Netflix Originals” (producciones o coproducciones de la compañía), han aumentado su presencia en el servicio de manera exponencial. Es decir, se percibe una mayoría cualitativa de la oferta. En el caso de la plataforma que estamos analizando, todo el contenido de Chess24 es exclusivo, lo cual le da atraktividad.
- El nuevo consumo en pantallas tiene lugar en multitud de soportes: El consumo se ha vuelto líquido, superando las barreras físicas de los contenedores tradicionales para adaptarse a todos los puntos de acceso digital posibles (Neira, 2018:71). Chess24 se encuentra disponible tanto en ordenadores como en dispositivos Android, IOS a partir de su aplicación oficial, y su contenido puede verse en multitud de pantallas, desde computadoras, tablets o smarth-phones, lo cual alienta la fidelización de sus usuarios. En este sentido, Neira (2018:71) agrega que “la accesibilidad en los aparatos que ya tiene el usuario es uno de los elementos que inclinan la balanza hacia la contratación de uno u otro servicio”.

### La aplicación de chess24

- ♣ Juega allá donde estés.
- ♣ Enfrentate a nuestras máquinas incluso sin conexión.
- ♣ Retransmisión en vivo con vídeo y la ayuda del módulo.
- ♣ Entrenador de táctica con miles de ejercicios.
- ♣ Modernas herramientas de análisis y la posibilidad de importar PGNs.



"Imagen 12: Banner informativo de las utilidades de la Aplicación de Chess24"

Una deficiencia de la puesta en marcha de este modelo por parte de Chess24 es que no cuenta con un número de usuarios máximos por tarifa (a diferencia de Netflix que tiene diferentes precios de suscripción según la cantidad de pantallas que estén funcionando simultáneamente). Este problema hace que muchas personas usen, al mismo tiempo, una misma cuenta premium, sacando ventajas de una misma suscripción premium de índole personal. Este tipo de modelo de negocios de contenido on-demand (que en Chess24 se ve especialmente en los contenidos en formato e-book pero, especialmente de video-series) ha supuesto, según Elena Neira (2018: 73) un cambio radical en 2 motivos:

- Las plataformas de suscripción apuestan por el consumo instantáneo: la retención de clientes se basa en el uso activo del servicio, no en la anticipación de un estreno o lanzamiento.
- Se erige sobre el concepto de acceso, no de propiedad: Ya no es necesario poseer el bien físico o descargar el archivo digital para poder disfrutarlo. Por lo tanto, los elementos del modelo de la escasez (propiedad, valor del formato y tiempo) dejan de ser útiles para imputar un mayor precio).

Además, Chess24 no ofrece períodos de prueba gratuitos de su modalidad premium. Sin embargo, todas las video-series interactivas y los e-book dan una pre visualización inicial, para animar a sus usuarios a suscribirse para ver la totalidad del contenido.

En cuanto a la facturación de las suscripciones premium, se brinda la posibilidad de pagar a través de una cuenta de PayPal, o bien con tarjetas de crédito y débito Visa, Maestro, MasterCard y American Express.

En cuanto al proveedor de pago, Chess24 utiliza un servidor externo, tal como lo expresa en el apartado 10. Forma de pago de los Términos y Condiciones del Sitio Web:

“10.1. Tenemos un acuerdo con Adyen BV, [www.adyen.com](http://www.adyen.com) (el “Proveedor de Pago”), que estará a cargo del cobro de las Cuotas y de los productos y servicios de la Tienda de Chess24 en nuestro nombre. No cobraremos ningún pago directamente.

10.2. Al realizar un pago a través de nuestro Sitio Web, usted será dirigido a una parte separada de nuestro Sitio Web (la “Página de pagos”) proporcionada por el Proveedor de Pago y a la actual solo usted y el Proveedor de Pago tendrán acceso. Al acceder a la página de pago, debe proporcionar todos los detalles que el Proveedor de Pago solicite, aceptar sus términos y condiciones, y tratar con ellos de acuerdo con los mismos.

10.3. No aceptamos ninguna responsabilidad por los tratos hechos con el proveedor de pagos o por cualquier problema relacionado con el juego.”

#### **1. 4. Dimensión tecnológica:**

Van Dijck (2016: 34) propone el abordaje de esta dimensión a partir de cinco conceptos, que son: (meta)datos, algoritmo, protocolo, interface y default.

Por “datos” se entiende cualquier tipo de información en un formato apto para su utilización por parte de una computadora; por ejemplo, texto, imagen, sonido y números. Los datos también pueden ser piezas de información del perfil personal, como el nombre, el género, la fecha de nacimiento y el código postal, comúnmente

provistos por los usuarios al seguir el protocolo de inscripción y registro en un sitio determinado (Van Dijck, 2016 : 34).

A la hora de registrarse en Chess24, se solicitan los siguientes datos obligatorios:

- E-mail
- Nombre de usuario
- Contraseña

Los cuales tienen seguidamente el clásico botón de “Haciendo clic en 'Regístrate' aceptas nuestros *términos y condiciones* y confirmas haber leído nuestra *política de uso de datos*, incluyendo la sección de uso de *cookies*.

Siendo que Chess24 es una plataforma que acepta la posibilidad del juego gratuito (“*free-to-play*”) no solicita inicialmente una gran cantidad de datos, simplemente lo mínimo como para que el usuario viva su experiencia preliminar con la plataforma y, con esta, decidir si opta por pagar la suscripción premium, que es el objetivo monetario de este modelo de negocios.

Luego, una vez ya dentro de la plataforma, se genera un perfil público de usuario determinado, el cual pide ser completado, pero es opcional. Aquí se incluyen algunos datos extras tales como:

- Nombre real
- País
- Fecha de nacimiento
- Sexo

Pero no más. En el mundo del ajedrez del siglo XXI las bases de datos han tomado la iniciativa, y hoy en día la gran mayoría de partidas oficiales de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) se encuentran en estas bases de datos, las cuales clasifican las partidas según:

- Fecha de disputa de la partida
- Nombre y apellido del jugador que utilizó las piezas blancas
- ELO del jugador de las piezas blancas: el ELO es un sistema de puntuación para medir el nivel de los ajedrecistas y fue creado por Arphad Elo, siendo utilizado oficialmente por la FIDE desde el 1970.
- Nombre y apellido del jugador que utilizó las piezas negras
- ELO del jugador de las piezas negras

Jugada	blancas	Elo blancas	Resultado	Elo negras	Negras
Apr 12, 2019	Flores, Diego	2596	1-0	1820	Odasso, Gianluca

<< < 1 > >>

"Imagen 13: Captura de pantalla de la base de datos de Chess24"

Debido a la existencia de estas bases de datos, algunos jugadores de ajedrez competitivo deciden utilizar nombres de usuarios ficticios en las plataformas en las que juegan ajedrez online, para "no revelar su identidad" y no poder ser buscados dentro de estas extensas bases de datos.

En relación al uso de datos, en el apartado 13. *Información que recopilamos sobre usted* de sus *Términos y Condiciones del sitio web* expresa lo siguiente:

- Nos reservamos el derecho de suspender o terminar su cuenta si la información, que incluye su nombre de usuario y contraseña, se considera inapropiada u ofensiva.
- Procesamos y utilizamos información sobre usted de acuerdo con nuestra Política de Privacidad, que forma parte de esos Términos de Uso y contiene detalles sobre los tipos de información que recopilamos y lo que hacemos con ella.
- Tenemos derecho a compartir la información que tenemos sobre usted, incluidos los datos personales y el uso del Sitio Web, con los organismos encargados de hacer cumplir la ley y otros organismos, incluida la policía, para investigar asuntos de fraude o lavado de dinero y cumplir con nuestras obligaciones.

Los metadatos, contienen información estructurada que describe, explica y localiza recursos de información o bien simplifica la tarea de recuperarlos, emplearlos o gestionarlos. Los metadatos también provienen de cookies implantadas sin consentimiento del usuario; estas pueden recolectar datos de comportamiento relacionados con la búsqueda temática o las estrategias de búsqueda, y vincular estos datos a direcciones IP específicas. (Van Dijck, 2016 : 34 ).

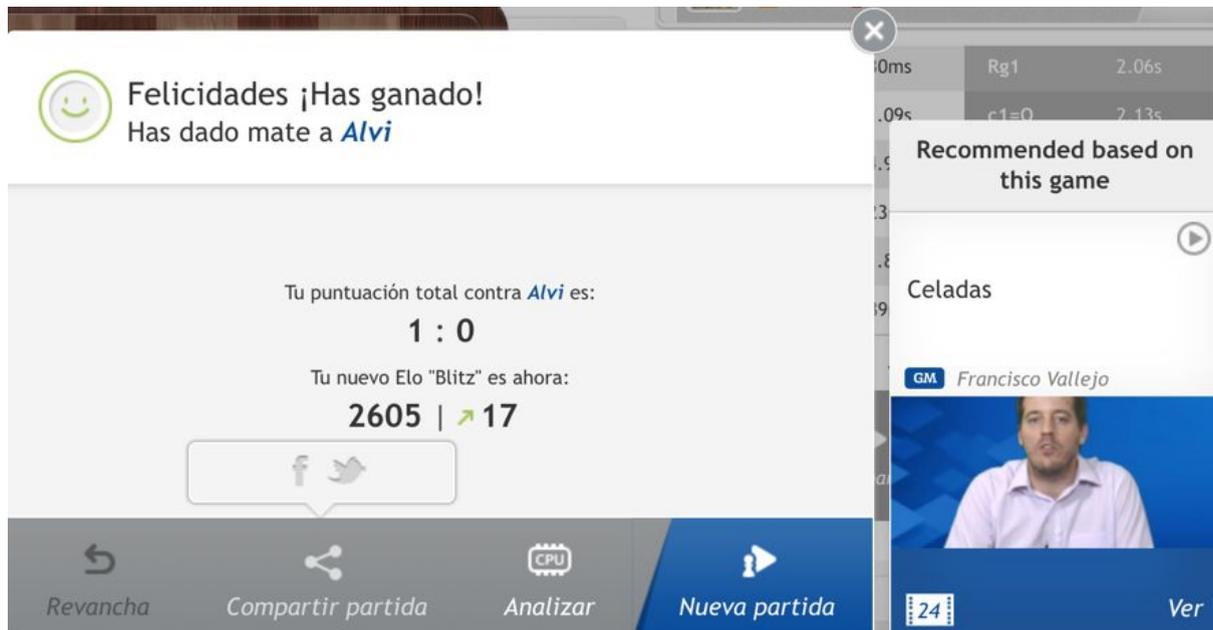
En cuanto al escrutinio de (meta)datos computarizados y su conversión en perfiles de gustos personalizados, Chess24 no realiza un seguimiento específico al usuario ni utiliza recursos como “...Los clientes que han comprado este producto también compraron...” (propio de Amazon), “...Porque viste” o “...Nuestra lista para....” (Estos 2 últimos provenientes de Netflix). Simplemente brinda a todo sus clientes por igual su catálogo “en bruto”, pero diferenciando el contenido de video y e-books (en este caso) según idiomas (la videoteca y los e-books están disponibles en español, inglés y alemán).

Decimos, entonces, que Chess24 no realiza conversiones de gusto personalizadas de sus usuarios, sino que simplemente los divide en usuarios *free-to-play* y *premium*, buscando siempre, a partir de la publicidad premium dentro del sitio web de todas las ventajas que ofrece esta suscripción, buscar agrandar su lista de usuarios suscritos.

Según Van Dijck (2016 : 35), un algoritmo, en ciencias informáticas, es una lista finita de instrucciones definidas para calcular una función, una directiva paso a paso que permite un procesamiento o razonamiento automático que ordena a la máquina producir cierto *output* a partir de determinado *input*. Además, la investigadora holandesa agrega que “los algoritmos infiltran una (trans)acción social por medio del análisis de datos computacionales, a partir del cual el resultado se traduce en una táctica socio comercial” (2016:35).

El uso algorítmico de Chess24 se puede ver a partir del anuncio “*Recommended based on this game*”: a partir de un análisis automático que genera Chess24 de una partida recientemente finalizada, se le ofrece al usuario una recomendación de alguna de las video-series del catálogo. La recomendación es plenamente personalizada, tiene que ver específicamente con algún error que pueda haber cometido el usuario durante su partida, o bien de alguna mejora que Chess24 propone enseñarle, o bien como algún material bibliográfico complementario. Lo importante aquí es como el procesamiento de Chess24 le da al usuario un *output* que tiene que ver, al fin y al cabo, con una potencial táctica socio comercial, ya que siempre este *output* deriva al usuario a alguna de las video-series de la plataforma, que son, como ya sabemos, el gran contenido premium que ofrecen. Decimos entonces que Chess24 en cuanto a su “estrategia algorítmica” realiza una

táctica-comercial para sus usuarios “no” premium (*free-to-play*) y ofrece un servicio personalizado para sus usuarios premium, ya que les da un contenido específico a partir de una partida en particular.



"Imagen 14: Captura de pantalla del menú posterior a la finalización de una partida en la versión de computadoras de Chess24"

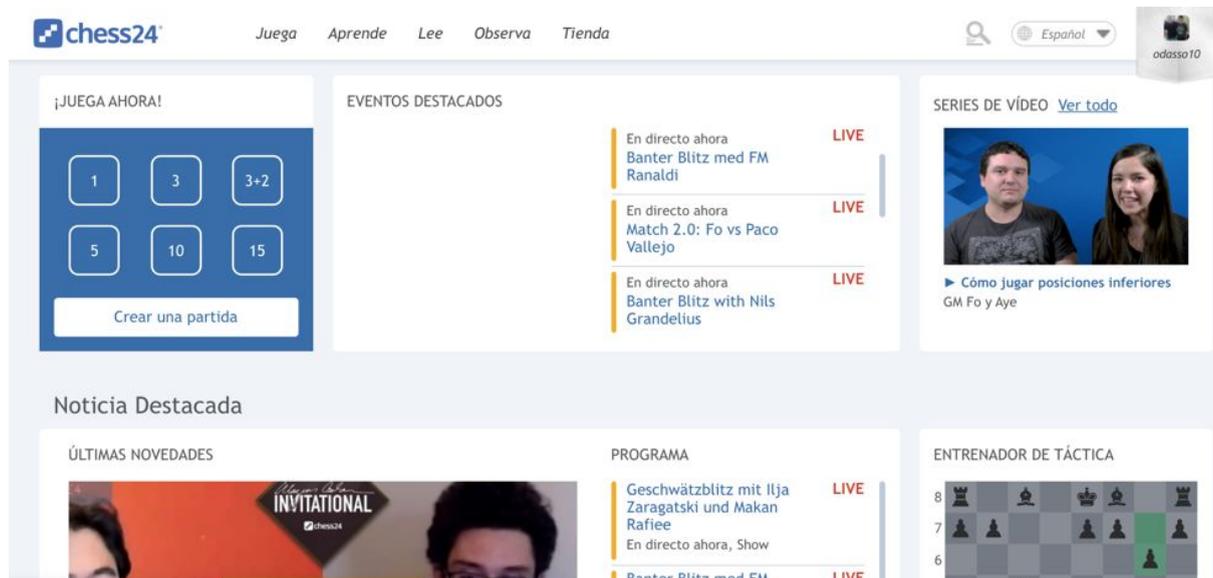
En este caso, la “recomendación basada en esta partida” es una video-serie sobre “Celadas”<sup>7</sup> imparcida por Francisco Vallejo, el número 1 del ajedrez español.

Continuando con los elementos de la dimensión tecnológica, los protocolos son descripciones formales de formatos de mensajes digitales, complementadas por reglas que guían la circulación de estos mensajes dentro de uno o más sistemas de cómputos (Van Dijck, 2016 : 35 ). Según Alexander Galloway (2004 : 121), un protocolo es un conjunto técnico de reglas cuyas formas de uso vienen dadas por el modo en que se programó y por el modo en que sus propietarios lo gobiernan o administran.

El protocolo de Chess24 respeta la lógica hegemónica de la mayoría de las redes sociales del momento y hasta con la misma simbología, contando con un inicio (al

<sup>7</sup> En ajedrez, una celada es una forma de empezar la partida que busca tender trampas desde el inicio de la partida al rival, buscando que este “caiga” en alguna de ellas y ganar la partida rápidamente.

cual se accede cliqueando en el logo de Chess24, que se encuentra en el margen superior izquierdo), una pestaña de búsqueda para navegar y el contenido clasificado en secciones fácilmente visibles.



"Imagen 15: Captura de pantalla del menú principal en la versión de computadoras de Chess24"

Protocolos para aquellos que no están registrados (o no han ingresado aún) a la plataforma: estos contarán con un acceso limitado a las utilidades de Chess24, a saber:

- No podrá jugar de forma online torneos o partidas amistosas dentro de la plataforma. En cambio, sí podrá jugar contra los rivales predeterminados a partir de un usuario invitado ("*guest*").
- Se pueden seguir las retransmisiones de torneo y los "shows" en vivo
- Todas las secciones en las cuales el usuario actúa de forma pasiva (noticias, conoce a los jugadores, glosario, etc.) están habilitadas.
- En cuanto al acceso al material de video-series y e-books, solo podrá verse el catálogo y el precio de los productos por unidad, además de la introducción de cada serie (la cual habla del contenido que se tratará en la video-serie o el e-book y tienen usualmente duraciones muy cortas, de máximo 3 minutos).

Los protocolos se esconden detrás de interfaces visibles e invisibles:

- Las interfaces internas permanecen fuera de la vista del usuario, que sólo tiene acceso a la parte frontal o visible. Una interfaz interna, invisible, vincula el software al hardware y los usuarios humanos a las fuentes de datos (Fuller, 2008 : 149).

La interface interna en Chess24 es lo que va conectando la plataforma desde el momento en el que el usuario opta por utilizar alguno de los contenidos (ya sea ver alguna video-serie, consultar algún e-book, jugar alguna partida ya sea online u offline, etc.) y el proceso que el sistema realiza para que haga efectiva la orden del usuario.

- Las interfaces visibles para el usuario a menudo contienen características técnicas (botones, barras, estrellas, iconos) y regulatorias (la norma de que es necesario registrar un perfil personal antes de ingresar al sitio), y estas dirigen de manera activa las vinculaciones entre usuarios y contenido. Las interfaces, tanto internas como visibles, son un área de control donde el sentido de la información codificada se traduce en directivas que imponen acciones específicas a los usuarios (Van Dijck, 2016 : 36).

En relación a la interfaz visible o externa, esta se ha cambiado a partir de 2020, optando por un modelo que presenta en su página de inicio los elementos más importantes de las otras categorías de la plataforma (que son Juega, Aprende, Lee, Observa y Tienda). El inicio (o botón *home*) está representado por el logotipo de Chess24, y luego el buscar con una lupa y la configuración con un engranaje, los cuales son lógicas estético-visuales muy tradicionales dentro del ámbito de los sitios web.

La disposición de los elementos de interacción con la plataforma varían dependiendo del dispositivo, pero mantienen la idea de la utilización de los “llamados a la acción” para con sus usuarios: estos están representados por los botones ¡*Síguela!* (para seguir el Magnus Carlsen Invitational, que es el torneo online más importante de la historia, organizado por el propio campeón del mundo), el botón ¡*Ver todo!* (que dirige al usuario a la videoteca de Chess24), el botón ¡*Juega Ahora!* para jugar partidas amistosas ya sea online u offline, etc.



## Perfil



**odasso10**   
Gianluca Odasso  
 Argentina

**1500** c24 clásico    **2610** c24 Blitz    **1974** c24 Relámpago    **1729** c24 Táctica

### Torneos para ver



ICCF - Netherlands vs. Rest of Europe Friendly Match  
ronda: 1 de 1 | partidas en juego: 73 | finalizado: 67



ICCF - Slovenia vs. USA Friendly Match  
ronda: 1 de 1 | partidas en juego: 12 | finalizado: 38



Magnus Carlsen Invitational | Final 4  
ronda: 1 de 2 | siguiente ronda: 3/5/20 | finalizado: 10

[Ver todos](#)

### Tus partidas



Partidas: **5070**  
Ganadas: **2354**  
Tablas: **309**  
Perdidas: **2407**

[Jugar Ahora](#)

### Entrenador de táctica clásico

"Imagen 16: Captura de pantalla del menú principal en la versión de dispositivos móviles de Chess24"

Aquí vemos como, en la versión de dispositivos móviles, la aplicación cuenta con un diseño más minimalista (en cuanto hay más espacios en blanco y no se encuentra tan cargada de información), pero manteniendo la lógica de utilizar los llamados a la acción como "Ver todos" y "Jugar ahora". Además, en el margen superior izquierdo se encuentra el botón inicio también representado por el logotipo de la plataforma, en el cual en el caso de la aplicación móvil contiene también las cinco secciones principales ( Juega, Aprende, Lee, Observa y Tienda). La versión de la App de chess24 también muestra los detalles del perfil de cada jugador, como por ejemplo la cantidad de partidas jugadas por el usuario (ganadas, perdidas y empatadas) y además los diferentes puntajes que tiene en cada una de las modalidades, las cuales cambian de acuerdo al "ritmo" de juego de las partidas:

- C24 clásico refiere al sistema de puntuación de partidas en las cuales cada jugador cuenta con una hora para realizar la totalidad de sus movimientos. Es el ritmo menos usual dentro del ajedrez online.
- C24 *blitz* (rápidas) es el puntaje del jugador en partidas a un ritmo de tiempo de 3 o 5 minutos por jugador.
- C24 *bullet* es el ranking del jugador en partidas ultra-rápidas, en las cuales cada jugador cuenta o con 1 minuto o bien 30 segundos para hacer todas sus jugadas.
- C24 *táctica* es el puntaje del jugador en el entrenador de táctica, el cual es llamado en Chess24 como "el gimnasio ajedrecístico".

Por último, las interfaces a menudo se caracterizan por sus configuraciones por default: configuraciones automáticamente asignadas a una aplicación de software para canalizar el comportamiento del usuario de determinada manera (Van Dijck 2016:36). La configuración estándar de Chess24 induce al usuario a operar de una determinada manera, llevándolo de forma rápida y práctica, principalmente, a la sala de juegos (donde se realizan las partidas tanto online como offline), a la videoteca, a la base de datos de partidas online y a los shows y retransmisiones en vivo. Esto se debe a que son los contenidos más usados de la plataforma y, por tanto, los que

más actualizaciones reciben periódicamente. Secciones como la de “Conoce a los jugadores” y “Glosario” son estáticas, ya que se mantienen siempre igual, inclusive luego del cambio de interfaz que tuvo el sitio web a comienzos de 2020.

#### 1. 5. Dimensión gobierno:

Respecto a sus condiciones de uso, la plataforma propone a los usuarios proteger sus datos a través de la creación de contraseñas seguras y, a su vez, pidiendo que en casos de sospecha de un mal uso de su propia cuenta por parte de terceros, se notifique este problema a un correo electrónico de ayuda al cliente: support@chess24.com.

En este sentido, la plataforma expresa en sus *Términos y Condiciones del Sitio Web* que el uso de cada cuenta (tanto premium como *free-to-play*) es de uso únicamente personal de su dueño:

28.3. Cesión, Transferencia, etc. Usted no puede ceder, transferir, cargar, licenciar, sublicenciar, o realizar cualquier otra acción para negociar sus derechos u obligaciones bajo los Términos de Uso sin nuestro previo consentimiento por escrito. Tenemos el derecho de asignar, transferir, cobrar o negociar nuestros derechos conforme a estos Términos de Uso como estime conveniente.

Además, cabe destacar que uno de los públicos objetivos de mayor caudal de usuarios con los que cuenta la plataforma son los niños y adolescentes menores de edad, ya que es uno de los pilares de Chess24 es generar diversión y ganas de jugar en sus usuarios, y muchas veces la idea de generar material audiovisual con comentaristas muy carismáticos es para llegar justamente a este público joven<sup>8</sup>. En este sentido, en el punto 16.3 de los *Términos y Condiciones* se aclara:

16.3. El uso de cualquiera de nuestros servicios interactivos por parte de un menor está sujeto al consentimiento de su padre o tutor. Aconsejamos a los padres que permitan que sus hijos utilicen un servicio interactivo que es importante que se comuniquen con sus hijos sobre su seguridad en línea, ya que la moderación no es infalible. Los menores que estén utilizando cualquier servicio interactivo deben ser conscientes de los riesgos potenciales para ellos.

---

<sup>8</sup> Tal como se puede ver en la siguiente publicidad de Chess24 en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=kH4OdoOy9w0>

“Las modificaciones de gobierno están estrechamente ligadas a cambios en la tecnología, la capacidad de acción del usuario y el contenido” (Van Dijck, 2016: 41). En relación a esta idea, Chess24 expresa en sus Términos y Condiciones que puede, a su absoluta discreción, cambiar el contenido de su sitio web en cualquier momento. Además, en cuanto al contenido externo que los usuarios puedan compartir dentro del sitio web en sus debates dentro del foro, se expresa lo siguiente en el punto 19.3: “Cualquier contribución u otro material que usted suba a nuestro Sitio Web se considerará no confidencial y no propietario, y tenemos el derecho de usar, copiar, distribuir y divulgar a terceros dicho material para cualquier propósito”. Esta idea es muy clásica dentro de la dinámica de Internet y responde a la frase que “cuando compartes algo en Internet, deja de pertenecerte (exclusivamente)”, por eso considero muy importante este tipo de aclaraciones que se hace en los *Términos y Condiciones* para que sus usuarios se concienticen acerca de la información que comparten dentro de la red.

#### 1. 6. Dimensión contenido:

La gran importancia de Chess24 dentro del ámbito del ajedrez en línea es la gran capacidad de distintos tipos de contenidos que ofrece, haciendo así que esta plataforma englobe en un solo sitio todas las distintas aristas del juego-ciencia. Los contenidos que ofrecen se dividen en las siguientes 5 categorías:



"Imagen 17: Captura de pantalla de las diversas utilidades del apartado *Juega* de Chess24"

1. JUEGA: Ofrece tanto la posibilidad de jugar torneos online, o bien partidas amistosas tanto online como offline, las cuales son contra personajes predeterminados clasificados según nivel de dificultad. Además, a partir de la alianza estratégica con Play Magnus, se incluye la

opción de enfrentarse al campeón del mundo Magnus Carlsen a sus “10 años de edad, cuando empezó a competir en los torneos de adultos”.



"Imagen 18: Chess24 ofrece la posibilidad de enfrentarse a Magnus Carlsen en distintos momentos de su carrera, a partir de la barra de dificultad débil-fuerte"

2. APRENDE: Esta sección, a su vez, se divide en los siguientes contenidos:
  - Base de datos mundial: Se actualiza semanalmente y cuenta con partidas de más de 200 años de antigüedad.
  - Cursos: Se encuentran estructurados según diversas temáticas, y a medida que vas completando uno, se desbloquea el siguiente. Con esta metodología la plataforma busca asegurarse que sus usuarios aprendan nociones básicas para que así se vuelvan mejores jugadores, el cual es uno de los objetivos principales de Chess24.
  - Entrenador de táctica: En él se pueden realizar la resolución de problemas tácticos. Esta sección la llaman “El gimnasio ajedrecístico” de Chess24.

- E-books: Incluye libros digitales completos con análisis y explicaciones acompañadas de un visor.
- Videos: Otro sitio importantísimo dentro de los contenidos de la plataforma, ya que son las videos-series interactivas dictadas por prestigiosos ajedrecistas a nivel mundial las que son la verdadera razón por las cuales los usuarios se hacen premium de la plataforma.



"Imagen 19: Captura de pantalla de las diversas utilidades del apartado *Aprende* de Chess24"

3. LEE: Este es el apartado informativo de Chess24, tanto de actualidad del mundo del ajedrez como de nociones básicas del juego:
  - Noticias: Incluye las noticias más importantes del ámbito del ajedrez, para así mantener actualizado de las novedades a sus usuarios.
  - Comunidad: Lugar muy importante de la plataforma, el cual hace las veces de un blog, donde los usuarios debaten distintas temáticas entre ellos a partir la creación de posts, pero también es un lugar que puede usarse como lugar de interacción<sup>9</sup> entre Chess24 y sus usuarios.
  - Conoce a los mejores jugadores: Es una mini-enciclopedia ajedrecística, la cual contiene información de los mejores jugadores de la historia.
  - Glosario: Diccionario que engloba los términos ajedrecísticos que los usuarios de la plataforma "deberían conocer".

<sup>9</sup> Además de la presencia multi-plataforma de Chess24 en otras redes sociales como Twitter, Facebook, Youtube y Twitch, los cuales son sus canales más usuales de comunicación con su comunidad.



"Imagen 20: Captura de pantalla de las diversas utilidades del apartado Lee de Chess24"

4. OBSERVA: Este apartado se divide en 2 partes:
  - Torneos en directo: En esta sección se retransmiten en vivo los torneos más importantes del mundo. Se puede ver el fixture, posiciones parciales y finales de las competencias y las partidas en sí, a partir de un formato que se enlaza directamente con la bases de datos online de la plataforma, haciendo muy completa la experiencia de seguir lo que pasa en un torneo con Chess24.
  - Shows: Esta sección se enlaza directamente con los canales de Youtube y Twitch, ya que los denominados "shows" son el contenido de Chess24 en esas plataformas complementarias.



"Imagen 21: Captura de pantalla de las diversas utilidades del apartado Observa de Chess24"

5. TIENDA: Este mercado "multifunción" incluye tanto la venta de productos (tanto la tienda de merchandising como las videos series y e-books por unidad, etc.) y de servicios (suscripción premium). Además,

en el último tiempo se agregó la posibilidad de comprar “gift-cards” de la plataforma, para regalar a algún amigo suscripciones premium en un formato de código digital.



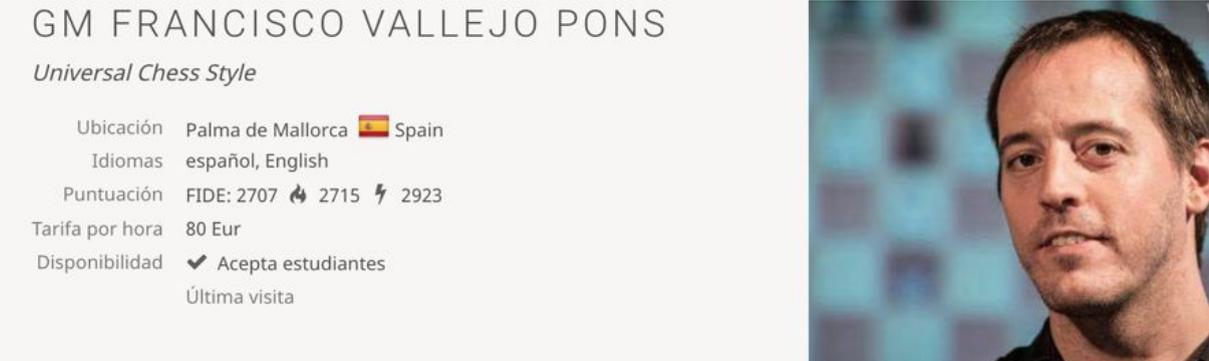
"Imagen 22: Captura de pantalla de las diversas utilidades del apartado *Tienda* de Chess24"

“Entre 2000 y 2006, primera etapa de la evolución de las plataformas de los medios sociales, los sitios de contenido generado por los usuarios fueron bien recibidos como vehículos que permitían la expansión de la creatividad y la producción amateur de contenido cultural” (José Van Dijck, 2016 : 38 ). Esta cita de Chess24 se encuentra en consonancia con Chess24, pero principalmente en relación a su difusión de contenido a partir de otros canales como Youtube o Twitch, donde la producción del contenido era inicialmente de índole amateur. En aras de profesionalización, y siguiendo esta idea, en una primera instancia el contenido de videos de la plataforma (tanto las video-series como los “shows en vivo”) se realizaban desde la sede de Hamburgo (Alemania), que fue el primer estudio de producción con los cuales se contó.

“El contenido de un medio puede variar (como ocurrió cuando la TV desplazó a la radio como medio narrativo, liberando a ésta para convertirse en el principal escaparate del rock and roll), su público puede cambiar (como ocurre cuando los cómics pasaron a ser un medio dominante en la década de 1950 a un medio especializado en la actualidad) y su estatus social puede elevarse o caer (como sucede cuando el teatro deja de ser una forma popular para convertirse en una elitista). Pero, una vez que un medio se establece satisfaciendo alguna exigencia, continua funcionando dentro de un sistema más vasto de opciones comunicativas” (Jenkins, 2008 : 24). En relación a esta idea, hay que mencionar a Chess24 como una forma de democratización del acceso al mundo del ajedrez a partir de Internet, ya que el aficionado a este juego tiene en un solo lugar todo lo referido al

juego-ciencia. Además, justamente esta cuestión de ser online borra las barreras geográficas que ha tenido históricamente el ajedrez, ya que es un juego que, por ejemplo dentro de Argentina, se ha practicado de forma competitiva principal y únicamente solo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, generando así una brecha muy desigual en cuanto a oportunidades de participación.

Siendo que uno de los objetivos principales de la plataforma es agrandar su lista de usuarios premium, es muy importante retomar la idea de las video-series dictadas por prestigiosos jugadores, las cuales son el “contenido estrella de la plataforma”. Estas se inscriben dentro de la lógica del “second best”, que en la jerga económica tiene que ver con vivir la experiencia en formato video, a diferencia del “first best” que sería, en este caso, tener la clase en vivo con el docente en cuestión. Aquí también se puede hablar de una democratización del acceso a clases con entrenadores de primer nivel dentro del mundo del ajedrez, ya que por el precio de una suscripción mensual que ronda los 10 euros, el usuario tiene acceso ilimitado a todo el tiempo que quiera de clases (en este formato “second best”). Ejemplo de esto son las clases dictadas por Francisco “Paco” Vallejo Pons (número 1 del ajedrez español y uno de los mejores jugadores de Europa) las cuales de forma individual y en vivo cuestan 80 euros, pero del cual Chess24 cuenta con 24 series de videos, incluidas dentro de la suscripción paga.



GM FRANCISCO VALLEJO PONS

*Universal Chess Style*

Ubicación Palma de Mallorca 🇪🇸 Spain

Idiomas español, English

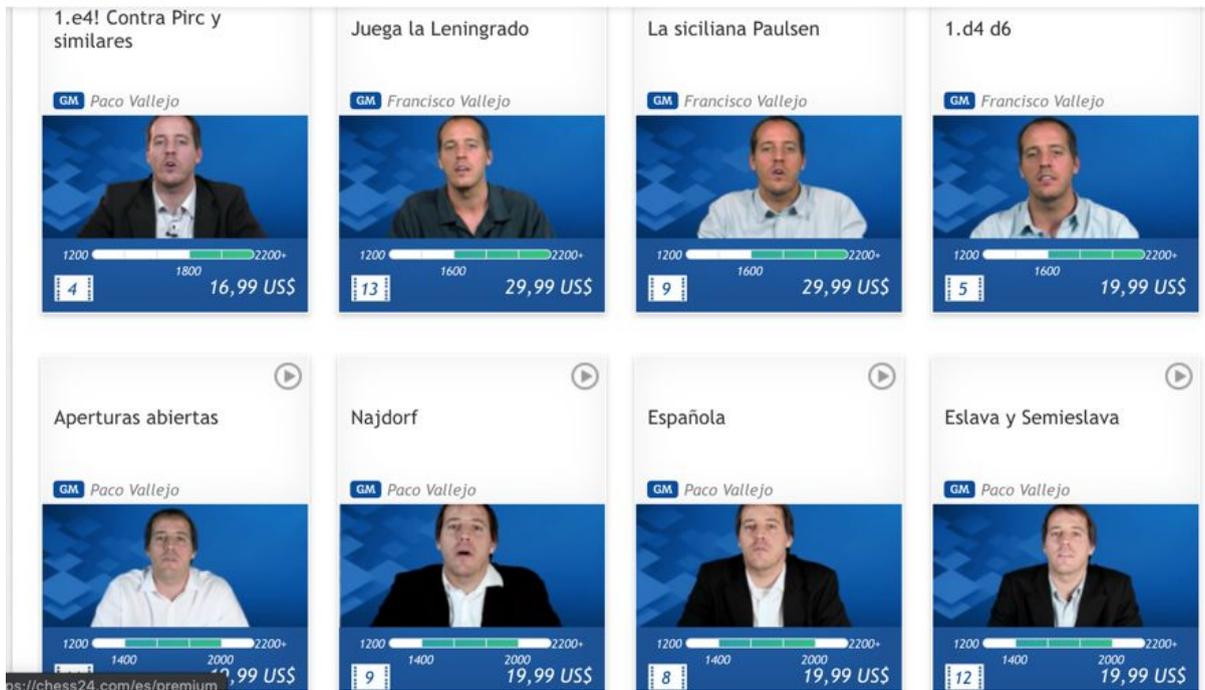
Puntuación FIDE: 2707 🔥 2715 ⚡ 2923

Tarifa por hora 80 Eur

Disponibilidad ✓ Acepta estudiantes

Última visita

"Imagen 23: Perfil de entrenador del GM Francisco Vallejo en la aplicación de Lichess, donde vemos, su precio por clase es más elevado que en Chess24"



"Imagen 24: Dentro del catálogo de video-series, el usuario puede encontrar mucho material del propio GM Francisco Vallejo a un precio accesible y para consultar donde y cuando quiera"

Cabe recordar también que la plataforma cuenta con más de 690 horas de videos, por lo que en algunos casos estos citarán algunas ideas provenientes de otros materiales externos al propio Chess24. En relación a esto, en el apartado "15. Fiabilidad del material y la información publicada en nuestro Sitio Web" se advierte:

15.2. Los comentarios y los otros materiales publicados por nosotros en nuestro sitio web no pretenden ser verdades respecto a los cuales se deba confiar. Por lo tanto, declinamos toda obligación y responsabilidad derivada de:

- a) cualquier confianza depositada por usted o cualquier visitante de nuestro Sitio Web en cualquier material publicitario, o por cualquier persona que pueda ser informada de cualquiera de sus contenidos; o
- b) cualquier confianza depositada en cualquier tipo de asesoramiento ofrecido por cualquiera de nuestros empleados, servidores, agentes o contratistas independientes que nos presten servicios.

## CAPÍTULO 2: CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES ONLINE A PARTIR DE LAS RETRANSMISIONES EN VIVO:

### 2.1. El ajedrez en un mundo globalizado y tecnologizado:



"Imagen 25: El por entonces campeón mundial Garry Kasparov enfrentándose al supercomputador Deep Blue. Febrero de 1996."

Corría febrero de 1996 cuando el siglo XX decidió comenzar a despedirse con un suceso muy icónico que daba la bienvenida a un nuevo milenio que estaría indudablemente marcado por las tecnologías, y las nuevas formas de relación impartidas a partir de ella: Garry Kasparov, el mejor jugador de la historia del ajedrez, era derrotado contra todo pronóstico, y con total autoridad, frente a Deep Blue, un súper-computador diseñado por IBM (International Business Machines Corporation), el cual era capaz de desplegar un juego casi perfecto para la época, con una frialdad y rigurosidad inhumana.

Para muchos, este suceso marcó el ocaso del hombre frente a la máquina; para otros, simplemente un puntapié inicial para empezar a darle lugar en el “mundo humano” a la Inteligencia Artificial...

Lo cierto es que a partir de este momento, y hablando estrictamente del ajedrez, el juego-ciencia se amigó decididamente con la tecnología, entendiéndose como un complemento crucial para la evolución de este juego: tanto es así que hoy en día, cualquier jugador amateur de ajedrez cuenta en su celular o en su computadora con ordenadores inclusive superiores al antes mencionado Deep Blue. En este sentido, en su charla TED del 2017 <sup>10</sup>, el propio Garry Kasparov retoma esta idea a partir del conocido refrán ruso: ¡Si no puedes vencerlos, únete a ellos!.

Esta llegada de la tecnología al mundo del ajedrez hizo que este cambie más en 25 años que en los cientos de años anteriores. Las máquinas de ajedrez como complemento del humano hicieron rápidamente crecer muchísimo el nivel de los jugadores profesionales que las utilizaban, lo cual hizo aún más grande la brecha entre los jugadores de la élite mundial y sus seguidores, lo que hace que, a veces, abandonen su afición por el ajedrez ya que lo consideran un juego muy complejo y difícil de entender.

## 2.2. La llegada de Chess24 al mundo digital y la creación de comunidades online:

Es en este ecosistema ajedrecístico entre los aficionados y los profesionales donde se inserta Chess24, buscando darles una mano a toda esta comunidad de amantes del ajedrez, a partir de la utilización de Youtube como *medio*.

Lisa Gitelman citada por Henry Jenkins (2008) describe a un *medio* como una tecnología que posibilita la comunicación, y como un conjunto de “protocolos” asociados o prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en dicha tecnología.

Esta idea plantea a Youtube como un novedoso sistema cultural, con sus propias prácticas. Así es como en Youtube, a partir de la implementación de retransmisiones en vivo de especializados comentaristas, como José Cuenca Jiménez y David Lariño (2 de los mejores jugadores españoles de la actualidad), Chess24 busca transmitir la pasión del ajedrez de forma divertida y simpática, pero sin perder

---

<sup>10</sup> Kasparov, Garry (2017) en TED Talk @Don't fear intelligent machines. Work with them".

rigurosidad de análisis. Esta combinación viene a romper con las viejas ideas como que “el ajedrez es aburrido” y ha generado un enorme lazo afectivo con su público, al cual consideran un eslabón indispensable en esta cadena llamada Chess24. Estos *ajedrecistas polifunción* (jugadores y comentaristas al mismo tiempo) entran dentro de la etiqueta de *youtubers*, es decir, creadores de contenido que graban en vídeo piezas sobre sí mismos o sobre su entorno, que protagonizan dichas piezas o que administran esos contenidos en un canal de Youtube.

Cuando hablamos de creación de contenidos, tomamos en consideración la grabación, la edición, el guión (de haberlo), la producción (de ser necesaria), etc. Y todo ello con una periodicidad determinada a fin de contar con una audiencia conectada y expectante. Es muy importante la existencia de la comunidad, gente que sigue a los youtubers, pero también de los propios youtubers, con sentimiento de pertenencia a un grupo común (Berzosa, p. 16).

A los menores de edad se le da mucha importancia dentro de este grupo <sup>11</sup>, ya que se busca ayudarlos a aprender cómo jugar al ajedrez de forma divertida, porque se sabe que utilizan Internet con mucha facilidad. En cuanto a esto, Milán Berzosa (2017) agrega que mucha gente de edades comprendidas entre los 10 y los 25 años está comenzando a aburrirse de la televisión y dándose cuenta de que en Internet pueden acceder y ver lo que quieran, cuando quieran y donde quieran y, a la vez, estar en las redes sociales o ponerse a jugar videojuegos o ver series.

Este es el concepto de la ODT (Over Demand TV): significa televisión bajo demanda, es decir, a la carta: el cliente es el que elige cuándo y dónde ver sus contenidos. Este modelo es el que funciona de gran manera en plataformas como Netflix, Amazon Prime o Disney Plus, entre otras, y se aleja de la metodología utilizada por la TV tradicional de horarios fijados de antemano para el desglose de su programación.

En el primer capítulo de su libro “Cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales”, José Van Dijck (2016) categoriza a Youtube como una *plataforma UCG (user generated content)*, ya que es un sitio dedicado al “contenido generado por los usuario”. Sin embargo, la autora advierte que a Youtube también

---

<sup>11</sup> Tal como se puede ver en la siguiente publicidad de Chess24 en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=kH4OdoOy9w0>

hay que darle la etiqueta de “red social” (p. 15), debido a que en él distintas comunidades comparten contenidos específicos, tal como son los casos de los vídeos de animé y del objeto de análisis que nos compete en este caso, Chess24. Volviendo a la plataforma en sí, esta no distingue a los jugadores amateurs de los profesionales, ni a niños de gente mayor: todos son bienvenidos en esta comunidad, que tiene a sus canales de Youtube como puntos de encuentro: la versión inglesa cuenta con 148.000 suscriptores y la española con 78.200, a marzo de 2020.

Considero pertinente, en este sentido, retomar la definición de comunidad propuesta por el analista de redes sociales Barry Wellman citado por Howard Rheinwold (2005), el cual define a la “comunidad como redes de vínculos interpersonales que aportan sociabilidad, apoyo, información, sensación de pertenencia e identidad social” (p. 84).

Esta idea de comunidad se inscribe decididamente en la lógica de novedad descrita por Mirta Varela (2009): “la novedad ocupa aquí un lugar importante: el fanático busca la distinción (ser el primero en ver -en este caso, las retransmisiones en vivo de los principales torneos del mundo-) tanto como la pertenencia a un grupo (tener con quién compartir esta experiencia)” (p.280).

A propósito de esto, Milán Berzosa (2017) subraya que, por lo general, existe un alto grado de relación con la audiencia, que es fuente de inspiración para los creadores de contenido (p.21).

Siguiendo la línea de Mirta Varela (2009), y retomando a Henry Jenkins (2008), Chess24 en su búsqueda de “generar emoción y ganas de jugar al ajedrez” <sup>12</sup>logró generar mucha pasión en su público, el cual ha estado históricamente acostumbrado a un trato más distante con su emisor de turno.

Este objetivo de generar afectividad en el público se encuentra en total armonía con el eslogan de la plataforma, *Chess24: your playground*, que en Español significa “tu patio de recreo”: el recreo es un momento en el cual sirve para tomarse un descanso de la rutina y divertirse, y normalmente se da en un ámbito educativo: esta cuestión didáctica es una de las más ponderadas por los usuarios de Chess24, ya que gracias a la plataforma han logrado entender muchísimo mejor la enorme complejidad que atañe al ajedrez.

---

<sup>12</sup> Tal como nos lo describió en una entrevista David Martínez, director de Chess24 en español.

De esta forma, se logró generar fans de la plataforma: “Los fans son espectadores excepcionales que convierten a sus series en objeto de culto, a partir de la colección y el archivo” (Jenkins, H, 2008). Ejemplo de esta emergente cultura de fans que se crea surgen, por ejemplo, la [cuenta de Twitter “Pepe Cuenca out of context”](#), en la cual un grupo de fans recopila los mejores relatos y anécdotas de su querido comentarista.

Siguiendo esta idea de cultura de Fans, cabe mencionar que en España es muy común cruzarse a cientos de niños jugando campeonatos de ajedrez con indumentaria proveniente a la [tienda oficial de Chess24](#), que van desde remeras hasta buzos con la estampa de la famosa frase “RATATA” impulsada por el mismo Pepe Cuenca a partir de su fanatismo por Álvaro Martín, el reconocido comentarista puertorriqueño de la NBA en español.

En este sentido, Jenkins (2009) expresa que estas estrategias de mercado promueven un sentido de afiliación y les da a estas audiencias una sensación plena de inmersión: “La industria mediática explota estos intensos sentimientos mediante la comercialización de artículos complementarios, desde camisetas hasta juegos, con promesas de propiciar un nivel más profundo de implicación” (Jenkins, 2009, p. 177).

Para forjar la fidelidad a la marca se requiere algo más que la mera apropiación de las actividades populares por parte de la cultura de la mercancía. Los productores mediáticos de éxito se están haciendo expertos en controlar y responder a los intereses de las audiencias. La industria de los juegos, que se ve a sí misma como muestra de experiencias de comercialización más que como mercancías, se ha apresurado a ampliar la participación de los consumidores y fortalecer el sentimiento de afiliación de los jugadores respecto de sus juegos. (Jenkins, 2009, p. 177).

### 2.3. Nuevas formas de Storytelling digital:

Para abrir este apartado me parece importante definir a estas novedosas retransmisiones en Youtube como una nueva forma de storytelling, el cual, según la

National Storytelling Network<sup>13</sup>, es “un arte antiguo y una valiosa forma de expresión humana. Contar historias es el arte interactivo de usar palabras y acciones para revelar los elementos e imágenes de una historia al tiempo que alienta la imaginación del oyente”; por su parte, Eva Snijders (2017) expone que “en la lengua inglesa, la palabra storytelling se refiere tanto al concepto de narración como al acto de compartir una historia (en vivo y en directo)” (p.49).

Además, en su escrito para el *Anuario de la Cultura Digital 2017*, la propia Snijders destaca que es el auge de las nuevas tecnologías el que impulsó la aparición de múltiples y novedosas maneras de divulgar historias. Me parece muy importante retomar esta idea de storytelling, ya que en la conclusión del artículo la autora le da fuerza a la importante figura del público:

Las tendencias para el storytelling en el contexto cultural tienen que ver con los avances de la tecnología, aunque también con la creación de experiencias y la personalización de las mismas. El público deseará tener cada vez mayor autonomía y poder de decisión sobre dónde, cómo y cuándo conectar con los distintos niveles de relatos” (Snijders, 2017, p. 64).

Este público, que a priori suena exigente en relación a aquel mucho más pasivo del siglo XX, se encuentra plenamente insertado en la Cultura Digital, la cual según Roberto Igarza (2012):

Representa mejor un escenario que un contenido, un recorrido que un estadio, un movimiento que un estado de situación. La Cultura Digital involucra las múltiples formas en que se expresan y entremezclan las culturas colectivas a través de distintos modos de producción, distribución y fruición en los que la mediatización es de naturaleza digital (p.152).

A partir de este concepto, Igarza (2012) extiende la idea de Cultura Digital hacia la de Cultura de la Participación, ya que considera que se le da mayor participación a los ciudadanos, en un proceso de recepción abierto y compartido: esto se ve claramente en nuestro ejemplo de Chess24 y es un factor crucial para situar a una

---

<sup>13</sup> El National Storytelling Network es una asociación estadounidense que aglutina a los profesionales del ámbito de la narración. Fue fundada en 1975 y se dedica a la divulgación, la promoción y la educación del storytelling en Estados Unidos.

comunidad homogénea detrás de los pilares de esta nueva plataforma, los cuales (como ya se mencionó) serían el informar, enseñar y divertirse a partir del ajedrez. En la cultura digital, la participación social implica un desanchamiento de la esfera pública en disfavor de lo privado. La participación adquiere más significación cuanto más admitimos el valor de su carácter inclusivo. La cultura digital se vuelve virtuosa cuanto más aumenta su capacidad de incorporar y poner en contacto actores sociales con prácticas y comportamientos diferentes, algunos emergentes del mundo digital (gamers, produsers, entre otros), otros instrumentales intermediarios ligados a las industrias culturales del siglo XX, etc. (Igarza, 2012, p. 156)

#### 2.4. Chess24 y el Long Tail digital:

Evidentemente, una plataforma nacida recién en el año 2014 como es Chess24 no pudo haber sido la pionera en lo referido al periodismo informativo en una disciplina tan longeva como es el ajedrez.

Durante la última década del siglo XX han existido algunos intentos de programas de televisión que han buscado ser el portal de noticias informativo del mundo del ajedrez, pero sin mucho éxito, ya que han estado, ya sea poco tiempo en televisión o bien les ha costado generar un lazo cercano con su público, el cual solamente se encontraba acostumbrado a informarse mediante medios gráficos de las novedades del mundo del juego-ciencia. Por ejemplo, en España existió el programa “[En Jaque](#)”, retransmitido por la TVE1 -Televisión Española 1- que constó de 39 episodios entre 1990 y 1991).

En términos de Chris Anderson (2007), programas de televisión especializados en un nicho específico como el citado “En Jaque” son prisioneros de las lógicas conservadoras de las economías previas al siglo XXI: La grilla de programación propia del modelo de escasez de la televisión tradicional atenta contra la proliferación de estos programas tan específicos. Anderson expone los lineamientos de este paradigma a partir de la analogía con la venta de CDs:

“No nos interesa la venta ocasional, porque en el comercio minorista tradicional un CD que vende solo una unidad por trimestre ocupa exactamente el mismo espacio de exhibición que un CD que se vende a razón de 1000 unidades por trimestre” (Anderson, 2007:21).

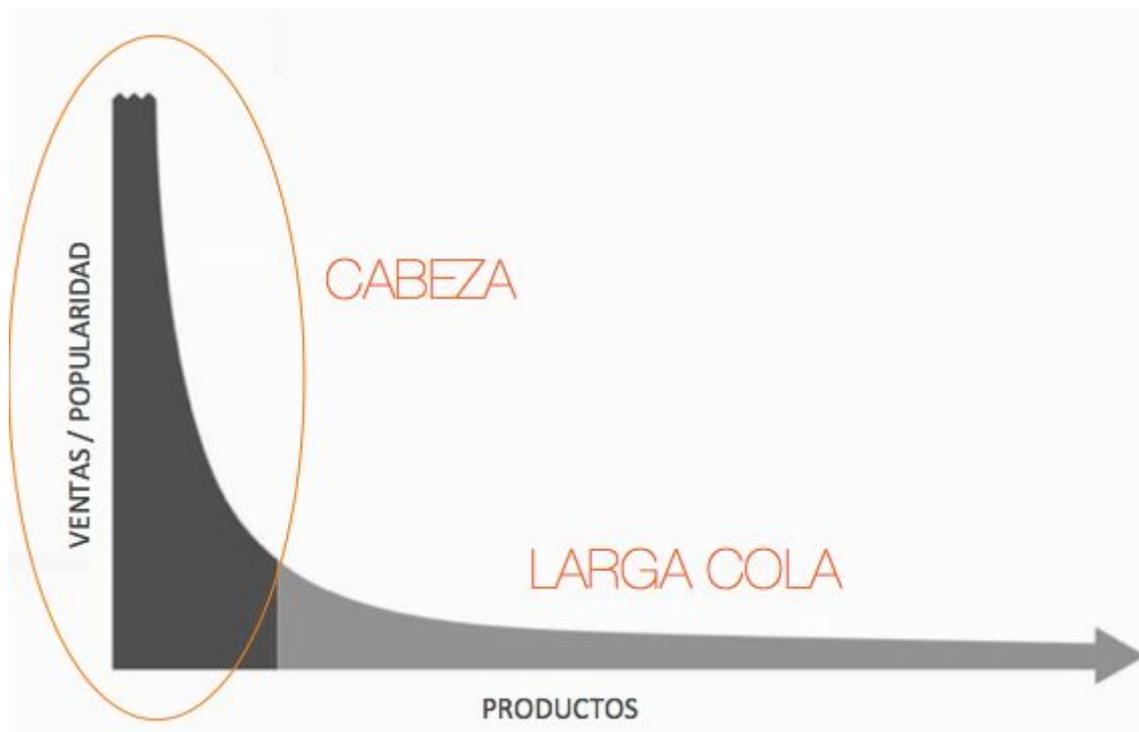
Sin embargo, Anderson expone que el mundo digital y su abundancia, da espacio para que se promocionen estos contenidos de, a priori, menor consumo.

“La historia de la larga cola se relaciona con la economía de la abundancia: con lo que sucede cuando los obstáculos que se interponen entre la oferta y la demanda en nuestra cultura comienzan a desaparecer y todo llega a ser accesible para todos” (Anderson, 2007:24).

De esta manera, este autor postula esta idea a partir del concepto “The Long Tail”, el cual publicó en la revista Wired en octubre de 2004. Los pilares sobre los cual se asienta este concepto son los siguientes:

1. La larga cola de productos disponibles es mucho más extensa de lo que imaginamos.
2. Ahora esos productos son económicamente accesibles
3. Todos estos nichos, cuando se suman, pueden crear un mercado significativo.

(Anderson, 2007:23).



"Imagen 26: Gráfico explicativo de la idea del Long Tail propuesta por Anderson."

## 2.5. Cambios en las retransmisiones del ajedrez a partir de Youtube:

Es a partir de estas particularidades del mundo digital que una plataforma emergente como Chess24 se lleva también con las novedades que trajo consigo la aparición de Youtube: “Desde su creación en 2005, Youtube fue concebida como una plataforma para “compartir” videos amateurs “alternativa” a la televisión. El término “alternativa” planteaba múltiples sentidos: proponía una tecnología distinta, un cambio en los hábitos del usuario, un nuevo tipo de contenido y una transformación radical de la industria tradicional del entretenimiento.

Entre las verdaderas novedades de Youtube sin duda estuvo la introducción del contenido en streaming, la posibilidad de subir video y las funciones de red social (Van Dijck, 2016).

En más de diez años, el poder de influencia de Youtube ha hecho posible el crecimiento de una *generación Youtube*, tanto de youtubers como de consumidores de videos de Youtube. Saltando una red como mero repositorio de videos a una comunidad desplegada por todo el mundo gracias a una red social de videos, en la que hay listas de favoritos, videos favoritos, votos positivos, votos negativos, comentarios y un sinfín de utilidades crecientes que dejan atrás ese concepto de lugar con videos para hablar con mayúsculas, incluso, de medio social (Berzosa, 2017, p.14).

A fines de 2016, Youtube se describe a sí mismo como un lugar donde “miles de millones de usuarios encuentran, ven y comparten videos originales”, “un foro”, en el que “los usuarios pueden interactuar, obtener información e inspirar a otras personas de todo el mundo”, y que es una “plataforma de distribución” tanto para creadores como para anunciantes (Berzosa, 2017, p.14).

La cuestión de difusión de videos de corte *amateur* se vio claramente en los inicios del canal de Youtube de Chess24, donde los primeros años fueron *de prueba y error*, y todavía no se había realizado un lazo estrecho con su público. Justamente el no generar fidelización de sus públicos hacia que el canal desaproveche los usos sociales que les posibilitaba Youtube.

Es en este camino cuando, a comienzos de 2016, dan en la tecla e implementan los llamados *Dicharachero*<sup>14</sup>: estos eventos enfrentaban en partidas online a algún

---

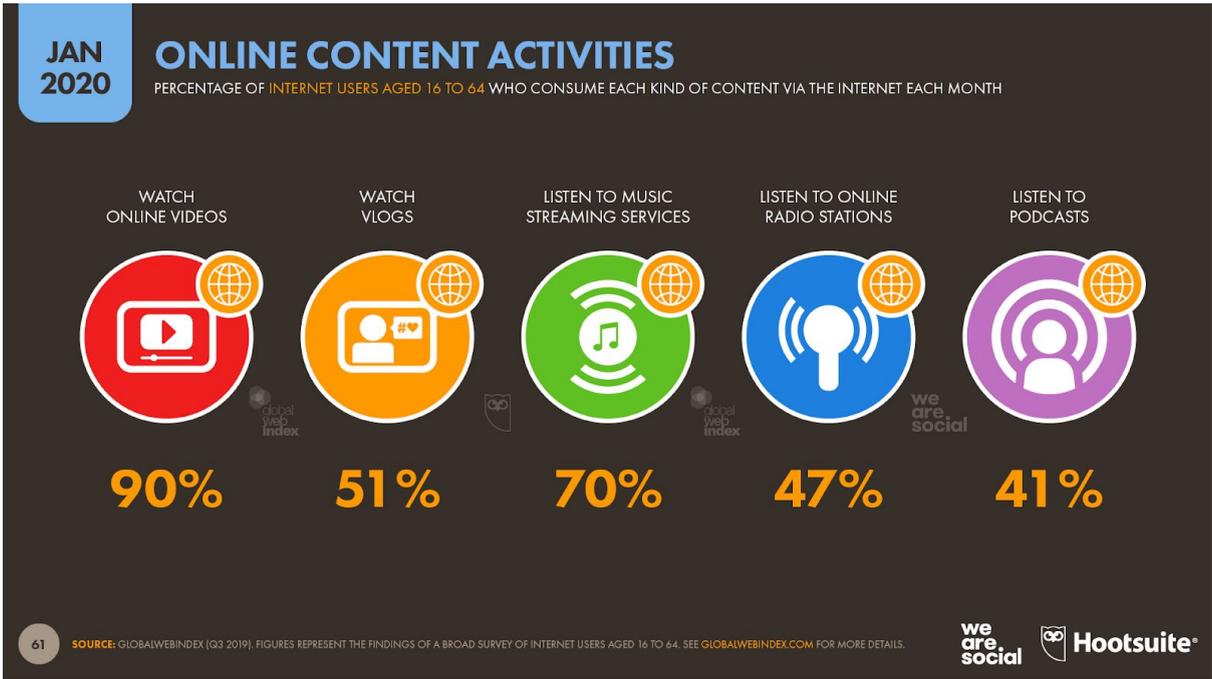
<sup>14</sup> Según la RAE, el adjetivo Dicharachero significa que tiene una conversación animada y ocurrente.

jugador profesional (por ejemplo [Francisco Vallejo Pons](#) -campeón español- o [Diego Flores](#) -mejor jugador argentino-) frente a usuarios de la comunidad. La particularidad es que el jugador profesional debe comentar la partida vía streaming por Youtube: de esta forma Chess24 lograba un 2x1 muy efectivo: divertir a la gente y enseñarle ajedrez al mismo tiempo, a partir del streaming en Youtube. “La noción de streaming implica que los usuarios “no poseen” el contenido que miran en Youtube, sino que se les permite acceder a él y verlo.” (Van Dijck, 2016,). En términos de Axel Bruns (2008), citado por José Van Dijck (2016) se puede considerar a estos jugadores profesionales de ajedrez que comentan en streaming sus partidas como *produsuarios*: un nuevo tipo de usuario que produce (crea y sube) videos.

Tal como expresa José Van Dicjk (2016), “en Youtube la socialidad gira en torno al video como vehículo primario de comunicación, la construcción de comunidades de gusto e intercambio de descubrimientos centrados en el medio audiovisual” (Burgess y Green, 2009, p. 58). Las actividades del usuario se asociaban a una ciudadanía cultural y una cultura de la participación, bajo la imagen de un grupo de amateurs apropiándose de un nuevo medio para satisfacer sus necesidades de producción y distribución (Lange, 2008).

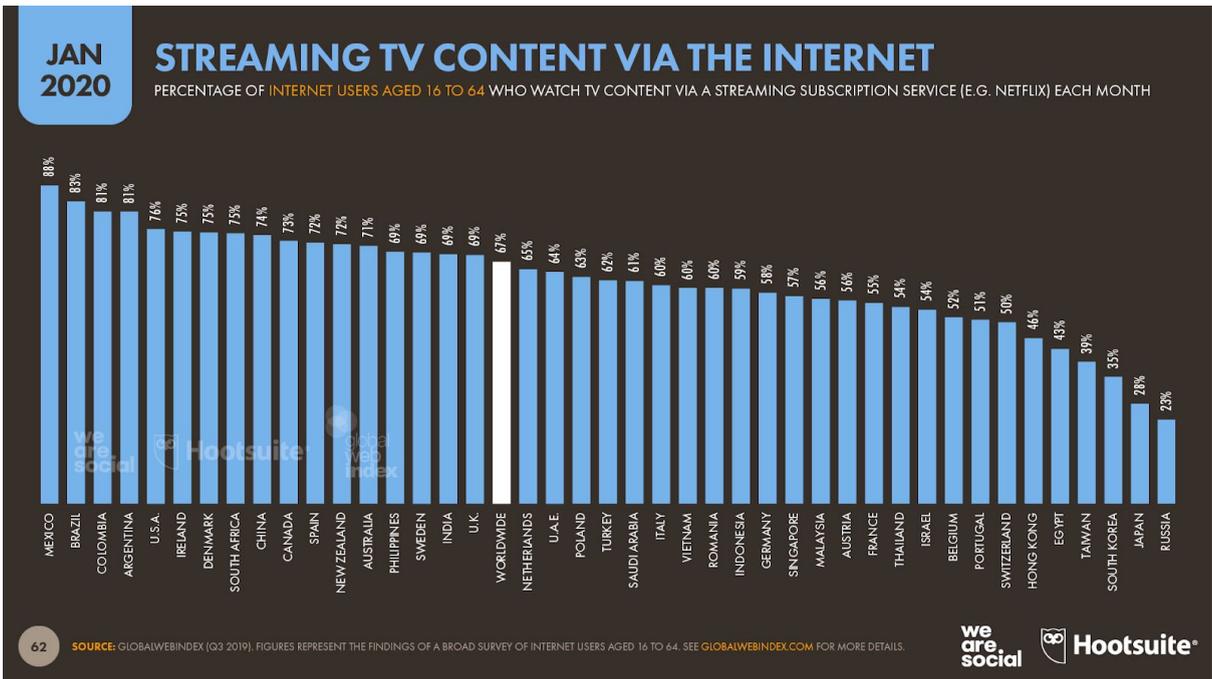
## 2.6. Datos cuantitativos a resaltar de Youtube:

Todos los datos son tomados del informe de enero del 2020 de We Are Social (PARA NOTA AL PIE DE PAGINA: ***We are social*** se describe como una agencia de marketing y comunicación online 2.0. Su objetivo es ayudar a las marcas a relacionarse en los medios sociales, a escuchar, entender y participar en las conversaciones que ocurren a su alrededor.)



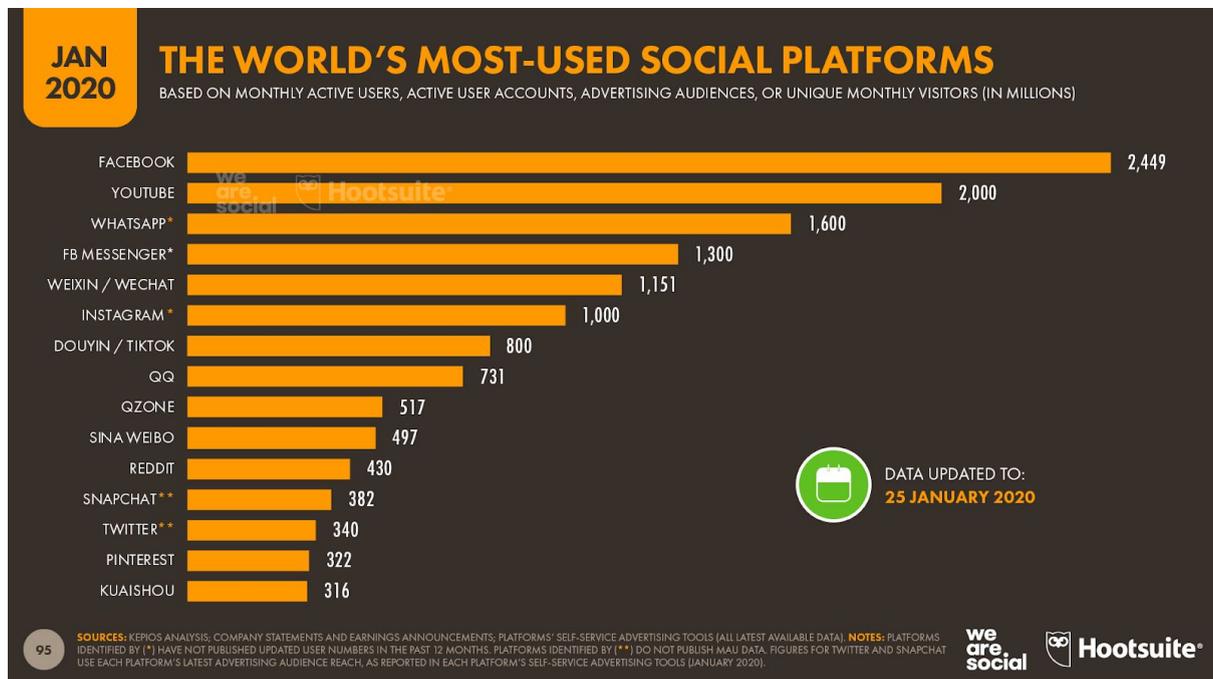
"Imagen 27: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta de las acciones que realizan los usuarios en Internet"

El 90% de los usuarios de Internet entre 16-64 años consumen al menos una vez por mes un vídeo online. Youtube comanda este grupo: se estima que 3.000.000.000 (3 billones) de personas consumen al menos un video de Youtube por mes.



"Imagen 27: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta del porcentaje de usuarios de Internet entre 16-64 años que ven contenido vía servicios de suscripción de streamings (como Netflix) por mes"

Además, cabe destacar que dos tercios de la totalidad de usuarios que ven contenido de videos online, lo hacen a partir de alguna plataforma de streaming online, como es el caso de Netflix o Twitch.



"Imagen 28: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta de las redes sociales más usadas a escala mundial"

Finalmente, hay que mencionar que Youtube, por detrás de Facebook (2.449 millones de usuarios) es la segunda plataforma social más usada al mes, con 2000 millones de usuarios, según los datos oficiales de Hootsuite<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> Link a la publicación de Hootsuite:  
<https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>

### **CAPÍTULO 3: TELEVISIÓN SOCIAL Y SOCIEDAD RED**

**“La era de un tamaño apto para todos ha terminado, y en su lugar ha surgido algo nuevo: un mercado de multitudes” (Anderson, 2007)**

Lo más asombroso de la televisión tradicional es que puede transmitir un programa a millones de personas con una eficacia inigualable. Pero no puede hacer lo contrario” transmitir un millón de programas a una persona. Sin embargo, eso es exactamente lo que Internet hace tan bien. (Anderson, 2007:16)

De esta manera, el periodista Chris Anderson ya presagiaba en 2007 la potencialidad de Internet como la televisión social en la cual se ha constituido hoy en día.

Internet es la tecnología decisiva de la era de la información del mismo modo que el motor eléctrico fue el vector de la transformación tecnológica durante la era industrial. Esta red global de redes informáticas, que actualmente operan sobre todo a través de plataformas de comunicaciones inalámbricas, nos proporciona la ubicuidad de una comunicación multimodal e interactiva en cualquier momento y libre de límites espaciales (Castells, 2014:9).

Esta lógica de libertad que Internet le brinda a sus usuarios una mayor fuerza de decisión, ya que serán ellos quienes determinarán cuándo, dónde y en qué situación consumirán sus contenidos favoritos. José María Álvarez Monconillo (2011:62) describe esta cuestión como una “dictadura del consumidor”, que es este movimiento a partir del cual ellos son los que definen lo que quieren, cómo y dónde lo quieren ver.

A partir de estas cuestiones es que podemos ver a Youtube como una “nueva forma de ver televisión”, tal como lo expresa Mirta Varela (2009:279): “Ver Televisión en Internet supone discontinuar el flujo televisivo y reorganizar su discurso por fuera de la grilla de programación”.

Continuando con esta fuerza que se le da a partir de la interacción a las audiencias, Castells (2014) agrega:

Los usuarios son los que se apropian de esta tecnología y la adaptan, en lugar de limitarse a aceptarla tal como está. Así pues, la modifica y produce un proceso infinito de interacción entre producción tecnológica y uso social. (Castells, 2014:11).

Esta tecnología de la cual habla Castells es justamente la tecnología digital que se inserta en nuestra sociedad a partir de la “Era de la Información”:

Es un periodo histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. (Castells, 2005).

### 3.1. De la televisión tradicional a la televisión social:

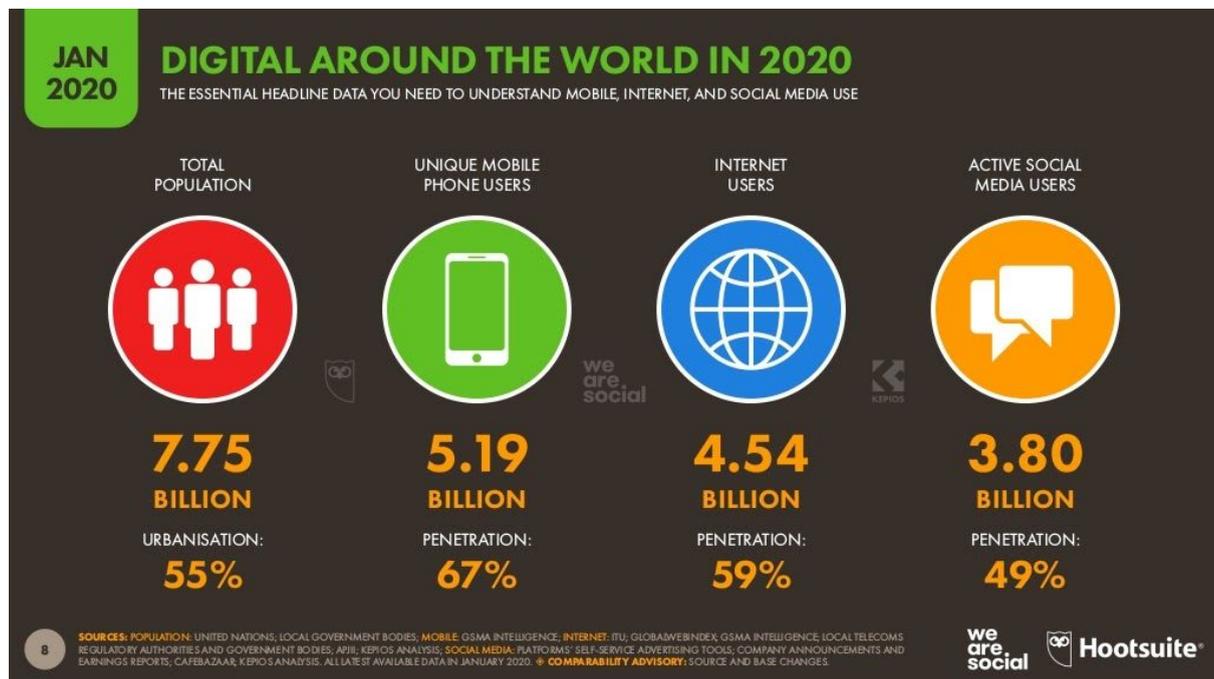
En el siglo XX, Viena era famosa por su cultura de los cafés. Uno de los grandes impulsores de esa cultura de los cafés eran unos caros periódicos, difíciles de obtener debido a los cuales la gente iba a la cafetería para leer allí un ejemplar gratuito y compartido.

De modo similar, la televisión por cable era más cara, así que era posible que la gente no vea los partidos de su equipo en su casa, sino que fueran a verlo al bar para interactuar junto a otros fanáticos, otro grupo de personas con el cual tenían un interés en común. Pero, a medida que el precio de la televisión por cable disminuye gracias a la tecnología, esta necesidad compartida que hacía a la gente juntarse, tendía a desaparecer. En este sentido, González Neira y Quintas-Froufe (2015) citan a Harboe (2009) quien expone el caso del Spacephone:

Lanzado en 1980, el Spacephone creado por Zenith es el primer sistema cercano a lo que entendemos hoy en día como televisión social. Se trató de un modelo de televisión a través del cual los usuarios pueden hablar por teléfono que no llegó a cuajar en el mercado.

Un caso nacional fue el “A jugar con Hugo” (1996), un programa interactivo para niños en el cual también por teléfono se le daba la posibilidad a usuarios a que jueguen con Hugo en tiempo real, sorteando diferentes obstáculos durante todas las aventuras del personaje. El medio de difusión fue el desaparecido canal de televisión Magic Kids, que emitió el programa desde 1996 hasta 2005. El problema de este modelo era que el cupo de jugadores máximo por programa era muy

limitado (entre 2 y 3), por lo cual había muchos chicos que querían jugar con Hugo y, al momento de contactarse para participar, el teléfono siempre les daba ocupado y no lo podían hacer.

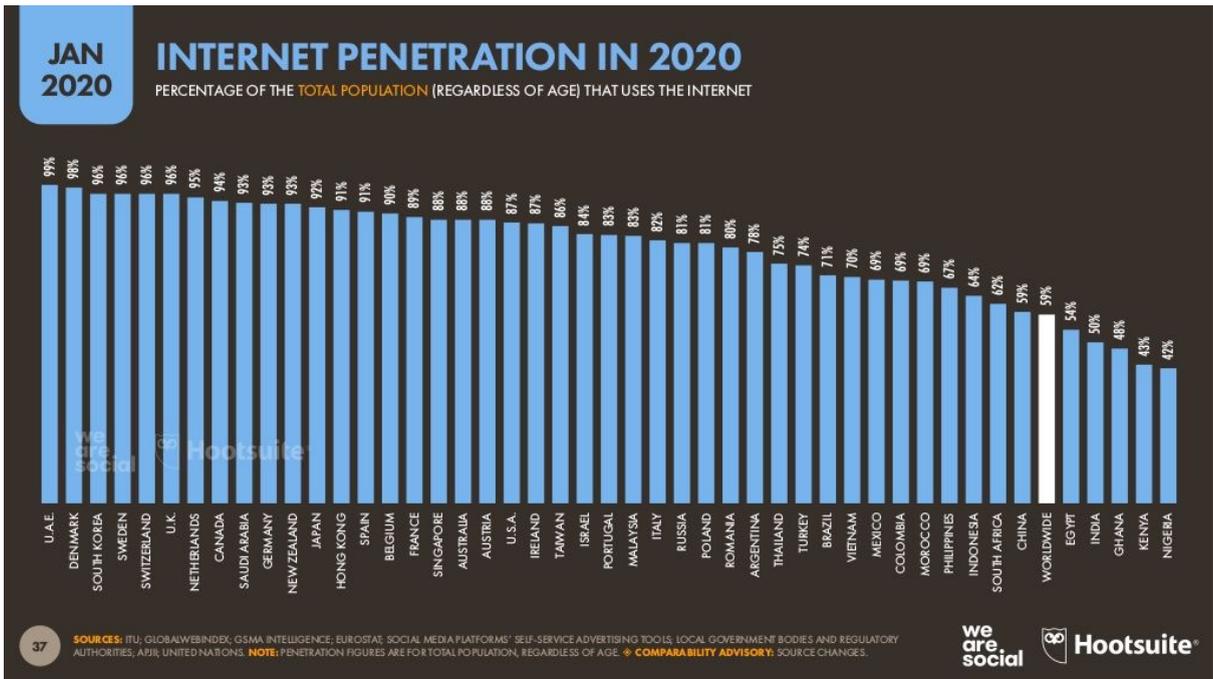


"Imagen 29: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta del fenómeno digital en el año 2020"

La paulatina inserción de Internet trajo consigo un mejoramiento en lo que respecta a la interactividad a partir de la televisión.

Según [datos oficiales de We Are Social y Hootsuite](#) para enero de 2020:

- El 59% de la población mundial son usuarios de Internet, lo que equivale a 4.540 millones de personas.
- El 67% de la población mundial son usuarios de teléfonos móviles, lo que equivale a 5.120 millones de personas.
- El 49% de la población mundial son usuarios activos de redes sociales, lo que equivale a 3.800 millones de personas.
- El crecimiento del número de usuarios de Internet entre enero de 2018 y enero de 2019 representó el 9.1%, esto quiere decir 367 millones de internautas más que el año anterior.

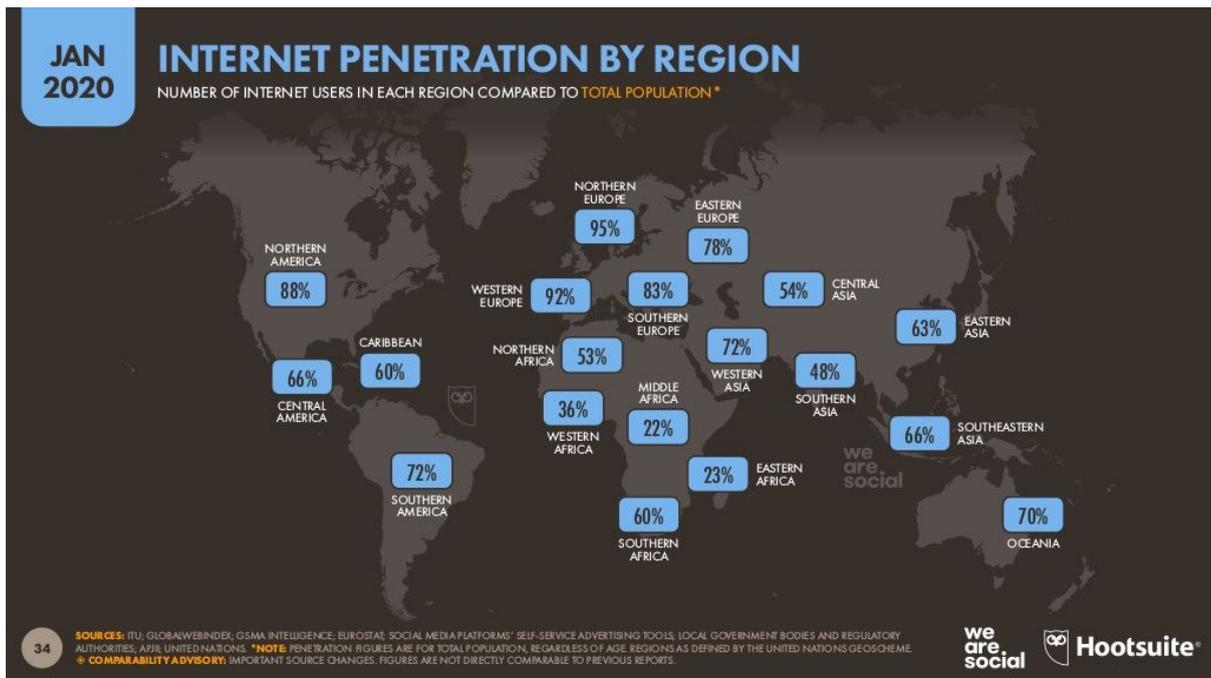


"Imagen 30: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta del porcentaje de usuarios de Internet de cada país"

En cuanto a la penetración de Internet dentro de cada país en específico, cabe destacar que Emiratos Árabes Unidos lidera el ranking con un 99% de penetración, seguido de cerca por Dinamarca (98%), Corea del Sur, Suecia, Suiza y el Reino Unido (todos con 96%). Por su parte, Argentina tiene una tasa de penetración de Internet del 78%.

Finalmente, los países con menor penetración son Nigeria (42%), Kenia (43%) y Ghana (48%), todos pertenecientes al continente africano, que cuenta con un 38.8% de penetración total si promediamos los conglomerados de África, que dictan las siguientes porcentuales de penetración:

- Norte (53%)
- Oeste (36%)
- Centro (22%)
- Este (23%)
- Sur (60%)



"Imagen 31: Datos oficiales de Hootsuite que dan cuenta de la penetración del fenómeno de Internet según cada región"

A partir de esta serie de datos cuantitativos de gran importancia en relación a la paulatina incorporación del Internet en la cotidianeidad de sus usuarios, es que podemos poner en escena el concepto de televisión social, según Gonzalez Neira y Quintas Froufe (2015):

“La televisión social se puede definir como aquel tipo de televisión interactiva fruto de la convergencia tecnológica en la que los espectadores participan (comentando, leyendo, etc.) en los contenidos a través de redes sociales u otros canales y emplean para ello dispositivos de segunda pantalla. De este modo se favorece una comunicación tanto vertical entre programa-público como horizontal entre la comunidad de espectadores que origina la audiencia social” (2015).

En adición a este concepto, Gonzalez Neira y Quintas Froufe (2015) agregan que “una de las claves del éxito de la televisión social es el uso relacional y de socialización. Esta socialización, según Mantzari, Lekakos y Vrechopoulos (2008), se da a partir de “los avances tecnológicos, que han permitido desarrollar una serie de canales por los que se realiza una socialización virtual”.

Estos canales que actualmente conforman la televisión social son principalmente las redes sociales, que se encuentran totalmente incorporadas a nuestra vida diaria

(Santiago y González, 2015). Para estos fines, retomamos la definición de redes sociales propuesta por Castells (2015:16) la cual proviene de una cita de Boyd y Ellison, 2007:2):

Las redes sociales son servicios de web que permiten a los individuos (1) crearse un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado; (2) articular una lista de otros usuarios con los que se comparte conexión; y (3) ver y navegar en su lista de conexiones y las del resto de usuarios dentro del sistema (Boyd y Ellison, 2007:2).

Tal como se expuso dentro del capítulo 1, Chess24 opera en las siguientes redes sociales: Facebook, Twitter e Instagram, siendo las 2 primeras sus medios complementarios de conexión para con sus usuarios. Los 2 canales principales de la plataforma son, como ya se expuso anteriormente, la propia plataforma Chess24 y el canal de Youtube. En este sentido, las cuentas de Chess24 en Facebook y Twitter (en menor grado) funcionan de buena manera ya que responden a las funcionalidades que debe tener un sitio de red social según Van Dijck (2016): “fomentan el contacto interpersonal (sea entre individuos o grupos), fuerzan conexiones personales, profesionales o geográficas y alientan la formación de lazos” (Van Dijck, 2016:15).

Gonzalez Neira y Quintas Froufe (2015), en relación a la importancia de las redes sociales para sus usuarios, agregan:

“En la actualidad, el uso de las redes sociales está presente en la vida diaria de muchos espectadores. Por lo tanto, ellos sí esperan que exista un elemento social, relacional, en el visionado de un espacio televisivo. Por consiguiente, la facilidad de uso de estos canales ya incorporados a la vida de los consumidores favorece su empleo masivo” (2015).

A mediados de julio de 2020, estas son las cifras oficiales de números de seguidores en las distintas redes sociales:

- 49.000 seguidores en Facebook
- 17.100 seguidores en Instagram
- 15.800 seguidores en Twitter

Si bien cuenta con alrededor de 1000 seguidores más en su cuenta de Instagram, decimos que la cuenta de Twitter funciona de mejor manera ya que en ese lugar se realiza una interacción directa con la comunidad, a partir de encuestas y debates, y

además se promocionan de forma más sencilla los enlaces que redireccionan a sus usuarios a las plataformas de Chess24 y al contenido de sus cuentas de Youtube.

Por su parte, Instagram no parece ser la red social idónea para Chess24, ya que su contenido no se destaca por la fuerza de la fotografía y particularmente es una red social en la cual no se puede redireccionar al usuario hacia otros sitios web a partir del uso de los hiper enlaces. A pesar de todo esto, Instagram es una de las redes más populares y la creación de una cuenta es gratis tanto para Chess24 como para los usuarios, por lo cual tampoco tendría sentido no estar presente allí. Esta cuestión es planteada por González Neira y Quintas Froufe (2015):

“cabe destacar el abaratamiento y difusión de las redes que permiten un incremento notable de la conexión de los usuarios, tanto en tiempo como en calidad de ese acceso a internet” (2015).

### 3.2. Sociedad red y socialización online:

Una sociedad red es una sociedad construida en torno a redes personales y corporativas operadas por redes digitales que se comunican a través de Internet. Y cómo las redes son globales y no conocen límites, la sociedad red es una sociedad de redes globales. Esta estructura social propia de este momento histórico es el resultado de la interacción entre el paradigma tecnológico emergente basado en la revolución digital y determinados cambios socioculturales de gran calado. (Castells. 2014:12).

Es menester comprender el desplazamiento de la comunidad hacia la red como medio principal de interacción organizativa, esta es la clave fundamental para pensar las nuevas formas de interacción social.

“Las comunidades se basan en compartir valores y la organización social, las redes se construyen de acuerdo a elecciones y estrategias de actores sociales, sean individuos, grupos o familias. La sustitución de comunidades espaciales por redes como formas principales de sociabilidad conlleva a la transformación de esta” (Castells, 2001:149).

Continuando con los postulados de Castells (2014), el expone una nueva forma de sociedad a partir de la irrupción del Internet, la cual la denomina “sociedad egocéntrica”:

“Aparece lo que denominamos “sociedad egocéntrica”, o, en términos sociológicos, el proceso de individualización, el declive de la comunidad entendida en términos de espacio, trabajo y adscripción en general. Se trata de una reinterpretación de las relaciones de la comunidad.

Dentro de esta reinterpretación, la sociabilidad se reconstruye en forma de individualismo y comunidad en red a través de la búsqueda de personas afines, en un proceso que combina interacción virtual (online) con interacción real (offline), ciberespacio con espacio físico y local” (Castells, 2014: 12-13).

En relación a esta temática, las investigaciones realizadas han concluido que internet no aísla a las personas ni reduce su sociabilidad, sino que en realidad, la aumenta, como demuestran los siguientes estudios:

- Castells (2007) en Cataluña
- Rainie y Wellman (2012) en Estados Unidos
- Cardoso (2010) en Portugal
- Y por el Estudio Mundial de Internet para el mundo en general (Center for the Digital Future) durante los últimos años.

Por eso es que, en realidad tal como expone Castells (2014:14), “el uso de Internet reafirma a las personas, al intensificar su sensación de seguridad, libertad personal e influencia, factores todos ellos que tienen un efecto positivo sobre la felicidad y el bienestar personal”.

Esta reafirmación de las personas la vemos, por ejemplo, en la participación de usuarios en formatos audiovisuales interactivos como es el caso de las transmisiones por streaming en las plataformas de Twitch y Youtube, como también en la propia Chess24.

### 3.3. Crecimiento del ajedrez online en cuarentena:

La pandemia de coronavirus y el aislamiento obligatorio (practicado en casi todos los países del mundo entre los meses de marzo y mayo de 2020) potenció la necesidad de entretenimiento y de mantenerse activo mentalmente de la sociedad.

En esta situación, las diferentes ramas del ajedrez online salieron vencedoras, porque su facilidad por jugarse en Internet sin moverse del hogar.

De este modo, se alentó a quienes tenían latente el recuerdo del aprendizaje de este juego milenario, y permitió la multiplicación de partidas online, generó campeonatos históricos entre los mejores jugadores del mundo, favoreció que los aficionados enfrenten a sus ídolos y construyó un nuevo escenario a futuro: como convertir a este deporte en un show por streaming, redituable con sponsors.

Según datos de las cuatro plataformas más relevantes para jugar ajedrez online (ICC, Chess24, Chess.com y Lichess), el caudal de partidas aumentó hasta un 300% desde el comienzo de la cuarentena con más de dos millones al día.

En cuanto al caso particular de la plataforma Chess24, según el CEO Sebastián Kuhnert, la plataforma ronda los 1.500.000 de usuarios mensuales, lo que representa un crecimiento del 75% a partir de la realización del Magnus Carlsen Chess Tour.

“El ajedrez es el único deporte que se puede practicar por Internet, además del bridge, si tomamos como referencia la lista de deportes reconocidos por el Comité Olímpico Internacional, y eso se está aprovechando al máximo, paradójicamente gracias a una pandemia terrible, de la cual el ajedrez está saliendo muy beneficiado”, describe el periodista español Leontxo García.

En este sentido, es muy importante nombrar esta serie de factores de la expansión online del ajedrez en cuarentena, los cuales son enumerados por Eric Rosen (2020, 30:37), Maestro Internacional de los Estados Unidos, y asiduo *streamer* en la plataforma Twitch:

- A global pandemic causing lockdowns and the cancellation of sporting events, concerts, etc., driving more people to search online for new forms of entertainment. [Una pandemia global canceló una gran cantidad de eventos deportivos, conciertos, etc. conduciendo más gente a buscar online nuevas formas de entretenimiento]
- Platforms like Chess.com, lichess.org, and Chess24 creating an infrastructure where tens of millions of chess games are played on a monthly basis. [Plataformas como Chess.com, lichess.org y Chess24 crearon una

infraestructura donde decenas de millones de partidas de ajedrez son jugadas mensualmente]

- The \$1 million Magnus Carlsen Invitational tournaments series on Chess24, hosting a series of elite online events and showcasing the world's top players. [El Magnus Carlsen Invitational, la gran serie de torneos organizada por Chess24 con una bolsa de 1 millón de dólares generó una serie de eventos de elite online a partir de las partidas de los mejores jugadores del planeta]
- The proliferation of online learning resources, including virtual chess camps, online courses and Chessable [La proliferación de recursos de aprendizaje online, incluidos campus de ajedrez virtuales, cursos online y Chessable, la plataforma de aprendizaje del propio Magnus Carlsen que tiene la alianza estratégica con la propia Chess24]

Chess24 no fue esquivo a este boom del ajedrez online, tanto en realización de partidas como en retransmisión vía streaming de torneos y eventos. El crecimiento exponencial de Chess24 a partir de la cuarentena es bien descrito por Sebastian Kuhnert, CEO de [Chess24.com](https://chess24.com), quién en una nota al diario Clarín desglosó las siguientes cifras: “Las partidas se han duplicado, las altas en la plataforma crecieron un 200 por ciento, entre marzo de 2019 y marzo de 2020 tuvimos 80 por ciento más de usuarios y [Chessable.com](https://chessable.com), la plataforma educativa de ajedrez del grupo, creció más del 100% en ese período”, expresó desde Dinamarca.

En cuanto al canal de Youtube, existió un agigantamiento paulatino de las cifras de reproducción durante el período de confinamiento mundial (marzo-mayo de 2020):

- El canal de Chess24 en español tuvo 1.100.000 de visualizaciones en Enero, 1.400.000 en Marzo y un récord de 2.000.000 en abril y mayo.

Siguiendo estos datos, Chess24 “como red” (en términos de Castells, 2015) mantiene interconectados a individuos separados por esta pandemia de escala global. Chess24, como plataforma tan importante dentro del mundo del ajedrez, decidió apostar, durante el periodo de confinamiento mundial (marzo-mayo 2020) por mantenerse fiel al lema de la Federación Internacional de Ajedrez: Gens una sumus, somos una familia. Una familia unida en tiempos difíciles.

Aprovechando que la gente se encontraba confinada en sus casas por el virus del COVID-19, Chess24 se empeñó en dar contenido a sus usuarios la mayor cantidad del tiempo posible, manteniéndolos entretenidos y aprendiendo ajedrez, las 2 grandes finalidades de la plataforma. Se buscó unir a la comunidad como familia, aún en tiempos de distanciamiento.

Como ejemplo de esto es pertinente mostrar la mega-producción de actividades realizadas durante el día 15 de marzo en la plataforma:

### Especial 15 de marzo #Yomequedoencasa

¡Tercer día en casa! ¿Ya te empiezas a subir las paredes? ¿Tan pronto? ¡Pues toma otras 14 horas de directos para que no te aburras nada! ¡Y ojo que en muchos podrás interactuar!



Todos los horarios son los de Madrid.

A las 10:00 empezará el *Divis* que además *jugará un torneo en sala de juego a las 11:00*

De 12:00 a 14:00 estará *Sabrina Vega jugando contra los usuarios* *¡qué bien explica Sabrina!*

De 14:00 a 16:00 *Miguelito Santos que cada vez se suelta más* *¡cómo sabe!*

De 16:00 a 18:00 habrá *clase Magistral de Rubén Felgaer*

Ahí pararemos porque de 18:00 a 19:30 *¡llega Magnus Carlsen!* Mejor no poner un show mientras juega el campeón del mundo contra los usuarios de chess24 ¡qué lujo!

*A las 20:30 tendremos de nuevo a Eduardo Iturrizaga jugando contra todos*, ¿seguirá invicto?

Y a partir de las 22:00 una noche más *Ayelén Martínez* cerrará directos con su alegría habitual.

"Imagen 32: Cronograma de actividades de Chess24 durante el día 15 de marzo, en pleno periodo de confinamiento por el COVID 19"

Este ejemplo muy completo expresa el accionar de esta plataforma: a partir de un *menú muy completo de actividades que sirvió Chess24* para que su comunidad tenga mucho contenido para disfrutar en sus días de cuarentena: el uso de Youtube como medio social, la diversión a partir de las transmisiones realizadas por sus *youtubers* de cabecera, el aprendizaje didáctico a partir de clases y, finalmente, la posibilidad de jugar frente a los mejores jugadores del mundo, e incluso, en este caso, ¡contra el mejor de todos, el campeón del mundo Magnus Carlsen!

“Creemos en el ajedrez como un gran producto y un entretenimiento. Te divierte mucho al jugarlo o seguirlo y te hace sentir mucha emoción. Eso es lo que la gente necesita. Algunos lo ven como algo más serio o elitista, pero está muy lejos de ser eso. Con nuestras transmisiones, queremos que el ajedrez, más allá de que te pueda ayudar a tomar decisiones, sea algo que te entretenga y haga que pases mejor el periodo de confinamiento”, explicó David Martínez, director de Chess24 en español al periodista Hernán Sartori del Diario Clarín<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Link a la publicación:

[https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena\\_0\\_C7D1PFH A4.html](https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena_0_C7D1PFH A4.html)

## **CAPITULO 4: ANALISIS DE CASO: TORNEO ONLINE MAGNUS CARLSEN INVITATIONAL:**

El capítulo final de este trabajo analizará a modo de ejemplificación integral al *Magnus Carlsen Invitational*, el torneo de ajedrez *online* más importante de la historia, el cual ha sido realizado en la plataforma Chess24, desde el 18 de abril al 3 de mayo de 2020.

Este singular campeonato fue un gran punto de confluencia de todos los tópicos principales por los que ha girado este trabajo, a saber: (INSERTAR GRÁFICO):

### 4.1. Descripción del Magnus Carlsen Invitational:

Organizado por el campeón mundial de ajedrez (y accionista de Chess24) Magnus Carlsen, este torneo contó con una bolsa de 250.000 dólares (una cifra sin precedentes para el mundo del ajedrez online), y contó con la participación de 8 de los mejores jugadores del mundo:

- Magnus Carlsen (Noruega): campeón mundial de ajedrez desde el año 2013
- Fabiano Caruana (Estados Unidos de América): subcampeón del mundo
- Hikaru Nakamura (Estados Unidos de América): 1° del ranking mundial de partidas rápidas
- Ding Liren (China): 3° del mundo
- Ian Nepómniachi (Rusia): 4° del mundo
- Maxime Vachier Lagrave (Francia): 5° del mundo
- Anish Giri (Holanda): 10° del ranking mundial
- Alireza Firouzja (Irán): Con solamente 16 años, es 21° del ranking mundial y es la gran revelación del 2020, ya que venció, el 15 de abril de este año (es decir, 3 días antes del comienzo del Magnus Carlsen Invitational) al propio campeón del mundo en la final de la Copa Dicharachera (organizada también por Chess24).



"Imagen 33: Banner oficial del Magnus Carlsen Invitational 2020"

El torneo fue emitido a través de internet en Chess24 y en sus respectivos canales de retransmisión (Youtube y Twitch), con comentarios en vivo en 9 idiomas distintos (español, inglés, francés, alemán, noruego, turco, ruso y portugués). Además, el director en español David Martínez 2020 agrega que "el torneo salió en directo en la televisión nacional TV2 de Noruega, mientras que hubo retransmisiones en Alemania, Rusia, España y la República Checa".

Cabe destacar que 5 de los participantes de este torneo (Anish Giri, Ian Nepómnichi, Ding Liren, Maxime Vachier Lagrave y Fabiano Caruana) participaron durante el mes de marzo del Torneo de Candidatos, competencia donde se decide quién será el jugador que tendrá el derecho de retar a Magnus Carlsen en la Final de la Copa del Mundo 2020.

Los 8 participantes del Torneo de Candidatos (los cuales son los mejores posicionados del ranking mundial a excepción del campeón en ejercicio) se enfrentan con el formato "sistema americano", es decir, una liga en la que se

enfrentarán todos contra todos a formato ida y vuelta (una vez con piezas blancas y otra contra negras frente a cada contrincante).

De manera muy polémica, el torneo inició un 17 de marzo, en un contexto en el cual el crecimiento de la emergencia sanitaria a raíz del coronavirus iba cancelando o aplazando gradualmente todo tipo de eventos a nivel global. Luego de la celebración de la mitad de las jornadas previstas del certamen, este fue cancelado: la FIDE<sup>17</sup> aplazó indefinidamente este torneo cuando, finalmente, el Gobierno de Rusia decidió cerrar el tráfico aéreo, un 26 de marzo.

Los jugadores fueron evacuados a sus hogares sin que se supiera cuándo o cómo iba a concluir dicha cita, clave en el circuito ajedrecístico de élite.

Esta situación de la suspensión total de los torneos presenciales hizo que el interés ajedrecístico se centrará mucho más en partidas online y, además, dejó la agenda libre a los principales jugadores del mundo.

Esta fue la oportunidad que Magnus Carlsen aprovechó para impulsar la modalidad de ajedrez online, planteando un torneo totalmente novedoso:

- Online: Los jugadores tuvieron como lugar de encuentro la plataforma de Chess24, y fue retransmitido vía streaming por sus canales de Youtube y Twitch.
- Partidas rápidas: Esto es un claro revulsivo de dinamismo y entretenimiento, que constituye un gran acierto ya que es lo que le gusta a la comunidad ajedrecística online. El formato de las partidas fue de 15 minutos por jugador, haciendo que las partidas no puedan durar, entonces, más de media hora. El torneo se aleja de los formatos clásicos con partidas mucho más largas (de hasta 7 horas). Esto genera que las partidas sean más dinámicas y entretenidas, ya que, a medida que los jugadores empiezan a entrar en apuros de tiempo,

---

<sup>17</sup> Federación Internacional de Ajedrez por sus siglas en francés: *Fédération Internationale des Échecs*

comienzan a arriesgar más, por lo que son mucho más entretenidas para el público.

Las partidas clásicas (o largas), por su parte, quizás hayan sido, paradójicamente, el componente que apartaba al ajedrez del gran público. Estas partidas tradicionales suelen durar varias horas y puede pasar mucho rato entre un movimiento y otro: esto hace que las emisiones sean muy técnicas, ya que los comentaristas tienen que tener una gran exactitud para estar a la altura de esos encuentros.

Además, el nivel en la élite es muy parejo: ejemplo de esto fue la última final del Campeonato Mundial 2018, entre Magnus Carlsen y su último retador, Fabiano Caruana. Se tuvo que decidir en partidas rápidas, ya que empataron las primeras 14 partidas clásicas entre ellos.

El periodista español Leontxo Garcia (2020) explica las diferencias entre las partidas lentas y rápidas: “En las partidas lentas, la calidad es tan grande que para el aficionado medio acaban siendo aburridas. Las partidas lentas sólo tienen futuro desde un punto de vista científico, pero no desde el punto de vista del deporte popular. En el ajedrez, la belleza es casi siempre hija del error”.

El ritmo rápido de las partidas de este torneo fue clave para el éxito en cuanto a su retransmisión y su acercamiento al público. Tal como expresa Javier Pastor (2020): “El ajedrez tiene fama de ser lento y aburrido. Eso es algo peligroso en estos tiempos en el que las gratificaciones instantáneas y las micro ráfagas de atención dominan nuestras vidas. Esto es lo bueno de esta iniciativa de Magnus Carlsen, dar aires nuevos al ajedrez”. Esta idea va de la mano con los postulados de Netflix en cuanto al modelo de distribución; en este sentido, Elena Neira (2020) agrega que “cada vez toleramos menos las esperas y por ello la primera norma para conectar al público es hacer un contenido de consumo fácil. Y Netflix (a diferencia de una cadena de televisión, con sus esperas semanales) tiene las de ganar”.

El contenido de las retransmisiones del Magnus Carlsen Invitational fue directo al grano, sin grandes esperas: el enfrentamiento de los mejores jugadores del mundo, en un formato entretenido y dinámico, que daba el tiempo justo (en la media hora

que duraba cada partida) que la audiencia interactúe con los comentaristas, dando sus opiniones y expresando sus dudas en los comienzos de la partida (donde cada jugador despliega principalmente su estrategia que será el hilo conductor de todo el enfrentamiento) para así ir hacia la fase final de la partida, ajedrecísticamente más *pochoclera* la cual tendrá más acción que las clásicas partidas lentas, completando así el paquete de entretenimiento para su audiencia específica.

El formato de puntuación fue el siguiente:

- Tres puntos para el ganador: La primera fase fue de una vuelta entre los 8 jugadores con 2 duelos simultáneos de 4 partidas cada día. Esas partidas puntúan como siempre (1 punto para el ganador, 0 para el perdedor, y  $\frac{1}{2}$  punto en caso de empate), pero si al final de esas 4 partidas se llega a empate de puntos (en caso que el resultado haya sido 2-2), se celebra el llamado “Armagedón”, una partida más rápida aún con 5 minutos para blancas (obligadas a ganar) y cuatro para las negras.

La particularidad de esto es que el vencedor de cada duelo se llevará 3 puntos para la tabla general (como es en el fútbol, por ejemplo), pero, en caso de vencer mediante el Sistema Armagedón, en la tabla se repartirán los puntos, dándole 2 puntos al vencedor del Armagedón y 1 al perdedor.

Esto hace que los jugadores arriesguen más para lograr las victorias, haciendo que las partidas sean más dinámicas y del agrado de sus espectadores.

Tras esa fase inicial, la segunda fase consiste de semifinales, duelo por tercer y cuarto puesto y la gran final, la cual tuvo el enfrentamiento a Magnus Carlsen frente a Hikaru Nakamura, siendo el campeón del mundo quién logró alzarse con el triunfo por un marcador final de 3-1.

Según datos de TV TOP España (cuenta de Twitter especializada en datos de emisiones de streaming de origen español), la retransmisión del día 3 de mayo de 2020 de la final del Magnus Carlsen Invitational fue el contenido de Chess24 en español más visto del año, tanto en Youtube como en Twitch.

En Youtube:

- Contó con una audiencia media de 9.499 espectadores, siendo a las 19:36 horas de Madrid el minuto de oro, ya que contó con 14.969 espectadores
- Fue la emisión en el canal de Youtube de Chess24 en español con más espectadores sobre las últimas 645 transmisiones.

Por su parte, en Twitch:

- Contó con una audiencia media de 2.409 espectadores, siendo a las 18:41 horas de Madrid el minuto de oro, que en este caso contó con 3.072 espectadores.
- Además, también fue la emisión en el canal de Twitch de Chess24 en español con más espectadores sobre las últimas 349 transmisiones.

David Martinez agrega en el sitio web oficial de Chess24 que “las retransmisiones también alcanzaron altos récords por números de espectadores, que alcanzaron un pico de 115.000 en la final entre Carlsen y Nakamura”.

A 12 de agosto de 2020, la retransmisión de la final del Magnus Carlsen Invitational cuenta en el canal de Youtube de Chess24 en español con 100.332 visualizaciones, mientras que en el canal de habla inglesa este enfrentamiento ha tenido 317.000 visitas.

Con todas las cifras de televisión e internet combinadas, se calcula que 10 millones de personas tuvieron sus ojos en el Magnus Carlsen Invitational en algún momento durante el evento, un número realmente alto para tratarse del ajedrez.

#### 4.2. Acerca de Magnus Carlsen, el *Mozart* del ajedrez:

A lo largo de la historia del ajedrez podemos encontrar personajes muy icónicos, que han impulsado a la globalización del ajedrez a partir de la fuerza de su imagen, y las connotaciones que esta traía consigo: como ejemplo de esto podemos encontrar el histórico enfrentamiento por el título mundial del año 1972 llamado como el *match del siglo* entre el representante de la URSS Boris Spassky y el excéntrico norteamericano Robert James Fischer. Este enfrentamiento representaba 2 formas diferentes de ver el mundo el bloque occidental liderado por Estados Unidos con una visión capitalista y por otro lado, el bloque oriental capitaneado por la Unión Soviética con una perspectiva económica y social comunista.

El match, por los contrincantes y por las circunstancias exteriores no podía ser un mero evento deportivo y durante unos meses, la Guerra Fría se trasladó a un tablero de ajedrez.

Más aún, en plena Guerra Fría se vio como una forma de descargar la tensión acumulada por ambas superpotencias. Claro está que una derrota por parte de cualquiera de los dos jugadores en una circunstancia de esta índole no sería bien recibida en su país de origen...

Finalmente, fue el norteamericano *Bobby* Fischer quien logró alzarse con el triunfo, haciendo que Spassky deba soportar muchas críticas en su país luego de la derrota, siendo acusado de una falta de preparación y de espíritu de lucha.

Además, la victoria de Fischer contribuyó notablemente a un boom de la popularidad del ajedrez en los Estados Unidos, donde en los siguientes años los clubes de ajedrez se duplicaron en número.

Eric Rosen (2020:30) considera este match entre Fischer y Spassky como el primer gran boom histórico del ajedrez: "Fischer's saga captivated the mainstream media here and abroad, and with the voice of Shelby Liman delivering move-by-move commentary, the drama was broadcast to millions of living rooms across the country. Through this spectacle a vast new audience encountered our game" [La saga de Fischer cautivo a los principales medios de comunicación americanos y extranjeros, y, con la transmisión de Shelby Liman<sup>18</sup> comentándolo en vivo y en directo jugada a jugada, el *drama* fue transmitido a millones de personas a lo largo del país"]

Adelantándose en el tiempo, hay que destacar también durante los años noventa la figura de Garry Kasparov, que desde su rol de ajedrecista se erigió como uno de los principales exponentes del crecimiento de la Inteligencia Artificial a nivel global. En el año 1996, Kasparov, para muchos el mejor jugador de la historia del ajedrez, era

---

<sup>18</sup> Shelby Lyman fue un jugador de ajedrez y maestro estadounidense conocido por ser anfitrión de una transmisión en vivo del Campeonato Mundial de Ajedrez de 1972 para la estación de televisión PBS Channel 13 en Nueva York.

derrotado contra todo pronóstico, y con total autoridad, frente a Deep Blue, un súper-computador diseñado por IBM (International Business Machines Corporation), el cual era capaz de desplegar un juego casi perfecto para la época, con una frialdad y rigurosidad inhumana.

Para muchos, este suceso marcó el ocaso del hombre frente a la máquina; para otros, simplemente un puntapié inicial para empezar a darle lugar en el “mundo humano” a la Inteligencia Artificial...

Estos 2 grandes ejemplos de *Bobby* Fischer y Garry Kasparov muestran como el ajedrez a lo largo del tiempo siempre necesitó de un personaje de peso para su promoción y difusión a nivel global. En este sentido, Rosen (2020:31) advierte que “Despite these blips, Chess has suffered a from a marketing problem for a long time” [A pesar de estas luces- el match de Fischer-Spassky de 1972 y la figura de Garry Kasparov en cuanto a la relación entre el hombre y las máquinas- el ajedrez ha sufrido de problemas de marketing por un largo tiempo”.



"Imagen 34: Magnus Carlsen en acción. En su camisa podemos ver el logo de la plataforma Chess24, de la cual el noruego es uno de los principales accionistas"

Hoy en día, este personaje es el campeón del mundo actual, el noruego Magnus Carlsen. En febrero de 2020 fue incluido por la emblemática Revista Forbes dentro de los #ForbesUnder30<sup>19</sup>, es decir, dentro de las 30 personalidades menores de 30 años más influyentes a nivel mundial. Este artículo lo describe de esta manera:

“Carlsen es un gran maestro de ajedrez y el actual campeón del mundo, siendo 4 veces vencedor del título mundial y ganando así una bolsa que excede el millón de dólares. Ha sido, en 2010, la persona más joven en ser número 1 del ranking, logrando el 2014 el ranking más alto de la historia. Nombrado por la revista Time como una de las personas más influyentes del mundo, Carlsen también ha lanzado su popular aplicación de ajedrez que permite a jugadores de todo el mundo enfrentarse a él a través de sus edades”.

Su juventud, talento e inteligencia le han ganado el apodo de “Mozart del ajedrez”. Del mismo modo se ha granjeado un crédito que hace aventurar a los expertos que su reinado bien puede superar el del ruso Garry Kasparov, quien se mantuvo 20 años como el número uno del ranking de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE). Carlsen ostenta esa posición desde 2010, cuando con solo 19 años se convirtió en el jugador más joven en conseguir esa distinción.

Siguiendo el linaje de su antiguo entrenador Garry Kasparov, Carlsen considera importantísimo el fortalecimiento de su imagen a partir del uso de las tecnologías y los beneficios que trae consigo, como es la mayor posibilidad de visibilidad. Ejemplo de esto, además de la ya citada *PlayMagnus* (su aplicación oficial) y de Chess24 (plataforma de la cual es accionista), encontramos el capítulo 611 (temporada 28) de *Los Simpsons*, titulado “*The Cat and the Hat*” y estrenado en el año 2017:

---

<sup>19</sup> Link a la publicación: <https://www.forbes.com/profile/magnus-carlsen/?sh=7667f4591b52>



"Imagen 35: Homero escuchando atentamente a su entrenador de ajedrez, el propio Magnus Carlsen"

En este episodio, el cual está lleno de connotaciones e implicancias del mundo del ajedrez (tanto para la creación de nuevos aficionados como para el disfrute del contenido por parte de jugadores más expertos) se relata la historia de la relación de Homero con su padre, al cual no podía vencer al ajedrez, lo cual hizo que Homero abandone su afición por el juego a pesar de que le gustaba mucho.

De una manera muy moderna, y en consonancia con las ideas que se plantean en este trabajo, el propio Magnus Carlsen es quién comienza a darles clases online a Homero para que este no pierda su pasión por el juego, y finalmente logre vencer a su padre en una partida de ajedrez.

A medida que el capítulo avanza, es el propio Carlsen quien le dice a Homero que debe enfrentar a su padre en una *batalla final*, y de esta manera, tal como hizo con el propio Magnus Carlsen Invitational que estamos analizando en este trabajo, Carlsen se dispone a organizar el *match* entre Homero y su padre, el cual es retransmitido por *streaming* en Internet y genera una gran expectación en todo el público, que se reúne en la *Taverna de Moe* para ver el gran desenlace del encuentro:



"Imagen 36: La partida definitiva entre Homero y su padre es seguida por muchos aficionados vía *streaming*"

Este episodio de los Simpsons es, entonces, otro gran ejemplo de esta idea de creación de comunidades a partir de la retransmisión en vivo vía *streaming*, y como la figura de Magnus Carlsen es un revulsivo necesario para el impulso del deporte-ciencia.

## 5. CONCLUSIÓN:

**“Los videojuegos y las comunidades en verdad están relacionadas: desde el principio, nos entretenemos juntos, en pequeñas tribus. Compartimos historias alrededor de la hoguera, cantamos y bailamos juntos. Nuestro primer entretenimiento fue compartido e interactivo a la vez” (Emmer Shear, fundador de la plataforma Twitch, 2019).**

Este trabajo se realizó con la premisa de analizar diferentes características que tiene el *streaming* y su importancia para la construcción de comunidades online. En este sentido, en el escrito se utilizó la definición de comunidades de Barry Wheelman (2005): “comunidad como redes de vínculos interpersonales que aportan sociabilidad, apoyo, información, sensación de pertenencia e identidad social”. Para este fin, se analizó la plataforma Chess24, la cual se autodefine de esta manera:

Para plantear la idea de “plataforma” se utilizó el concepto de expone Tarlton Gillespie (2010), la cual tiene múltiples significados: las plataformas son conceptos computacionales y arquitectónicos, pero pueden también entenderse de manera figurativa, en un sentido sociocultural y político, como espacios políticos e infraestructuras performativas. Una plataforma, antes que un intermediario, es un mediador: moldea la performance de los actos sociales, no sólo los facilita. (Van Dijck, J. 2016: 34).

Desde su surgimiento en 2014, Chess24 ha logrado constituirse como una visita obligada para todos los amantes del ajedrez debido a los atributos diferenciales que presenta, generando así una verdadera comunidad online la cual vemos plasmada dentro de la propia Chess24 como también en sus canales oficiales en Youtube y Twitch. Por esto decimos que el fenómeno Chess24 es de índole multi-plataforma. Dentro de estos atributos diferenciales de las plataforma Chess24 cabe mencionar los siguientes:

- **Actualidad del mundo del ajedrez a partir de la retransmisión vía *streaming* de los principales campeonatos a escala global.** Estas retransmisiones son narradas por los carismáticos comentaristas David Martinez y Jose “Pepe” Cuenca Jimenez, quienes transmiten la pasión por el

ajedrez de forma simpática y divertida. En términos de Eva Snijders (2017) estas novedosas retransmisiones de ajedrez constituyen una nueva forma de Storytelling.

- **Realización de partidas “Dicharachero”**: estas partidas son retransmitidas vía streaming, también, y enfrentan a uno de los jugadores del staff de Chess24 (tanto a los propios David Martínez y Pepe Cuenca, como a otros reconocidos jugadores a nivel mundial) con los usuarios premium de la plataforma, generando así una interacción y cercanía muy importante con su público ya que los comentaristas están interactuando constantemente con estos espectadores a partir.
- Dentro de la plataforma en sí, se le brinda al usuario la posibilidad de jugar partidas, torneos, consultar una base de datos mundial, acceso a video-series con reconocidos entrenadores, posibilidad de entrenar la táctica y estrategia en el “gimnasio ajedrecístico”, entre otras.

Chess24 tiene como premisa el modelo de “divertirse aprendiendo” por lo cual es muy importante el carisma de sus comentaristas dentro de sus retransmisiones. De esta forma, se logró generar fans de la plataforma:

“Los fans son espectadores excepcionales que convierten a sus series en objeto de culto, a partir de la colección y el archivo” (Jenkins, H, 2008). Ejemplo de esta emergente cultura de fans que se crea surgen, por ejemplo, la [cuenta de Twitter “Pepe Cuenca out of context”](#), en la cual un grupo de fans recopila los mejores relatos y anécdotas de su querido comentarista.

Para graficar los inicios de la interactividad y la generación de comunidad, Emmer Shear (2019) plantea una idea de escasez de contenido propia del siglo XX a partir de la analogía de los cafés de Viena de aquel siglo:

“Viena en el siglo XX era famosa por su cultura de los cafés. Uno de los grandes impulsores de esa cultura de los cafés eran unos caros periódicos, difíciles de obtener, y por esa razón, la gente iba a la cafetería para leer allí un ejemplar gratuito

y compartido. Una vez que estaban en el café, conocían a más gente que leía el mismo periódico, hablaban, compartían ideas y formaban una comunidad”.

Este modelo de comunidad e interacción de tipo analógico que vemos en este ejemplo fue de a poco cayendo a partir de la emergencia de la tecnología y su paulatina inserción dentro del hogar. Shear (2019) cita la cuestión de la televisión por cable, que con los avances tecnológicos disminuía su precio y era accesible para cada vez más gente, lo cual deterioraba, por ejemplo, la figura del bar como lugar de encuentro en el cual los fanáticos de un equipo iban a encontrarse y disfrutar un momento con gente que comparte los mismos intereses que ellos. Otros miembros de su comunidad.

Ahora bien, la televisión clásica y su grilla de programación tiene como objetivo apuntar a los mercados de masas, donde al existir un tiempo acotado para mostrar su contenido se inserta dentro de una lógica de escasez. Anderson en “La economía Long Tail: de los mercados de masas al triunfo minoritario” (2004) ejemplifica la escasez de la siguiente manera:

“La escasez requiere productos de gran popularidad. Si hay muy poco espacio en los estantes de las tiendas, en la radio o en la televisión, solo es posible llenarlo con los artículos que se venden mejor”.

Anderson opone esta idea de escasez con la de abundancia, propia de nuestro siglo XXI, donde ya vemos insertado al Internet dentro de nuestra cultura. De esta forma, Anderson postula el concepto de la “Larga Cola”, muy importante para entender la proliferación de productos de consumo minoritario dentro de la gran red que es Internet. Este modelo se llama “Distribuciones de Larga Cola” porque “el extremo inferior de la curva es muy largo en relación con el extremo superior”, dando así nuevas oportunidades de mercado hasta antes inexploradas y que, en conjunto, constituyen una “gran feria”. Las 3 principales ideas de la Larga Cola son las siguientes:

1. La larga cola de productos disponible es mucho más extensa de lo que imaginamos
2. Ahora esos productos son económicamente accesibles
3. Todos estos pequeños nichos, cuando se suman, pueden crear un mercado significativo.

El principal efecto de todas estas formas de conexión de “larga cola” es el acceso directo e ilimitado a la cultura y a los contenidos de todo tipo, desde las tendencias generales de la sociedad hasta los movimientos clandestinos más marginales.

### 5.1. Surgimiento del modelo Chess24 en la dinámica del Long Tail:

Dentro de este nuevo esquema de abundancia de tipo digital es que se puede insertar un producto como es una plataforma dedicada al mundo del ajedrez como lo es Chess24. Este ecosistema ajedrecístico históricamente no ha tenido un espacio relevante dentro de los contenidos de los diferentes medios de comunicación.

Dentro del modelo de televisión clásica mencionamos el ejemplo del programa de español “En Jaque” retransmitido por la TVE1 -Televisión Española 1- que constó solamente de 39 episodios entre 1990 y 1991). Al no apuntar a un mercado de masas, este tipo de programas televisivos son prisioneros de las lógicas conservadoras de las economías previas al siglo XXI.

En este sentido, durante el siglo XX los aficionados al ajedrez de todo el mundo solamente contaban con la posibilidad de recurrir al medio gráfico para enterarse de las novedades de los principales campeonatos internacionales del juego-ciencia. Estas publicaciones, por ejemplo, eran difíciles de conseguir en América Latina y mucho más aún si uno quería contar con la última edición...

Lo que si tenía más visibilidad eran las finales de los diferentes Campeonatos del Mundo, torneo que enfrenta al poseedor del título mundial contra al aspirante oficial al título mundial, quien suele ser siempre uno de los mejores jugadores del mundo. El seguimiento de la “actualidad del mundo del ajedrez” era muy difícil de hacer efectivo, ya que no se le daba la suficiente importancia en los periódicos o bien porque las revistas especializadas no realizaban una gran cantidad de ejemplares ni tampoco tenían la suficiente difusión para ser vendidas de forma masiva.

Evidentemente, mucho más lejana era la idea de enfrentarte mano a mano contra alguno de los mejores jugadores del mundo, como sucede en los Dicharacheros de Chess24: una novedosa forma de relación entre fans y sus respectivos ídolos, que hoy en día es posible gracias a la sociedad en red, en la cual todos estamos conectados socialmente, incluso estando geográficamente distanciados.

En este sentido, en el trabajo se retomó la definición de Sociedad Red de Manuel Castells (2014):

Una sociedad red es una sociedad construida en torno a redes personales y corporativas operadas por redes digitales que se comunican a través de Internet. Y cómo las redes son globales y no conocen límites, la sociedad red es una sociedad de redes globales. Esta estructura social propia de este momento histórico es el resultado de la interacción entre el paradigma tecnológico emergente basado en la revolución digital y determinados cambios socioculturales de gran calado. (Castells. 2014:12).

## 5.2. El ajedrez en tiempos de pandemia y la realización del Magnus Carlsen

### Invitacional:

Según Eric Rosen (2020), el ajedrez tuvo algunos momentos icónicos que han impulsado la popularidad de este juego, a saber:

- “El match del siglo”: fue un enfrentamiento por el título mundial del año 1972 entre Bobby Fischer (Estados Unidos) y Boris Spassky (Rusia) en plena Guerra Fría con un contexto de tensión política que se trasladó hacia el pleno desarrollo del evento, lo cual le dio mucha relevancia.
- La derrota en 1996 del campeón mundial Garry Kasparov frente a Deep Blue, un ordenador creado por IBM. Este es un acontecimiento histórico en cuanto a la relación de las máquinas con los humanos.

El problema según Rosen es que, quitando estos sucesos icónicos, el ajedrez siempre ha sufrido una falta de “promoción de marketing”, lo cual está en clara relación con su poca presencia en los medios de comunicación tradicionales durante el siglo XX.

En la actualidad, la gran figura del ajedrez a nivel mundial es el campeón del mundo Magnus Carlsen. Para nuestros fines, retomamos la descripción que hizo la revista Forbes sobre el propio Carlsen, donde se lo considero una de las personas mas influyentes del mundo menores a 30 años:

“Carlsen es un gran maestro de ajedrez y el actual campeón del mundo, siendo 4 veces vencedor del título mundial y ganando así una bolsa que excede el millón de dólares. Ha sido, en 2010, la persona más joven en ser número 1 del ranking,

logrando el 2014 el ranking más alto de la historia. Nombrado por la revista Time como una de las personas más influyentes del mundo, Carlsen también ha lanzado su popular aplicación de ajedrez (Play Magnus) que permite a jugadores de todo el mundo enfrentarse a él a través de sus edades”.



"Imagen 37: La alianza estratégica entre Chess24 y PlayMagnus, la principal compañía del campeón del mundo Magnus Carlsen"

No quedan dudas que en la actualidad Magnus Carlsen es la figura más importante que tiene el mundo del ajedrez. Desde marzo de 2019, la propia aplicación Play Magnus y Chess24 realizaron una alianza estratégica, haciendo que el propio Magnus Carlsen sea inversor de la plataforma que hemos analizado en este trabajo. Acercándonos un año en el tiempo, en marzo de 2020 una pandemia internacional “detiene” el mundo por unos meses, generando así que la gente se encuentre confinada en sus casas a partir de la propagación del coronavirus. En este contexto surge el Magnus Carlsen Invitational, el torneo de ajedrez online más importante de la historia, el cual ha sido realizado íntegramente en la plataforma Chess24, desde el 18 de abril al 3 de mayo de 2020. Y retransmitidos por los canales oficiales en Youtube y Twitch, claro. Este torneo fue analizado dentro de este escrito ya que es un gran punto de confluencia de los tópicos principales sobre los cuales ha girado este trabajo, a saber:

- **Retransmisión vía streaming:** Al igual que los principales torneos de ajedrez presenciales a nivel mundial, este también fue retransmitido en vivo por los canales de Chess24 (tanto en Youtube como en Twitch).
- **Boom del ajedrez online a raíz del coronavirus:** Una pandemia global canceló una gran cantidad de eventos deportivos, conciertos, etc. conduciendo más gente a buscar online nuevas formas de entretenimiento en Internet, generando así un crecimiento exponencial de la cantidad de usuarios que juegan partidas en internet diariamente.
- **Construcción de comunidades e interacción con la audiencia:** El contenido de las retransmisiones del Magnus Carlsen Invitational fue directo al grano, sin grandes esperas: el enfrentamiento de los mejores jugadores del mundo, en un formato entretenido y dinámico, que daba el tiempo justo (en la media hora que duraba cada partida) que la audiencia interactúe con los comentaristas, dando sus opiniones y expresando sus dudas para así derivar en la fase final de la partida, ajedrecísticamente más *pochoclera* en la cual los jugadores tienen poco tiempo y por ende hay mucha acción y gran divertimento.

La retransmisión del evento alcanzó altos récords por número de espectadores, que alcanzaron un pico de 115.000 en la final entre Carlsen y Nakamura. Decenas de miles de personas lo vieron también en otros lugares.

Con todas las cifras de televisión e internet combinadas, se calcula que 100 millones de personas tuvieron sus ojos en el Magnus Carlsen invitational en algún momento durante el evento, un número sorprendente para lo que es el ajedrez.

### 5.3. Consideraciones finales:

Internet vino decididamente a cambiar nuestras formas de relación entre los diferentes grupos sociales. Cada uno tiene la oportunidad de interactuar en diferentes hogueras con otras personas con las cuales comparte algo: una necesidad, un deseo o un interés.

Cada vez se prenden más hogueras sobre las cuales un grupo de personas puede sentarse alrededor y contar sus historias. Cada tema tendrá su hoguera que permita crear vínculos con personas de todo el mundo.

Las barreras geográficas desaparecen, y uno puede interactuar en tiempo real con personas que no conoce (personalmente), sobre temas que realmente le apasionan o interesan, pero que históricamente no le han dado lugar en los medios de comunicación tradicionales por no ser un contenido dirigido a un público de masas. Imaginemos si sumamos todas estas pequeñas hogueras alrededor del mundo... Se abre realmente un gigante abanico de diferentes comunidades a las cuales hoy en día el Internet les ha posibilitado que tengan una voz.

Evidentemente, este proceso de construcción de comunidades a partir de retransmisiones en vivo ha tenido un revulsivo enorme en la pandemia por coronavirus que hizo que la gente tenga que confinarse dentro de sus casas.

Estar separados espacialmente es similar a lo que pasó cuando la gente dejó de asistir a los bares a ver los partidos de sus equipos, porque podía verlo desde el televisor de su casa, siguiendo la línea argumentativa de Shear (2019).

En este contexto la gente comenzó a buscar nuevas posibilidades de esparcimiento y diversión. Y aquí es donde los juegos como el ajedrez han sido de gran ayuda y se han visto tan acrecentados en su cantidad de usuarios.

Los juegos son intrínsecamente sociales. El ajedrez es intrínsecamente social. Y por eso es que necesita ser narrado de una forma que sea cercana al público. A su público. Escuchar que es lo que quiere su público, como le gusta que lo traten.

El propio Magnus Carlsen hace más de 3 años que noto la potencialidad que tiene el streaming para el ajedrez. Esto se puede ver claramente a partir de su presencia en un episodio de los Simpsons, en la cual la “superfinal” entre Homero y su padre es retransmitido vía *streaming* para todo Springfield con los comentarios exclusivos del propio Magnus Carlsen.

Algunos creerán que esto es coincidencia. Yo creo solemnemente que no, y considero que Carlsen entiende hace mucho como se comportan las comunidades online tejidas en torno al ajedrez, por lo que ese episodio de los Simpsons fue un puntapié inicial. Un primer acercamiento de cómo interactuar de forma correcta con “su porción de la cola larga”.

De esta forma, en el 2020 y a partir del confinamiento por coronavirus, se da este “boom del ajedrez online”, que lo pone como firme ganador, ya que es el único deporte, junto al bridge, que pudo adaptar sus actividades para continuar de alguna manera alternativa.

Y vaya manera alternativa que idearon la alianza de Chess24 junto a PlayMagnus. Con el nombre de “Magnus Carlsen Invitational” crearon un mega evento de ajedrez en el cual confluyen todas las cuestiones que venían trabajando desde la fundación de ambas plataformas allá por el 2014: la puesta en marcha de contenido digital de ajedrez, la construcción de comunidades online y la retransmisión en vivo vía streaming.

Una suma de ingredientes que dio como resultado un producto final hecho a la medida del público perteneciente a su comunidad: Encuentros de 30 minutos como máximo en los que daba el tiempo justo para la introducción a la partida por parte de los comentaristas, un espacio intermedio en el cual se daba crucial importancia a la interacción con los espectadores, para desembocar en los últimos minutos del encuentro, en los que los jugadores cuentan con segundos en su reloj, que es acción y diversión garantizada. Y más a partir de los comentarios de Pepe Cuenca y David Martínez, que vaya si saben generar esta nueva forma de *storytelling*, esta nueva forma de narración que tanto gusta en su público en particular.

Personalmente, creo que es muy importante la existencia de estas comunidades en línea, poder ser parte de un grupo al cual queremos pertenecer. Ver a Internet como un lugar donde se puedan forjar vínculos a partir de intereses compartidos.

Ojalá sigan apareciendo hogueras, así ninguna pandemia podrá apagar el fuego de personas organizadas en torno a un bien común.

**Gracias por leer este trabajo. Me retiro con el deseo firme de que todos logren encontrar una comunidad, sea físicamente o en la red, en el cual puedan sentirse identificados y poder compartir con personas afines su tiempo, que es lo más valioso que tenemos las personas en nuestras vidas.**

**Un fuerte abrazo,  
Gianluca Odasso.**

## Bibliografía:

- Álvarez Monzoncillo, J (2011). La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios. Fundación Telefónica. Disponible en <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/la-television-etiquetada-nuevas-audiencias-nuevos-negocios/82/>
- Anderson, C (2007). The long tail: How endless choice is creating unlimited demand. Random house.
- Berzosa, M (2017). Youtubers y otras especies: El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales. Fundación Telefónica. Editorial Ariel S.A.
- Castells, M (2001). La galaxia Internet. Madrid: Areté.
- Castells, M (2005). “Innovación, libertad y poder en la era de la información”. *Guión de presentación de Manuel Castells en el V Foro Social Mundial*.
- Castells, M (2009). Comunicación y poder: El poder de la sociedad en red. Alianza Editorial, Cultura Libre, págs. 50-71. Madrid.
- Castells, M (2014). “El impacto de Internet en la sociedad: una perspectiva global” en “C@MBIO: 19 ensayos fundamentales sobre cómo Internet está cambiando nuestras vidas”. Publicación de BBVA Open Mind. Disponible en <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/el-impacto-de-internet-en-la-sociedad-una-perspectiva-global/>
- Copié, J (2007). Historia del ajedrez argentino. Tomo 1. Buenos Aires. De los cuatro vientos editorial.
- Jarvis, Jeff (2009). ¿Y Google cómo lo haría?. Barcelona: Grupo Planeta.
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós. Introducción: “Adoración en el altar de la convergencia”.
- Jenkins, H. (2009). Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración. Paidós.



[lid=lwAR2z-ga6wGoeVcWmUW5Af-LTKp1RxHujggSUjXJcKnKTRFh85fbVdSSYli](https://www.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez)

- Sitix web: [https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n\\_Internacional\\_de\\_Ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Federaci%C3%B3n_Internacional_de_Ajedrez)
- Sitix web: <https://www.lavanguardia.com/opinion/20200118/472937590818/la-nueva-sociedad-red.html>
- Sitix web: <https://www.lavanguardia.com/opinion/20200118/472937590818/la-nueva-sociedad-red.html>
- Sitix web: [https://www.ted.com/talks/emmett\\_shear\\_what\\_streaming\\_means\\_for\\_the\\_future\\_of\\_entertainment/transcript?language=es](https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment/transcript?language=es)
- Sitix web: [https://www.ted.com/talks/garry\\_kasparov\\_don\\_t\\_fear\\_intelligent\\_machines\\_work\\_with\\_them#t-908829](https://www.ted.com/talks/garry_kasparov_don_t_fear_intelligent_machines_work_with_them#t-908829)
- Sitix web: <https://telos.fundaciontelefonica.com/esports-pasado-y-presente-de-las-competiciones-de-videojuegos/>
- Sitix web: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero106/cambios-y-nuevos-retos-para-la-industria-de-la-musica-en-espana/>
- Sitix web: <https://www.xataka.com/otros/ajedrez-quiere-ser-espectacular-magnus-carlsen-revoluciona-torneo-online-elite-partidas-rapidas>
- Sitix web: <https://www.xataka.com/servicios/twitch-esta-transformando-ajedrez-deporte-mucho-dinamico-entretenido-que-fallos-no-importan>
- Sitix web: [https://esports.as.com/industria/esports\\_0\\_1117988194.html](https://esports.as.com/industria/esports_0_1117988194.html)

- Sitix web:  
[https://retina.elpais.com/retina/2020/05/07/talento/1588850985\\_184740.html](https://retina.elpais.com/retina/2020/05/07/talento/1588850985_184740.html)
- Sitix web:  
[https://retina.elpais.com/retina/2020/01/28/tendencias/1580204600\\_077584.html](https://retina.elpais.com/retina/2020/01/28/tendencias/1580204600_077584.html)
- Sitix web:  
[https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena\\_0\\_C7D1PFHA4.html](https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena_0_C7D1PFHA4.html)
- Sitix web: [https://twitter.com/tvtop\\_es](https://twitter.com/tvtop_es)
- Sitix web:  
[https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena\\_0\\_C7D1PFHA4.html](https://www.clarin.com/deportes/revolucion-ajedrez-juego-milenario-exploto-cuarentena_0_C7D1PFHA4.html)
- Sitix web:  
<https://chess24.com/es/informate/noticias/historia-del-magnus-carlsen-chess-tour>
- Sitix web:  
<https://chess24.com/es/informate/noticias/chess24-play-magnus-se-fusionan>
- Sitix web:  
<https://www.chess.com/es/news/view/magnus-carlsen-ensena-a-jugar-a-ajedrez-a-homer-simpson-4438>

## Anexo:

### **Entrevista con David Martínez, director de Chess24 en español:**

Realizada en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires el día 6 de diciembre de 2019.

- ¿Cuál es tu rol actual dentro de Chess24?

Mi rol es el de director de Chess24 en español, pero digamos que a partir del último año ya estoy ayudando en otras parcelas, en otros idiomas, intentando que cosas que han funcionado en español funcionen en otros idiomas.

Esto es porque en español siempre hemos intentado innovar mucho más de lo que han hecho en inglés... Técnicamente soy el director de Chess24 en español, pero actualmente me ocupo de casi todo.

- ¿Hay algún director por cada idioma?

Digamos que no hay un director. Realmente es gente que realiza contenido, por ejemplo, en inglés Jan Guftafsson, el SEO en alemán... en francés sí que tenemos a Laurent Fressinet en el mismo rol de director.

Quizás mi rol no acaba de existir en los otros idiomas, que se ocupe de todo: Yo subo desde los videos para las series, las redes sociales, hago las retransmisiones, etc.

- ¿Cuándo se comenzó a retransmitir, y porque comenzaron con esa práctica?

La idea era llegar a la gente. Habíamos creado al principio la página, y no nos veía nadie... Entonces se nos ocurrió empezar a retransmitir torneos de una forma más seria, en formato video (solamente había en audios en otras páginas) y hacerlo también más divertido. Esto fue en 2014, en el principio de la página.

- ¿Tienen alguna retransmisión TOP?

La que más gente ha tenido han sido los desempates por el título mundial entre Magnus Carlsen y Fabiano Caruana (noviembre 2018), pero también la final mundial 2016 entre Magnus Carlsen y Sergey Karjakin lo recordamos como nuestro primer bombazo, y nos dio gran visibilidad. Sin dudas los desempates por el título mundial son los videos que más gente atraen.

- ¿Cómo es el proceso para retransmitir un torneo dentro de la plataforma?

El proceso es muy fácil: Si el organizador se pone en contacto con nosotros y nos manda el archivo PGN (NdE: formato donde se guardan las partidas de ajedrez para la base de datos) se lo dejamos gratuitamente. Nos tienen que dar la información de

los jugadores y el calendario de las partidas, y con eso ya está: lo ponemos de máxima facilidad para que la gente pueda verlo en Internet.

- ¿Cómo es el caso de los analistas “temporales”, por ejemplo, los de las finales del campeonato paraguayo?

Ellos son analistas que nos dicen que harán retransmisiones por su cuenta, y entonces lo ponemos ahí. No es una alianza, simplemente amistad

- ¿Qué busca generar Chess24 en quienes ven sus retransmisiones?

**Emociones, ganas de jugar al ajedrez.** Nuestra prioridad es que la gente que está vea mucho más, y también atraer a mucha gente que no se pensaría que terminaría jugando o siguiendo torneos de ajedrez.

- ¿Cuál es la importancia de la relación con los niños en todo esto?

Sí, es clave. Una buena idea fue una publicidad que lanzamos para promocionar la plataforma[22], en la cual me encuentro hablando con un niño y su padre en una playa.

En España se está dando clases en los colegios, creo que en otros países también se está dando. Queremos que se mantenga esta idea.

Además, con la publicidad queremos que la gente se enganche con nuestro canal de YouTube y que les guste el contenido, y a partir de ahí se dedique un poco más al ajedrez.

- En cuanto al rol de Pepe Cuenca, ¿siempre llegó al público de igual manera?

No, para nada. De hecho, Pepe Cuenca entra como traductor de alemán. Cuando empezamos a hacer videos en *streaming* fue mejorando su faceta de comentarista poco a poco, hasta que le surgió meterse de lleno en este personaje que tanto gusta a los espectadores. Esta faceta le surgió bastante rápido.

- ¿Cuál es la alianza con PlayMagnus, la empresa de ajedrez del campeón del mundo Magnus Carlsen?

Hemos realizado una fusión: somos la misma empresa con PlayMagnus, y también Chessable. Nos viene muy bien para compartir datos, para crecer, para llegar a todas partes... Nos ha venido muy bien para crecer.

A partir de esta alianza, Carlsen pasa a ser inversor de la misma empresa.

- Entrenamiento y ordenadores: ¿Cómo consideras que ayudan las nuevas plataformas al entrenamiento de los jugadores?

Ayudan muchísimo. Hay una generación joven que está más acostumbrada a ver videos que a leer libros, y que la idea de los videos quedan muy bien.

Somos capaces de preparar a gente en 7,10 minutos bastante seriamente. Luego hay gente que eligen ver series más largas de una hora, por encima de leer un libro. Creo también que hoy en día la posibilidad de estar con tu móvil en un tren o colectivo con tus auriculares estudiando ajedrez... Da unas facilidades muy grandes visualmente, y esto logra que haya más gente estudiando ajedrez, esto es algo que me gusta: No solamente aumentar la cantidad de gente que juega, sino que también se juegue mejor, y eso lo percibo claramente: Hay mucha gente que me dice que a partir de Chess24 la gente en los torneos está mejor preparada.

- Desde el rol del entrenador, ¿no te da un poco de miedo que el proceso de aprendizaje se torne muy pasivo a partir de los videos?

Yo en todas mis series digo: Para aquí el video y busca por ti mismo las mejores ideas. Al ajedrez se aprende a jugar mejor de forma activa: tenés que hacerte preguntas y tratar de resolverlas por ti mismo.

- ¿Los ordenadores reemplazan a los entrenadores?

Los ordenadores ayudan muchísimo a los entrenadores y a los jugadores, claro. Es un arma vital que tenemos, una herramienta básica que lo que hace es ayudarnos mucho para la preparación de partidas, ya que nos ahorra muchísimo tiempo; también sirve para buscar posiciones de entrenamiento, interesantes. Hoy en día, yo mismo no podría entrenar sin la ayuda del ordenador, es crucial.

- ¿Qué es la Copa Dicharachera?

Es un torneo organizado por Chess24 en el cual se enfrentan 132 jugadores de los mejores del mundo, con la particularidad que deben comentar sus partidas en vivo por YouTube. El formato es eliminación directa, y pasará de ronda el jugador que llegue primero a las 9 victorias.

Más que la competición queremos eso: que se genere un contenido divertido y entretenido para enganchar al público. Mi futuro de Copa Dicharachera es que solamente se enfrenten comentaristas, un duelo de estilo de comentaristas: algunos serán divertidos, otros serán didácticos, pero quiero primar el comentario por encima del resultado. Creo que la cuestión de la diversión es clave para el ajedrez.