



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

“TRABAJO DE GRADO”

MAGAZINE RADIOFÓNICO DE FANTASY BASEBALL

Autor:

CARRERO, Miguel

Tutor:

FUENMAYOR, Carlota

Caracas, Abril 2016

Índice de Contenido

<u>Contenido</u>	<u>Página</u>
Índice de Contenido	ii
Resumen	iii
Capítulo I. INTRODUCCIÓN	4
Capítulo II. MARCO TEÓRICO	7
1. Béisbol. Evolución de un pasatiempo	7
2. La Radio: medio que habla béisbol	12
3. Deportes de fantasía. Nacimiento del otro fenómeno	17
4. El magazine: género radiofónico	35
Capítulo II. MARCO METODOLÓGICO	42
1. Diseño de la investigación	42
2. Información general de la Pieza	52
3. Guión técnico (Pauta)	59
4. Presupuesto y Análisis de Costos	64
Capítulo IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
Capítulo V. BIBLIOGRAFÍA	70
Anexos	72

Resumen

Tras la aparición del pasatiempo conocido como béisbol de fantasía, los distintos medios ven la necesidad de ofrecer sus contenidos en sus plataformas. Los deportes de fantasía se popularizan y se convierten en una industria de billones de dólares. Este trabajo intenta mostrar la cobertura mediática de la disciplina alternativa a través de programas de radio circunscritos al género audiovisual del magazine.

Palabras Claves: Radio, Magazine; béisbol, fantasía, deportes.

Abstract

After the appearance of a hobby known as fantasy baseball, several media see the need to offer their content on their platforms. Fantasy sports become popular and become a billion dollar industry. This paper aims to show the media coverage of an alternative discipline through radio shows confined to audiovisual genre of magazine.

Keywords: Radio, Magazine; fantasy, baseball, sports.

Capítulo I

INTRODUCCIÓN

Con la llegada de los deportes, una parte de la población comenzó a desarrollar empatía por ciertos equipos o jugadores. Al aumentar su afición, o “amor”, por determinado equipo, estos individuos quisieron ver, emular, o incluso, ser como los atletas de sus equipos favoritos

Desde las “caimaneras” —o juegos informales—, los juegos de tarjetas coleccionables de deportistas, hasta el seguimiento de los partidos por televisión, radio u otro medio. Los aficionados han querido nombrar, jugar, entrenar o dirigir a sus equipos. Ves todos los juegos porque estás persiguiendo a los peloteros de tu equipo.

En la actualidad, hay un número creciente de personas que “observan” el juego de su preferencia desde la pantalla de su computadora., o como dice el narrador, Carlos Feo, ven todos los juegos, porque están persiguiendo, específicamente, a “los peloteros” de su equipo, es decir, aquellos jugadores que

seleccionaron en su equipo de deportes de fantasía. Tal cual, como entrenadores o gerentes de su propio equipo de ensueño.

Las tertulias que hace unos 30 años comenzaron con la discusión entre amigos de quién haría mejor trabajo como dirigente de un equipo, hoy se ha convertido en uno de los pasatiempos más populares entre aficionados de los deportes.

Mientras que en Estados Unidos los deportes de fantasía, encabezados por el béisbol de fantasía, se convirtieron en una industria multimillonaria, en Venezuela este *hobby* da sus primeros pasos.

Muchos amantes del béisbol, deporte más popular de Venezuela, están involucrados con este fenómeno, pero no son correspondidos a la misma escala por los medios de comunicación nacionales. Si bien es cierto que el béisbol goza de una buena cobertura en los medios de comunicación, la historia es muy diferente con el béisbol de fantasía. Siendo vía *web*, una de las pocas maneras, que los aficionados venezolanos pueden acceder a contenidos de béisbol de fantasía. Además, casi la totalidad de la propuesta bibliográfica está restringida al idioma inglés, por lo

que es necesaria la traducción para el consumo de los hispanohablantes.

El creciente número de seguidores locales que demandan este tipo de contenidos, permite abordar el tema del siguiente Trabajo Especial de Grado. El cual, se realizará a través de la creación de un programa análisis de béisbol de las Grandes Ligas, con el particular enfoque de los deportes de fantasía.

De esta manera, el *Magazine Radiofónico de Fantasy Baseball* presenta al aficionado venezolano el compendio de informaciones del fenómeno conocido como béisbol de fantasía.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

1. Béisbol. Evolución de un pasatiempo

a. Génesis. Surgimiento del béisbol

Al hablar de béisbol de fantasía hay que destacar varios momentos claves. Evidentemente, la aparición o creación de la materia prima, es decir, el deporte del bate y la pelota.

Alan Schwarz en su libro "*The Numbers Game: Baseball's Lifelong Fascination with Statistics*" (2004; p. 4), revela los antecesores inmediatos la actividad, en los juegos ingleses de críquet y *rounders*.

Estos juegos llegaron y se expandieron por Estados Unidos propiciando muchas agrupaciones y variaciones en su práctica.

En la misma línea, Schwarz (2004), relata que en 1837, el club conocido como *Constitution of the Olympic Ball Club of Philadelphia*, jugaba una variedad conocida como *town ball*

donde un anotador tenía que llevar cuenta de los partidos jugados, fecha, nombres de los jugadores, puntos hechos, entre otros.

El juego de *town ball* y algunas otras variaciones que se practicaban en Estados Unidos se asociaban con actividades de recreación para niños, aunque también era practicado por una buena cantidad de adultos.

El momento determinante, se produce como la iniciativa de un grupos de entusiastas, al decidir convertir las actividades con bate y pelota en algo más complejo y elaborado para ser jugado por adultos.

Definitivamente Nueva York sería la cuna del béisbol moderno, siendo el lugar donde se da una serie condiciones que permiten el desarrollo del deporte. La gente buscaba nuevas y excitantes distracciones y el librero Alexander Cartwright intentó dar a la propia un impulso que la llevaría al siguiente nivel: convertir el pasatiempo en deporte.

Alexander Cartwright y sus *New York Knickerbockers* codificaron el primer conjunto de reglas: las bases estaban fijadas 42 pasos (aproximadamente 90 pies de la actualidad)

de distancia, los bateadores tenían tres *strikes* y los equipos tres *outs*, y el juego terminaba cuando un equipo anotaba su "ace", o carrera, 21. (p. 4)

El primer juego de béisbol moderno enfrenta a los *Knickerbockers Base Ball Club* con los *New York Nine* en 1845, y se realiza bajo las *Knickerbocker Rules* —una lista de reglas que sirvieron de estatutos y punto de partida para la evolución de la forma moderna del juego. "Tomó algunas semanas para que el primer cuadro de resultados —inicialmente llamado "abstracto"— apareciera en el *New York Morning News* el 22 de octubre de 1845". (p. 4)

Mientras el librero Alexander Cartwright participaba en diversos juegos de bate y pelota con las *Knickerbocker Rules* como reglamento, la prensa difundía los acontecimientos del deporte que daba sus primeros pasos. De esa manera, comenzaba también la cobertura mediática del deporte ahora conocido como béisbol.

b. Evolución. Béisbol como fenómeno mediático

A mediados del siglo XII, una nueva práctica estaba llamando la atención del pueblo neoyorquino, que se reunía en los nuevos espacios destinados para el disfrute de la actividad. Los mejores equipos de béisbol de la ciudad podían reunir miles de espectadores en los nacientes campos de juegos, y la prensa comenzaba a hacer eco en sus páginas. Según la obra de Alan Schwarz (2004), el 18 de agosto de 1958 , el *New York Herald* publicó en la página cuatro un evento en particular.

EL GRAN JUEGO DE BÉISBOL—ALL NEW YORK VS. ALL BROOKLYN, decía el titular, del seguido por dos largos párrafos. Los mejores jugadores de Nueva York y Brooklyn, representando las ciudades separadas ansiosos de probar su ánimo contra la otra, han efectuado una exhibición de béisbol, un nuevo deporte, descendiente del críquet (p. 2)

Además la nota proseguía con informaciones de los espectadores, el resultado y un gráfico que resumía la actuación de los jugadores participantes.

BROOKLYN			NEW YORK		
Names.	H.L.	R's	Names.	H.L.	R's
Masten, catcher	3	4	Van Cott, pitcher	2	1
Pidgeon, pitcher	5	3	De Bost, catcher	3	0
Oliver, second base	3	3	Gelston, short	2	3
M. O'Brien, third base	4	2	Bisby, first base	4	0
Pearce, short	2	4	Pinckney, second base	3	1
P. O'Brien, left field	2	3	Davis, centre field	4	0
Grum , right field	1	6	Marsh, third base	3	1
Manolt, centre field	4	2	Tooker, left field	3	1
Price, first base	3	2	Hoyt, right field	3	1
Total		29	Total		8

Runs Made In Each Inning.

	1st.	2nd.	3rd.	4th.	5th.	6th.	7th.	8th.	9th.	
Brooklyn	6	0	5	6	2	3	4	2	1	—Total 29
New York	2	0	1	0	0	0	1	0	4	—Total 8

Henry Chadwick, citado por Schwarz (2004), recordaba que *"el juego se estaba jugando fuertemente en ambos lados y miraba con un interés más profundo que cualquier partido de bases y bola que había visto"* (p.4). Chadwick era un reportero de críquet, que adoptó al béisbol y pronto se convirtió en uno de sus mayores predicadores. "El padre del béisbol" como llegó a ser conocido, Chadwick –inglés de nacimiento– dedicó medio siglo a escribir sobre ese nuevo deporte llamado béisbol,

diseñando nuevos sistemas de anotación, cuadros de resultados, estadísticas, y más.

Sin embargo, el trabajo de la prensa escrita no fue suficiente para hacer trascender al deporte. Fue décadas más tarde, con la llegada de la radio que el béisbol de Estados Unidos pudo masificarse. La radio daba nacimiento a una nueva manera de comunicar los contenidos al cambiar la manera en que se realizaba la cobertura mediática de los eventos, tanto para sí misma, como para la prensa escrita, al atacar las limitaciones que esta última presentaba. Décadas más tarde, la radio experimentaría cambios similares con la llegada de la televisión y otras invenciones.

2. La Radio: medio que habla béisbol

Con el béisbol alcanzando el profesionalismo y pasada la primera generación de periodistas deportivos de la disciplina llega una nueva etapa para el deporte con la aparición de la radio.

Lew Freedman (2015), en su publicación "*The 100 Most Important Sporting Events in American History*", indica que la primera transmisión radiofónica de un evento deportivo tiene

lugar el 6 de septiembre de 1920. "Ese año el campeón de los pesos pesados Jack Dempsey defendía su título contra Billy Miske en Benton Harbor, Michigan, y la estación de radio WWJ de Detroit, que se mantiene vigente, transmitió la pelea" (p. 23).

De la misma manera, Freedman (2015), aporta que la primera transmisión de un partido de béisbol data del 5 de agosto de 1921 por parte de la estación —también estadounidense— KDKA. "El juego presentó a los Piratas versus los Filis de Filadelfia, y Harold Arlin fue el hombre en el micrófono" (p. 24). Un poco después, la estación WJZ, transmitió por primera vez una Serie Mundial. Esta fue Yanquis de Nueva York contra Gigantes de Nueva York.

"La radiodifusión del béisbol cambió los hábitos de los fanáticos" (Freedman, 2015; p. 24). La primera opción siempre fue asistir a los juegos, pero no siempre había boletos suficientes, y no todo el mundo podía ir a los partidos que quería.

En muy poco tiempo, la propuesta radiofónica se vio ampliada ofreciendo retransmisiones de las diversas disciplinas deportivas.

Producto de ese fenómeno, y la masificación del deporte, la manera de ofrecer contenidos radiofónicos de béisbol sufre una

modificación y ya no se trata exclusivamente de la mera retransmisión del evento como tal, sino que además abarca nuevos métodos de abordar el tema y ofrecer nuevas perspectivas a los radioescuchas.

Por ese motivo, los programas deportivos radiofónicos de la actualidad generan contenidos particulares a través de las técnicas y métodos contemporáneos, atendiendo así las necesidades comunicativas propias y los gustos del oyente.

Posteriormente a las transmisiones en vivo de los eventos deportivos de distintas disciplinas desde el lugar de los hechos, la radio deportiva se ve en la necesidad de renovación. En la prensa escrita se publicaban análisis estadísticos y los otros géneros de radio comenzaban a segmentar y experimentar con nuevas maneras de ofrecer los contenidos.

Además, en 1937 hace su aparición la emisora de Frecuencia Modulada (FM). Aunque en América Latina se instalaron un poco más tarde. Particularmente en Venezuela, donde se conocería la FM hasta un par de décadas más tarde. “En 1987, año en que se promulgaron las disposiciones legales

que regulaban estas transmisiones, apenas existía en el país una estación FM instalada en 1974: La Emisora Cultural de Caracas (97.7 FM)" (Villamizar Durán, 2005; p. 28).

a. Radio deportiva en Venezuela

De esa manera, la radio deportiva fue incorporando nuevos aspectos para ir más allá de la mera retransmisión. Aparecieron nuevos programas después de los partidos: noticias, informes y por supuesto, programas de análisis.

El texto de Julio Cabello "La radio: su lenguaje, géneros y formatos" (1986), afirma que en Venezuela, las primeras transmisiones radiofónicas de eventos deportivos se realizaron en la década de los 40, con el hipismo: "La emisora AYRE fue la encargada de transmitir carreras de caballos a instancias del gobernante de turno, Juan Vicente Gómez, poseedor de varios ejemplares de competencia". (p. 91).

En la estación 1-BC las primeras transmisiones de deportes tienen lugar 4 meses después de su inauguración. "Fue exactamente el 22 de marzo de 1931, cuando se narra la pelea

por el título mundial peso welter entre el puertorriqueño Peter Martin y el norteamericano Tommy White" (p. 91). La voz del remoto que se originó en el Nuevo Circo de Caracas era la de Esteban Ballesté.

Cabello (1986), indica que "al mes siguiente, el mismo narrador inicia las transmisiones del campeonato de béisbol con el partido entre Magallanes y Royal". (p. 92).

Luego aparecen los programas de comentarios deportivos. "En 1932 encontramos "Viaje a la Estratosfera del Deporte", en la 1-BC, patrocinado por Ovomaltina, el Alimento de Campeones", en la voz de Miguel Acosta Saignes, especializado en boxeo y béisbol" (p. 92).

De esa manera, continuaría el transitar de los programas deportivos en la radio venezolana. Entre los más destacados, se pueden mencionar La Cabalgata Deportiva Gillette y Monitor Hípico.

b. Magazine deportivo en la radio

Según la publicación de Neil Best (2011, *Columnists*) para el portal de *Newsday*, el primer programa de radio deportiva que se puede considerar *magazine* fue el *talk show* moderado por el locutor estadounidense Bill Mazer. Dicho programa hace su aparición en 1964 en la estación AM New York *WNBC*.

En 1981, gracias a los éxitos de varios programas y la recién fundada cadena de televisión por cable *ESPN*, se funda en Avon, Conneticut; la *Enterprise Radio*, primera estación radial exclusivamente deportiva. Aunque *EPN* –como también fue conocida– no se mantuvo al aire por mucho tiempo, tuvo un logro fundamental, hacer que la gente se interesara por emisoras de este estilo.

3. Deportes de fantasía. Nacimiento del otro fenómeno

El *Big Show* ha tenido muchos altibajos: polémicas y escándalos que amenazaron la integridad del juego y defraudaron a los aficionados. Afortunadamente, siempre aparecieron

factores —ya sea, internos o externos— que renovaron la fe de sus seguidores.

Uno de los escándalos más recordados, fue el de los “Medias Negras de Chicago”, en la Serie Mundial de 1918, que enfrentó a los Rojos de Cincinnati con los Medias Blancas de Chicago. En una nota publicada por ESPN se exponen los hechos. En la ocasión, jugadores del equipo patiblanco, liderados por *Arnold 'Chick' Gandil*, arreglaron la serie a cambio de ganar una buena suma de dinero. “Eddie Cicotte, Claude 'Lefty' Williams, Oscar 'Happy' Felsh, George 'Buck' Weaver, Charles 'Swede' Risberg, Fred McMullin y 'Descalzo' Joe Jackson fueron junto con Gandil los ocho implicados en el escándalo”. (Chàvez, 2005, ¶12)

Los jugadores implicados fueron vetados de por vida y la imagen del béisbol fue gravemente dañada. Además, dejaba el juego ‘*Shoeless*’ Joe Jackson, uno de los mejores jugadores del momento. Pero de manera simultánea, estaba emergiendo la figura de un joven llamado George Herman Ruth, Jr.,

Como la noticia del amaño de los Medias Negras inundó al béisbol durante la temporada muerta de 1920-1921, Lane

sostuvo que la pregunta más importante de cara al juego no era si Joe Jackson y sus compañeros de equipo habían aceptado los sobornos, sino más bien, "¿Puede *Babe* Ruth repetir?". (Schwarz, 2004: p. 48)

Este fragmento hace referencia a la reflexión del periodista Ferdinand Cole Lane sobre la marca de jonrones establecida por "*Babe*" —como también era conocido George Herman Ruth, Jr.— la temporada anterior.

Al igual que ese episodio, el béisbol ha tenido varios momentos que han puesto a prueba la lealtad de los fanáticos. Conforme a lo expresado por Chris Lee en su libro "*The Winner's Guide to Fantasy Baseball*" (2005; p. 9). Al igual que el impacto de Ruth, "El béisbol de fantasía ha ayudado a mantener las Ligas Mayores Béisbol con vida a través de huelgas, cierres patronales, y escándalos de drogas".

En la década de los 80 se produjo otro evento desafiante para el béisbol, paralelamente, al *boom* de los medios exclusivamente deportivos por medio de los Rasmussen y las creaciones de *ESPN* y *EPN*.

Comenzada la temporada del año 1981 de Béisbol de las Grandes Ligas, propietarios y jugadores no logran ponerse de acuerdo y van una huelga que cancela 713 partidos.

Fue momento para que Daniel Okrent, columnista deportivo de *Inside Sports*, tomara relevancia. Evidentemente, ante la ausencia de béisbol, el mundo del diamante se había quedado sin historias del juego que conversar. En ese momento, Okrent y su grupo de amigos participaban en un juego relacionado con el béisbol, llamado *Rotisserie*.

El propósito del juego creado por Okrent, era escoger jugadores de los distintos equipos de las Grandes Ligas hasta formar un equipo que anotaría puntos de acuerdo a un valor asignado a las estadísticas. De ese juego proviene lo que conocemos como béisbol de fantasía, y por extensión los deportes de fantasía.

De igual manera, a pesar del crecimiento experimentado desde ese entonces, el término "deportes de fantasía" ha generado confusiones entre aficionados deportivos ocasionales. El *dictionary.reference.com* (s.f.) lo define como cualquier

competición deportiva con equipos imaginarios donde los participantes poseen, administran, y entrenan su equipo.

a. Historia de los deportes de fantasía

El concepto de escoger los jugadores y hacer un juego basado en su desempeño año tras año empezó poco después de la Segunda Guerra Mundial, pero nunca fue organizado como un pasatiempo generalizado o como algo formal.

Según Schwarz (2004), en 1960 apareció el antecesor directo del *Rotisserie* (también conocido como fantasy), "Ese año, un sociólogo de la Universidad de Harvard llamado William Gamson, comenzó algo llamado *Baseball Seminar*" (p. 175), donde sus colegas tendrían nóminas de jugadores que obtendrían puntos en la clasificación final por las categorías de promedio de bateo, carreras impulsadas, porcentaje de carreras limpias y ganados. "Más adelante, Gamson llevo esa liga a la Universidad de Michigan y algunos de sus jovenes profesores". (p. 175). Entre esos profesores se encontraba Bob Sklar, que a su vez tenía como estudiante a Daniel Okrent. "Al mismo tiempo,

una liga de béisbol de fantasía comenzó en el Glassboro State College, en Nueva Jersey en 1976" (Freddman, 2015; p. 360).

Asimismo, el trabajo de Okrent fue dotar de una estructura reconocible a los múltiples juegos de este estilo que le precedieron.

La innovación del juego fue que "los competidores escogerían jugadores de la nómina actual de las ligas mayores para formar sus propios equipos y usaban sus estadísticas diarias para llevar el progreso de sus equipos falsos". (Freedman, 2015; p. 360).

En otras palabras, en lugar de utilizar las estadísticas de las temporadas anteriores, cuyos resultados ya se conocían, los propietarios tendrían que usar las estadísticas de la temporada venidera, cuyo resultado era desconocido. Es decir, debían hacer predicciones sobre el tiempo de juego, la salud y el rendimiento que esperaban de los jugadores profesionales, al igual que los managers reales de béisbol.

b. La tormenta mediática de fantasía

El 8 de julio, de 1980 un artículo del New York Times, titulado "Lo que George Steinbrenner es a la Liga Americana, Lee Eisenberg es a la Liga Rottiserie", desató una gran tormenta mediática que llevó las historias sobre esa liga de fantasía a la cadena *CBS TV*, y otras publicaciones.

"En marzo de 1981, Okrent escribió un ensayo sobre la Liga Rotisserie para Inside Sports llamado 'El año George Foster no vale \$36'". (Walker, 2006; p 69). El artículo incluyó las reglas del juego.

Al respecto, Walker añade en su libro "*Fantasyland: A Sportswriter's Obsessive Bid to Win the World's Most Ruthless Fantasy Baseball League*" (2006; p. 69), que docenas de escritores de béisbol comenzarían sus ligas *Rottiserie* la primavera siguiente. "Y cuando la huela se extendió hasta julio, los mismos escritores llenaron el vacío de noticias escribiendo de sus propios equipos suspendidos".

Algunos años después que Okrent ayudará a popularizar el béisbol de fantasía, un grupo de expertos y empresas surgieron para servir al crecimiento del juego. Okrent, en base a las discusiones con sus colegas en USA Today, atribuye gran parte del temprano éxito de USA Today al béisbol *Rotisserie*, ya que el periódico ofreció mucho más detallados cuadros de resultados que la mayoría de los competidores y eventualmente, incluso, creó un encartado especial, *Baseball Weekly*, que contenía, casi exclusivamente, estadísticas y cuadros de resultados.

En los años siguientes, comenzaron a surgir periodistas especialistas en deportes de fantasía. Entre los primeros expertos de alto perfil estuvieron John Benson, Alex Patton y Ron Shandler. Benson se convirtió, tal vez, en el nombre más famoso en el negocio a finales de los 80, "Benson dejó su marca en 1989, cuando publicó uno de los primeros libros de análisis de jugadores orientado a entusiastas serios de *Rotisserie*. (...) También desarrolló uno de los primeros programas de *software* simuladores de draft" (Walker, Sam. 2006; p. 110)

Alex Patton publicó su primer libro ("*Patton's 1989 Fantasy Baseball League Price Guide*") en 1989 y su valores en dólares

fueron incluidos en el fantasy anual de *USA Today Baseball Weekly* a lo largo de la década de los 90.

Ron Shandler publicó su obra "*Baseball SuperSTATS*" en 1986. El escrito estaba destinado a brindar información de las nuevas estadísticas —un análisis saberométrico—, pero, "la gente estaba comprando su libro para obtener una ventaja en sus ligas de fantasía". (Walker, 2006; p. 204). Años más tarde, Shandler agregó un enfoque con comentarios de fantasía y rebautizaría el libro como *Baseball Forecaster*.

En 1993, *USA Today* incluyó un columnista semanal de béisbol de fantasía —John Hunt— y se convirtió, quizás, en el escritor más reconocido de la industria antes de la aparición de la Internet. Hunt comenzó la primera liga de expertos de alto perfil (*League of Alternate Baseball Reality*) que incluyó por primera vez a personalidades de la prensa tradicional deportiva como Peter Gammons, Keith Olbermann y Bill James.

c. Los deportes de fantasía con internet

El auge de Internet a finales de la década de los 90 fue decisivo para el crecimiento de los deportes de fantasía. La nueva tecnología redujo la barrera, y ayudo al deporte expandirse con mayor rapidez. A partir de ese momento, las estadísticas podrían ser compiladas de manera mucho más rápida y sencilla, en línea. También, las noticias e información estaría disponible al instante.

Muchas empresas migraron a Internet, pero fueron dos sitios, en particular, los que cambiarían la industria del fantasy para siempre: *Commisioner.com* y *RotoNews.com*. "Comissioner.com abrió para negocios en 1996. Por trescientos dólares, estos chicos pondrían estadísticas de tu liga en la página de inicio donde todos podrían verlas". (Walker, 2006; p. 72). El sitio fue todo un éxito. En 1998, *Sportsline* compró la compañía por \$31 millones.

Esta venta demostró la metamorfosis de los deportes de fantasía, de un simple pasatiempo a una industria de millones de

dólares. *Comissioner.com* ahora forma parte del mecanismo de deportes de fantasía detrás de la sección de deportes de fantasía de *CBSsports.com*, ya que *CBS* compró *SportsLine* en 2004.

Rotonews.com también fue lanzada paralelamente. Ellos publicaron las primeras “notas de jugadores”, y revolucionaron la manera en que se presentaba la información de los deportes de fantasía en la web. La “nota de jugador” es un fragmento de información que se actualizaba cada vez que un jugador real se lastimaba, era cambiado, era colocado en la banca o había una noticia que afectará su “valor de fantasía”.

Después del éxito de estas dos industrias, no paso mucho tiempo para que gigantes de los medios de comunicación se involucrarán con los deportes de fantasía.

Hoy, millones de personas juegan juegos de fantasía en línea y pagan cientos de dólares para tener las estadísticas de sus ligas tabuladas en tiempo real. Casi cada portal web importante —Yahoo!, America Online, y ESPN, por nombrar algunos— tienen juegos y contenido de fantasía (Walker, 204; p. 72)

d. Otros géneros de fantasía

En Estados Unidos, el concepto de juegos de fantasía es un gran éxito. Incluso, la idea se está extendiendo más allá de los deportes. Hay juegos de fantasía para personas que le gustaría manejar estudios de cine, sellos discográficos, o fondos de valores.

Walker (2006) comenta al respecto:

Este año más o menos novecientos aficionados de leyes jugarán un juego llamado *Fantasy Supreme Court*, en el cual el objetivo es predecir el resultado de cada caso en la lista de casos del Tribunal Supremo antes de comenzar el período (p. 72).

Además se pueden destacar otros géneros alternativos de fantasía como juegos sobre religión, paparazzi, el Congreso de Estados Unidos, eventos en el Medio Oriente, y eventos en la vida de las amas de casa.

e. Béisbol de fantasía: padre y pionero del otro fenómeno

I. La historia: La Rotisserie Française

Walker (2006; p. 4) señala que *Rotisserie League Baseball* fue oficialmente inventado en 1980 por un grupo de Manhattan, liderados por un editor de libros llamado Daniel Okrent. El grupo de seguidores de béisbol debatía hasta el cansancio quién sería el mejor gerente general. Como la probabilidad de dirigir a un equipo de las Grandes Ligas era mínima, decidieron crear una elaborada simulación.

Durante un viaje de trabajo en el invierno de 1979, Okrent recuerda *"algo de una subasta y unas cuantas categorías estadísticas"* (2006; p. 65) del juego enseñado por su profesor Bob Sklar.

Posteriormente, comienza a diseñar *"las reglas de su propia variación. Como en el seminario, habría una subasta, un tope*

salarial, y un número equitativo de categorías de puntuación para lanzadores y bateadores" (2006; p. 65).

A diferencia del seminario, donde los participantes podían gastar su dinero en la cantidad de jugadores que quisieran, Okrent añade un nuevo nivel de complejidad.

El novel inventor quería que pensarán un poco como Earl Weaver, legendario mánager de los Orioles de Baltimore y unos de sus primeros entrevistados. Al respecto, Walker (2006) menciona la visión de Okrent esta parte del juego:

Armar una nómina completa con un balance de velocidad y poder, picheo abridor y de relevo, súper estrellas y jugadores de rol". En otras palabras, construir un equipo que, en la vida real, probablemente ganaría una buena cantidad de juegos. (p. 65)

El último paso sería el modo de llevar el puntaje. Para eso, Okrent pasó días clasificando el rendimiento de los equipos de Grandes Ligas en pasadas temporadas. Walker (2006), señala que Okrent observó ciertas tendencias:

Jonrones, victorias, y salvados casi siempre estaban presentes en grandes cantidades en un club ganador, mientras que el porcentaje de fildeo no influía. Bases robadas, carreras impulsadas, y promedio de carreras permitidas eran fuertes indicadores de éxito, dobles y ponches en menor medida. (p. 66)

Además, Okrent inventó una estadística que se usa en el béisbol actual. En el momento, la llamó "*innings pitched ratio*" (proporción de entradas lanzadas), o IPRAT, pero en la actualidad es mejor conocida como WHIP.

En total, Okrent tomó los ocho mejores indicadores y los ungió como las categorías oficiales.

El grupo de Okrent, se reunía a almorzar en un restaurant neoyorquino llamado *La Rotisserie Française*. Apunta Walker (2006) que el lugar cerraría unos años después, pero los muchachos se inspiraron en el sitio para su juego, "*Rotisserie fue elegido como el nombre oficial de liga*" (p. 67).

II. Béisbol de fantasía: las modalidades

En el béisbol de fantasía se pueden hablar de dos grandes modalidades en el momento de participar en los juegos: *Rotisserie* y Basada en puntos.

La labor definir sus significados no ha sido sencilla por no existir conceptos universalmente aceptados. Diversos autores han tratado el tema, sin embargo, sus posturas se acercan más a opiniones personal.

Sam Hendricks, autor de "*Fantasy Baseball for Beginners: The Ultimate 'How-to' Guide*" (2010; p.24) apunta que *Rotisserie* (también llamado Roto) es la forma más común de jugar Fantasy Baseball. "*En este tipo de liga, los equipos son clasificados del primero al último en cada categoría. Los puntos son otorgados sobre el número de equipos en la liga*". En una liga de 12 equipos, el máximo de puntos otorgados al primer lugar por ser primeros en una categoría es 12 puntos; el segundo lugar, obtiene 11; el tercero, 10 puntos, y así sucesivamente. "*La clasificación general se determina por el total de puntos anotados en todas las categorías*" (p.24).

De la misma manera, Hendricks (2010) explica el modo Basado en Puntos. *"Los puntos son asignados a cada categoría estadística. Por ejemplo, cuatro puntos por un jonrón, un punto por una carrera impulsada. Las posiciones generales se basan en la cantidad total de puntos por cada categoría sumada"*. (p. 24)

III. Béisbol de fantasía: la dinámica

El evento central de la temporada de béisbol es el *draft*, que tiene lugar en marzo o abril, cerca del comienzo de la temporada real del béisbol de las Grandes Ligas.

El objetivo del *draft* es conformar los "equipos" con jugadores de Grandes Ligas. Walker (2006) destaca que *"mientras es llamado draft, es realmente una subasta inglesa. Cada propietario de equipo paga \$260 en dinero real en un pote a cambio de gastar esa suma en peloteros"*. (p.4). Cuando la subasta comienza los distintos dueños nominan y ofertan por los jugadores. *"Las Súper estrellas suelen venderse al principio por hasta \$50, mientras que jugadores de banca y lanzadores de reserva raramente cuentan más de un dólar"*. (p. 4)

El evento continúa hasta que cada equipo llena su nómina con veintitrés jugadores de las distintas posiciones, o con la cantidad que los miembros de la liga hayan determinado previamente.

Cabe señalar, que los *drafts* tienen otra variante. De hecho, puede ser el método más usado en la actualidad para la selección de los jugadores. En el mismo, se abandona la dinámica de la subasta, y los participantes toman turnos uno por uno para ir escogiendo a sus jugadores.

En otras, se puede decir que el *draft* es el proceso de selección de los jugadores para un equipo fantasía. En este aspecto, Óscar Prieto Rojas —analista de béisbol— añade las divisiones de los *drafts*. "El *draft* por selecciones y el *draft* tipo *snake*: que si son diez jugadores, la selección va del 1 al 10; después del 10 al 1, y así sucesivamente. (Comunicación personal, Marzo 15, 2012).

4. El magazine: género radiofónico

Muchos se han dado a la tarea de definir "magazine" , sin embargo no existe un concepto general de esta forma de producción audiovisual, salvo algunas definiciones arrojadas por algunos autores de acuerdo a su punto de vista.

José Muñoz y César Gil en su libro "La Radio: teoría y práctica" (1986:, p. 124), indican que el magazine viene definido por su nombre, que viene de su término inglés, que traducido significa "revista". Por esa razón, añaden que el magazine viene a ser un programa que al igual que una revista trata contenidos variados, inconexos y mezclados, unidos con el estilo que suele marcar un determinado presentador, siendo ofrecido bajo un título determinado.

Además de traducirse como revista, en el campo de la radio el término "revista" se usa con mayor frecuencia para denominar a este tipo de programas. Tanto en radio, como en otros medios audiovisuales, el magazine, o la revista, posee ciertas características.

En el mismo orden de ideas, Julio Cabello indica en su escrito "La radio: lenguaje, géneros y formatos" (1986; p. 73) que el magazine tiene contenidos particulares que pueden considerarse en si mismos como microespacios dentro del programa y, en algunos casos, tienen tal entidad como para ser programas perfectamente diferenciados al ocupar su centro colaborador acreditado y familiar para el oyente habitual, ya que su presencia se repite con frecuencia.

a. Características del Magazine

Otro aspecto importante al hablar de magazine es el aportado por Gustavo Villamizar Durán. Según el autor de "Teoría y práctica de la radio" (2005; p. 173) la palabra es el elemento fundamental, a través de la entrevista, la conversación, el coloquio o el comentario. Espacios como el magazine tratan de seguir la actualidad y contar con interlocutores conocidos y con gancho popular.

Villamizar Durán señala que el lenguaje utilizado es el denominado llano, procurando que todo se entienda por la

inmensa mayoría de los oyentes, incluso en temas complicados que se vulgarizan de forma eficaz y positiva. Procura que los oyentes menos formados culturalmente puedan seguir sus contenidos sin esfuerzo grandes ni que el oyente que cuenta con mayor formación se encuentre molesto.

En la misma línea, indica que otra de las características es la escasez de música, por lo que resulta difícil escuchar una canción en su integridad.

“En la radio comercial es frecuente encontrar la totalidad, o algunas secciones, financiadas por una marca o un producto (programa o sección de patrocinados)”. (Villamizar Durán, 2005; p. 173)

Ahondando, en las características, Villamizar Durán, destaca la versatilidad del magazine al poderlos enmarcar en dos visiones complementarias. Estas son conocidas en el argot profesional de la radio española como “programa ómnibus” o río (por su larga duración y por su capacidad de incluir, con cierta unidad, varios microespacios que pueden abarcar toda la

programación matutina de una emisora o cadena radial), y programa “locomotora” (por su capacidad de convocatoria de oyentes para el propio programa e, incluso, al anterior en su parte final, y sobre todo, al que lo sigue).

De esa manera, a partir de las definiciones presentadas se puede decir, a objeto de esta investigación, que el magazine es una expresión de producción audiovisual que toca muchos temas que pueden tener coherencia, o no. Además, se puede considerar un género híbrido –por los géneros, formatos y temas que puede contener– cuyo propósito, generalmente, es entretener al público al que se dirige.

b. Clasificación del Magazine

Otro punto importante al hablar de magazine es la existencia de diversos generos, por ejemplo, los espacios deportivos, definidos por Villamizar Durán (2005) como:

Aquellos cuyo tema central gira en torno a las actividades directa o indirectamente relacionadas con en el mundo del

deporte en todas sus modalidades de importancia para la audiencia por su implantación popular o por su interés en cuanto a acontecimiento. (p. 175)

Es así como en el terreno deportivo, el autor español señala que el Magazine mantiene las características del genero informativo, aunque ocupe un lugar diferente en las parrillas de programación.

De hecho, este género es el rey de la noche y primeras horas de la madrugada, momento en el que se emiten los populares Supergarcía (Onda Cero), El Larguero (Cadena Ser) o No ho diguis a ningú (Catalunya Ràdio). Son, en todos los casos, programas en los que no faltan las entrevistas con deportistas, presidentes o ejecutivos de entidades deportivas, autoridades del mundo del deporte, etc., así como los reportajes, las últimas noticias deportivas, etc. (p. 175)

Gustavo Villamizar Durán (2005), divide los programas deportivos en dos tipos: la retransmisión y el magazine. *"Ambas modalidades tienen mucho que ver con los géneros informativos radiofónicos"* (p. 176).

A efectos de este trabajo, por ejemplo, se pretende abarcar el tema del magazine radiofónico de fantasy baseball desde la visión que nos ofrecen las modalidades de magazine informativo y magazine de análisis, los cuales, se considera adecuado explicar brevemente, a continuación:

— El *magazine deportivo informativo*: procura ofrecer de forma exhaustiva las noticias relacionadas con los acontecimientos próximos a celebrarse o los recientemente ocurridos, procurando que los protagonistas estén ante los micrófonos. "*En ocasiones ofrecen crónicas y pronósticos*". (Villamizar Durán, 2005; p. 175).

— El *magazine deportivo de análisis*: es una consecuencia y paso adelante de los magazines deportivos informativos. No sólo informan, sino que procuran desmenuzar lo ocurrido e incluso lo que sucederá tanto en los aspectos estrictamente deportivos como en los paradesportivos. "*Los conductores de los programas se convierten en ocasiones en líderes de opinión que encauzan el desarrollo radiofónico buscando la denuncia de*

hechos que le parecen inadmisibles" (Villamizar Durán, 2005; p. 175).

Sin embargo, ¿por qué limitar las modalidades? Porque, en este caso, se requiere ilustrar y exponer, a través de la pieza sonora, la idea de este formato radiofónico, por medio de diversas herramientas, como por ejemplo el uso de una voz reconocida y distintiva, secciones, música icónica, información trascendente, participación de la audiencia, entre otras.

Capítulo III

MARCO METODOLÓGICO

1. Diseño de la investigación

a. Planteamiento del problema

Los deportes de fantasía son juegos dónde los participantes actúan como propietarios de un equipo que compite contra otros propietarios de los denominados equipos de fantasía. El juego está basado en las estadísticas generadas por los verdaderos deportistas o equipos de un deporte profesional. La variante más común convierte el desempeño estadístico en puntos que son compilados y se suman de acuerdo a la lista de jugadores seleccionada por un "entrenador de fantasía". Este sistema de puntos suele ser calculado manualmente por una figura conocida como el "comisionado de la liga". Las variantes más complejas utilizan modelos computarizados de los juegos reales, basados en los dígitos estadísticos generados en los deportes profesionales. Los deportes de fantasía dan la capacidad de cambiar, despedir, y contratar jugadores, como un propietario de un deporte real.

Se estima que más de 50 millones de personas en todo el mundo juegan deportes de fantasía, dando un impacto económico anual de entre 7 y 8 billones de dólares en toda la industria el deporte.

Gracias a la gran popularidad, y enorme aceptación que han tenido este tipo de juegos, se han lanzado sitios de internet, libros, y diversas publicaciones enteramente dedicadas a los deportes de fantasía. Esto ha revolucionado la manera en que la información se presenta. Ejemplo de ello, son "las notas de los jugadores", que son fragmentos de información que aparecen cuando un jugador se lastima, es sentado en el banco, o tiene cualquier acontecimiento con impacto en su "valor de fantasía".

En los últimos años, estos deportes de fantasía han ganado gran popularidad en Venezuela. Existe una gran aceptación de las versiones para béisbol y fútbol, denominadas béisbol de fantasía y fútbol de fantasía, respectivamente. Tanto así, que en el país, empresas nacionales han lanzado su versión de estos deportes de fantasía, con su respectiva cobertura.

A sabiendas de esta situación, los distintos medios de comunicación han querido ofrecer en sus contenidos material relativo a estos juegos, ya que la audiencia exige que en sus espacios deportivos se amplíe los programas que cubren este tipo de deportes.

En el siguiente trabajo de grado se busca realizar una propuesta innovadora para presentarse en una emisora de radio en Caracas. La propuesta será realizada a través de la producción de un magazine radial inédito enteramente dedicado a cubrir los distintos formatos del *fantasy baseball*, la modalidad para béisbol de los deportes de fantasía.

De esta manera, estos grupos de audiencia podrán satisfacer sus necesidades de consumo audiovisual. Además, se daría un paso en la posible resolución de la escasez de productos audiovisuales de este tipo, y los distintos medios digitales podrían emitir contenidos locales de este estilo.

Es por esto que se plantea el formular el siguiente problema: "¿Es posible realizar un magazine radiofónico deportivo de béisbol de fantasía?".

b. Objetivos de la Investigación

I. General

Realizar un *magazine* radiofónico sobre el béisbol, especialmente dirigido a todos aquellos seguidores del *fantasy baseball* para ser transmitido por una emisora de corte deportivo, en Caracas.

II. General

- Desarrollar las informaciones relativas al concepto deportes de fantasía.
- Exponer ideas relacionadas al término béisbol de fantasía.

c. Justificación e Importancia

Realizar de un magazine radiofónico deportivo del fenómeno *fantasy baseball*, viene como resultado de la poca exploración que han tenido los programa de este tipo en la radio venezolana. Encuentra su justificación en el intento de fusionar los programas deportivos tradicionales con los programas enfocados en el béisbol de fantasía que se realizan más allá de nuestras fronteras, especialmente en Estados Unidos. Además, busca satisfacer una necesidad comunicacional que tienen los radioaficionados seguidores de este tipo de contenidos.

Asimismo, la producción de este espacio busca crear, de forma eficiente y exitosa, una pieza radiofónica que pueda servir como catalizador y vitrina de futuros programas de la amplia variedad de deportes de fantasía, en los distintos medios de comunicación social nacionales.

d. Modalidad

El siguiente proyecto se ubica en la modalidad de Proyectos de Producción. Esta modalidad consiste en la

proposición de un plan operativo y factible para resolver un problema comunicacional, producir mensajes para un medio de comunicación (impreso, radio, cine, televisión e internet) o capacitar usuarios.

También se ubica en la Submodalidad Producciones Audiovisuales ya que contempla un programa de radio o televisión de diversos géneros que haya completado la etapa de post-producción (montaje y/o edición). Siendo el género magazine radiofónico la vía para producir mensajes.

En cuanto al contenido del programa, hay que señalar que se tratarán las distintas modalidades de béisbol de fantasía en las que pueden participar los aficionados del pasatiempo.

Por esa razón, se considera pertinente recordarlas a continuación.

Al momento de hablar de la dinámica de puntuaciones para las distintas modalidades de béisbol de fantasía, se desprenden las siguientes.

Rotisserie: también conocido como "Roto", es la modalidad más común en el fantasy baseball. Su sistema de puntuar los equipos es por un ranking que va desde el primero al último en cada categoría estadística, por ejemplo, los ponches. Los puntos son otorgados de acuerdo al orden en cada categoría, luego se totaliza para determinar la puntuación general y el ranking de la liga.

Basado en puntos: también conocido como Puntos por temporada. Esta modalidad permite asignar un valor en puntos a cada categoría estadística (ej: jonrones = 4, carreras impulsadas = 1, etc). Las posiciones se basan en la acumulación de puntos que cubren todas las categorías estadísticas que se combinan en una sola columna global de puntos.

Head-to-Head: Puntos: Es un enfrentamiento directo entre equipos de fantasía como su traducción al español sugiere (cabeza a cabeza). Es muy similar al sistema implementado en el fantasy football (futbol americano de fantasía). Permite asignar un valor en puntos a categorías individuales (ej: jonrones = 4, carreras impulsadas = 1, etc). El ganador de cada lapso de

puntuación se determina únicamente por el equipo acumulador de la mayor cantidad de puntos contra un oponente. El resultado final es una victoria, derrota o empate. En este tipo de *fantasy* se puede seleccionar un calendario para los equipos, ronda de *playoffs* y además existe la opción de crear divisiones, como el béisbol real.

Head-to-Head: Cada Categoría: es la modalidad de Head-to Head más común en el *fantasy baseball*. Permite seleccionar "X" número de categorías estadísticas. Por cada periodo de puntuación, los totales de los equipos son acumulados y una victoria, derrota o empate es otorgada en cada categoría basado en el resultado de los enfrentamientos (ej: 6 victorias, 3 derrotas y 1 empate en una liga con 10 categorías seleccionadas). Es en este tipo de *fantasy* también se puede seleccionar un calendario para los equipos, ronda de *playoffs* y la opción de crear divisiones.

Head-to-Head: Más Categorías: permite establecer "X" número de categorías estadísticas. Para cada intervalo de puntuación (usualmente de lunes a domingo) los totales de los

equipos son acumulados en cada categoría. Al final del periodo de puntuación el ganador es determinado por el equipo que ganó el mayor número de categorías. El resultado final es una victoria, derrota o empate. Los resultados corresponden directamente al récord general de cada equipo. Se puede seleccionar un calendario para los equipos, ronda de *playoffs* y la opción de crear divisiones.

Desafío Béisbol: Los equipos seleccionan diez jugadores, uno por cada una de las siguientes posiciones: receptor, primera base, segunda base, tercera base, campocorto, jardinero izquierdo, jardinero central, jardinero derecho, bateador designado y cuerpo de lanzadores.

Cada equipo tiene un tope salarial de \$50 millones con el que deben construir su plantilla de jugadores. Cada jugador tiene un salario que le acompaña, pero ese salario fluctuará durante la temporada dependiendo de su actuación.

Las cinco categorías ofensivas que se utilizan en el Desafío Béisbol son carreras anotadas, total de bases, carreras

remolcadas, bases por bolas y robos de base. Los jugadores reciben un punto por cada logro en cada categoría.

Las seis categorías de picheo que se utilizan son entradas lanzadas, carreras limpias permitidas, sencillos, bases por bolas, ponches y victorias. El desglose de puntos es como sigue: 1 *out* = +1 (entrada lanzada completa = +3), carrera limpia = -3, sencillo = -1, BB = -1, ponche = +1, victoria = +5.

De la misma manera, y en cuanto al tema de la investigación, cabe resaltar que se tomará como género, el deportivo y la emisión del programa se llevará a cabo en emisoras con orientación a este género en la ciudad de Caracas.

Al referirnos a emisoras, hablamos de otra información importante a la hora de delimitar el trabajo. Estas emisoras pertenecen al *target* ABC que suelen escuchar personas entre 20 y 50 años. Un ejemplo de estas emisoras en Caracas, es el circuito Unión Radio Deportes.

2. Información general de la Pieza

a. Ficha Técnica

- Duración: 25 minutos
- Formato: Revista
- Lugar de grabación: Caracas, Venezuela.
- Tipo de Programa: Deportivo/ Entretenimiento
- Elementos Clasificados: Lenguaje: A. Salud: A. Sexo: N/A.
Violencia N/A.

Créditos:

- Realización y sonido: Miguel Carrero
- Dirección y Producción: Miguel Carrero
- Locución: Carlos Feo.
- Edición: Miguel Carrero

b. Idea

Un magazine semanal de béisbol de fantasía con información y análisis de los jugadores del béisbol de grandes ligas.

c. Sinopsis

Un programa de radio de charla sobre el béisbol, dedicado especialmente al béisbol de fantasía. Los anfitriones se encargarán de repasar lo más destacado de la semana, y predecir lo que puede pasar en la siguiente mediante entretenidas secciones. En este programa encontrarás todo lo que necesitas saber para dirigir tu equipo de béisbol de fantasía.

d. Tratamiento

El anfitrión da la bienvenida a al espacio radiofónico, bajo el nombre *fantasy focus*. Inmediatamente introduce las noticias de béisbol de fantasía más relevantes del momento. Luego se da

paso a la primera sección del programa llamada Los *tips* de fantasía, en ella repasan lo mejor del momento, y lo que puede pasar en los próximos días.

A continuación, la sección "Caliente y Frío", donde hablan de los peloteros con mejor y peor rendimiento según el béisbol de fantasía para ese momento. Para finalizar, la sección "Respondiendo a los oyentes", en la cual, el anfitrión responde las preguntas e inquietudes de los radioescuchas, relacionadas al béisbol de fantasía. En esta parte del programa, el anfitrión selecciona las preguntas más comunes, desde consejo sobre jugadores a tomar, hasta el análisis de las propuestas de cambios más interesantes en el mundo del béisbol de fantasía.

A continuación, el anfitrión expresa sus pensamientos finales, y despide el show.

Para la conducción del programa *Fantasy Focus* se selecciona la voz de Carlos Feo, por ser una figura reconocida en la radio deportiva venezolana. Especialmente identificado en la

narración y locución del béisbol, tanto nacional como internacional, para radio y televisión.

Carlos Feo cuenta con una larga trayectoria y credibilidad en el terreno del béisbol tradicional. Además, tiene experiencia en el béisbol de fantasía, que ratifica su elección para la locución de este espacio.

Para este tipo de programas, los seguidores del béisbol de fantasía buscan a alguien en que confiar a la hora de recibir consejos sobre el manejo de sus equipos de béisbol de fantasía, y sin duda Carlos Feo es esa persona.

I. Secciones

- **Los tips de fantasía:** Repasa los hechos más importantes sucedidos en el mundo del béisbol de fantasía. Grandes hazañas como un juego perfecto o “batear para la

escalera”, noticias de gran impacto como suspensiones o lesiones de jugadores, que tienen gran importancia en el mundo del *fantasy*. También se analiza que puede pasar en los juegos venideros, actuando como una especie de pronosticador del desempeño que podrían tener los jugadores de de béisbol.

- **Caliente y Frío:** En esta sección se hace un particular enfoque en los mejores jugadores del momento, es decir, los que están más “calientes”. También habla de los jugadores de bajo rendimiento para el momento, que en jerga de béisbol se conoce como los más “fríos”. Todo esto, a través de valoraciones y análisis de los aspectos ofensivos y de picheo de los juegos de la vida real.
- **Respondiendo a los oyentes:** El anfitrión responde las inquietudes de los oyentes relacionadas al *fantasy baseball*. Se seleccionan las preguntas más interesantes, o más comunes, y se procede a dar consejos a los radioescuchas sobre los jugadores, que según el criterio del anfitrión, pueden destacar en los próximos días.

II. Propuesta Sonora

El tema distintivo del programa será *ESPN Baseball Tonight Theme Song*, tema principal utilizado para uno de los programas más emblemáticos del béisbol en Estados Unidos. El tema también ha sido utilizado para la transmisiones de los juegos de béisbol de grandes ligas, por lo que el público al escucharlo sabrá inmediatamente que se trata de un programa de béisbol.

El segmento utilizado pertenece a los primeros minutos de dicho tema y se utilizará al principio y final del show, para ubicar al oyente en un ambiente de béisbol, que después de todo es lo que atañe al *fantasy baseball*. Junto a este tema también se utilizará un tema alternativo utilizado por ESPN para presentar los juegos de postemporada en el béisbol de grandes ligas.

Otros efectos de sonido utilizados durante el programa, incluyen temas clásicos identificativos del béisbol como *Take Me Out to the Ball Game*, tema de *Tin Pan Alley*; *Centerfield*, tema de *John Fogerty*: entre otros. Estos temas, y otros, se rotarán

para dar paso a las secciones del programa. Todo esto para dar un ambiente de béisbol al aficionado durante el programa.

Ocasionalmente, se escucharán sonidos identificativos de los equipos como el rugir de un tigre para el equipo Tigres de Detroit, o el maullar de un gato para un jugador apodado "El Gato".

Recurrentemente, se utilizarán temas clásicos, o populares del momento para dar paso a una nueva sección. Por ejemplo, *Hot 'n Cold*, tema de la norteamericana *Katy Perry*, siendo utilizado para una sección llamada Caliente y Frío.

Por otra parte, el anfitrión del programa hará sus intervenciones y análisis sin música de fondo, práctica muy utilizada en este tipo de programa deportivos, ya que evita distracciones en el radioescucha, permitiendo prestar mayor atención a lo que el locutor dice.

3. Guión técnico (Pauta)

1. CONTROL	CD #01, TRACK #01 DESDE 00:00 HASTA 00:08.
2. LOCUTOR	BIENVENIDA A FANTASY FOCUS... RECORDAR DIRECCIÓN GENERAL. PRODUCCIÓN GENERAL: MIGUEL CARRERO , DIRECCIÓN TÉCNICA: JORGE ÁLVAREZ . EN LA CONDUCCIÓN: CARLOS FEO . MUCHAS GRACIAS POR LA SINTONÍA...
	RECORDAR TAMBIÉN CUENTA DE TWITTER @FANTASYFOCUSVE
3. CONTROL	CD #01, TRACK #02 DESDE 00:00 HASTA 00:08.
4. LOCUTOR	COMENZAMOS CON NUESTRO ENFOQUE TIPS DE FANTASÍA. LO MÁS IMPORTANTE QUE OCURRIÓ DESPUÉS DEL BREAK DEL JUEGO DE ESTRELLAS EN EL MUNDO DEL FANTASY BASEBALL.

	– SUSPENSIONES DE MELKY CABREA Y BAROLO COLÓN. IMPACTO, ALTERNATIVAS – LOS NOVATOS SKAGGS, HARVEY, TURNER LANZAN BIEN. VALEN LA PENA – REGRESAN DE LA LISTA DE INCAPACITADOS: BRETT ANDERSON, CHACIN, MARCUM, JAIME GARCIA, MORROW, DESMOND... – EN QUÉ FORMATOS HAY QUE AGREGARLOS. A QUIEN AGREGAR (SI NECESITAS ALGUNA CATEGORÍA EN PARTICULAR). – A LA LISTA DE INCAPACITADOS: CRAWFORD, TULO, VOTTO, JOHAN. FUTURO ¿QUÉ HACER? ¿EN KEEPERS?
5. CONTROL	CD #01, TRACK #03 DESDE 00:00 HASTA 00:03
6. LOCUTOR	LLEGO EL MOMENTO...
7. CONTROL	CD #01, TRACK #01 DESDE 00:06 HASTA 00:09 MÚSICA DE ENTRADA/SALIDA

8. LOCUTOR	CALIENTE Y FRÍO
9. CONTROL	CD #01, TRACK #04 DESDE 00:00 HASTA 00:06
10. CONTROL	A QUIÉN ACTIVAR/SENTAR. ACTIVAR SIEMPRE, DEPENDIENDO DEL ENFRENTAMIENTO. - LANZADORES PROBABLES - RANKING DE LANZADORES (DE ACUERDO A LAS APERTURAS FALTANTES) - LANZADORES POCO PORCENTAJE DE PROPIEDAD - SITUACIÓN DE CERRADORES. BATEADORES QUE AGREGAR (BAJO PORCENTAJE DE PROPIEDAD) -RANKING DE OFENSIVAS (DE ACUERDO STAFF DE PITCHEO POR ENFRENTAR)

	CALIENTE: VENABLE, LUIS CRUZ, ERIC HOSMER, STULTS... FRÍO: UGGLA, CARLOS LEE, JOE MAUER, BOURN, GREINKE, MCKENRY, RAJAJ DAVIS, IBAÑEZ, CARLOS PEÑA RANKING LANZADORES: DICKEY, FELIX, VERLANDER, KERSHAW... RANKING BATEADORES: CABRERA, TROUT, HAMILTON, BRAUN, CANO...
11. CONTROL	CD #01, TRACK #05 DESDE 00:00 HASTA 00:09
12. LOCUTOR	RESPONDIENDO A LOS OYENTES
13. CONTROL	CD #01, TRACK #05 DESDE 00:13 HASTA 00:21

14. LOCUTOR	RESPONDEMOS SUS PREGUNTAS OYENTE 1: SOBRE CERRADORES OYENTE 2: SOBRE BATEADORES/LANZADORES OYENTE 3: SOBRE CAMBIOS - ADRIÁN GONZÁLEZ, PARKER POR FELIX. - HARPER, FIERES POR WAINWRIGHT. - KUBEL POR CRISP. - LUDWICK, HARDY POR ZIMMERMAN. DESPEDIDA
15. CONTROL	CD #01, TRACK #01 DESDE 00:00 HASTA 00:06
16. LOCUTOR	RECORDAR DIRECCIÓN GENERAL. PRODUCCIÓN GENERAL: MIGUEL CARRERO, DIRECCIÓN TÉCNICA: JORGE ÁLVAREZ. EN LA CONDUCCIÓN: CARLOS FEO. RECORDAR TAMBIÉN CUENTA DE TWITTER @FANTASYFOCUSVE
17. CONTROL	CD #01, TRACK #02 DESDE 00:00 HASTA 00:10

PROGRAMA "FANTASY FOCUS" 28 AGO 12

4. Presupuesto y Análisis de Costos

"Fantasy Focus"

(Magazine radiofónico sobre béisbol de fantasía)

Productor: Miguel Carero

Duración aproximada: 25 minutos

Presupuesto calculado en: Bolívars (BsF.)

Tiempo de Grabación: 1 día

	Sumario	Costo Total	Costo Real
1	Pre-producción	740,00 BsF.	740,00 BsF.
2	Personal	12200,00 BsF.	200,00 BsF.
3	Materiales: Grabación	70,00 BsF.	70,00 BsF.
4	Post-producción	432,00 BsF.	432,00 BsF.
	Montos totales	13442,00 BsF.	1442,00 BsF.

Diferencia Total: 12000,00 BsF

1	PRE-PRODUCCIÓN					
	ÍTEM	UNIDAD	Nº ÍTEMS	COSTO/ UNIDAD BsF.	COSTO/ TOTAL BsF.	COSTO REAL
1.1	Materiales de oficina	Única	1	30,00 BsF.	30,00 BsF.	30,00 BsF.
1.2	Teléfono/ Internet	Acceso	1	100,00 BsF.	100,00 BsF.	100,00 BsF.
1.3	Viáticos	Única	1	70,00 BsF.	70,00 BsF.	70,00 BsF.
1.4	Fotocopias	Página	40	1,00 BsF.	40,00 BsF.	40,00 BsF.
1.5	Gastos varios	Única	1	500,00 BsF.	500,00 BsF.	500,00 BsF.
				SUB-TOTAL	740,00 BsF.	740,00 BsF.

2	PERSONAL					
	ÍTEM	UNIDAD	Nº ÍTEMS	COSTO/ UNIDAD BsF.	COSTO/ TOTAL BsF.	COSTO REAL
2.1	Productor	Día	1	2500,00 BsF.	2500,00 BsF.	0 BsF.
2.2	Director	Día	1	4000,00 BsF.	4000,00 BsF.	0 BsF.
2.3	Sonidista	Día	1	500,00 BsF.	500,00 BsF.	0 BsF.
2.4	Asistente	Día	1	200,00 BsF.	200,00 BsF.	200,00 BsF.
2.5	Locutor	Día	1	5000,00 BsF.	5000,00 BsF.	0 BsF.
				SUB-TOTAL	122000,00 BsF.	200,00 BsF.

3	MATERIALES: GRABACIÓN					
	ÍTEM	UNIDAD	Nº ÍTEMS	COSTO/ UNIDAD BsF.	COSTO / TOTAL BsF.	COSTO REAL
3.1	Materiales de oficina	Única	1	30,00 BsF.	30,00 BsF.	30,00 BsF.
3.2	Teléfono/ Internet	Acceso	1	20,00 BsF.	20,00 BsF.	20,00 BsF.
3.3	Agua	Única	4	5,00 BsF.	20,00 BsF.	20,00 BsF.
				SUB-TOTAL	70,00 BsF.	70,00 BsF.

4	POST-PRODUCCIÓN					
	ÍTEM	UNIDAD	Nº ÍTEMS	COSTO/ UNIDAD BsF.	COSTO/ TOTAL BsF.	COSTO REAL
4.1	Editor	Horas	2	200,00 BsF.	400,00 BsF.	400,00 BsF.
4.2	Copiado (Formato CD)	Disco	4	(Incluido en ítem Editor)	(Incluido en ítem Editor)	(Incluido en ítem Editor)
4.3	Discos CD	Unidad	4	8,00 BsF.	32,00 BsF.	32,00 BsF.
				SUB-TOTAL	432,00 BsF.	432,00 BsF.

Capítulo IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- a. El béisbol de fantasía como fenómeno comunicacional puede explicarse a partir los siguientes elementos:
 - a. 1. La existencia de su materia prima: el béisbol.
 - a. 2. La capacidad de masificación que permitieron los medios de comunicación.
- b. El fenómeno del béisbol de fantasía se origina en Estados Unidos en la década de los ochenta desde el sector de la prensa especialista en la disciplina.
- c. Entre los precursores, se puede mencionar el juego de fantasía *Rotisserie*, creado por Daniel Okrent, y el juego *Baseball Seminar*, ideado por Bill Gamson.
- d. *Rotisserie* es la modalidad clásica del béisbol de fantasía. Además, de ser catalizador del término

macro, aplicado a los juegos de todas las disciplinas deportivas: deportes de fantasía.

e. Este fenómeno particular desprende informaciones que, tal vez, es mejor tratar como espacios deportivos ordinarios.

f. De manera frecuente, estos programas comunican sus contenidos a través del magazine o revista.

Género audiovisual que se puede abordar desde sus visiones complementarias de análisis y de información

g. Desde hace más de treinta años se producen contenidos especializados de los juegos de fantasía en los medios de comunicación. El alcance de la práctica en el ámbito deportivo ha generado una rama secundaria en el periodismo que se manifiesta en la radio, la televisión, las publicaciones escritas y digitales. Por esa razón, la importancia de elaborar materiales audiovisuales de una temática considerada relevante por las audiencias.

Recomendaciones

- a. El objeto de estudio abordado en el presente trabajo se encuentra con una evidente carencia de propuestas audiovisuales similares en Venezuela. Se alienta a la continuación de este tipo de producciones en la radio y otros medios.
- b. Asimismo, se sugiere incitar a los estudiantes a la exploración de nuevos fenómenos culturales. Para muestra, los deportes de fantasía, que pueden llegar a convertirse en una fuente de trabajo y de interés.
- c. Esta investigación, inexorablemente genera preguntas que pueden ser tema de estudio en próximos trabajos. Entre ellas: la rentabilidad de los programas de deportes de fantasía en Venezuela, la adaptación de producciones foráneas exitosas con contenidos alternativos, la popularización de fenómenos culturales restringidos a una zona geográfica, la individualización de contenidos resultado de la exagerada segmentación de contenidos.

Capítulo V

BIBLIOGRAFÍA

1. Fuentes bibliográficas

- Cabello (1986). *La radio: su lenguaje, géneros y formatos*. Caracas: Torre de Babel
- Freedman, Lew (2015). *The 100 Most Important Sporting Events in American History*. Santa Barbara, California: Greenwood (traducción propia)
- Hendricks, Sam. *Fantasy Baseball for Beginners: The Ultimate 'How-to' Guide*. Austin, Texas. Estados Unidos: Extra Point Press (traducción propia)
- Lee, Chris (2005). *The Winner's Guide to Fantasy Baseball*. Bloomington, Indiana. Estados Unidos: AuthorHouse. (traducción propia)
- José Muñoz y César Gil (1986). *La Radio: teoría y práctica*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- Schwarz, Alan (2004). *The Numbers Game: Baseball's Lifelong Fascination with Statistics*. Nueva York, N.Y.: Thomas Dunne Books. (traducción propia)
- Villamizar, Durán, G. (2005). *Teoría y práctica de la Radio*. Caracas: El Nacional - Libros.

- Walker, Sam (2006). *Fantasyland: A Sportswriter's Obsessive Bid to Win the World's Most Ruthless Fantasy Baseball League*. Nueva York: Penguin Books. (traducción propia)

1. Fuentes electrónicas

- Best, N (2011). *First time, long time for Bill Mazer* Recuperado el 12 de julio de 2012. <http://www.newsday.com/sports/columnists/neil-best/first-time-long-time-for-bill-mazer-1.2962262>. (traducción propia)
- Chávez, H (2005). *El escándalo de los Medias Negras*, Recuperado el 15 de marzo de 2016. <http://www.espn.com.ve/nota?id=377402>.
- *dictionary.reference.com* (s.f.). *Fantasy Sport*. Recuperado el 11 de enero de 2012. <http://www.dictionary.com/browse/fantasy-sport> (traducción propia)

Anexo 1. PREGUNTAS DE ENTREVISTA

1. ¿Qué son los deportes de fantasía?
2. ¿Qué es el béisbol de fantasía?
3. ¿Qué sabe del origen de deportes de fantasía?
4. ¿Cómo se entera de su existencia?
5. ¿Cuáles son los primeros contactos con el *fantasy baseball*?
6. ¿Cómo describe la experiencia?
7. ¿Qué modalidades de deportes de fantasía juega, o conoce?
8. ¿Cómo es la relación de los deportes de fantasía con los medios?
9. ¿Qué papel juega Internet?
10. ¿Cómo es la relación del *fantasy* con el aficionado y periodista?

Anexo 2. ENTREVISTA A CARLOS FEO

(18 de Julio de 2012)

Locutor de La Hora Magallanera. RCR Deportes

Narrador de DirecTV Sports Venezuela

M.C. ¿Qué son los deportes de fantasía?

C.F. Son una manera diferente de ver el juego. Es la manera que te brinda el baloncesto de ser el entrenador y gerente general del equipo, en el fútbol lo mismo, también en el béisbol. Yo creo que jugando *fantasy* de cualquier deporte, uno se involucra realmente más, le hace más seguimiento al deporte, y de alguna manera lo entiende más. Lo definiría en una sola frase como una manera distinta de ver y vivir el deporte

M.C. ¿Qué el béisbol de fantasía?

C.F. Es el mejor de los *fantasies*, y tiene varias explicaciones el porque yo considero que es el mejor. Por ejemplo, una definición muy sencilla: el béisbol se juega todo los días. Puedes tener una mala jornada hoy, una mala jornada mañana, una mala jornada mañana, y con una buena el día siguiente, ya emparejas más o menos lo mal que te ha ido. Es una cuestión de diarismo que

hace maravilloso el *fantasy baseball*. En otros deportes, por lo ejemplo el fútbol: tienes una mala jornada hoy, y tienes que esperar una semana a ver qué pasa.

Además creo que el *fantasy baseball* es el mejor porque tienes muchas modalidades para jugar. El sistema por puntos (el más tradicional), el *roto*, el *Head-to-Head*. Hay muchísimas páginas que juegan el béisbol de fantasía, por eso yo creo que es el mejor. En Venezuela más todavía, porque somos un país beisbolero, la gente lo entiende y la gente vive el béisbol de grades ligas con esa modalidad. Nosotros, por ejemplo, somos un grupo de 12 —entre narradores, comentaristas y periodistas deportivos— que tenemos una liga hace 18 años que fue la primera vez que se jugó el *fantasy béisbol* acá en Venezuela, y no hemos mantenido, eso para nosotros es una religión. Tenemos altos ejecutivos que se salen de las reuniones para hacer algún movimiento. Ves que estoy narrando un juego de pelota y por dentro estoy haciendo gestos porque estoy ligando a un *pitcher*, o me le dieron un batazo a uno, o algún tipo de situación que pasó en el juego.

Yo creo que el *fantasy baseball* es el mejor juego de *fantasy*, básicamente porque lo puedes jugar todos los días, porque es el más largo, porque sobretodo acá en Venezuela es el

deporte nacional. De hecho, tengo entendido —y lo podrás corroborar en la tesis— que el *fantasy* es una de las grandes industrias en los Estados Unidos

M.C. ¿Qué sabe del origen de deportes de fantasía?

C.F. Se originó en un bar. De hecho, el nombre del bar era “Roto”, y por eso hay una modalidad de *fantasy* que se llama “roto”. Por eso ves que las páginas especializadas en *fantasy* se llaman *rotoworld*, *rotoinfo*, *rototimes*, que son las que tienen que ver con *fantasy baseball*.

Se reunieron unos amigos y estaban buscando la manera de competir más allá de ver el juego de pelota. Eso es bastante antiguo, según he leído se remonta a principios de los 70, solo que a Venezuela llegó unos años más tarde. Antes había varias modalidades de juegos con la barajitas, pero eran juegos muy sencillos. Colocabas barajitas de un equipo, barajitas de otro, un pitcher, un bateador, y por allí yo te quitaba barajitas, y me quitabas barajitas.

Entonces, ese grupo del *fantasy baseball* estaba buscando una manera diferente de disfrutar el juego y por allí nació, en ese bar llamado *roto*, que es el sistema más antiguo del *fantasy baseball*, y me imagino que de allí empezó a extenderse a los

otros deportes, que tienen su modalidad de *fantasy*. Hay *fantasy* de golf, Fórmula 1, fórmula Indy, de la Liga de Campeones, de la Copa Libertadores, de cualquier cosa que te puedas imaginar hay *fantasy*.

M.C. ¿Cuáles son los primeros contactos con el *fantasy baseball*?

C.F. Por el año 95, 96, 97, me enteré que había *fantasy baseball* en Venezuela por una revista que saca todos los domingos el nacional: la revista Feriado. Allí publicó un artículo el alcalde Juan Barreto en aquella época. Me interesé y empezamos a jugar en la compañía, y es la liga que todavía mantenemos. De hecho, el alcalde jugó con nosotros ese año. Llegó último, pero jugó. Pero, gracias al artículo que publicó en la revista Feriado, fue que yo, y muchas personas, nos enteramos que había llegado el *fantasy baseball* a Venezuela. De allí en adelante ese es mi principal *hobby*. Más allá del trabajo y mi familia, lo mío el *fantasy baseball*. Tenemos una liga, que primero le pusieron el nombre de *Babe Ruth*, porque decían que éramos los expertos. Cuestión que no era cierta, porque si empezábamos como íbamos a ser los expertos. Pero por estar en los medios, le pusieron la liga *Babe Ruth*, y nosotros con el transcurrir del tiempo cambiamos el nombre, y desde del 2002 le pusimos liga

Carlos Tovar Bracho en honor a ese gran narrador de béisbol venezolano, maestro de muchos de lo que participábamos en esa liga.

Sin ser especialistas, también nos gusta jugar el *fantasy* de la NBA, el *fantasy* de la Liga de Campeones, y los de la NFL para observar las distintas modalidades. Diría que la NFL tiene la mejor variedad después del béisbol de fantasía. También hay cualquier tipo de juego fantasía en el fútbol, y es espectacular realmente

M.C. ¿Cómo describe la experiencia?

C.F. Maravillosa. Pienso que no hay buen o mal jugador de *fantasy*. Cada uno va jugando algo así como ensayo y error. Cada quien tiene su estilo para jugar *fantasy*. De acuerdo a la experiencia vas aprendiendo y forjando tu propio estilo. Mi experiencia ha sido espectacular, tenemos un grupo muy sólido de colegas y amigos. Grupo con gente amiga de la radio y los programas que tengo el gusto de conducir. El grupo llega a 300 personas que juegan con nosotros *fantasy baseball*, y tratamos de orientarlos, porque una cosa es ser un gran fanático y conocedor del béisbol, pero tienes que saber jugar *fantasy*. Puedes ser el mejor, pero si no sabes jugar *fantasy*, si no estas

en el día día —que es lo importante— nunca vas a figurar. Mi experiencia ha sido muy buena porque la gente que juega conmigo, generalmente, es tan *fiebroso* como yo, y eso hace que las ligas día a día sean tan competitivas. Tan grande ha sido la experiencia, que hace tres años nos atrevimos a sacar un programa de *fantasy baseball* diario por el Circuito Deportes Unión Radio. El nombre del programa era *fantasy 786*. Salió al aire por un año y la sintonía del programa fue espectacular porque ni nosotros sabíamos la cantidad de gente que juega y se interesa por el *fantasy baseball* en Venezuela. Ahora, ves en los programas de radio: llamadas telefónicas, mensajería de texto, *facebbok*, *twitter*, narraciones de juegos de pelota que llegan preguntas: "¿Qué hago? Dejo este *pitcher* activo. ¿Qué te parece el cambio que me están proponiendo?".

M.C. ¿Qué modalidades de deportes de fantasía juega, o conoce?

C.F. Eso ha venido evolucionando muchísimo. Cuando comencé a jugar *fantasy*, las transacciones eran semanales. Había una oficina que manejaba las transacciones. Entonces, tenías que llamar por teléfono el viernes antes de las 6 de la tarde, para hacer los movimientos de la próxima semana. Después, instalaron un fax: esperabas el último juego del domingo para

enviar un fax y tener las transacciones. El reporte semanal de tu equipo llegaba los miércoles.

El *fantasy* de puntos me gusta mucho porque te da muchas maneras de hacer puntos. A lo mejor, tienes un equipo que no tiene robadores de base, pero tiene bateadores de fuerza. De repente, si no tienes jonrones, tienes bateadores de callejones: muchos dobles, carreras anotadas, buen promedio y eso compensa que no tengas jonroneros. Por eso, me gusta el sistema de puntos, porque pienso que es el más justo.

El *rotisserie*, que es el original, es un sistema bastante sencillo que no es tan divertido para la gente. El que tenga más producción en una categoría tiene más puntos; el que tenga menos en otra, esta en la mitad o va abajo.

El *Head-to-Head* es una modalidad sensacional, porque te da la oportunidad de duelos directos semanales. Esa es la otra modalidad que me gusta. Hay otros muy famosos, como el Desafío Béisbol. A mi no me gusta, tiene sus pro y sus contra. El pro que tiene su encanto es hacer tu equipo con solo 50 millones de puntos. Puedes tener ligas de miles de equipos si tienes la capacidad de hacerlo, y todos pueden jugar juntos, pero no tiene lo que para mi es la base de todo el *fantasy baseball*: si Ryan Braun es mío, no es de más nadie. Si tienes a Johan Santana, es

tuyo y de más nadie. A través de eso, se hacen cambios, movimientos, transacciones. Para mi, eso es lo que le quita un poco de magia a ese tipo de *fantasy*. La página de *ESPN*, tiene *fantasy* muy buenos; la de MLB; *Yahoo!* es mi favorita, tiene más posibilidades de hacer cualquier tipo de modalidad del *fantasy*.

M.C. ¿Cómo es la relación de los deportes de fantasía con los medios?

C.F. Antes del internet, En Venezuela comenzó porque en las primeras ligas jugaban las personas de los medios. Nosotros nos encargamos de difundirlo porque lo vimos sano y nos gustó tanto que empezamos a difundirlo.

Aquí en Venezuela se le hace publicidad interesante por el gusto que se tiene por el juego. Cuando nos enteramos que los juegos por internet existían, estaba bastante avanzado en Estados Unidos. En *Yahoo!* puedes ver que participan 2 o 3 millones de personas en el fantasy baseball. En el Desafío Baseball participan 2, 3 millones de personas en el mundo. A raíz de eso comenzaron a surgir las especializaciones. Todas las páginas de béisbol tienen un análisis del *fantasy*. Por ejemplo, abres la página de *CBS Sportsline* —mi favorita— y abres un jugador,

explica que ha bateado mucho en los últimos días, que se lesionó, que en la semana va a enfrentar 2 o 3 lanzadores derechos y luego que dicen toda la historia del tipo, abajo dice análisis de *fantasy*. Entonces, dice que el tipo es importante ponerlo en la semana porque va a jugar en parques pequeños, va a producir mucho, o por ejemplo; esta semana va a lanzar Roy Halladay —que es uno de los mejores lanzadores del béisbol— que tenía un tiempo lesionado, está listo para lanzar, los Phillies están contentos porque su as va a regresar y está en perfectas condiciones. En el análisis de fantasía, dice que tienes que esperar para ponerlo a jugar porque puede ser un riesgo.

Todas las páginas: ESPN, Yahoo!, CBS, *Spors Illustrated*, USA Today) ponen el análisis del béisbol de fantasía.

La página de *Major League Baseball* tiene un programa diario de fantasy baseball y tiene una sintonía tremenda en mlbtv.com.

Acá salimos con un programa exclusivo de *fantasy baseball* y hay columnas especializadas. Meridiano, El Diario Líder también tiene columnas de *fantasy baseball*. Ha abierto un campo impresionante porque es una de las grandes industrias, y eso ha hecho que personas especialistas escriban a diario.

No sé porque no ha tenido tan poca cobertura cuando creo que tiene bastante campo. A lo mejor, el primero que lo haga descubre la gallina de los huevos de oro.

CBS *Sporstline* es una página muy completa que además tiene columnistas que hacen análisis de bateo y *pitcheo* previo a cada una de las semanas. Cada pelotero de ligas mayores y menores tienen su análisis particular en el béisbol de fantasía. De ligas menores, puede decir que el tipo esta matando la liga, pero que no hagan movimientos porque no esta cerca de subir.

M.C. ¿Cómo es la relación del *fantasy* con el aficionado y el periodista?

C.F. Como periodista no cambia porque nosotros tenemos que transmitir, analizar y opinar sobre el universo del béisbol. No cambia la visión del juego, como debes presentar un juego de pelota, narrar o analizar un juego de pelota.

Como fanático sí, porque todos tenemos nuestro equipo favorito. Por ejemplo, yo voy a los Tigres de Detroit. Pero si tengo un pitcher en el *fantasy* que va contra los Tigres yo voy a mi pitcher. Cuando viene un bateador de los míos, ligo a mi bateador.

Como aficionado me saco de ver un juego completo a estar recorriendo los 15 juegos diarios que hay buscando donde están

mis peloteros y que actuación están teniendo para ver de qué manera pueden ayudar a mi equipo. Ves todos los juegos porque estás persiguiendo a los peloteros de tu equipo.

Aquí ha crecido muchísimo, pero hacen falta esos programas. Sería bueno orientar a la gente: dónde puede jugar, cómo se juega, cómo haces puntos, cómo puedes tener el *roster*.

Anexo 3. ENTREVISTA A ÓSCAR PRIETO

ROJAS

(15 de Marzo 2012)

Analista de béisbol

Comentarista de DirecTV Sports Venezuela

M.C. ¿Qué son los deportes de fantasía?

O.P.R. Los deportes de fantasía son una especie de ser un gerente general de un equipo. Haces los movimientos como si fueras el gerente de un equipo pero con jugadores reales.

Depende de lo que hagan los jugadores en la vida real como te va a ir en el equipo del *fantasy basesball*, *fantasy football* o *fantasy basketball*.

M.C. ¿Qué es el béisbol de fantasía?

O.P.R. Es un juego que te hace ser gerente de un equipo, y es una manera de prestarle más atención a los jugadores, a los prospectos. O sea, te crea una atención extra a un deporte del cual eres fanático.

M.C. ¿Qué sabe del origen de deportes de fantasía?

O.P.R. Todo empezó en una *rotisserie* donde se reunían a comer los creadores, y entonces decidieron empezar a utilizar ese nombre. El primer *fantasy* utilizó ese método, donde los jugadores sumaban puntos por categoría: cinco por cinco (5x5). Normalmente, las categorías eran promedio, jonrones, empujadas, bases robadas y anotadas (las cinco categorías ofensivas), contra cinco categorías de pítcheo: salvados, ponches, efectividad y WHIP. Incluso, puedes meter más categorías que sea 10x10 y puntos.

M.C. ¿Cómo se enteró de la existencia?

O.P.R. Con las publicaciones que compraba, que podía ver en Estados Unidos: periódicos, *Baseball Weekly*, *USA Today*, *Baseball America*. Después hablando con compañeros y mis panas de la universidad nos enteramos que existía ese tipo de servicio en Venezuela, y lo empezamos utilizar.

M.C. ¿Cuáles son los primeros contactos con el *fantasy baseball*?

O.P.R. Yo recuerdo que no era por internet, y comencé en una liga que sigo jugando: La Carlos Tovar Bracho. Hoy, justamente,

estábamos revisando en *Yahoo!* que la primera liga que jugué por internet fue en 2001.

Creo que a mediados, o finales, de los 90, o sea, 95-97, ya teníamos una liga —que seguimos jugando—. Se maneja por reportes semanales que antes mandaban por fax, y ahora te lo mandan por correo. Ese era un servicio que uno pagaba a una empresa que se llamaba *Fantasy Baseball Venezuela*. Entonces, te mandaban el fax todos los lunes, con el reporte de la semana de cuantos puntos habías hecho. Así es ahorita, pero lo mandan por correo. El reporte tiene todo, tenía los puntos de cada uno de los jugadores, que es lo que hace ahora *Yahoo!*, *ESPN* o el sitio que quieras utilizar.

M.C. ¿Cómo describe la experiencia con el *fantasy*?

O.P.R. Tengo más de 12 años jugando, y en un momento tenía demasiadas ligas. Ahora juego en 4 ligas —que creo son bastante—. Llegué a tener 10 ligas, con 10 equipos distintos y con 10 grupos distintos de personas). Incluso, hay una modalidad que es *Keepers* —que mantienes algunos jugadores para los próximos años—, e hicimos reglamentos de esa liga, que ya tiene más de 10 años. Además, para mi trabajo me

ayuda a mantenerme activo, y al día de cada uno de los jugadores, porque estás pendiente de la mayoría de los equipos. Por lo menos tengo una Liga *Keepers* donde proteges nada más a tres jugadores, y esos no van al *draft*. Entonces, cambiamos unas cosas. Por lo menos, si yo *drafteé* en el primer *draft* de la liga a Albert Pujols. ¿Albert Pujols siempre va a ser de mi equipo? —Es un poco injusto, ¿no?. Entonces, decidimos hacer ese tipo de liga *keepers* por años. El *mánager* tiene una cantidad de años, y eso años tienes que repartirlos en tu equipo: un jugador no puede tener más de 4 años en tu equipo. Eso le da la oportunidad a todos los miembros de la liga de tener a Albert Pujols. De hecho esa liga es manejada por *Yahoo!*, pero de ahí pasa a una tabla de *excel* que maneja y cambia el comisionado del año. No importa lo que diga la tabla de *Yahoo!*, la tabla que vale es la de *excel*. Es bastante *freaky* y complicada, pero esa es la que hemos adoptado. De verdad, es bien chévere. Las ligas *keepers* si la sabes manejar es súper buena.

De ligas locales, en cuanto al béisbol de Venezuela no he jugado ninguna. Nestlé sacó una con la liga Cri-Cri (no me gustó). Es complicado por el tema de la rotación de jugadores, y que no hay un sitio de estadísticas confiables que puedas decir que son las estadísticas oficiales.

M.C. ¿Qué modalidades de deportes de fantasía juega, o conoce?

O.P.R. He jugado todas: *fantasy* por categorías, por puntos, desafío béisbol (que no me gusta) y *Head-to-Head*. También, he jugado *fantasy* de fútbol americano, de La Liga de fútbol española, de la *NBA*. Ahora, solamente, juego el de *NFL* y de béisbol.

Un aspecto importante del juego es el *draft*. En béisbol hay el *draft* por selecciones y el *draft* tipo *snake*: que si son diez jugadores, la selección va del 1 al 10; después del 10 al 1, y así sucesivamente.

El draft de subasta no lo he jugado. Se cual es, pero ni siquiera, en ningún momento lo he intentado.

M.C. ¿Cómo es la relación de los deportes de fantasía con los medios?

O.P.R. Se abrió un campo de trabajo importante para muchos analistas, que solamente se dedican a eso. Hay varios programas especializados, páginas especializadas. La propia página de *Major League Baseball* tienen 4 o 5 analistas exclusivamente especializados en *fantasy baseball*. Igual con la página de *ESPN*. *Sports Illustrated*. Las páginas que cubren béisbol siempre tienen un analista sobre *fantasy baseball*, un especialista sobre

lesiones. Hay una página llamada *Rotoworld.com*, que visito diariamente para saber las noticias. *Rotoworld* empieza como sitio de *fantasy* y se convierte en un sitio de muchas noticias. Los que no juegan *fantasy*, entran para saber las noticias de cada uno de los jugadores.

M.C. ¿Qué papel juega Internet?

O.P.R. Ahora puedes estar mucho más pendiente. De haber pasado del fax que te llegaba todos los lunes, a poder revisar a cada uno de los agentes libres en internet: revisar que hace el jugador, comparar con otro, hacer los cambio diarios. El tipo de *draft*, poder jugar con cualquier persona a nivel mundial. Además, la cantidad de información que manejas en internet es súper importante. De hecho, ves que hay miles de sitios dedicados a puro *fantasy baseball*.

M.C. ¿Cómo es la relación del *fantasy* con el aficionado y el periodista?

O.P.R. Para los aficionados, estar mucho más pendiente. No solamente de su equipo, sino de todos los equipos, porque en todos los equipos tienen jugadores. Para los periodistas, creo que también es una forma para seguir el juego. Es decir,

generalmente, sigues lo que está pasando en cada uno de los estadios y con cada uno de los equipos, pero da una motivación extra. Yo creo que ha ayudado muchísimo.

Anexo 4. ENTREVISTA A ANTONIO

SANTANA

(22 de Marzo 2012)

Analista de béisbol

Locutor y conductor deportivo

M.C. ¿Qué son los deportes de fantasía?

A.S. Un juego virtual en el cual en base a la actuación de los peloteros en la vida real, generas puntos en una determinada liga que se haya creado con un determinado sector.

M.C. ¿Qué es el béisbol de fantasía?

A.S. Hay distintos tipos de *fantasy*. El que conozco mejor es el *fantasy baseball*, que vengo jugando desde hace muchísimo tiempo. Soy un aficionado al *fantasy baseball* y periodista. Hay distintas maneras de trasladar la actuación de los peloteros en un juego de *fantasy*, la más común de todas, es la que se llama *Rotisserie*, o *Roto*, de ahí salen la mayoría de las páginas.

M.C. ¿Qué sabe del origen de deportes de fantasía? -¿Cómo se entera de la existencia?

A.S. Todo el mundo ha tratado de hacer cosas. Con las barajitas trataron de hacer algún tipo de juegos. También, la gente que

trabaja en sistemas —como la gente de IBM—, y la gente relacionada con el béisbol.

Se supone que el primer tipo de *fantasy* se hizo en un restaurante en Nueva York que se llamaba La *Rotisserie* (era un restaurante francés asumo yo) . Allí plasmaron esas ideas, de trasladar las actuaciones de los peloteros a una liga de fantasía colocando unos determinados parámetros. El juego más famoso se llama *Rotisserie* en honor al restaurante donde se practicó una de estas ligas. Este *fantasy* es de cinco categorías de *pícheo* y cinco de bateo. Las de bateo son: impulsadas, anotadas, bases robadas, promedio y jonrones. Las de *pitcheo*: efectividad, WHIP, salvados, victorias y ponches. En las ligas *Rotisserie* tienes una cantidad de participantes. Por ejemplo, en una liga de doce, el líder en cuadrangulares recibe 12 puntos por la categoría; el segundo lugar, recibe 11 puntos; y así sucesivamente, hasta el último de la categoría que tiene un punto. De esa manera, se manejan todas la categorías. Así es el *Rottiserie* tradicional, pero se puede cambiar la categoría que quieras. En vez de promedio, porcentaje de embasado; en vez de ganados, salidas de calidad. Se pueden agregar más categoría como OBP y OPS.

A.S. Mi hermano tenía una liga de béisbol que no se jugaba por internet. Se reunían en una oficina en Chacao y hacían el draft en vivo, guardaban los archivos de los peloteros y registraban las actuaciones con alguien de encargado. Eso fue hace unos 15 años.

Mi hermano jugaba y yo estaba al tanto, pero fue hace unos 10 años que comencé a jugar. Después, otros periodistas me invitaron a jugar la liga que tenían desde chamos, en Puerto La Cruz. A partir de esas dos experiencias quedé totalmente pegado. Empecé a tener más ligas, la gente me fue invitando, el año pasado llegué a jugar hasta diez ligas.

M.C. ¿Cómo describe la experiencia? ¿En Venezuela?

A.S. El más completo, sin duda alguna, es el *fantasy baseball* porque se acerca más a la realidad. Por ejemplo, en el *fantasy* de la UEFA *Champions League* ves el partido Real Madrid contra AC Milan y Genaro Gattuso juega excelente: ha dado cien pases, ha quitado la pelota a todo el mundo, pero no metió una asistencia, o gol; obtienes dos puntos. Entonces, es como un poco injusto. No se traslada la realidad.

En el de béisbol puedes realizar tus ajustes para que sea lo más acorde posible a la realidad.

M.C. ¿Qué modalidades de deportes de fantasía juega, o conoce?

A.S. Juego *fantasy baseball* (he jugado todas las modalidades), *fantasy* de fútbol americano (tengo tres años en una liga), el *fantasy* de la UEFA *Champions League*.

M.C. ¿Cómo es la relación de los deportes de fantasía con los medios? Internet

A.S. Hay ciertos aspectos que no se manejan en el *fantasy*, Hay periodismo de deportes y periodismo de *fantasy* (es un periodismo diferente) y se puede hacer las dos cosas como periodista. En el *fantasy* no te interesa tanto el tema de la defensa, a menos que tengas un liga de puntos que reste puntos por errores. Generalmente, el aspecto ofensivo es lo más importante desde el punto de vista del *fantasy*. Si un pelotero mete 30 jonrones, roba 30 bases pero es un desastre a la defensiva desde el punto de vista del *fantasy* no interesa. Por ejemplo, Ryan Braun es uno de los cinco mejores jugadores que hay en el *fantasy*, pero si estás haciendo el análisis tradicional, revisas cuál es el alcance que tiene como *outfielder*, si tiene una buena defensiva, si tiene un buen brazo, si tiene muchas cosas que no son tomadas en cuenta en el *fantasy*. Otro caso, Gerardo

Parra es tremendo pelotero: tiene un excelente alcance, tremendo brazo, tremendo jardinero derecho, no tiene tanta ofensiva; pero es útil para un equipo de béisbol. En el *fantasy*, Gerardo Parra no existe.

A.S. Se ve en la interfaz de las paginas *web*. *Yahoo!* y *ESPN* siempre han tenido un sistema amigable para jugar. Son los dos sitios donde tienes que jugar *fantasy baseball*.

El hecho que una compañía como *Yahoo!* esté detrás de eso, garantizando que las cosas van a funcionar, es una tranquilidad. El hecho de poder jugar *fantasy* con gente de otros países que no conoces, agrega algo muy importante.

El tema de la información. Ahora tienes a esos expertos que hay nivel de *fantasy* en otros países. En *ESPN* lees artículos, la gente que quiere jugar *fantasy baseball* lanza preguntas por *chats* y el experto te responde. Además, los *podcast*. En internet, tienes la agilidad, la forma, la rapidez.

M.C. ¿Cómo es la relación del *fantasy* con el aficionado y periodista?

A.S. Hay una diferencia sustancial entre Estados Unidos y Venezuela. En Estados Unidos, entre todas las ramas del *fantasy* habrá unas 80-100 millones de personas que juegan *fantasy*

baseball. Hay un mercado para tener programas de televisión acerca de *fantasy*, programas de radio exclusivamente de *fantasy* (y hay competencia). Puedes escuchar a Brandon Funston en *Yahoo!*, en vez de Matthew Berry en ESPN, o la gente de *CBS Sports*. Cada uno proporciona desde la radio, internet, *podcast*, *chats* y televisión muchísima información.

Aquí en Venezuela, el que juega *fantasy* cubre el tema. Por ejemplo, Oscar Prieto tiene un programa en Unión Radio (La Caimanera) donde trata el tema por unos 10 minutos. En algún momento tuvo un programa especializado: Fantasy 786 con Carlos Feo.

En *podcast*, estuve junto a Octavio Hernández y Carlos Daniel Corredor por mucho tiempo en Líder. Abrimos muchas ligas de *fantasy* para que la gente comenzará a involucrarse. El año pasado participaron entre 200 personas.

Durante el programa, siempre sacábamos el tema del *fantasy baseball*, del cambio que se había hecho, de algún movimiento, las incidencias del *fantasy*. La gente se sentía involucrada en el programa porque hablabas de ellos (el chamo que hizo tal cambio, o botó a tal jugador cometió un error). Creo que es una forma muy agradable de combinar el béisbol, un juego e involucrarte con los fanáticos, hacerlos parte del programa.

A.S. Es mucho más divertido para los periodistas. Evidentemente hacemos nuestro trabajo porque nos gusta, pero el *fantasy* le agrega emoción. Los aficionados también, no solo tienen su equipo, tienen sus ligas, jugadores y empiezan a apoyarlos, incluso cuando son de equipos que no te gustan. Por ejemplo, tengo ocho ligas, tengo a casi todos los jugadores y en ocasiones se enfrentan mis pitchers y no se a quién ligar.

El tema del *fantasy* es tan increíble que en Estados Unidos los jugadores de béisbol juegan *fantasy* y se llegan a tener a ellos mismos en sus equipos.

En libros como *Fantasyland*, preguntan a David Ortiz si se tendría en un equipo de *fantasy*. Por ejemplo, Adrián González juega *fantasy* de fútbol americano y béisbol. En los *dogouts* de las Grandes Ligas, los mismos jugadores se echan broma sobre sus equipos.