Facultad de Ciencias Empresariales

Sede Rosario - Campus Pellegrini

Carrera: **Lic. en Administración de Empresas**

Trabajo Final de Carrera Tesina Título:

"Yu-Gi-Oh! y el mercado de valores: desde el simple ocio de un juego hacia la sagacidad del inversor financiero".

Alumno: **Renzo Nahuel Murina Cadierno**
nmcadierno@hotmail.com

Tutor de Contenidos Lic. Patricio Jorge Garaghan

Tutor Metodológico: Mg. Lic. Ana María Trottini

Marzo 2016

Agradecimientos

A todos aquellos que hicieron posible que llegara a esta instancia de mi vida, y también el poder lograr mucho más. Por ello, a ustedes, les dedico este trabajo.

A mi madre, Alicia R. Cadierno, quien en todo momento me brindó cariño y amor sin pedir nada a cambio, me proveyó incondicionalmente de más de lo necesario para vivir y crecer y me impulsó a convertirme en un ser perteneciente a una sociedad cuyo fin es el bien común. Mujer bondadosa, profesional ideal, inteligente, resistente; es mi modelo a seguir, y lo seguirá siendo *por siempre*.

A mis hermanos, Kimey y Naiara; a mi padre José Luis Murina y a su compañera Andrea; a mis abuelos Cholo, Kelly, Oliva y Victorino; y a mis tíos Carlos y Roberto. Ellos estuvieron conmigo desde siempre, me ayudaron a seguir adelante para lograr lo que hoy día soy, guiando mi voluntad de superación personal y en conjunto.

A Ma. Constantina Monteros Gavriloff, por haberme esperado todos estos años, y por estar desde siempre en las buenas y en las malas, caminando junto a mí. Ella me da ánimos constantes a seguir intentando y no rendirme, le otorga a mi fuerza de voluntad el impulso que no alcanzaría por sí misma, y me brinda un fuerte motivo para emprender la difícil tarea de realizarme, cada día.

A toda su familia; Ludmila, Manuel, Triana, Lucio, quienes ahora también son mi familia. Me aceptaron en su seno sin dudar, con mucho cariño y respeto. Desde entonces siempre me proveen de más de lo necesario. Probaron ser un equipo de bien: honestos, amables y ejemplares.

A los integrantes de las familias Monteros y Gavriloff residentes en Tucumán, también expreso mi más sincera gratitud por lo mencionado en el párrafo anterior.

A todos mis amigos que, por ser parte de mi vida, están incluidos en mi profundo agradecimiento. Conforman un eslabón indispensable en mi vida, también habiéndome ayudado a sobrepasar las malas, y siempre estando conmigo en las buenas. Muchos de ellos me acompañaron en mis duelos de Yu-Gi-Oh! desde el inicio del juego mismo hasta hoy día, y me impulsan a que haga pública mi investigación.

A mis profesores, directores y personal de la U.A.I. Fueron mi guía académica, mentores más que profesores, y patrones del conocimiento profesional aprendido y aprehendido que hoy me llevo para siempre. Sin ellos no hubiese llegado a esta instancia ni tendría acceso a las posibilidades que se presentan a diario.

Y al lector, por darme la oportunidad de hacer llegar a su conocimiento esta obra, que fue mi sueño confeccionar y publicar desde antes de iniciar mi vida universitaria. Resulta todo un honor y un placer para mí, poder introducirlos a grandes rasgos en un mundo que guió gran parte de mi infancia, y poder compartirles una alternativa inusual de inversión, con el objetivo de que en un futuro pueda ser tomada en consideración para la confección de sus carteras.

Me haría mucho más que feliz si, aparte de tomar en cuenta lo anterior, logro entusiasmarlos en adentrarse al juego de cartas intercambiables Yu-Gi-Oh! como ocio, una forma de entretenimiento y de superación en sus vidas.

Índice

Página

Introducción.....06

¿Qué es Yu-Gi-Oh!? 06

¿Por qué escogimos Yu-Gi-Oh!? 07

La similitud de Yu-Gi-Oh! con el ámbito empresarial y bursátil..... 08

Planteo del problema..... 12

Objetivos.....13

Hipótesis..... 14

Diseño metodológico.....14

Capítulo I: Exponiendo el entorno de nuestro análisis..... 15

Antecedentes..... 15

Estado actual..... 17

Capítulo II: Nociones y variables a tratar.....19

Nociones previas a las variables a tratar..... 19

Variables a tratar.....24

Rareza.....24

Lista de cartas limitadas y restringidas.....28

Torneos oficiales, continentales, intercontinentales y mundiales.....30

Torneos formato OCG.....32

Capítulo III: Análisis de variación de precios.....34

Muestreo de torneos oficiales.....34

Selección de cartas clave.....40

Capítulo IV: Evaluación del análisis y de nuestra propuesta.....48

Otros Ejemplos.....48

Encuesta.....52

Conclusión.....56

Aportes.....58

Glosario.....60

Bibliografía.....61

Introducción

Antes de preguntarnos por qué elegimos el tema remontémonos a la historia del juego de cartas coleccionables, y a cómo nos involucramos en el mismo.

El objetivo a lograr con esto es facilitar nuestra comprensión no solo de la decisión tomada de analizarlo, sino para dar unos primeros indicios de cuánto tan vinculada está a la naturaleza de los mercados en general, a algunas de las funciones propias del administrador de empresas y a la amplia posibilidad de explotación financiera que en cierto modo presenta como oportunidad.

¿Qué es Yu-Gi-Oh!?

Yu-Gi-Oh! (traducido literalmente como “El Rey de Los Juegos”), es un *manga* (cómic japonés), creado por Kazuki Takahashi, que dio lugar a una franquicia, varias series de animación japonesa, videojuegos y juegos de cartas.

Sus orígenes se remontan al año 1996 tras su primera edición en manga, y su producción continúa hasta el día de la fecha. La serie televisiva prototipo se produjo en 1998 y su adaptación, para el público en general como así también su salida al aire, se dio en el año 2000. La primera temporada finalizó a mediados del 2004 con doscientos veinticuatro episodios.

El juego de cartas coleccionables Yu-Gi-Oh! (Yu-Gi-Oh! Trading Card Game), fue desarrollado y publicado por *Konami* (corporación internacional dedicada al desarrollo de juguetes, cartas coleccionables, anime, tokusatsu, máquinas de monedas y videojuegos), siendo este el máximo referente del mismo. Fue lanzado en el año 1999 y el 7 de julio del 2000 figuraba como el más vendido en el mundo

en su categoría por el Libro Guinness de récords mundiales, con más de 22 mil millones de cartas comerciadas alrededor de todo el mundo.

El juego no tiene límite de edad, la jugabilidad básica es muy sencilla de aprender y no presenta inconvenientes mayores al momento de la práctica.

Al correr el tiempo e ir adquiriendo experiencia en el juego, las reglas avanzadas del mismo se van incorporando casi sin dificultad, y hasta de manera automática. Este hobbie atrae a personas de todas las edades, etnias y razas, fomentando la unión cultural y social a través del sano espíritu competitivo y/o el simple entretenimiento de intercambio de cartas por motivos de colección.

Las cartas son creadas y editadas por *Yu-Gi-Oh! Company*, empresa que forma parte de las unidades estratégicas de la multinacional *Konami*. Algunas, producidas para el juego, son copias de las que aparecen previamente en la serie televisiva o en el manga, aunque no están disponibles para la venta hasta que los efectos sean revisados, analizados y estabilizados para ser coherentes en sí mismas, y equilibradas para asegurar un juego balanceado y justo. Otra cantidad son creación original de la empresa, y cuyos efectos pasan por el mismo proceso que las anteriores.

Hoy día, aparte de la muy importante cantidad de reuniones y torneos informales del juego, que tienen lugar en múltiples ciudades del mundo, se realizan encuentros y torneos oficiales (respaldados por *Konami*) de carácter interurbano, nacional, intercontinental y, 2 veces por año, mundial. Dichos torneos de categoría alta vienen normalmente acompañados por convenciones que duran fines de semana completos, y otorgan importantes premios a quienes salen victoriosos, como también a los participantes y al público en general que las presencian. Día a día, la comunidad de jugadores (globalmente conocida como "*duelistas*"), crece cada vez más, estando todavía lejos de su máximo potencial.

¿Por qué escogimos Yu-Gi-Oh!?

Para entender el porqué, demos un paseo por nuestra infancia que nos involucra en él. Desde 1998 fuimos muy seguidores de la serie televisiva, y nuestro entusiasmo por la misma creció desde entonces. Por lógica, un año más tarde y al saber cuál sería la fecha tentativa de la llegada de los primeros mazos de cartas a la venta en algunas vidrieras, seríamos los primeros en estar formando fila para la adquisición de uno. De ahí en más, cartas en mano y con amistades que presentaban nuestros mismos gustos, comenzaría nuestra carrera de duelistas y posteriormente, la de coleccionistas.

Durante los siguientes diez años, nos vimos involucrados en torneos informales, locales y nacionales; y logramos conseguir el puntaje suficiente para

representar al país en el primer torneo intercontinental. Nos convocaron a convenciones y charlas para dialogar sobre el juego, organizamos centenares de torneos con frecuencia semanales, reuniones de intercambio y juego informal, como así también charlas acerca de tipos de cartas, reglas, estrategias y combinaciones óptimas.

Durante los últimos cinco años dejamos de ser duelistas con tanta frecuencia y nos dedicamos al coleccionismo.

Esta práctica (junto a la de dedicarse al juego en sí), requiere de un determinado nivel de ingresos, y al no disponer de ellos, nos vemos obligados a optimizar gastos. Sin embargo, por suerte de la experiencia, tanto el juego como nuestro conocimiento habrían progresado lo suficiente como para empezar a detectar un patrón de subida y bajada de precios muy similar en varias cartas. Tras analizarlo y notar su reiteración más que frecuente, decidimos comprar en el momento que estimativamente creíamos que el precio de una carta en particular iba a ser el más bajo, y vender cuando lo creíamos el más alto.

Las operaciones resultaron un éxito al principio, logrando no solo incrementar nuestra colección, sino obtener ganancia de la diferencia. No obstante, esta manera de accionar descansa en la intuición, por lo que muchas veces no pudimos obtener la mejor rentabilidad posible (ya sea porque los precios de compra podrían haber sido más bajos, o viceversa), además de que nuestras intuiciones resultaron erróneas en algunas ocasiones. El costo resultante de una decisión errónea en este ámbito es muy alto, pero el entusiasmo de saber que existe una manera (todavía sin ser probada), de ganar sin sacrificar, tanto así como el poder compartir nuestros conocimientos y la oportunidad latente de un exitoso emprendimiento, son los ejes que mantienen vivo a nuestro interés en esta investigación.

La similitud de Yu-Gi-Oh! con el ámbito empresarial y bursátil

El objetivo de lograr obtener las cartas sacando el mejor rendimiento de los costos al adquirirla, y si deben venderse, obtener la mayor diferencia posible al comerciarla cuando los precios sean los más altos, es precisamente similar a la actividad de especuladores (sean personas físicas o jurídicas), en el mercado de valores.

Exactamente al igual que los títulos públicos, privados, obligaciones negociables, cauciones, opciones y demás; las cartas cuentan con variables

matemáticas y estadísticas perfectamente demostrables, como la rareza de cada carta, la frecuencia en la que dicha rareza aparece en cada paquete de cartas, el uso de dicha carta en un mazo particular junto a las cantidades óptimas en el mismo. Además, en el mundo de los precios de las cartas intercambiables (y nuevamente al igual que los papeles del mercado de valores), existen variables de naturaleza científicamente incalculables de forma exacta, pero con tendencia sencillamente predecible, que se encuentran sujetas a la incertidumbre y a la experiencia. Las expectativas de limitación o prohibición de uso de una carta, la rotación de la misma, los mazos a usar en los siguientes formatos, el desconocimiento temporal de la rareza específica de una carta antes de su anunciamiento oficial; son todas variables dependientes de las noticias y anuncios de los organismos oficiales y los de alta fidelidad, como así también de los rumores y expectativas de los duelistas y coleccionistas.

Involucrándonos en la teoría básica de mercados, hallamos dos verdades universales:

- A mayor oferta e igual o menor demanda, bajan los precios.
- A mayor demanda e igual o menor oferta, suben los precios.

Estas reglas armonizan perfectamente con el ámbito del juego de cartas intercambiables, ya que a rasgos generales, si existe una amplia demanda de una carta pero los proveedores de la misma y/o las formas alternativas de adquirirla son escasas, naturalmente se elevará su precio, y por consiguiente, su costo de adquisición. De manera inversa, si las cantidades de una carta demandada se incrementan (caso de una re-edición[1] de la misma), su precio descenderá. Este fenómeno podemos observarlo permanentemente en múltiples ocasiones que analizaremos en nuestro trabajo.

Al igual que en los análisis patrimoniales y de resultados de las empresas, los ratios resultan nuestra herramienta más eficaz para el control de nuestras operaciones, y los aplicaremos en algunos cálculos para responder a nuestra problemática. Esto es así dado que constantemente debemos calcular la rentabilidad de nuestra inversión, de nuestras ventas, nuestra liquidez, la rotación de las cartas (rotación de inventario), el margen bruto de utilidades, y demás. La correcta aplicación de ratios junto con su análisis, y los correspondientes ajustes por excepción permitirán mantener nuestras inversiones bajo un estricto control cuantitativo y lograrán mantener nuestra estabilidad financiera, a la vez que obtengamos el mayor rendimiento posible de nuestras especulaciones.

Ambas actividades de compra y venta a la que nos orientemos a efectuar están íntimamente relacionadas con las funciones del administrador de empresas.

---

[1] Re-edición (Re-impresión, reprint): cuando una carta en particular es impresa nuevamente en mazos, expansiones u otra forma de comercialización, posteriormente a su primera impresión. Este fenómeno ocurre normalmente en períodos superiores a los 8 meses contando desde su primera edición.

Planificar, organizar, ejecutar y controlar son actividades de crítica importancia para el óptimo desempeño en esta actividad especulativa.

Resulta de suma importancia que fijemos la meta de lo que queramos lograr, junto a sus respectivos objetivos y los parámetros de excepción para los posibles desvíos. Deberemos planificar los momentos correctos de compraventa tras una minuciosa investigación de mercado en tiempo y forma. Analizar las variables predecibles del mercado que tenemos a disposición, como también considerar la magnitud de las impredecibles, resultarán de vital importancia para una toma de decisiones acertada.

Seguidamente, deberemos organizar los recursos necesarios para la adquisición o venta. En caso de compra en este mercado, es indispensable que contemos con activo líquido, ya que la mayor cantidad de operaciones no se concretan actualmente en empresas y hay poco volumen de compraventa online. Esto hace que la mayor cantidad de operaciones sean cara-a-cara y en efectivo. En caso de venta, es altamente conveniente que dispongamos de la carta en forma inmediata debido a la rápida variación de precios del mercado. Anticiparse y tener el activo en mano ahorra tiempo y evita costos de adquisición innecesarios, aparte de darnos una enorme ventaja en el accionar de la venta. Debemos tener en cuenta que la oportunidad de conformar una empresa dedicada a este negocio no solo es posible sino que perfectamente rentable.

Con los recursos organizados procederemos a la ejecución. Tras la comprensión de los resultados del análisis de mercado y la aplicación de la metodología que determinará la situación óptima de compraventa (a tratar en la problemática presentada en esta tesina), sabremos cuál es el momento crítico para proceder con la adquisición o la venta. Sobre dicho conocimiento actuaremos en tiempo y forma.

Pos-ejecución de la actividad de compraventa, deberemos controlar que los resultados obtenidos sean los planificados al inicio de la actividad. Contrastaremos dichos resultados con los estipulados que incluyen los desvíos aceptables, y tomaremos las medidas correctivas apropiadas si dichos desvíos son superiores a los estimados previamente.

El hecho de que con esta investigación podamos aproximarnos a una predicción de precios en las cartas, nos dará una enorme ventaja competitiva sobre cualquier otro que aún se base en la experiencia y en la intuición para conseguir nuestro mismo objetivo. Esto es así porque trataremos de lograr una propuesta que conduzca a reducir el margen de error de una decisión desacertada en la predicción de los precios, que producirá a una pérdida pronunciada de nuestra inversión; sino que disminuiremos la brecha existente entre adquirir o vender una carta cuando su precio es aceptable (raíz de tomar la decisión por experiencia e intuición), y adquirirla cuando su precio es el óptimo posible (objetivo de nuestra investigación).

A fin de lograr una mayor comprensión, sería conveniente tener en cuenta las competencias del administrador de empresas y asociarlas con la temática elegida. A continuación, mencionamos las involucradas en nuestra investigación, y resumimos muy brevemente como se aplican en nuestro tema:

- *Desarrollar un planeamiento estratégico, táctico y operativo.*

Planificar es una de las actividades más importantes a realizar, ya que si bien existen muchos otros recursos de nuestra incumbencia en el corriente trabajo que no pueden dejarse de lado, el tiempo es el más crítico de todos. Las variables controlables deben presentar condiciones óptimas, y las incontrolables una condición de permanente control y alineamiento con las anteriores. En base a esto, se debe planificar qué hacer, cómo hacerlo y exactamente cuándo hacerlo, ya que nuestra regla de oro es la óptima administración del tiempo, con el mínimo margen de error.

- *Identificar y administrar los riesgos de negocios de las organizaciones.*

Debido a que la temática en si resulta ser una actividad mayoritariamente especulativa, este punto es de indispensable consideración.

- *Desarrollar, implementar y gestionar sistemas de control administrativo.*

El control de desempeño en todas las operaciones y en la toma correcta de decisiones es indispensable para garantizar la eficaz y eficiente gestión de nuestra investigación.

- *Identificar las interrelaciones funcionales de la organización.*

En nuestro caso, de las variables aplicadas en cada uno de los cálculos.

- *Usar la información de costos para el planeamiento, el control y la toma de decisiones.*

Los costos corrientes de los activos tratados en el trabajo serán la base de cálculo de todas las operaciones y la toma de decisiones. Por consiguiente, resultan de crítica importancia.

- *Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos.*

Toda la investigación versa sobre un mercado aún no explotado.

- *Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión.*

El uso de la informática es indispensable en la gestión de todo el presente proyecto, como también en la gestión del negocio que propone implícitamente.

Planteo del problema

La problemática que nos mueve a desarrollar esta investigación tan particular surgió porque:

- Detectamos patrones de movimiento de precios en las cartas más solicitadas que supuestamente se mueven acorde a determinadas variables globales (presentes en todas las cartas interna o externamente a las mismas), y específicas (particulares de cada carta).

- La brecha de precios mínimos y máximos de las cartas más solicitadas en cada formato fue muy amplia. Tal brecha se amplió y contrajo de formato a formato, de mes a mes, día a día, hora a hora, y en muchos casos, en cuestión de pocos minutos.

- Si bien existe un amplio potencial de ganancia si se logra adquirir las cartas susceptibles a aumento de precio cuando las mismas presentan un precio inferior al potencial y se logra venderlas cuando el mismo es superior al actual, hay que tener en cuenta que existe un alto riesgo de que esto no ocurra. Asumir un riesgo tal implicaría una pérdida muy importante de nuestro capital.

- Tanto algunas variables como el movimiento de precios y cantidades son ampliamente similares a la teoría clásica de mercados, regidas por los cambios en la oferta y demanda. Por consiguiente, respetan una fuerte cantidad de leyes y características de la misma.

- Las variables incontrolables que se mueven gracias a las noticias, rumores y expectativas, producen un idéntico efecto en las cartas como el que provocan en las acciones y al mercado, hablando del ámbito bursátil.

- Las actividades y competencias del Licenciado en Administración se pueden aplicar a modo de práctica en esta investigación, resultando excelente para demostrar una correcta investigación de mercado, planificación, organización, ejecución en tiempo y forma, control, especulación y manejo minucioso de información y plazos temporales.

Por tanto creemos que *podemos anticiparnos a los cambios de precios de las cartas claves con el objetivo de obtener ganancia por especulación, superando los dogmas establecidos por la experiencia y aplicando nuestros conocimientos teórico-prácticos de economía, administración y del mercado de valores.*

Objetivos

Definida la problemática, y establecidos los interrogantes a responder, notamos que los objetivos surgen por sí mismos. A continuación y de manera clara, específica, concisa y en su carácter general nos planteamos:

Demostrar los cambios históricos de precios en las cartas intercambiables Yu-Gi-Oh! y la posibilidad de su predicción estimativa a futuro, utilizando su similitud con el mercado de valores y las competencias del Licenciado en Administración.

Esto resume de manera global lo que intentaremos probar en este trabajo, que sería nuestra meta. No obstante, sabemos que para lograr la comprobación de los objetivos generales, deberemos descomponerlos en grados más específicos, clasificarlos y ordenarlos puntualmente para comprobarlos uno por uno de manera sistémica. Siguiendo esta metodología, presentamos como objetivos específicos:

1. Describir cómo fue el mercado de cartas intercambiables, el movimiento de precios de las más representativas de cada formato y qué factores se utilizaron en esos momentos para explicar tales cambios.

2. Analizar si tales patrones se repiten en la actualidad, como así también exponer y determinar las variables que utilizaremos para explicar los cambios de precios históricos y a futuro, las competencias del Licenciado en Administración involucradas en este trabajo y las similitudes con el mercado bursátil.

3. Evaluar que podemos anticipar estimativamente los cambios de precios en ciertas cartas intercambiables, como así también que la realidad del mercado de valores es similar a la del mercado de cartas Yu-Gi-Oh!

Así, explicitamos los puntos a tratar en nuestra investigación, ordenados de una manera que nos habilite un trayecto óptimo y sistémico para su demostración, tanto así como facilitándonos la consecución del objetivo general y por consiguiente, la obtención de la respuesta a nuestra problemática.

Hipótesis

Los cambios históricos de precios en las cartas intercambiables Yu-Gi-Oh!, y los movimientos a futuro de los mismos para obtener ganancia, se logran aplicando reglas del mercado de valores.

Diseño metodológico

Utilizaremos los métodos de investigación exploratorios, descriptivos y explicativos en nuestro trabajo, ya que todos contribuyen en parte para lograr probar nuestra hipótesis.

Mediante el método descriptivo trataremos de lograr escribir cómo fue el mercado de cartas intercambiables, el movimiento de precios de las más representativas de cada formato y qué factores se utilizaron en esos momentos para explicar tales cambios.

Con el método explicativo pretenderemos analizar si tales patrones se repiten en la actualidad, como así también exponer y determinar las variables que utilizaremos para explicar los cambios de precios históricos y a futuro, las competencias del Licenciado en Administración involucradas en este trabajo y las similitudes con el mercado bursátil.

El método exploratorio nos permitirá evaluar que podemos anticipar estimativamente los cambios de precios en ciertas cartas intercambiables, como así también que la realidad del mercado de valores es similar a la del mercado de cartas Yu-Gi-Oh!

También usaremos técnicas detalladas en algunos sitios web acerca de Yu-Gi-Oh! y la forma de calcular estadísticas y probabilidades al momento de comprar un *booster pack*[2], y otras técnicas para calcular la rentabilidad de adquirir o vender cartas en determinados sitios web.

A modo de herramienta para demostrar nuestra hipótesis, nos valdremos de la experiencia general y los comportamientos repetitivos y relativamente similares entre sí que presentaron los precios de las cartas en determinados momentos a lo largo de la historia, como así también la entrevista calificada semi-estructurada a algunos miembros de la comunidad de Yu-Gi-Oh! de Rosario, Santa Fe, Argentina; y encuesta online en foros distintivos de Yu-Gi-Oh! en páginas web de Argentina.

[2] Booster Pack (paquete de cartas, sobre de cartas): forma de comercialización oficial de las expansiones de cartas intercambiables Yu-Gi-Oh! Cada booster pack contiene nueve cartas en sobre cerrado y pueden venderse en forma minorista, o en presentación oficial de veinticuatro paquetes por caja.

CAPÍTULO I

Exponiendo el entorno de nuestro análisis

Antecedentes

Acerca del mercado de compraventa de cartas, conocemos por experiencia y continuidad en el juego que el precio de las cartas tiende a la alza y a la baja en determinadas ocasiones que mencionaremos durante el desarrollo de este trabajo.

Desde los orígenes del juego de cartas intercambiables hasta no hace muchos años, no existía una muy amplia variedad de cartas impresas y a la venta. Hasta el año 2009, solo había alrededor de 2000 cartas en circulación, lo que limitaba relativamente la variedad de combinaciones entre cartas para formar mazos; o sea, limitaba la cantidad de mazos a utilizar.

Aparte de esto, sabemos que los torneos de alta gama estaban recién en su alba. Solo se llevaba a cabo un torneo mundial por año, que carecía de sub-torneos de clasificación, siendo simplemente un evento al que cualquier duelista podía asistir y participar con su sola inscripción. Además, las convenciones oficiales, reuniones, seminarios y foros abiertos de discusión no tuvieron vida hasta después de los primeros 10 años de juego. Careciendo entonces de eventos mayores que promocionen la competitividad y adhesión al juego, en esos momentos no se contaba con la popularidad que se tiene hoy día.

Así, vimos que el juego presentaba un carácter relativo de monotonía en comparación a estos días. Enfocándonos precisamente en lo más importante para nosotros, que es en la baja variedad de cartas existentes y el bajo número de personas interesadas en adquirir las cartas en comparación al potencial al que se ha llegado el día de hoy, podemos deducir que no existía mucha diferencia de precios entre carta y carta. En general, los duelistas poseían mazos muy similares (varias cartas repetidas) y jugaban mayoritariamente por diversión (el foco no era la competitividad), lo que los inclinaba a comerciar por trueque y dinero utilizando un valor estándar guiado por rareza de cada carta, frecuencia de aparición estimada por experiencia, y sin considerar ninguna otra variable.

De esta manera, en aquellas épocas podíamos observar un mercado poco explotado y con pocas posibilidades, ya que si bien el juego obtuvo una popularidad y aceptación muy superior a la de muchos otros en el mercado general de cartas intercambiables en sus orígenes, éste carecía de variedad en todos los sentidos que mencionamos en párrafos anteriores. Esto no incentivó al movimiento comercial que demuestra hoy día, y por consiguiente, al menú de precios y operaciones especulativas que nos vemos en la oportunidad de poder analizar.

Ahora, detallemos el estado del conocimiento de las cuestiones económicas, mercadológicas y empresariales que usaremos como herramientas para explicar el por qué de algunas variables de las que nos sostendremos con fuerza al tratar de interpretar los fenómenos del tema.

Basados en el concepto de que las demandas consisten en desear productos específicos que están respaldados por la capacidad y la voluntad de adquirirlos, y los deseos son la carencia de algo específico que satisface las necesidades básicas; explicaremos que los duelistas y los coleccionistas van a situar su necesidad de obtener nuevas cartas en su posibilidad y voluntad de conseguirlas.

También, al reconocer en nuestros largos años de experiencia en el juego un patrón general de compra que tiende a la suba y es permanente, podemos deducir que en muchos casos la demanda se tornó en deseo por la no restricción al consumo del hobbie por parte de los interesados; es decir, por más que los precios varíen gradualmente a la alza, las cartas se siguen vendiendo. Nos vemos en condiciones de afirmar que, por más que un juego de cartas teóricamente presente una demanda elástica, los duelistas y coleccionistas continuarán siendo fieles a éste en particular, lo que nos otorga otra razón (y ésta bastante curiosa), para adentrarnos en su estudio.

Se dan dos verdades esenciales acerca del movimiento de los mercados, que son:

- Si un producto presenta una alta demanda, y su oferta en el mercado es limitada (sin capacidad de aumento al corto plazo), el mecanismo más convencional y de mayor frecuencia para desestimar la solicitud de dicho producto y estabilizar las cantidades demandadas, resulta ser el aumento del precio del mismo.

- De manera inversa, vale distinguir que al densificarse las cantidades ofrecidas de un producto en el mercado debido a las bajas ventas por el desinterés de la demanda, los precios son utilizados otra vez como regulador de la relación. Al disminuir el precio de dicho producto, se pretenderá captar nuevamente el interés de compra del mismo, estimulando así la rotación del producto.

Estos temas son tratados por economistas y mercadólogos importantes como Alfred Marshall ("*Principios de economía*"), Mochon y Becker ("*Economía, principios y aplicaciones*"), Hubert D. Henderson (*Supply and Demand*), Walter Nicholson ("*Teoría microeconómica: principios básicos y ampliaciones*"), "*Teoría general de Macroeconomía*" (de John M. Keynes), y varios otros más. Esta teoría de amplio consenso resultará de fundamental consideración para nuestro análisis, ya que es uno de los factores más determinantes del movimiento de precios de las cartas más buscadas.

Estado actual

Ahora sí, veamos en detalle lo que ya se conoce del tema en cuestión, y que usaremos como herramienta en nuestra investigación para trabajar nuestra problemática de demostrar la posibilidad de predicción de los precios de las cartas en general.

Es un patrón general que al momento de anunciarse una expansión[3] nueva, comienzan a producirse las especulaciones de cómo cada carta del set puede combinarse con ciertos mazos para formar nuevas estrategias. Esto determinaría un precio subjetivo para las cartas de dicho set (por experiencias anteriores y comparación), como también aumentaría el precio de algunas del mazo en la que las nuevas cartas se incluirían (debido a que aumentaría su demanda), y disminuirían los precios de aquellas cuyos mazos entrarían en obsolescencia (por no demandarse más).

Aseguramos también que cada 3 meses, Konami da a conocer la lista de cartas limitadas y restringidas, que entra en vigencia durante el próximo formato (los 3 meses posteriores al anuncio). Tradicionalmente, podemos añadir un total de 3 cartas con el mismo nombre en cada mazo, aunque por normativa, estas no deben estar incluidas en la lista mencionada con anterioridad. Hay algunas cartas que utilizadas en cantidades máximas permitidas, o combinadas con otras en ciertos mazos, desestabilizan la armonía del juego haciéndolo injusto y quitándole variedad (ya que todos los duelistas se inclinan a un solo tipo de mazo). Para evitar que esto suceda, la lista restringe el uso de las cartas claves que darían vida a lo anterior, permitiendo solo la presencia de 2 por mazo, 1, o prohibiéndolas directamente. Una carta que se halle dentro de esta lista obviamente impulsaría a la baja de su precio de mercado, ya que los jugadores demandarían menor cantidad a la máxima posible, manteniéndose la oferta constante.

En las fechas inmediatamente anteriores a los torneos intercontinentales y mundiales, como también en los torneos clasificatorios para los mismos, se detecta con facilidad el aumento en la demanda de las cartas que conforman los

[3] Expansión (Set): conjunto de 100 cartas diferentes que salen a la venta aproximadamente cada 2 ó 3 meses.

mazos de mayor efectividad en el formato corriente, ya que aquellos jugadores que no las posean las solicitarán inmediatamente para poder participar de dichos eventos. Al mantenerse la oferta constante y presentarse un incremento en su demanda, se dispararían los precios, resultando esto una variable más para la determinación de su valor.

Un aspecto muy importante a considerar es que, en el continente Asiático, los sets salen a la venta con un mes de diferencia al resto del mundo debido a un convenio comercial de la compañía central con sus sucursales. Si sucede esto, debemos considerar que los duelistas de dicho continente comienzan a usar las cartas nuevas con la misma anterioridad, combinándolas con mazos viejos, y dejando de usar algunos mazos que entrarían en obsolescencia.

Así, considerando el fenómeno de la globalización, la información de los torneos importantes de esos lugares llega a todas partes casi instantáneamente, por lo que se conoce de antemano cuáles serían los mazos y las cartas a utilizar una vez llegado ese set a la venta en el resto del mundo. Teniendo esto en claro, podemos predecir que se reflejará en el mercado una variedad pronunciada de precios entre carta y carta acorde a la información acerca del uso que ya sabemos le estarían dando en Asia desde el momento que salieron a la venta. Aquellas que sabemos que se incluirán en los mazos de más alto prestigio presentarán un precio superior a las que no.

CAPÍTULO II

Nociones y variables a tratar

Características de las cartas

Pasaremos ahora a detallar todos los aspectos a considerar de las características de cada carta para posteriormente facilitar la explicación de las variables que utilizaremos en nuestra investigación.

- Tipo de Carta

Existen tres tipos de cartas en el juego, a ser monstruos, magias y trampas.

Las cartas mágicas son de color verde en todo lo que no sea texto, imagen, sticker de autenticación y bordes y contornos. Aparte, las cartas mágicas presentan un símbolo en forma de esfera con el kanji (letra china) de hechizo y su traducción por sobre a este, todo ubicado en la parte superior derecha de la carta.

Las cartas de trampa son de color rosa oscuro apelando a las mismas condiciones que las mencionadas en las mágicas. Además, las cartas de trampa presentan un símbolo en forma de esfera con el kanji de trampa y su traducción por sobre a este, todo ubicado en la parte superior derecha de la carta.

Las cartas de monstruo pueden ser amarillas (si se tratan de *monstruos normales*), naranjas (*monstruos con efecto*), azules (*rituales*), púrpuras (*fusiones*), blancos (*sincronías*), negros (*Exceeds*) y, mitad verdes y mitad blancos o naranjas (*Péndulos*). A diferencia de las cartas de trampa y magia, las cartas de monstruo presentan un símbolo en forma de esfera con el kanji de su atributo particular (Luz, Oscuridad, Agua, Fuego, Viento y Tierra), junto a su traducción por sobre a este, todo ubicado en la parte superior derecha de la carta.

Esto lo mencionamos conocer y reconocer de cartas, y ampliar nuestro glosario. No obstante, especificamos que no es por el tipo que varían los precios, sino por su rareza, utilización en mazos, cantidad óptima por mazo y otras variables que numeraremos y explicaremos más adelante.

- *Fila superior, de izquierda a derecha: Monstruo Normal, Monstruo con Efecto, Monstruo Ritual, Monstruo Fusión.*

- *Fila inferior, de izquierda a derecha: Monstruo Sincronía, Monstruo Exceed, Monstruo Péndulo.*

- *De izquierda a derecha: Carta de Magia, Carta de Trampa.*

- Título

El título de una carta está presente en el recuadro rectangular en la parte superior de una carta, impreso con tinta blanca en el caso de cartas mágicas/trampas, o tinta negra si son monstruos (a excepción de los Exceeds, que son en tinta blanca). La rareza de una carta determina si el título es impreso con tinta metalizada plateada o dorada, o tinta común.

Es fundamental para nuestra investigación que expliquemos en este ítem lo que es un arquetipo.

Si en el título de diferentes cartas aparece la misma palabra, o las mismas palabras seguidas (a excepción de los artículos, como "a", "of", "the"), entonces esas cartas pertenecen a la misma familia (o tipo de mazo, o arquetipo).

Vale que aclaremos que las cartas de un mismo arquetipo presentan tendencia directa a combinarse unas con otras, logrando sinergia en conjunto, y por consiguiente, aumentando su eficiencia. Por lo general, los mazos más eficientes resultan ser combinaciones de cartas donde la mayoría son pertenecientes a un arquetipo determinado. Así, tales mazos son reconocidos globalmente por el nombre del arquetipo en el que se basa su estrategia y modo de juego.

Algunos ejemplos de arquetipo son, por ejemplo, aquellos sobre los que trabajaremos en nuestra investigación: *Shaddoll, Burning Abyss, Qliphort, Nekroz*, entre muchas más.

Para aclarar y expandir estos ejemplos, mencionamos que el arquetipo *Shaddoll* incluye cartas como *"Shaddoll Beast", "Shaddoll Falco", "Shaddoll Core", "El-Shaddoll Winda"*, y varias otras. Así, notamos como la palabra "*Shaddoll*" se repite en los nombres de esas cartas, identificándolas como integrantes de la familia. Es decir, son del mismo arquetipo.

- Nivel

Solo en el caso de los monstruos, por debajo del símbolo del atributo y por sobre la imagen, alineado a la derecha, aparece un número de esferas con una estrella en el medio cada una. La cantidad de dichas esferas es el nivel del monstruo (por ejemplo, un monstruo con 4 esferas es Nivel 4).

En el caso de los monstruos *Exceed*, dichas esferas aparecen en colores diferentes, y alineadas a la izquierda. Estas son conocidas como Rango, no como Nivel.

- Imagen

Desde debajo del nivel hasta la parte superior del recuadro del texto, se presenta la imagen de la carta. Tal imagen es el arte de cada carta en particular, que representa al nombre de la misma, y puede ser impresa en tinta común en su totalidad, o presentar los detalles y el fondo en tinta metalizada y/u holográfica. Esto último lo determina la rareza de la carta en cuestión.

- Edición

En la parte inferior izquierda al recuadro de la imagen puede aparecer el texto "*1st. Edition*" ("1era. Edición"). Si así lo fuese, tal carta pertenece a la primera tanda de impresión de todo el set, o, dicho de otra manera, al primer paquete global de cajas de su set que fue comercializado.

Por lo general, las cartas de primera edición son más valoradas que las que no lo son (conocidas como Unlimited), y por lo tanto, de precio superior. No obstante, la brecha de precios entre una carta Unlimited y una 1era. Edición no suele ser muy amplia.

- Expansión (Set)

Es la nomenclatura abreviada y distintiva de cada set, seguida por un guión, luego por la nomenclatura abreviada del idioma en el que está impresa, y finalmente por el número en la posición en la lista de cartas del set a la que tal carta pertenece.

Por ejemplo, NECH-EN045 es una carta perteneciente al set "*New Challengers*" (NECH), impresa en idioma inglés (EN), posición número 45 en la lista de cartas del set.

- Cuadro de Texto

Debajo de la edición y la expansión aparece el cuadro de texto en el que se detalla el efecto de la carta. De tratarse de una carta de monstruo, la parte superior especificará que tipo de monstruo es (Machine, Spellcaster, Fiend), si tiene efecto o no, si es efecto *FLIP* y si es *Sincronía, Fusión, Péndulo* o *Exceed.*

El efecto de una carta es una de las variables más importantes a considerar, ya que esta determina si una carta se utilizará en un mazo o no, y si es lo suficientemente efectiva y eficiente como para usarse en múltiples copias. De manera más relevante, nos orientará a saber de antemano si se utiliza en algunos de los mejores mazos del formato en cuestión. No obstante, no entraremos en

detalle en este aspecto, ya que para determinar si un efecto es útil, hay que ser conocedor del juego en profundidad. En nuestra investigación, nos guiaremos por la aparición de una carta en un mazo popular, y en cuanta cantidad lo hace.

- Autenticidad

En la parte inferior de una carta se presentan, de derecha a izquierda, el número serial de identificación de la misma, el copyright de la marca y el sticker holográfico de autenticidad de marca.

Variables a tratar

Procederemos ahora a mencionar todas las variables que consideraremos para determinar los cambios históricos de precios en las cartas intercambiables Yu-Gi-Oh!, y su predicción estimativa a futuro.

Rareza

Cada carta en cada expansión se edita en una rareza particular. Vale mencionar que una expansión de cartas (o "set", como la llaman los duelistas), es un conjunto de 100 cartas diferentes que sale a la venta cada 3 meses aproximadamente, cuya comercialización es en cajas de 24 paquetes de cartas ("*booster packs*"), cada una. Cada *booster pack* contiene 9 cartas. Normalmente, 3 cartas de las 100 en cada set pueden presentarse en varias rarezas.

A continuación, explicamos detalladamente cuales son las rarezas que trataremos en nuestro trabajo, y cuáles no.

- Comunes (*Common*, o en su abreviado, [C])

Son todas aquellas cartas cuyos nombres son impresos en tinta negra o blanca, si son monstruos o magias/trampas respectivamente. Asimismo, las imágenes de tales cartas no presentan ningún tipo de brillo, sino que son de impresión plana. Si pasamos la mano sobre una carta [C], notaremos que esta no tiene relieve.

En la totalidad de los casos, cada booster pack trae de 7 a 8 cartas [C]. La frecuencia de aparición de tales cartas en un paquete es de 100%, y por lo general constituyen el 88,88% del total de cartas en el mismo, o 77,77% en el mejor de los casos. Así, de manera evidente y salvo en muy pocas excepciones, podemos concluir a simple vista que las cartas comunes son las de menor valor.

- Raras (*Rare*, o en su abreviado, [R])

Se distinguen como [R] todas las cartas cuyo nombre esté impreso en tinta metalizada color plateado, y cuyas imágenes no presenten ningún tipo de brillo distintivo, sino que al igual que las [C], son de impresión plana.

Cada *booster pack* trae 1 carta [R], por lo que su frecuencia de aparición en los mismos es de 100%, y su participación en la constitución del total de cada paquete es de 11,11%. Vemos de esta manera que las cartas [R] son las penúltimas en orden de mayor valor, salvando muy pocas excepciones.

- Súper Raras (*Super Rare*, o en su abreviado, [SR])

Las cartas bajo esta categoría presentan sus nombres en tinta negra o blanca, sean monstruos o magias/trampas respectivamente, al igual que las de rareza [C]. No obstante, sus imágenes se distinguen por poseer un brillo metalizado normalmente asimilando los colores del horizonte de su dibujo, como así también en detalles del mismo. Si bien las imágenes de las cartas [SR] brillan, estas no cuentan con relieve.

Estadísticamente hablando, cada 5 *booster packs* hay 1 carta [SR]. Así, podemos ver que la posibilidad de obtener una carta de esta rareza en un paquete (o sea, su frecuencia de aparición), es estimativamente de 20%. Por consiguiente, concluimos que este tipo de cartas son las cuartas en orden de mayor valor.

- Ultra Raras (*Ultra Rare*, o en su abreviado, [UR])

Tales cartas se distinguen por su título impreso en tinta metalizada color dorada, y brillo en sus imágenes similar al descrito en la rareza [SR]. Estas cartas tampoco cuentan con relieve.

Estimativamente, las posibilidades de obtener una carta [UR] son de 1 en 12 *booster packs*, o en otros términos, la frecuencia de aparición de esta rareza en un

paquete es de 8,33%. Si cada caja contiene 24 paquetes, podemos deducir a simple vista que, salvo muy pocas excepciones, cada caja contiene 2 cartas [UR].

Este tipo de cartas son, por lo general, consideradas las terceras en orden de mayor valor.

- Raras Últimas (*Ultimate Rare*, o en su abreviado, [UtR])

Al igual que las anteriores, estas cartas presentan título impreso en tinta metalizada color dorado. Pero, a diferencia de las [UR], la imagen brilla de forma oscura, normalmente cubriendo los colores de su dibujo, reemplazando la paleta por valores negros y resplandecientes.

Tanto el contorno de la imagen, como el nivel y el atributo (si se trata de una carta de monstruo), y el símbolo de magia o trampa (si se trata de una carta de magia o trampa) brillan distintivamente de la misma manera que la imagen. En algunos casos, las cartas de esta rareza cuentan con relieve que se distingue fácilmente pasando la mano sobre la imagen.

Las [UtR] no tienen cartas particulares como las demás rarezas, sino que son versiones de rareza alternativa de algunas cartas [UR] y [ScR] del set. Mencionaremos las [ScR] en el siguiente ítem.

Solo 1 o 2 cartas como máximo en cada caja es [UtR], por lo que su frecuencia de aparición en cada paquete es de 4,167% u 8,33% en el mejor de los casos. Así, estas cartas son consideradas las segundas en orden de mayor valor.

- Raras Secretas (*Secret Rare*, o en su abreviado, [ScR])

Estas cartas tienen el título impreso en tinta metalizada color plateado al igual que las [R]. La particularidad de este tipo de rareza es que tanto el fondo de la imagen como los detalles de la misma, brillan con líneas metalizadas de color blanco y plateado resplandeciente, en dirección oblicua.

Salvo muy particulares excepciones, solo 1 carta por cada 24 paquetes es de rareza [ScR], por lo que la frecuencia de aparición en un *booster pack* es de 4,167%. Este tipo de cartas es considerado el de mayor valor.

Vale mencionar que existen otros tipos de rarezas (como las *Black Rare, Secret Promo Rare, Parallel Rare, Gold Rare* y varias más), pero tales no son tomadas en cuenta en nuestro trabajo por ser de carácter promocional o de expansiones particulares con características fuera del lineamiento normal de impresión de sets, y por consiguiente fuera de nuestros cálculos a tratar, como así también de nuestra posibilidad de demostración de cambio de precios.

Lista de cartas limitadas y restringidas

Aparte de los motivos de coleccionismo y de posible especulación que intentamos comprobar en este trabajo, sabemos que la principal razón por la que adquirimos las cartas es precisamente para jugar con ellas. No tenemos que dejar de lado que fue eso lo que sentó las bases del origen de Yu-Gi-Oh!, plasmado en

su manga y su serie televisiva, y hasta el día de la fecha y por mucho más, sigue siendo la razón de su existencia.

Además, tomamos en conocimiento que desde los inicios del juego de cartas coleccionables Yu-Gi-Oh!, cada tres meses sale a la venta una expansión compuesta de 100 cartas distintas a todas las anteriores ya en circulación, y por consiguiente, el caudal de variedad de cartas es cada vez mayor. Vale mencionar que, fuera de la cronología establecida de edición de sets, también se lanzan al mercado expansiones promocionales (algunas en fechas aleatorias y otras en fechas ya estipuladas), que ayudan de la misma manera a aumentar esa variedad.

Consideremos que los duelistas son humanos, y como tales poseen capacidad de raciocinio lógico e instinto innato de competitividad. Ambos aspectos combinados logran que la mayoría de ellos tiendan a la búsqueda constante de las combinaciones de cartas más eficientes que se adecúen a las estrategias del momento, apuntando a obtener la victoria en sus duelos, y llegando a eso gracias a asociaciones lógicas, experiencias previas, y prueba y error.

Así, considerando lo anterior y asumiendo que a estas alturas existen más de 32.000 cartas diferentes en circulación, las posibles combinaciones de las mismas son exponenciales, cada una alcanzando un resultado distinto, sea eficiente o no. Y si hablamos de manera relativa, al momento de edición de una nueva carta en un nuevo set, solo una muy menor cantidad de estas combinaciones resulta inmediatamente predecible para *Konami*, *Yugioh Company* y la comunidad de duelistas en general.

Naturalmente, al tener esta capacidad de anticipación tan limitada gracias a la lógica humana ampliamente compleja que es la que ata los lazos de razonamiento detrás de estas combinaciones, resulta casi totalmente impredecible saber de antemano cuales cartas desestabilizarán la armónica variedad en el juego. De esta manera entonces, se guiaría a una tendencia monótona a causa de la utilización constante y general de un solo tipo de mazo por la mayoría de los duelistas, siempre y cuando el mismo sea el que contenga esa combinación más eficiente.

Resulta obvio de esta manera que cualquier otra carta que no se adapte al mazo de cartas más eficiente del momento (o que no otorgue un rendimiento superior al mazo al formar parte de él), quedará completamente fuera de consideración por los duelistas competitivos. Así, los jugadores buscarán conseguir únicamente las mejores cartas del momento, armándose mazos muy similares, empujando de esta manera a la monotonía del juego, y por tanto, congelando la variedad de compraventa de cartas.

Lógico entonces es considerar que exista una manera de regular tal problema, con el objetivo de garantizar la diversificación de mazos tanto en torneos como en juegos casuales. Para lograr esto, desde los inicios del juego existe lo que se conoce como “Lista de Cartas Limitadas y Restringidas” (en inglés

"Limited and Forbidden Card List", o mayormente identificada como "*Banlist*"), que detalla las cartas que han desestabilizado el juego en el pasado y que aún presentan el potencial de repetir tal evento.

Konami anuncia dicha lista en su revista "*Shonen Jump*" una semana antes del inicio de cada formato[4], y entra en vigencia el primer día de tal. Está compuesta por tres secciones: "Cartas Prohibidas", "Cartas Limitadas" y "Cartas Semi-Limitadas". Una carta con carácter "Limitada" tiene la condición excluyente de poder utilizarse solo una copia por mazo; una "Semi-Limitada", 2 copias; y una "Prohibida" no puede existir en ningún mazo. Cabe mencionar que el límite máximo de copias de una misma carta por mazo es tres, y si a una carta listada en cualquiera de las tres categorías anteriores se le vuelve a admitir su uso en cantidad máxima por mazo, se dice que esa carta fue "Deslimitada", y se anuncia como tal al final de la *Banlist*.

Estas regulaciones son admitidas como dogma por la muy gran mayoría de la comunidad de duelistas, son de cumplimiento obligatorio en torneos oficiales, y de cumplimiento altamente recomendado en los torneos informales y los duelos casuales (por los motivos ya mencionados).

Lógicamente, si la mayoría de los duelistas siguen al pie de la letra las limitaciones establecidas en esta lista, resultará de nuestro interés tenerla muy en cuenta ya que determinará de manera inmediata y casi totalmente predecible, el aumento o el decremento de precios en las cartas que pasen a formar parte de ella, o que de ella se retiren. Analizaremos su influencia en detalle al momento de demostrar la hipótesis de nuestra investigación.

Torneos oficiales, continentales, intercontinentales y mundiales

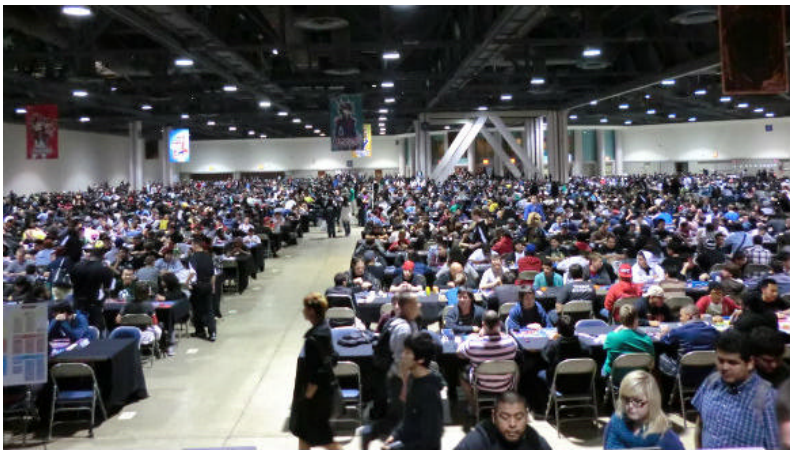
Volvemos a mencionar aquí la premisa de que las cartas Yu-Gi-Oh! fueron y siguen siendo fabricadas con el propósito primordial de jugar con ellas, y muchos duelistas llevan esta premisa mucho más allá del simple juego casual. Aparte de tal modo de juego, es costumbre que en varios lugares donde se practica el organizar torneos amistosos en varias modalidades (ya que existen varias maneras de jugar). En adición a los mencionados, existen torneos oficiales que organizan establecimientos que solicitan autorización a *Konami* en modo online, y a los que se les concede la misma tras cumplir una serie de requisitos.

La diferencia con los torneos amistosos resulta ser que los oficiales siguen indispensablemente un conjunto de reglas que los primeros nombrados pueden elegir en no acatar, y que las posiciones de primer y segundo lugar alcanzados en los mismos otorgan puntaje utilizado para clasificar al duelista para participar en

[4] Formato: período de tiempo entre cada banlist. Actualmente, cada formato dura tres meses.

torneos regionales. Esos torneos se llevan a cabo en cada país donde se practican torneos de carácter oficial. Su frecuencia es de una vez por año, y los duelistas que clasifiquen en los primeros lugares son normalmente invitados de honor en los torneos intercontinentales y mundiales. Ser honorario es un carácter altamente respetado y admirado en la comunidad de duelistas, los que por lo general siguen sus pasos, ya sea por admiración en algunos casos, y fanatismo en otros pocos.

Existen dos torneos de carácter intercontinental y también de carácter mundial: Alter Reality Games Championship Series (ARGCS) y *Yu-gi-oh! Championship Series* (*YCS*), siendo el último organizado por *Yu-Gi-Oh! Team* (el equipo oficial de Yu-Gi-Oh!) de *Konami*, y el primero por *Alter Reality Games Company*, a la que *Konami* le otorgó derechos para establecer torneos de alta gama en el occidente. Lógicamente, eventos de tal carácter son los más importantes en todo el ámbito, y por consiguiente, los más considerados por la muy gran mayoría de los duelistas de todo el mundo.



Fuente: Yu-Gi-Oh! World Championships 2013 en Las Vegas, Nevada; celebrado el 10 y 11 de agosto 2013[5].

Así, decimos que si un mazo consigue un alto posicionamiento en el ranking de alguno de esos torneos (por lo general entre los mejores 8), ese mazo, junto a algunas o varias de las cartas claves que lo componen, será altamente solicitado en el mercado de Yu-Gi-Oh!, y por tanto, al ser la oferta de cartas constante en el corto plazo, aumentarán los precios de las cartas que lo compongan. Lo mismo pero en menor magnitud ocurre con las cartas (o mazos) de los duelistas a los que se les sigue por admiración, aunque como ya dijimos, el impacto en los precios es mucho menor porque solo una pequeña cantidad de personas siguen a una de estas estrellas en particular, comparados con toda la comunidad que reaccionará de la misma manera cuando un mazo (sea de un duelista honorario, de alto

[5] Extraído el 03/02/15 de SegmentNext.com.

reconocimiento por su historia de éxito, o un jugador común y corriente), consiga un alto posicionamiento en un torneo intercontinental o mundial.

De esta forma ponemos en manifiesto otra de las variables que estudiaremos, de muy alta importancia, para nuestro análisis de movimiento de precios en las cartas intercambiables. Junto con la *banlist*, los resultados de estos torneos afectan a los precios de manera inmediata, ya que los duelistas y especuladores (a los que estamos tratando de dar vida en nuestro trabajo), adquirirán lo más pronto posible las copias de tales cartas en cuestión, así agotando las reservas en todos los medios, y elevando sus precios dado que muchos otros las seguirán solicitando.

Por último, y por más que no lo demostremos en nuestro trabajo, mencionamos que los mazos (siempre junto a las cartas que lo componen), que queden obsoletos frente a otros más innovadores que los reemplacen en posiciones más altas en torneos de alto prestigio, presentarán una baja de precios en el mercado. Esto se da debido a la misma regla que la que ya mencionamos, pero en manera opuesta. Vale decir que si una carta deja de utilizarse, los duelistas querrán despojarse de la misma con el objetivo de tener el efectivo en mano para adquirir aquellas que presenten mayor eficiencia. Por lo tanto, a mayor oferta y menos o igual demanda a corto plazo, bajan los precios. Tal baja tiende a estabilizarse en el mediano o el largo plazo, de igual manera que lo hace que la suba de precios que venimos comentando anteriormente.

Torneos formato OCG

El juego de cartas intercambiables Yu-Gi-Oh! se divide en dos formatos globales: *Trading Card Game (TCG),* que abarca los continentes de América, Oceanía, Europa, África y Antártica; y *Original Card Game (OCG),* que cubre el continente Asiático. Vale que aclaremos que “formato global” no es lo mismo que el concepto de formato que ya explicamos anteriormente, ya que el último es por diferencia temporal (un formato diferente cada 3 meses), y el primero es por disimilitudes espaciales.

Si bien *Konami* es el superior responsable ambos formatos, el *TCG* y el *OCG* presentan dos diferencias importantes a resaltar para nuestra investigación: una es que ambos poseen *banlists* distintas, y otra es que las expansiones se anuncian y aparecen a la venta en el *OCG* dos meses antes que en el *TCG*.

Las *banlists* difieren entre sí en muchas cartas críticas, lo suficiente como para que los mazos de los torneos casuales y oficiales sean por lo general distintos entre el *TCG* y el *OCG*. No obstante, tenemos que considerar que el duelista tiene la capacidad de adaptación, y la utiliza como arma para re-estructurar la composición de sus mazos para adaptarlos de un formato espacial a otro. Esto quiere decir que si un mazo específico en el *OCG* es propenso a ganar

muchos torneos (o sea, que sea dominante en su formato temporal), lo más probable es que en el TCG surjan versiones de ese mismo mazo adaptadas a la *banlist* correspondiente de la forma más eficientemente posible.

Ya dijimos que las expansiones tienen dos meses de diferencia entre el *OCG* y el *TCG*, comercializándose en el primero antes que en el segundo, y por lo tanto, los torneos posteriores a la venta de tal set tienen lugar en el formato asiático antes que en el del resto del mundo. Así, vemos que en el *OCG* surgen de antemano las combinaciones de cartas que involucren aquellas que aparecen en la nueva expansión, y de esta manera, la respectiva innovación de mazos. Entonces, en los torneos oficiales y clasificatorios a mundiales en Asia se puede corroborar con anticipación por el resto del mundo, tales mazos que contienen las cartas nuevas antes de que dicha expansión salga a la venta en el *TCG*.

De esta forma, desde el *TCG*, se alimentan las expectativas verificando de manera constante aquellos mazos que en el formato *OCG* logren frecuencia de aparición repetitiva y alto posicionamiento en torneos. En la comunidad de duelistas, sumando las herramientas de comunicación, experiencias, conocimientos en el ámbito, y el pensamiento racional, dos meses son mucho más que suficientes para evaluar tales mazos y lograr detectar la manera más óptima de adaptarlos al formato espacial correspondiente. Por lo que al llegar el momento de que la expansión que contenga las cartas claves de esos mazos analizados de antemano salga a la venta, la gran mayoría de jugadores tenderá a adquirirlas por sobre las demás lo más rápido posible, ya que al solo concentrarse en las expectativas, por lo general el precio de penetración de mercado es inferior al potencial. Esto se da porque los precios son estimados al principio, por no poseer especificidad de oferta ni de demanda ciertas.

Lo que analizaremos en esta investigación bajo esta premisa es cómo se detecta a simple vista la tendencia a adquirir solo una proporción de las cartas de cada expansión al momento de su primera comercialización, por ser estas las más efectivas en la tarea de construir un mazo competitivo adaptado a los presentes en el *OCG* desde hace meses. Así, detectamos como una oferta alta tiende a la inflación de precios para tratar de estabilizar la demanda de esas cartas en comparación al resto de las de ese *set*; y, pasados unos días o semanas, al estabilizarse la oferta por mantenimiento de nivel de producción y por descenso de la demanda, los precios de esas cartas en cuestión decrecen.

CAPÍTULO III

Análisis de variación de precios

Ahora que contamos con todas las variables que utilizaremos en nuestro análisis, las pondremos en uso para lograr el objetivo general planteado, y afirmar nuestra hipótesis.

Asimiladas las variables, predeciremos los cambios de precios en las cartas de Yu-Gi-Oh! utilizando una secuencia de simples pasos a seguir, que trataremos en esta sección.

A modo de resumen introductorio de lo que veremos en este capítulo, los mencionamos:

1. Obtener el muestreo de torneos oficiales en fechas anteriores a torneos mundiales.
2. Separar los mazos por arquetipo.
3. Enfocarse en aquellos arquetipos que han logrado mejor posicionamiento en los torneos.
4. Listar las cartas que componen los mazos del punto anterior.
5. Identificar las cartas repetidas junto a su cantidad utilizada por mazo, y separarlas por rareza, de *Secret Rare* a *Common*, secuencialmente.
6. Adquirir las cartas de rareza superior a través de intercambio o compra.
7. Venderlas en las fechas inmediatamente anteriores (dos días o menos) a tales torneos mundiales, o durante los mismos.

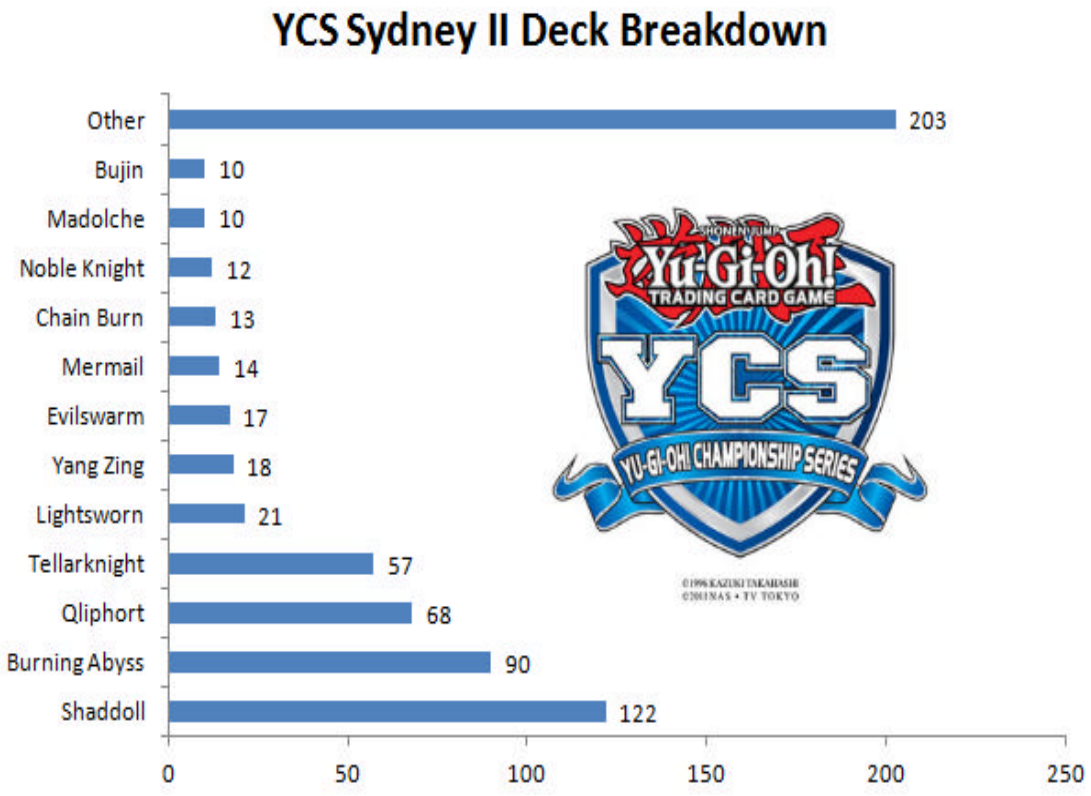
Muestreo de torneos oficiales

A continuación exponemos una serie de torneos de carácter oficial realizados en Europa, Estados Unidos, China, Korea y Japón; todos de carácter relevante para obtener puntaje esencial que permitiría a los ganadores estar más cerca de clasificar para asistir a los torneos mundiales de alta relevancia, como los *YCS* y los *ARCGS* que explicamos anteriormente.

Seguidamente del título de cada torneo, exponemos el arquetipo de mazo que ha obtenido las primeras posiciones, con el objetivo de determinar cuáles serían los mazos más demandados por los duelistas en todo el mundo, y por consiguiente, las cartas que los componen. Esto es así por lo que ya explicamos anteriormente en la sección de "Variables a Tratar", dentro de los títulos "Torneos oficiales, continentales, intercontinentales y mundiales", y "Torneos formato OCG".

Lista de torneos relevados para nuestra investigación[6]

Sydney II, 2014 – Clasificación para mundiales.



[6] Extraídos el 01/02/15 de YGOrganization.com, sitio de noticias de Yu -Gi-Oh! formato TCG y OCG; y de el blog oficial de Konami, región Europa y Estados Unidos.

Indianapolis, 2014 – $10.000. - Yu-Gi-Oh! Championship

- 1st place : Artifact Shaddolls
- 2nd place : Shaddolls
- Top 4 : Burning Abyss
- Top 4 : Dragon Shaddolls
- Top 8 : Burning Abyss w/ 3 Shaddoll Dragon
- Top 8 : Burning Abyss
- Top 8 : 60-Card Control
- Top 8 : Artifact Shaddolls
- Top 16 : Skill Drain Barbaros Burning Abyss
- Top 16 : Burning Abyss
- Top 16 : Dragon Shaddolls
- Top 16 : 50-Card Shaddolls
- Top 16 : Burning Abyss
- Top 16 : Burning Abyss
- Top 16 : Burning Abyss
- Top 16 : Dragon Shaddolls
- Top 32 : Artifact Satellarknights
- Top 32 : Tribute Stun

Dallas, 2014 – World Championship Qualifier

- 1st place: 60-Card Control
- 2nd place : Artifact Shaddolls
- Top 16 : Artifact Satellarknights
- Top 16 : Artifact Shaddolls
- Top 16 : Burning Abyss
- Top 32 : Spellbooks
- Top 32 : Dragon Shaddolls
- Top 32 : Burning Abyss
- Top 32 : Burning Abyss
- Top 32 : Artifact Shaddolls

Madrid, 2014 – World Championship Qualifiers.

- 1st place : Shaddolls
- 2nd place : Shaddolls
- Top 4 : Shaddolls
- Top 4 : Shaddolls
- Top 8 : Shaddolls

- Top 8 : Burning Abyss
- Top 8 : Shaddolls
- Top 8 : Burning Abyss Shaddolls
- Top 16 : Shaddolls
- Top 16 : Shaddolls
- Top 16 : Shaddolls
- Top 16 : Geargia Fire Fist Stun
- Top 16 : Shaddolls
- Top 16 : Satellarknights
- Top 16 : Shaddolls
- Top 16 : Burning Abyss w/no Astral Force
- Top 32 : Shaddolls
- Top 32 : Shaddolls

JDC2 Trial KANSAI, 08/02/2014, Local Tournament, 162 jugadores (54 equipos)

- 1st place, Player A: Qliphort
- 1st place, Player B: Masked HERO
- 1st place, Player C: Masked HERO
- 2nd place, Player A: Qliphort
- 2nd place, Player B: Qliphort
- 2nd place, Player C: Shaddoll
- 3rd place, Player A: Qliphort
- 3rd place, Player B: Masked HERO
- 3rd place, Player C: Shaddoll
- 4th place, Player A: Shaddoll
- 4th place, Player B: Shaddoll
- 4th place, Player C: Seraph Shaddoll

Grand Panda Canyon, Shop Duel, 08/07/2014

- 1st place: Shaddoll

Hamaya Satokichi shop, Official Tournnament, 08/03/2014, 13 jugadores

- 1st place: Rabbit Evilswarm
- 2nd place: Shaddoll

Grand Panda Canyon, Shop Duel, 07/31/2014

- 1st place: Shaddoll

4th Kamata Cup, Domestic Tournament, 12/27/2014, 192 jugadores (64 equipos)

- 1st Place, Player A: Shaddoll
- 1st Place, Player B: Nekroz
- 1st Place, Player C: Nekroz
- 2nd Place, Player A: Artifact Shaddoll
- 2nd Place, Player B: Nekroz
- 2nd Place, Player C: Qliphort
- 3rd Place, Player A: Hand Nekroz
- 3rd Place, Player B: Blue-Eyes Dragon Rulers
- 3rd Place, Player C: Shaddoll
- 4th Place, Player A: Nekroz
- 4th Place, Player B: Nekroz
- 4th Place, Player C: Qliphort

4th Sheltie Games, Domestic Tournament, 01/05/2015, 54 Players (18 teams)

- 1st Place, Player A: Nekroz
- 1st Place, Player B: Shaddoll
- 1st Place, Player C: Masked HERO
- 2nd Place, Player A: Shaddoll
- 2nd Place, Player B: Trains
- 2nd Place, Player C: Nekroz
- 3rd Place, Player A: Hand Trains
- 3rd Place, Player B: Hand HERO
- 3rd Place, Player C: Yang Zing
- 4th Place, Player A: Rabbit Evilswarm
- 4th Place, Player B: Trains
- 4th Place, Player C: Hand HERO

6th Hacchi CS with Osaka Cup, Domestic Tournament, 12/27/2015, 192 jugadores (64 equipos)

- 1st Place, Player A: Nekroz
- 1st Place, Player B: Nekroz
- 1st Place, Player C: Shaddoll
- 2nd Place, Player A: Nekroz
- 2nd Place, Player B: Nekroz
- 2nd Place, Player C: Nekroz

8th Tetsu CS, Domestic Tournament, 12/21/2015, 280 jugadores

- 1st Place: Nekroz
- 2nd Place: Shaddoll
- 3rd Place: Masked HERO
- 6th place: Qliphort
- 7th Place: Nekroz
- Top 16: Yosenju
- Top 16: Rabbit Evilswarm
- Top 16: Nekroz
- Top 32: Hand Trains
- Top 32: Infernity

Vale que aclaremos que los torneos oficiales que tomaremos en consideración para el análisis de variación de precios en nuestro trabajo, son todos aquellos con anterioridad al torneo mundial de YCS Londres 2014, celebrado a fines de octubre 2014. Tales serían los que relevamos, a excepción de los últimos cuatro. Esos los mencionamos para demostrar que el arquetipo *Nekroz* se pone a la moda como uno de los mejores mazos a utilizar pasado el torneo mundial, quitándole parte de la participación total al *Shaddoll, Qliphort, Burning Abyss* y *Masked HERO*. Por consiguiente, las cartas que compongan ese mazo en particular, presentarán una alta probabilidad de suba de precios desde su aparición, que resulta ser precisamente después del YCS Londres.

Pondremos en evidencia algunas cartas del mazo *Nekroz* en ejemplos adicionales una vez que comprobemos nuestra teoría, y para ellos necesitaremos referenciar su posicionamiento en popularidad como mazo más utilizado.

Sin limitarnos solamente a este muestreo, si realizáramos una investigación más profunda de los mazos que más frecuentemente hallaríamos en los torneos oficiales, y de carácter continental y mundial (posteriores a los de nuestra muestra), aún detectaríamos el mismo resultado: entre las fechas de mediados del año 2014 e inicios del 2015, los mazos que dominaban el formato (o sea, tenían presencia superior frente a los demás mazos existentes), eran cuatro, siendo estos el *Shaddoll, Nekroz, Qliphort* y *Burning Abyss.*

Para demostrar los cambios de precios en las cartas, nos enfocaremos en algunas que componen uno de los mazos primordiales del formato 2014-2015, *Shaddoll*, que trataremos en la próxima sección.

Selección de cartas clave

Una vez que analizamos los mejores mazos del momento, procederemos a detectar cuales son las cartas que deberemos adquirir, de cuales deberemos despojarnos, y en ambas circunstancias, cuándo hacerlo. Para lograrlo, aparte de considerar el resultado de los torneos oficiales en las regiones más relevantes del mundo para este juego en particular, debemos tener en cuenta las banlist anteriores a los mismos, la constitución de los mazos que obtuvieron mejor desempeño, las rarezas de sus cartas junto a las re-ediciones que presenten a lo largo de la historia y las que estén anticipadas, si es que existen.

Ya que analizar los cuatro mazos que mencionamos en el título anterior nos resultaría imposible en un trabajo de pocas páginas como el corriente, tomaremos en cuenta solo uno de ellos, el *Shaddoll*.

El paso siguiente consiste en buscar en fuentes confiables (*YGOrganization, Pojo* y *OCG News* son sitios web recomendados), diferentes mazos con el nombre del que estemos analizando (*Shaddoll* en nuestro caso), y que hayan obtenido posiciones prestigiosas en torneos oficiales. Al detectarlos, debemos extraer la constitución de cartas de los mismos (o lista de cartas, *Deck List*), y compararlas entre sí.

Para continuar con la demostración de nuestra teoría, exponemos tres mazos *Shaddoll*. Esto es así por motivos prácticos y didácticos. Tengan en cuenta que es recomendable que para un análisis más certero, se comparen 15 o más listas diferentes. Mientras más comparemos, más seguridad habrá en nuestras decisiones posteriores.

Monstruos	**Monstruos**	**Monstruos**
1 Dark Armed Dragon	1 Black Luster Soldier-Envoy of the Beginning	3 Mathematician
1 Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning	1 Dark Armed Dragon	3 Denko Sekka
2 White Dragon Wyverburster	3 Shaddoll Beast	3 White Dragon Wyverburster
1 Black Dragon collpaseserpent	2 Shaddoll Dragon	3 Shaddoll Beast
1 Eclipse Wyvern	2 Black Dragon Collapserpent	2 Shaddoll Squamata
1 Glow-Up Bulb	2 Shaddoll Squamata	2 Shaddoll Hedgehog
3 Mathematician	2 White Dragon Wyvernbuster	2 Shaddoll Dragon
3 Denko Sekka	3 Denko Sekka	1 Shaddoll Falco
3 Shaddoll Beast	1 Eclipse Wyvern	1 Black Luster Solider – Envoy of the Beginning
2 Shaddoll Falco	3 Mathematician	1 Black Dragon Collapserpent
2 Shaddoll Squamata	2 Shaddoll Hedgehog	1 Dark Armed Dragon
2 Shaddoll Dragon	1 Shaddoll Falco	1 Eclipse Wyvern
2 Shaddoll Hedgehog		1 Honest

Magias	**Magias**	**Magias**
2 Mystical Space Typhoon	1 Raigeki	3 Mystical Space Typhoon
3 El Shaddoll Fusion	3 Shaddoll Fusion	3 Shaddoll Fusion
3 Shaddoll Fusion	3 Upstart Goblin	3 El Shaddoll Fusion
1 Allure of Darkness	1 Foolish Burial	1 Foolish Burial
1 Foolish Burial	2 Mystical Space Typhoon	1 Book of Moon
1 Raigeki	3 El Shaddoll Fusion	1 Super Polymerization
1 Super Polymerization	1 Super Polymerization	
Trampas	**Trampas**	**Trampas**
3 Sinister Shadow Games	2 Sinister Shadow Games	3 Sinister Shadow Games
1 Shaddoll Core	1 Shaddoll Core	1 Shaddoll Core
Extra	**Extra**	**Extra**
1 Star Eater	1 El Shaddoll Shekhinaga	3 El Shaddoll Construct
1 Leo, Keeper of the Sacred Tree	3 El Shaddoll Construct	3 El Shaddoll Winda
1 Yazi, Evil of the Yang Zing	1 El Shaddoll Grysta	2 El Shaddoll Shekinhinga
1 Goyo Guardian	3 El Shaddoll Winda	1 Leo, the Keeper of the Sacred Tree
1 Armades Keeper of Boundaries	1 Leo , the Keeper of the Sacred Tree	1 Black Rose Dragon
1 Armory Arm	1 Black Rose Dragon	1 Arcanite Magician
2 El Shaddoll winda	1 Arcanite Magician	1 HTS Psyhemuth
2 El Shaddoll Construct	1 Castel, the Skyblaster Musketeer	1 Downerd Magician
2 El Shaddoll Shekhinaga	1 Evilswarm Exciton Knight	1 Castel, the Skyblaster Musketeer
1 Lavalval Chain	1 Lavalval Chain	1 Abyss Dweller
1 Caringorgon	1 Daigusto Emerald	
1 Evilswarm Exciton Knight		

Columna izquierda: Mazo entre los mejores 16 del torneo ARGCS Seattle del 16 de noviembre de 2014[7].
Columna Central: Mazo entre los mejores 8 del torneo YCS Milán del 6 de diciembre de 2014[8].
Columna Derecha: Mazo entre los mejores 32 del torneo YCS Milán del 6 de diciembre de 2014[9].

Los números delante de los nombres de cada carta referencian la cantidad de unidades de tal carta utilizada en el mazo. El mínimo es uno y el máximo, tres.

Seguidamente, tendremos que exponer las cartas que se repiten en todas las listas de mazos, con sus respectivas cantidades relevadas. Hacer esto deja en evidencia su esqueleto[10]. En nuestro caso, el de un mazo *Shaddoll* estaría constituido por:

[7] Extraído el 03/02/15 de YGOrganization.com, sección Decklists.
[8] Extraído el 03/02/15 de Magician Of Chaos Forums.
[9] Extraído el 03/02/15 de UnitedGosus.com, sección torneos.
[10] Esqueleto (o estructura) de un mazo: cartas que conforman la estructura básica de un mazo en cuestión, de uso indispensable para su desempeño eficiente.

- 3 Mathematician
- 3 Denko Sekka
- 1 Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning
- 1 Dark Armed Dragon
- 1 Eclipse Wyvern
- 2 Shaddoll Dragon
- 2 Shaddoll Hedgehog
- 2 Shaddoll Squamata
- 1 ó 2 Shaddoll Falco
- 3 Shaddoll Beast
- 3 Shaddoll Fusion
- 2 ó 3 White Dragon Wyvernburster
- 1 ó 2 Black Dragon Collapserpent
- 3 El-Shaddoll Fusion
- 1 Foolish Burial
- 1 Super Polymerization
- 2 ó 3 Mystical Space Typhoon
- 3 Sinister shadow Games
- 1 Shaddoll Core
- 2 ó 3 El-Shaddoll Winda
- 2 ó 3 El-Shaddoll Construct
- 1 ó 2 El-Shaddoll Sheknihaga
- 1 Leo, Keeper of the Sacred Tree

Luego, tenemos que buscar en fuentes confiables la rareza de cada carta, su antigüedad (hace cuánto tiempo que se editaron, o sea, hace cuánto salieron por primera vez), y las re-ediciones que presenten. El sitio de internet de *Wikia* de Yu-Gi-Oh! (expuesto en la bibliografía), puede utilizarse de referencia; y si no, existen varios otros sitios que disponen de tal información.

Una vez identificados los puntos anteriores, tomaremos en consideración prioritaria las cartas con mayor rareza, en orden descendiente. Por motivos de dinámica, tanto como de diferencia entre precio de venta y costo, dejaremos de lado las cartas cuyas rarezas sean común y rara, como así también las que provengan de expansiones que garanticen su facilidad de obtención.

Siguiendo con nuestro ejemplo de esqueleto *Shaddoll*, detectamos:

- 3 Mathematician (*Secret Rare*).
- 1 Dark Armed Dragon (*Secret Rare*, *Ultimate Rare*, *Super Rare* y *Common*).
- 1 Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning (*Secret Rare*, *Ultra Rare, Gold Rare* y *Super Rare*).
- 3 Shaddoll Construct (*Ultimate Rare* y *Ultra Rare*).
- 3 Denko Sekka (*Ultra Rare*).
- 1 Shaddoll Sheknihaga (*Ultimate Rare* y *Ultra Rare*).

- 3 Sinister Shadow Games (*Ultra Rare*).
- 3 Shaddoll Fusion (*Super Rare*).
- 3 El-Shaddoll Fusion (*Super Rare* y *Super Rare*).
- 3 Shaddoll Winda (*Super Rare*).
- 1 Shaddoll Core (*Super Rare*).
- 1 Eclipse Wyvern (*Super Rare* y *Common*).

Los números presentes al inicio del nombre de cada carta representa la cantidad de copias de la misma en cada mazo relevado. Resulta evidente que mientras más alto sea el número, más demanda tendrá la carta en cuestión. Esto es relevante como factor a considerar cuando determinemos cual sería la carta más conveniente a adquirir o despojarnos de.

Entre paréntesis a la derecha del nombre de cada carta, detallamos la rareza en la que se editaron. Aunque existen excepciones, por lo general, diferentes rarezas significan diferentes ediciones a lo largo del tiempo, y por consiguiente mayor oferta que aquellas que hayan salido a la venta en solo una edición (y mayor oferta, menor precio).

En nuestro análisis, *Mathematician* sería la carta que podría presentar una mayor tendencia a incremento de precio a futuro, ya que cuenta con el máximo número posible de copias por mazo (tres), la mayor rareza, y solo una edición. No obstante, esta fue altamente demandada desde el primer momento que salió a la venta, porque es muy útil para el funcionamiento de varios mazos en general, por lo que la oferta de la misma siempre fue baja. Nos damos cuenta de esto al relevar listas de demás mazos ganadores de torneos, y de alto posicionamiento (en nuestro caso, *60-Card Control, Burning Abyss, Nekroz*, y varios más). Así, no resulta una buena inversión debido a que ya de antemano cuenta con un precio muy elevado de venta junto a una tendencia de variación de precios nula a futuro.

De la misma manera, dejaremos fuera de consideración cartas que presenten varias re-ediciones, ya que por lo general son fáciles de adquirir. La oferta resultaría alta, y casi siempre capaz de cubrir su demanda, factor elemental para mantener su precio en niveles bajos de manera constante. En nuestro análisis, ignoraremos entonces las cartas llamadas *Dark Armed Dragon* y *Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning*.

En los foros citados en la bibliografía (tales como *Pojo, Toywiz, OCG News* y *YGOrganization*), si buscamos el nombre de una carta en cuestión, aparecen discusiones de los mazos en las que se utiliza y las cantidades recomendadas por mazo. Utilizando estos parámetros como base, sabremos la demanda estimada de tal carta desde que salió a la venta, y por consiguiente, su condición de variación de precio pasado, actual y futura estimada. Si una carta ya es altamente demandada desde hace tiempo, entonces es muy probable que su precio se haya incrementado en el pasado y no lo vuelva a hacer en el futuro.

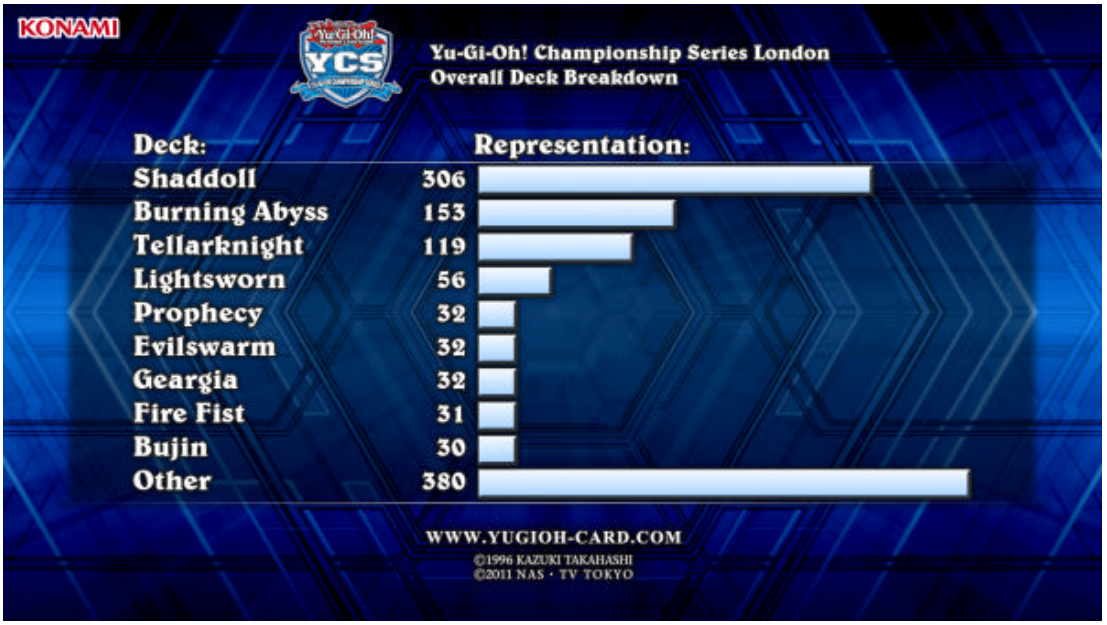
Para seguir con nuestra demostración, enfoquemos nuestra atención en las cartas siguientes a *Mathematician* en rareza, las *Ultimate Rare* y las *Ultra Rare*. En nuestro caso, analizaremos las tendencias alcistas y a la baja de precios de dos de las que nombramos: *Sinister Shadow Games* y *Denko Sekka*. Estas dos las seleccionamos como eje de nuestra investigación sobre los *Shaddoll* de manera arbitraria. Para lograr el mayor rendimiento sobre nuestra inversión, deberemos investigar todas las cartas valiosas (alta rareza) y/o difíciles de conseguir (pocas ediciones), del mazo en cuestión.

Tomemos en consideración que a fines de octubre de 2014 tuvo lugar el torneo mundial de *YCS*, que se celebró en Londres, y antes de ello, varios de los torneos oficiales que detallamos, que serían de suma importancia para clasificar al mundial. Por consiguiente y como ya mencionamos, los mazos que logren posiciones prestigiosas en tales torneos, serían por experiencia los que mayor tendrían protagonismo en los mundiales.

Es relevante que expresemos que los torneos oficiales que otorgan puntaje para clasificación mundial se llevan a cabo durante todas las semanas del año, e incluso más de una vez por semana, en todas las regiones mundiales donde se practica el juego de forma profesional.

El conteo de los tipos de mazos en el torneo mundial de *YCS Londres 2014* fue el siguiente:

YCS London: Day 1 Deck Breakdown[11]



[11] Extraído del sitio web oficial de Konami, sección Yu-Gi-Oh!, región Europa.

Aclaremos que en esta época, los mazos *Qliphort* y *Nekroz* existían solo en el *OCG*, por lo que no estaban disponibles para su uso en el sector oriente (*TCG*), que incluye a Europa. Por lo que en los torneos oficiales previos al YCS London, los mazos de mayor utilización eran *Shaddoll, Burning Abyss, Tellarknight* y *Lightsworn*.

Entonces, detectamos que por el buen desempeño repentino del mazo *Shaddoll* (y sus variantes) en los torneos oficiales alrededor del mundo, elevó drásticamente su demanda en fechas de mundiales, y descendió una vez que los mismos hayan concluido. Ya que nada garantiza que para el próximo torneo mundial, el mazo *Shaddoll* siga siendo de alta popularidad por su eficiencia y rendimiento. Efectivamente, esto lo podemos comprobar en resultados de torneos prestigiosos futuros a octubre de 2014, cuando el mazo *Shaddoll* queda desplazado a segundo nivel, en las sombras de los *Nekroz, Qliphort, Burning Abyss* y *Masked HERO*; así decrementándose el precio de todas las cartas que componen ese mazo en particular, y no otro.

Pero para nuestro caso podemos evidenciar de manera muy simple que, al haber analizado los torneos oficiales previos a septiembre y detectado que *Sinister Shadow Games* y *Denko Sekka* tenían potencial a la suba en fechas de mundiales, ya que era evidente que por su buen desempeño previo, iba a garantizarle al mazo *Shaddoll* un alto nivel de competitividad. Tal patrón queda reflejado en la tendencia de variación de precios en el gráfico siguiente[12]:

Price Change History for Sinister Shadow Games

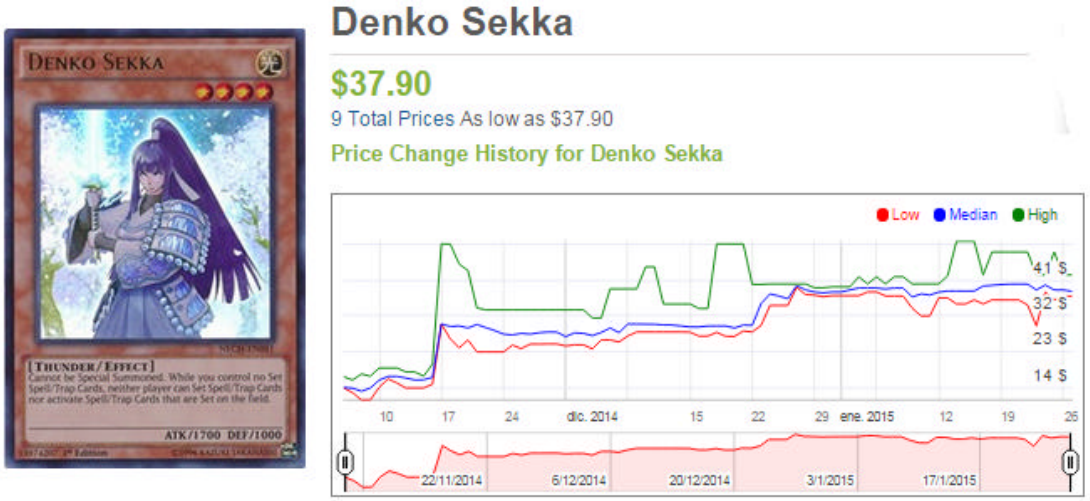
Si hubiéramos adquirido una copia de *Sinister Shadow Games* antes de octubre de 2014 y la hubiésemos vendido en tal mes, solo unos días antes del torneo mundial, o durante el mismo día pero antes de que se realice; hubiéramos obtenido una ganancia bruta de aproximadamente U$S 80 (U$S 100 – U$S 20).

[12] Extraído de *TCGPlayer.com*.

El salto incremental abrupto es únicamente momentáneo, ya que es probable que muchos duelistas que quieran participar de torneos de tan alto prestigio y categoría, y quieran tener una oportunidad de quedar en buena posición, no posean la cantidad de copias recomendadas de tal carta en su mazo, o no posean el mazo directamente y quieran adquirirlo.

No obstante, es un riesgo importante a correr, ya que si no es posible venderla en esos pocos días u horas pre-torneo mundial, los dualistas dejarían de demandarla a tal precio, por lo que a rasgos generales, a menor demanda, menor precio.

Analicemos ahora lo que sucede con *Denko Sekka*[13].



Vale aclarar en este caso, que *Denko Sekka* comienza a utilizarse en torneos oficiales alrededor del mundo previamente al mundial de YCS Anaheim, en California, que tuvo lugar a mediados-fines de noviembre[14].

Si aplicamos la misma teoría que la utilizada en el caso anterior, tras la suba evidente y marcada de precios que ocurre unos días antes del mundial, y durante el mismo, esta debería repuntar a la baja. Pero tal y como se ve en el gráfico, esto no es así: la tendencia se mantiene relativamente estable (con unos sobresaltos), y levemente a la alza, para las fechas posteriores.

¿Por qué sucede esto? Porque *Denko Sekka* ha probado ser eficiente no solo en *Shaddoll*, sino también en *Qliphort*, en algunas variantes de *Nekroz* y también de *Burning Abyss*. Por lo tanto, todos los duelistas que utilicen dichos mazos se sumaron a la demanda de esta carta, contrarrestando el efecto de

[13] Extraído de *TCGPlayer.com*.
[14] Extraído del sitio oficial de Konami, sección Yu -Gi-Oh! región Estados Unidos.

enfriamiento de demanda que hubiese provocado el fin del *YCS Anaheim*. La oferta seguiría constante, e incluso en alza; y ya que esta carta tiene solo una edición, es naturalmente difícil de conseguir, logrado que la oferta sea mucho mayor que la demanda, incluso después del mundial.

En este caso, es a nuestro gusto o intuición cuando deberíamos venderla, y bajo qué términos. Ya que este tipo de fenómeno nos da solo una certeza: el precio de la carta se mantendrá estable por un tiempo, tal vez un poco a la alza, tal vez a la baja; pero algo es seguro, y es que cuando un nuevo mazo aparezca en el mercado y presente mejor rendimiento que aquellos que utilicen esta carta, su precio decrecerá.

Aparte, si re-imprimen esta carta en el futuro, será más fácil de conseguir, por lo que su precio disminuirá. Por lo general, la re-impresión (o, llamándolo de otra forma, la re-edición) de una carta ocurre pasados los diez meses desde su primer aparición. *Denko Sekka* salió a la venta en la expansión "*The New Challengers*" a principios de octubre de 2014 en el TCG[15], apartándola momentáneamente de este riesgo, que se ve reflejado en su tendencia alcista por confianza en el mercado de duelistas de Yu-Gi-Oh!

Ahora, viendo el gráfico de variación de precios, analizamos qué hubiera pasado si adquiríamos esta carta antes del mundial de *YCS Anaheim*. Al comprarla en demanda baja, y venderla solo unos días antes, o durante el mundial, obtendríamos una ganancia bruta de U$S 29 (U$S 43 – U$S 14).

[15] Extraído del sitio oficial de Konami, sección Yu-Gi-Oh!

CAPÍTULO IV

Evaluación del análisis y de nuestra propuesta

Nuestra investigación toma como foco únicamente un solo arquetipo (*Shaddoll*), en un solo formato (fines de 2014, inicios de 2015). Pero la realidad es que los tiempos cambian, y con esto nos referimos a que existen una gran cantidad de factores que ya describimos, que pueden hacer que una carta (o un mazo completo), varíen de precios a la alta o a la baja, de un mes a otro, o de un día a otro. Así entonces, es altamente probable que los torneos siguientes declaren otros tipos de mazos como favoritos, las cartas pueden re-editarse, la banlist puede limitarlas o prohibirlas, entre otras circunstancias.

Por ese motivo, siempre es aconsejable analizar todos los mazos dominantes del formato del momento, y determinar todas aquellas cartas posibles de variación favorable de precios. Esto es similar a diversificar la cartera de acciones en un portafolio, a mayor cantidad de activos diversos, menor será el riesgo a asumir.

A continuación, sin realizar un análisis extenso y detallado como el que demostramos en el capítulo anterior, presentamos casos de variaciones de precios en cartas situadas temporalmente en el mismo formato, con motivo de corroborar y afianzar la demostración de nuestra teoría. Estos ejemplos pueden verificarse realizando el mismo análisis que el especificado en el capítulo IV, sobre el mazo correspondiente a las mismas.

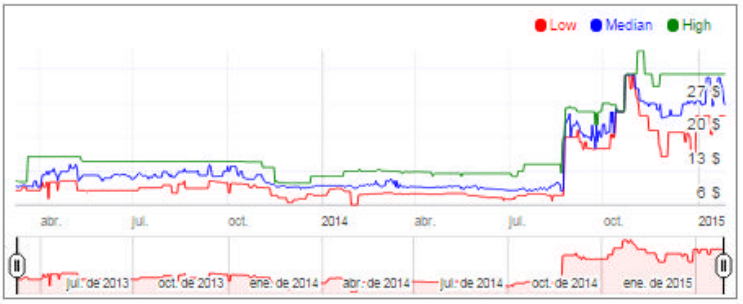
Otros ejemplos

Dejamos expresadas aquí algunas cartas que siguen el mismo patrón que las dos que mencionamos en el título anterior, a modo de reforzar la demostración de nuestra teoría.

Preparation of Rites

$24.99

Price Change History for Preparation of Rites



Preparation of Rites resulta ser una carta fundamental para el esqueleto del mazo *Nekroz*, uno de los mazos favoritos para el mundial intercontinental *"Dragon Duel Championship*" de Yu-Gi-Oh!, que unifica ambos formatos TCG y OCG.

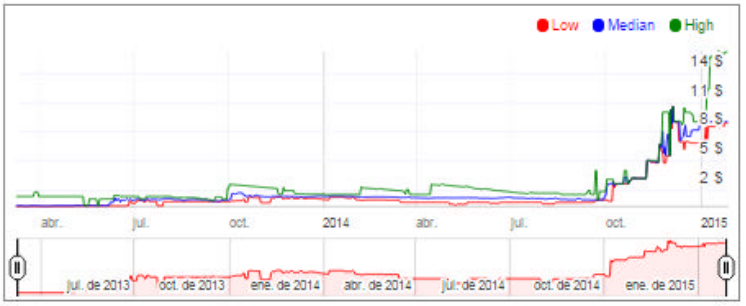
A mediados de Julio de 2014 se celebró el torneo mundial clasificatorio para participar del "*Dragon Duel Championship*" que tomaría lugar posteriormente. Solo unos días antes, a través de resultados obtenidos en torneos oficiales, se determinó que el mazo *Nekroz* era uno de los que presentarían mejor rendimiento para las clasificatorias mencionadas. Esto elevó el precio de la carta desde aproximadamente U$S 8, a U$S 30 (U$S 22 en ganancia bruta por carta). O sea, 375% más de lo que valía anteriormente.

Vale que mencionemos que el mazo *Nekroz* recién estaba siendo utilizado, por lo que las posibilidades que *Preparation of Rites* ingrese a la banlist eran muy bajas. Además, al haber demostrado tan baja popularidad de utilización en el pasado, tampoco se pensaba en una reimpresión. Estas dos razones reflejan fidelidad en el mercado de duelistas, ayudando a impulsar el precio de la carta a la alza.

Djinn Releaser of Rituals

$7.00

Price Change History for Djinn Releaser of Rituals



El mismo caso que el anterior, aunque el incremento de precios se nota más aproximado a octubre, porque el rendimiento de esta carta en el mazo *Nekroz* no presentaba tan buenos resultados como otras en los torneos oficiales anteriores al clasificatorio para el "*Dragon Duel Championship*".

No obstante, el desempeño de esta carta fue mucho más que óptimo durante tales clasificatorias (ya que esta era utilizada por duelistas expertos), lo que provocó un efecto en cadena en la comunidad de jugadores de Yu-Gi-Oh!, elevándose la demanda por necesidad de adquirirla para los próximos torneos oficiales y futuros mundiales.

La ganancia bruta unitaria en este caso rondaría los U$S 7.90 (U$S 8 – U$S 0.10), prácticamente 80 veces su valor inicial.

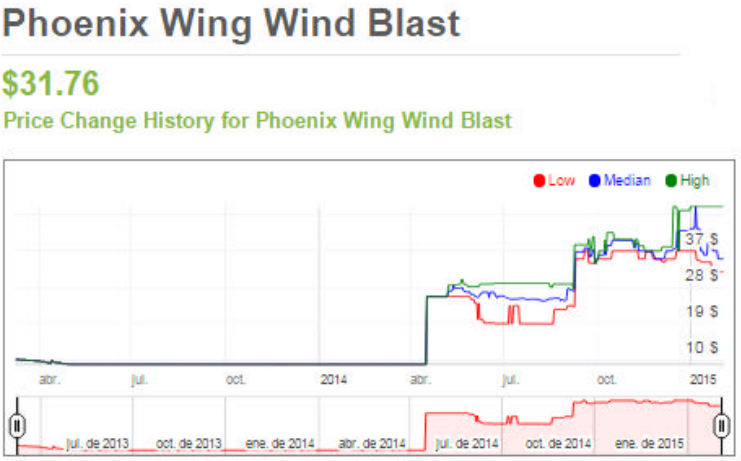
Las mismas condiciones en el caso de *banlist* y reimpresión del caso anterior se aplican a esta carta.

Summoner's Art es una de las cartas mágicas primordiales a poseer si decidimos armar un mazo *Qliphort*. Y ya que este es uno de los cuatro mazos dominantes del formato que decidimos analizar en este trabajo, es lógico que su precio sea elevado.

Esta carta respeta los mismos parámetros y condiciones que se aplican a *Preparation of Rites*, solo que en el caso de la re-edición y limitación, si bien el mazo ya estaba siendo utilizado desde hace unos meses atrás, todavía estaba muy lejos de cumplir un año en el mercado de Yu-Gi-Oh! como mazo competitivo. Esto hacía que sus chances de re-impresión fuesen bajas, al igual que su probabilidad de limitación en la banlist.

En su momento de demanda nula (y por consiguiente, en el que deberíamos haber detectado su subida de precios a futuro), *Summoner's Art* costaba alrededor

de U$S 1. Durante los torneos oficiales donde el mazo *Qliphort* se destacó como sobresaliente, y en los torneos previos al mundial intercontinental, esta carta se disparó a un promedio estimado de U$S 25. Entonces, nuestra ganancia bruta hubiese alcanzado los U$S 24 por unidad; es decir, 25 veces más de lo que hubiésemos invertido por unidad.



Esta carta trampa era de uso indispensable en un mazo *Burning Abyss*, que demostró su despliegue de eficiencia como uno de los mejores mazos del formato, en la mayoría de los torneos formato TCG que tuvieron lugar previo a la clasificatoria del mundial intercontinental "*Dragon Duel Championship*", y durante la misma.

Por lo que podemos asumir que *Phoenix Wing Wind Blast* presentaría evidentemente un incremento abrupto de precios en las fechas próximas a torneos mundiales, si tomamos como base el análisis de nuestro trabajo.

Debemos destacar que, como caso particular, esta carta cuenta con varias re-ediciones. No obstante, tales son muy antiguas (de hace años atrás), y no presentan circulación de stock activa, ya que los sets donde se re-editó no se producen más. Por lo que todas las ediciones presentan una alta demanda y oferta casi nula, disparando los precios.

Si hacemos los cálculos básicos, vemos claramente en el gráfico que el precio de esta carta rondaba los U$S 22 en fechas anteriores a los torneos oficiales. Luego, en las clasificatorias de fines de Julio de 2014, su alta demanda provoca un incremento de precio a aproximadamente U$S 37. Ergo, nuestra ganancia bruta estimada hubiese rondado los U$S 15 por unidad, por un incremente de precios de un poco más del 68%.

Encuesta

Con motivo de corroborar lo demostrado en nuestro trabajo, apelamos a una encuesta conformada por 9 preguntas concisas que nos ayudan a verificar el peso de las variables, determinar los patrones de conducta de los precios en los últimos meses y años, como así también demostrar la rentabilidad del nicho de mercado que estamos presentando, si se lo toma con un enfoque de inversor financiero.

La encuesta quedó formada por las siguientes preguntas, en su orden respectivo:

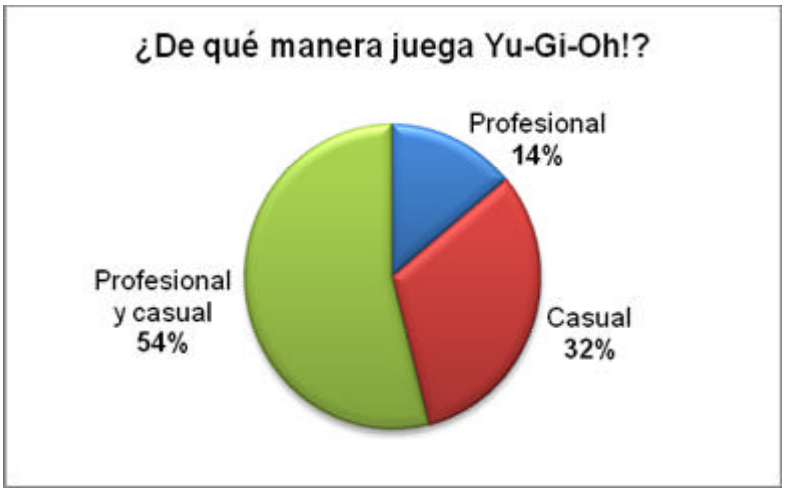
1. ¿Desde qué año usted se encuentra en el ámbito de Yu-Gi-Oh!?
2. ¿Se dedica a jugar, coleccionar, o ambas a la vez?
3. Si se dedica a jugar, ¿lo hace profesionalmente, atendiendo a torneos oficiales, solo casualmente, o ambas?
4. ¿Está al tanto de las últimas expansiones en el mercado y las que están por venir?
5. ¿Está al tanto de los mazos más eficientes, junto a las combinaciones de cartas respectivas a los mismos, en la actualidad y las que están por venir?
6. ¿Notó usted un cambio de precios, sea menor o sea significativo, en las cartas más utilizadas en los últimos meses? Si recuerda, ¿en los últimos años?
7. ¿Cuál cree usted que pueden ser los factores que acentúen los niveles de precios en las cartas?
8. ¿Se vio usted beneficiado o perjudicado por tales cambios?
9. ¿Cree que se puede obtener ganancia (después de costos) si se dedicara a especular con las subas y bajas de precios de cartas?

Realizamos dicha encuesta en las comiquerías y demás negocios donde se efectúan torneos amistosos y oficiales, como también vía online a distintivos foros tanto en Argentina como en Estados Unidos y Méjico, cuya temática es el juego en cuestión.

Dejamos asentados los resultados aproximados del relevamiento de datos proveídos por nuestra encuesta:

¿Desde que año se encuentran en el ámbito de Yu-Gi-Oh!?
2014
17%
2013
15%
Años anteriores a 2013
68%

¿A qué se dedica en este ámbito?
Jugar
9%
Coleccionar
5%
Jugar y Coleccionar
86%

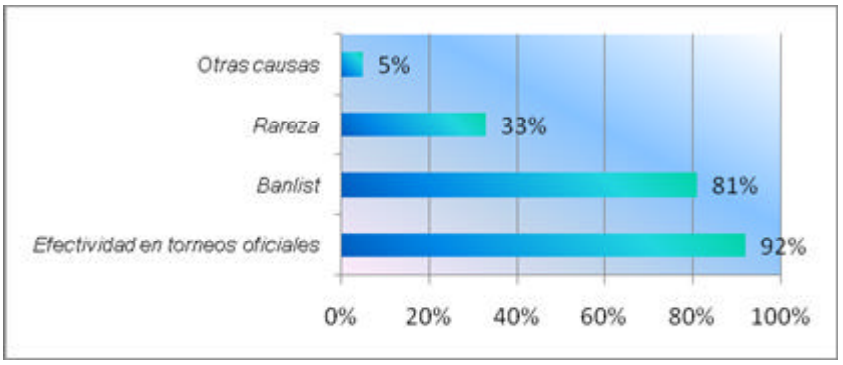

¿De qué manera juega Yu-Gi-Oh!?
Profesional
14%
Casual
32%
Profesional y casual
54%

77% de los encuestados manifestaron conocimiento acerca de las expansiones en el mercado y las que están por venir.

68% manifiestan poseer conocimiento acerca de los mazos más eficientes, junto a las combinaciones de cartas respectivas a los mismos.

Aproximadamente, 92% de los duelistas admiten detectar cambios de precios en las cartas más utilizadas en los últimos meses y años.

Al preguntar cuáles podrían ser los factores que acentúen los niveles de precios (permitiendo escoger más de una opción), los encuestados respondieron:



Casi el 85% de los duelistas se vieron beneficiados o perjudicados por los cambios de precios en algún momento de su carrera en el ámbito de Yu-Gi-Oh!

De manera sorpresiva para nosotros, alrededor del 97% de los encuestados afirman que se puede obtener ganancia especulativa con la predicción de tales alteraciones en los precios de las cartas intercambiables.

Así, confirmamos que las variables que mencionamos anteriormente fueron las que de manera precisa, y en mayor peso relativo, nos mencionaron los encuestados. La mayoría hizo énfasis en el peso que tienen en los potenciales cambios de precios los mazos que logran mayor posicionamiento en los torneos de carácter oficial, que resulta ser justamente la variable sobre la que pusimos mayor énfasis en nuestro trabajo, demostrando así la sensibilidad a la suba de precios que presentan las cartas componentes de tales mazos.

Los encuestados mencionaron también que una carta que ingrese a la banlist es propensa a decrecer drásticamente en precio, y especificaron que lo mismo ocurre en manera inversa. Eso, sumado a la influencia detallada por los duelistas de la rareza sobre los precios reales y potenciales de una carta útil, nos da el hincapié para afirmar que orientamos nuestra investigación por buen camino.

Muchos de los encuestados poseen una amplia trayectoria en el ámbito, contando con más de dos años de experiencia cada uno y estando ellos al tanto de las expansiones por venir, junto a los mejores mazos del formato. Por lo que deducimos que la información relevada de ellos a través de esta encuesta es de amplia fidelidad para corroborar nuestras suposiciones, y nos da una gran retroalimentación positiva para demostrar que la especulación es en toda posibilidad, una salida más al coleccionismo y el juego, las dos actividades tradicionales de Yu-Gi-Oh! De esta manera entonces, marcando un norte y dibujando un horizonte de puras posibilidades favorables al nicho de mercado y la actividad en la que queremos enfocarnos a través de este trabajo.

Conclusión

No hace falta ser experto en este tema para poder operar en el mismo a modo de inversión. Si seguimos el procedimiento detallado y ejemplificado en este trabajo, con investigación profunda y práctica constante, lograremos detectar los patrones de cambio de precios de forma anticipada a que ocurran, y así obtener una ganancia por especulación.

A modo de resumen de la investigación y para utilizarse como guía sintética en futuras operaciones en el ámbito, especificamos concretamente los pasos a seguir para garantizar lo mencionado en el párrafo anterior:

1. Relevar de fuentes confiables los torneos oficiales que se están llevando a cabo en el momento, junto con los de las semanas anteriores.
2. Sustraer los mazos que logran mejor posicionamiento en los mismos.
3. Separar tales mazos por arquetipo, formando grupos que compartan tal característica.
4. Descomponer los mazos evidenciando las cartas que utilizaron cada uno, y en qué cantidad lo hicieron.
5. Comparar las listas de cartas entre los mazos de cada grupo.
6. Detectar las cartas repetidas, y descartar el resto.
7. Separarlas por rareza, y jerarquizarlas de mayor rareza a menor.
8. Comenzando siempre por las de mayor rareza, adquirir las cartas, nunca enfocándonos en una sola. Como en toda inversión, la diversificación de la cartera garantiza la disminución del riesgo.
9. Vender las cartas adquiridas unos días antes de algún torneo mundial, intercontinental, o clasificatorio a los mismos, obteniendo así ganancia por diferencia de precios dada la alta demanda y escasa oferta.

Anticipar las acciones, planificar los movimientos, organizar nuestros recursos líquidos y semi-líquidos (dinero y cartas respectivamente), accionar en el momento adecuado, evaluar los resultados y tomar medidas correctivas para futuras inversiones en el ámbito; son metodología procedimental fundamental que debemos aplicar para nuestro óptimo desempeño en el mercado de compraventa de cartas Yu-Gi-Oh! Así entonces, renombrando tal procedimiento, coincidimos que son los mismos mandamientos a seguir por todo Administrador, ya sea de empresas, financiero o general.

Si bien pudimos demostrar que esta actividad es rentable en términos financieros, no hay que olvidar que también es un juego. Un juego muy entretenido que nos inspiró de grandes a posicionarlo un nivel más arriba, convirtiéndolo del simple ocio a una inversión rentable, incorporando nuestra visión de administradores financieros.

Por último y a través de esto mencionado, quisiera invitarlos a que investiguen las reglas de juego y se aventuren al mismo por ocio, sin importar edad, etnia o sexo, factores que nunca resultaron ser una limitación.

Las posibilidades matemáticas, estratégicas, lógicas, sociales y competitivas son infinitas, sin considerar el hecho de que adquiriendo experiencia en el juego, es como se nos hará más fácil detectar los patrones de movimiento de precios, complementando y reforzando ampliamente nuestra investigación, y nuestra actividad financiera.

Aportes

Este trabajo es un excelente ejemplo práctico de la óptima aplicación de varias de las competencias del Licenciado en Administración:

- Demostraremos la importancia de desarrollar un planeamiento estratégico, táctico y operativo para calcular cuándo y cómo se debe comprar y vender activos financieros para lograr una alta rentabilidad, aplicando constantemente investigación de mercado, planificación, organización, ejecución y control.

- Es una actividad que conlleva un alto riesgo, ya que una decisión errónea puede llevar a una pérdida muy significativa de rentabilidad, activo líquido y valorización del activo financiero en cuestión. Por lo que resulta indispensablemente necesario identificar y administrar el riesgo de manera correcta, resultando esta ser una clara competencia del Licenciado en Administración.

- Hay que desarrollar modalidades y sistemas de control, implementarlo y gestionarlo para determinar los desvíos en las decisiones y acciones ejecutadas, como así también corregirlas. Ligado al riesgo mencionado en el punto anterior, la etapa de control tiene carácter de suma importancia.

- Muchas de las variables que influyen en los precios están interrelacionadas, por lo que es necesario identificar y explicitar tales correlaciones funcionales para optimizar las decisiones y la gestión de esta actividad.

- La utilización de dinero es inevitable para la adquisición de los activos financieros, tanto así como la toma de créditos y los propios activos que tengamos a nuestra disposición para intercambio (que son consideradas como valores negociables). Las tres necesitan una óptima gestión de costos y finanzas, interpretando correctamente la información surgida de las transacciones y los balances operativos y financieros, para no incurrir en posibles pérdidas por mala administración, decisiones erróneas o ineficiencia.

- Este mercado en sí es una magnífica oportunidad de negocios, ya que resulta ser un nicho no explotado. Es un perfecto ejemplo de cómo los conocimientos, la experiencia, la motivación, el accionar para el logro de objetivos, las metas claras, la gestión eficaz y eficiente de recursos y

capitales, la ética, la perseverancia, la energía y el esfuerzo confluyen en la generación de un negocio, asumiendo su mando como un verdadero entrepreneur.

- Si logramos adaptar esta investigación a la realidad de los mercados, servirá como práctica para la demostración teórica de las causas y consecuencias de los movimientos de oferta y demanda, con sus variables y condicionantes, tanto controlables como incontrolables.

Así entonces evidenciamos la importancia práctica y de revisación teórica que presenta nuestra investigación. Para mayor referencia sobre su utilidad en el campo del Licenciado en Administración, podemos remitirnos a la sección de “La similitud de Yu-Gi-Oh! con el ámbito empresarial y bursátil”, en la introducción del presente trabajo.

Glosario

Banlist: lista de cartas limitadas en cantidades a utilizar por mazo, creada, puesta en vigencia y actualizada por *Konami*. Su objetivo es estabilizar la jugabilidad, equilibrar la competitividad y evitar la monotonía del juego.

Esqueleto de un mazo: cartas que conforman la estructura básica de un mazo en cuestión, de uso indispensable para su desempeño eficiente.

Estructura de un mazo: Véase *Esqueleto de un mazo*.

Expansión: conjunto de 100 cartas diferentes que salen a la venta aproximadamente cada 2 ó 3 meses.

Formato: período de tiempo entre cada *banlist*. Actualmente, cada formato dura tres meses.

OCG: véase *Original Card Game*.

Original Card Game: zona geográfica donde se practica Yu-Gi-Oh! de forma oficial, que abarca el continente Asiático

Re-edición: cuando una carta en particular es impresa nuevamente en mazos, expansiones u otra forma de comercialización, posteriormente a su primera impresión. Este fenómeno ocurre normalmente en períodos superiores a los 8 meses contando desde su primera edición.

Re-impresión: véase *Re-edición*.

Reprint: véase *Re-edición*.

Set: véase *Expansión*.

TCG: véase *Trading Card Game*.

Trading Card Game: zona geográfica donde se practica Yu-Gi-Oh! de forma oficial, que abarca los continentes de América, Oceanía, Europa, África y Antártica.

Bibliografía

Libros

DEI, H. Daniel., (2006): *La Tesis: Cómo orientarse en su elaboración* – 2ª ed. Buenos Aires. Prometeo Libros.

HENDERSON Hubert D. (2004-06), *Supply and Demand*, Whitefish: Kessinger Publishing.

MARSHALL Alfred (2005), *Principios de Economía*, Madrid: Síntesis.

MOCHON Y BECKER (2008), *Economía, principios y aplicaciones*, Madrid: McGraw-Hill.

NICHOLSON Walter (2004), *Teoría microeconómica*, principios básicos y ampliaciones, Madrid: Paraninfo.

SABINO, Carlos A., (2008): *Cómo hacer una tesis y elaborar todo tipo de escritos – 2ª ed. 3ª reimp*. Buenos Aires, Lumen Hvmanitas.

SCAVONE, Graciela María., (2006): *Como se escribe una tesis* – 1ª ed. 4ª reimp. Buenos Aires, La Ley.

Libros Institucionales

El ABC del Mercado de Capitales Argentino, INSTITUTO ARGENTINO PARA EL DESARROLLO DE ECONOMIAS REGIONALES (2000), Buenos Aires: Su Impres.

Sitios web de autores

GUZMAN, Roberto S. (2005)*, Perfil Profesional Del Administrador,* página GestioPolis de artículos de interés para los profesionales de Ciencias Económicas. (Extraído en agosto 2014). *Disponible en:*

http://www.gestiopolis.com/Canales4/rrhh/perfilpro.htm

LEDESMA Rafael, *¿Qué es la Administración?*, página de publicación de monografías acerca de temas diversos. Disponible en: http://www.monografias.com/trabajos7/quesad/quesad.shtml (extraído en agosto 2014).

Sitios Web de ensayos

CLUBENSAYOS (2012), *Ámbito del Desarrollo de la Administración en un Contexto Social*, página de ensayos libres y gratuitos acerca de temas diversos. (Extraído en agosto 2014). Disponible en: http://clubensayos.com/Negocios/Ambito-Del-Desarrollo-De-La/333576.html

Sitios Web de Asociaciones, Federaciones, Proyectos globales de la temática e información adicional

CCECAB, Boletín oficial (1973), *Ley 20.488: Normas referentes al ejercicio de las profesiones relacionadas con las Ciencias Económicas - Art 14º*, página del Consejo de Ciencias Económicas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (Extraído en agosto 2014). Disponible en: http://www.consejo.org.ar/elconsejo/documentos/ley20488.htm#Art.14º

FECLAVE (1982), *Ley de Ejercicio en la Profesión del Licenciado en Administración*, página de la Federación de Licenciados en Administración. (Extraído en agosto 2014). Disponible en: http://www.feclave.net.ve/index.php?p=3

PROYECTO TUNING L.A., *Competencias Específicas del Administrador de Empresas,* página oficial del Proyecto Tuning América Latina, sección áreas temáticas, administrador de empresas, competencias. (Extraído en agosto 2014). Disponible en: http://www.tuningal.org/es/areas-tematicas/admin-empresas/competencias

WIKILEARNING (2008), *Administración: Funciones del Administrador*, página de publicación libre de artículos destinados al aprendizaje general y específico. (Extraído el 29/08/14). Disponible en: http://www.wikilearning.com/curso_gratis/administracionfunciones_del_administrador/27093-3

Sitios Web utilizados para la comprobación de precios

EBAY (2014), Página web de compraventas por internet. Disponible en: *www.ebay.com* (información extraída en septiembre 2014).

IDEAL808 (2014), Página web de compraventa de cartas intercambiables. (Información extraída en septiembre 2014). Disponible en: *www.ideal808.com*

TROLL & TOAD (2014), Página web de compraventa de cartas intercambiables. Disponible en: *www.trollandtoad.com* (información extraída en septiembre 2014).

YUGIOH CARD PRICES (2014), Página web tomada como mayor referencia por duelistas de todo el mundo que contiene precios actuales, históricos y sus variaciones. Disponible en: *http://yugiohprices.com/* (información extraída en septiembre 2014).

Sitios Web de información clave de Yu-Gi-Oh!

MANJOUME THUNDER (2014), segundo foro más visitado y de mayor confianza por duelistas de todo el mundo, tanto en sector occidente como oriente. (Información extraída en septiembre 2014). Disponible en: *http://manjyomethunder.twoday.net/*

SHRIEK (2014), foro más visitado y de más confianza por duelistas de todo el mundo, tanto en sector occidente como oriente. (Información extraída en septiembre 2014). Disponible en: *http://shriek.twoday.net/*.

YUGIOH CARD (2014), Página oficial internacional del juego de cartas intercambiables Yu-Gi-Oh!, sector occidente (TCG). Disponible en: *http://www.yugioh-card.com/en/* (información extraída en septiembre 2014).

YUGIOH ORGANIZATION (2014), Página con información actualizada minuto a minuto de todas las novedades en el ámbito general de Yu-Gi-Oh! Disponible en: http://www.ygorganization.com/ (información extraída en octubre 2014).