



CAPÍTULO XIX

LOS *E-SPORTS*, MUCHO MÁS QUE UN JUEGO

Los *e-sports*, también conocidos como deportes electrónicos, son un evento tanto cultural como de entretenimiento, y que en los últimos años ha logrado expandirse a gran velocidad, tanto así, que esta industria mueve cifras de dinero y espectadores masivas.

A pesar de que para muchos ya es normal ver este tipo de espectáculos, aún hay público general que le cuesta asumir que haya personas cobrando dinero por jugar videojuegos, y aún más, que personas paguen por verlos jugar; entonces, ¿cómo llegamos a todo esto?

HISTORIA DE LOS E-SPORTS

El primer videojuego fue inventado en 1958, pero fue hasta 1997 cuando ocurrió el primer caso especial; se llevó a cabo el torneo Red Annihilation de Quake, popular videojuego de disparos en primera persona y uno de los títulos más famosos hoy en día.

El torneo se realizó en Atlanta, Estados Unidos, y contó con la participación de 2.000 jugadores de todo el mundo que buscaron alzarse como campeones de dicho evento; al finalizar todo, el ganador fue Dennis "Thresh" Fong, quien se llevó el premio, nada más y nada menos que el Ferrari 328 GTS del cofundador de Quake.

Pasado el torneo, Dennis se consagró como el primer jugador de videojuegos profesional.

Años más tarde, en 1999, el estadounidense Billy Mitchell entró al libro de los Récord Guinness por lograr una puntuación perfecta en Pac-Man, con un total de 3.333.360 puntos. Otro título en el que se destacó fue Donkey Kong, de Arcade.

La fiebre de los juegos invadió a muchas productoras y en la década de los 2000 empezaron a salir varios programas televisivos, como Cybernet, Nintendomanía, Segacción y GamesWatch, cuya temática principal eran los juegos y concursos; estos programas no tuvieron mayor acogida por parte del público.

Lo que impulsó el crecimiento de los videojuegos fueron diferentes plataformas de **stream** o transmisión en directo, tales como Twitch y YouTube Gaming, en las que se juega en vivo mientras las demás personas ven el directo. Los espectadores pueden mantener una conversación vía chat con esa persona.

Más títulos fueron llegando, pero hasta ahora el que mayor impacto y número de jugadores tiene es el juego creado por la compañía Riot Games: League of Legends. Es un popular videojuego gratuito para computadoras que cuenta con más de 30 millones de jugadores a nivel mundial, y que pertenece al género MOBA, que significa Multiplayer Online Battle Arena, y se trata de un tipo de juegos que requieren de estrategia en tiempo real, aumentando la dificultad y destreza necesaria.

A pesar de su popularidad, League of Legends no es el único juego que la gente disfruta ver; otros títulos como StarCraft, Smite y Dota 2 son videojuegos que la comunidad aprecia y que también les gusta jugar. Por otro lado, el segundo tipo de género más famoso son los FPS o First Person Shooter, juegos de disparos en primera persona que sitúan al jugador como un soldado, con objetivos que varían según el juego; algunos de los más famosos son Call Of Duty, Counter Strike, Halo, entre otros.

IMPACTO SOCIAL Y ECONOMÍA DE LOS E-SPORTS

En los últimos años, el impacto que los deportes electrónicos han tenido es increíble. En el año 2011 la final del mundial de League of Legends tuvo 1,7 millones de espectadores; para 2015, 36 millones de espectadores, superando así la serie mundial de béisbol y la final de la NBA, solo el Super Bowl obtuvo más espectadores dicho año.

Para 2017, también se vería superada por el mundial del popular videojuego, el Super Bowl tuvo 103 millones de espectadores, mientras que la final del mundial del MOBA, desarrollado por Riot Games, tuvo 106 millones de espectadores.

No solo este juego creció, Dota 2 también lo hizo e, igualmente, mejoró su economía. The International (el torneo más importante de este juego), tenía una bolsa de 10 millones de dólares en 2014, y para 2017 dejaron a todos sorprendidos, pues ese valor aumentó hasta la cifra de 24 millones de dólares.

Debido a esto, los videojuegos empezaron a llamar la atención de los medios y de grandes empresarios; en 2014, deportistas como Alex Rodríguez y Shaquille O'Neal, además de equipos de fútbol como el PSG y el Schalke 04 ya habían comprado equipos profesionales de **e-sports**; en 2017, el jugador André Gómez se volvió inversionista de la empresa de deportes electrónicos G2 Army.

Hay una pregunta alrededor de todo esto: ¿es rentable ser jugador profesional? La respuesta es sí, y mucho. Según los datos de la página E-Sports Earning, a sus 26 años, el alemán Kuro Takhasomi, mejor conocido como "Kuroky", es el jugador mejor pago del mundo con un sueldo de 3,3 millones de dólares, seguido por sus compañeros de equipo Amer "Miracle" Barqawi y Saahil "UNiVeRsE" Arora, con sueldo de 2,9 millones de dólares cada uno. Los tres fueron ganadores de The International de Dota 2.

Gracias a todas las cifras que mueven los **e-sports**, a diario se ven marcas y empresas que quieren financiar esta escena competitiva de los videojuegos. Según la firma de investigación NewZoo, se calcula que para 2020 los deportes electrónicos generarán 1,5 mil millones de dólares.

Para 2021 se llegaría a la cifra de 3,5 mil millones de dólares. A pesar de que los **e-sports** aún se encuentran lejos de ligas como la MLB, la NBA y la NFL, el punto a favor es que ninguno de esos tres mercados conseguirá duplicar sus ganancias en un solo año.

VIABILIDAD DE LOS E-SPORTS

Las personas suelen desconfiar cuando alguien cercano a ellas les dice que entrará a este mundo, pero no hay por qué temer, debemos entender que esto es real y muy rentable, pues no solamente se necesitan jugadores, ya que todo un equipo de **e-sports** profesional está compuesto por:

- Managers
- Comentaristas
- Marketing y comunicación
- Periodistas
- Diseñadores
- Camarógrafos
- Relaciones públicas
- Analistas
- Youtubers
- Psicólogos
- Entrenadores
- Médicos

¿LOS JUGADORES SON CONSIDERADOS DEPORTISTAS?

Una de las críticas más comunes hacia los videojugadores es si pueden ser llamados deportistas, pues múltiples programas de noticias, e incluso cadenas deportivas como el programa de Jimmy Kimmel y Te Lo Cuento Al Momento, afirman que son simplemente juegos, que no deberían ser llamados deportistas y que un juego no debe ser emitido en una cadena deportiva.

Primero hay que definir dos conceptos, deportista y atleta; un atleta está ligado a cuatro pilares fundamentales: resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad. Mientras que un deportista es alguien que realiza actividad física, un deporte.

Por ejemplo, el ajedrez y el póker son considerados deportes debido al ingenio que se emplea, al ejercicio que realiza el cerebro. Ese mismo concepto aplica en los *e-sports*, el uso de estrategia y toda la capacidad cerebral son las herramientas para derrotar al rival.

En Alemania, el grupo de médicos del Schalke 04 llevó a cabo una investigación para determinar si el título de "deportista" está bien empleado con ellos. Después de una partida que jugaron los sujetos de prueba se les midió el nivel de cortisol de la saliva, esta sustancia ayuda a calcular cuál es la cantidad de estrés que soportan los jugadores durante su actividad.

Los niveles son casi los mismos que los que suele soportar un piloto de carreras de la F1. El grupo no se quedó solo con este dato, también calculó las pulsaciones por minuto que tenían los jugadores; tras un tiempo de análisis, los datos reflejaron que, en promedio, las pulsaciones por minuto de un jugador durante puntos de clímax en la partida son de 140 a 160, similares a las que tiene un atleta profesional durante un *sprint*, las cuales pueden ser de 150 a 180.

En universidades como Robert Morris, en Pensilvania, se ha dado becas para que los jóvenes con grandes habilidades en los *e-sports* hagan sus sueños realidad, mientras continúan con sus estudios académicos. Además, el gobierno de los Estados Unidos empezó a reconocer a los jugadores como atletas profesionales y referentes deportivos.

Con todo lo anterior, es correcto afirmar que los jugadores de clubes de deportes electrónicos también son deportistas, pero NO son atletas.

LOS E-SPORTS EN LATINOAMÉRICA

Aunque en continentes como Asia y Europa los *e-sports* son bastante famosos y conocidos, en Latinoamérica aún existe cierta desconfianza con respecto a este tema, ya que no hay la misma visión de inversión, pero a pesar de que haya

muchas cosas malas, no todo es así, hay organizaciones realmente grandes como Lyon Gaming, proveniente de México.

Sus jugadores se coronaron como los reyes del norte, manteniéndose invictos en los torneos de League of Legends por más de tres años. También el grupo conocido como Isurus Gaming o “La escuadra del tiburón”, que en 2019 con un equipo totalmente nuevo logró el bicampeonato de la Liga Movistar Latinoamérica del mismo videojuego y nos representó en el mundial de este año que se lleva a cabo en Europa.

Esta organización cuenta con equipos en juegos como Counter Strike y Rainbow Six Siege; además, tiene también división de equipos femeninos para cada juego en el que participan. Ya que hablamos de las mujeres, los cuatro mejores equipos de *e-sports* femeninos son: Isurus Gaming, Gen G, RES Gaming y Team Secret.

La inclusión de las mujeres ha sido un proceso largo, y más en Latinoamérica, donde el pensamiento machista de que “los videojuegos son para hombres” ha impedido el crecimiento de este segmento, pero los equipos de *e-sports* le apuestan al talento del género femenino.

Con la llegada del fenómeno a nuestra región, países como Argentina, Chile, Colombia y Brasil crearon lo que se conoce como las LVP (Liga de Videojuegos Profesional), en ellas, entran todos los juegos que se consideren competitivos y hay que estar afiliado a una organización o crear su propio equipo para participar y demostrar por qué se merecen el título de vencedores.

Los *e-sports* son un deporte, uno de tantos que reúne a millones y millones de personas de forma presencial y virtual para disfrutar del espectáculo. Un deporte que puede transmitir tristeza y frustración cuando tu equipo pierde, un deporte que trae alegrías cuando todo sale como esperabas.



Este reportaje fue escrito por **David Santiago López Barreto**, se publicó en POLIDEPORTES el 21 de marzo de 2020 y cuenta con material multimedia que usted podrá disfrutar escaneando el siguiente código QR.

<https://polideportes.poligran.edu.co/2020/03/21/los-e-sports-mucho-mas-que-un-juego/>

