

VENTURA

100 ARTÍCULOS SELECCIONADOS



e-Sports, una radiografía del deporte del futuro

Juan Pérez Ventura

FECHA DE PUBLICACIÓN ORIGINAL: 6 de febrero de 2018

FECHA DE LA PRESENTE EDICIÓN: 12 de noviembre de 2024

compra el libro completo en vaventura.com/libro

e-Sports, una radiografía del deporte del futuro

Hay un nuevo hábito entre los jóvenes que sorprende a los más mayores. Desde el arcade de los ochenta, con el tetrís y el pac-man, hasta el modo online de la PlayStation y la Xbox, pasando por la interactividad de la Wii, la pantalla táctil de la Nintendo DS o las viciadas a la Game Boy Advance, siempre había existido una cosa en común: lo más importante era jugar y pasarlo bien (y, si era posible, pasarse también el juego). Ahora algo ha cambiado. Ahora lo más importante ya no es manejar al personaje y pulsar botones, ya no es necesario jugar para disfrutar de un videojuego. Parece que es más estimulante y divertido ver jugar.

Sin duda es una nueva manera de consumir videojuegos, un cambio en las formas (y en el fondo) que muchas veces no está siendo entendido por los gamers de mayor edad. Significa pasar de ser jugador a espectador. Es un cambio profundo, porque afecta a las prácticas de los consumidores, fomenta la profesionalización de los jugadores, atrae la inversión de empresas ajenas a los videojuegos, cambia la forma de entender los propios juegos y abre un horizonte de posibilidades increíble.

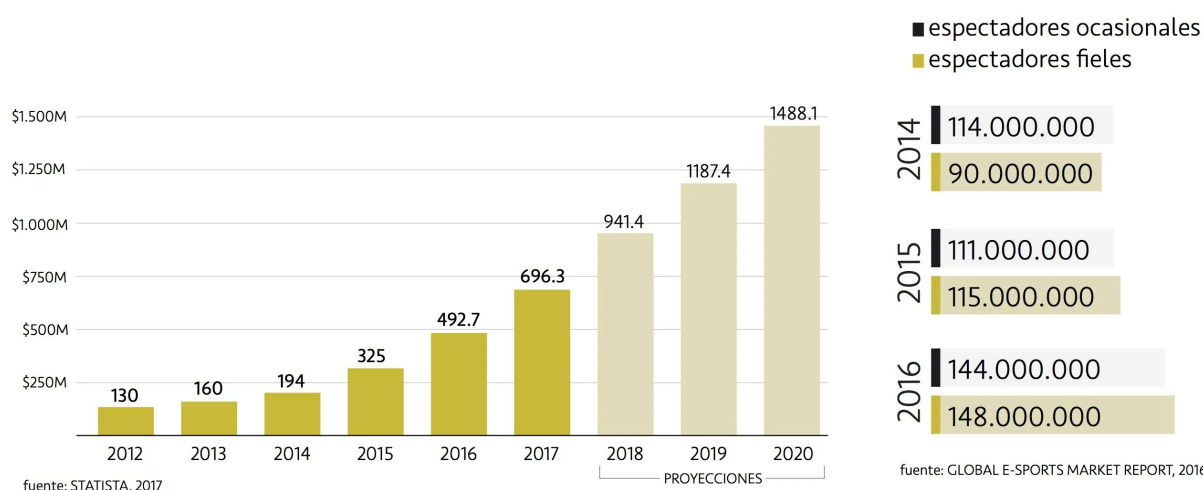
Este cambio afecta también a la industria del ocio y del entretenimiento, que ha visto con buenos ojos esta nueva práctica a la que se han apuntado millones de jóvenes en todo el mundo. El número de espectadores no deja de

crecer y los ingresos suben sin parar, especialmente en los últimos tres o cuatro años. Esto hace que multinacionales como Intel o Coca-Cola se hayan lanzado a patrocinar eventos de deportes electrónicos, y que en todas las competiciones aparezcan anuncios de decenas de marcas. La audiencia es millonaria y las empresas están deseando publicitarse ante todos esos millennials.

La industria del deporte electrónico tiene a unos 300 millones de espectadores enganchados a la pantalla en todo el mundo, siguiendo las partidas que juegan otros *gamers* y vibrando con combates en los que no participan. Les da igual no jugar: disfrutan viendo jugar. Existen competiciones de muchísimos videojuegos distintos (torneos de juegos deportivos, de juegos de disparos, de juegos de cartas...), en las que participan muchos jugadores y donde se reparten importantes premios.

Algunas de las competiciones más importantes del momento son 'The International', en la que se juega al Dota 2, uno de los juegos más exitosos de los e-Sports, la 'League of Legends World Championship', que como su nombre indica es un torneo del juego League of Legends, o el 'Call of Duty Championship', organizado en Estados Unidos. Todas estas competiciones llevan organizándose desde el año 2011, aunque hay otras más longevas.

RADIOGRAFÍA DE LOS E-SPORTS: INGRESOS Y ESPECTADORES



En la actualidad los mejores equipos son los surcoreanos (destacan SK Telecom T1 o Samsung Galaxy), estadounidenses (Team EnvyUs o Evil Geniuses) y europeos (equipos formados por jugadores de varios países, como Team Liquid o Fnatic). El éxito de estos equipos se puede observar en los rankings de clasificación en los principales videojuegos de e-Sports, o también en función de los ingresos que consiguen por su progreso en distintos torneos.

Aunque en la actualidad ya existen equipos de e-Sports de clubes deportivos como el Manchester City (un club originalmente de fútbol) o los Philadelphia 76ers (club de baloncesto), lo cierto es que los mejores equipos siguen siendo los puramente del sector de los videojuegos. Estos equipos son auténticas organizaciones, con entrenadores, fichajes, entrenamientos... y también auténticas marcas, con venta de camisetas, merchandising, legiones de seguidores... etc.

En la práctica, los e-Sports funcionan como cualquier otro deporte: tienen torneos, equipos participantes, hay un mercado de fichajes, los jugadores dedican horas de entrenamiento, hay competición, hay premios para los ganadores, se llenan estadios de espectadores deseando ver las partidas en directo... toda esta organización y estructura tan semejante a la del fútbol o el baloncesto ha abierto un debate que no se cerrará fácilmente: ¿son los

e-Sports un deporte? Sin duda los defensores de esta tesis tienen argumentos a favor, y de hecho se ha propuesto que los e-Sports participen en los propios Juegos Olímpicos, abriendo un intenso debate en el Comité Olímpico Internacional. Por su parte, los que opinan que jugar a videojuegos de ninguna manera puede suponer un deporte también exponen sus argumentos, basados sobre todo en la ausencia de esfuerzo físico.

Como en toda discusión, hay argumentos en ambas posturas. Sin embargo el éxito multimillonario de esta nueva forma de disfrutar con los videojuegos parece empujarnos hacia un futuro en el que, efectivamente, los e-Sports constituirán un deporte como cualquier otro, y posiblemente con más público que otros deportes tradicionales.



GRÁFICOS

- Título: *Radiografía de los e-Sports*
- Autor: Juan Pérez Ventura
- Año: 2018



▲ descargar

RADIOGRAFÍA DE LOS E-SPORTS: PRINCIPALES TORNEOS

THE INTERNATIONAL

2011		NATUS VINCERE
2012		INVICTUS GAMING
2013		ALLIANCE
2014		NEWBEE
2015		EVIL GENIUSES
2016		WINGS GAMING
2017		TEAM LIQUID

'Dota 2' es el juego por excelencia de los deportes electrónicos. 'The International' es la principal competición global, y es la mejor pagada de todas. En 2017 el ganador se llevó 10 millones de dólares, y el segundo clasificado más de tres millones. Esto es posible gracias a las compras de los propios espectadores, que contribuyen al premio.

LOL WORLD CHAMPIONSHIP

2011		FNATIC
2012		TAIPEI ASSASSINS
2013		SK TELECOM T1
2014		SAMSUNG GALAXY
2015		SK TELECOM T1
2016		SK TELECOM T1
2017		SAMSUNG GALAXY

Más de 60 millones de personas vieron en directo la final del 'League of Legends Championship' en 2017. El equipo Samsung Galaxy consiguió su segundo campeonato al ganar a SK Telecom T1. Ambos equipos surcoreanos han dominado el torneo en los últimos años. El premio para el ganador es de \$1.5 millones.

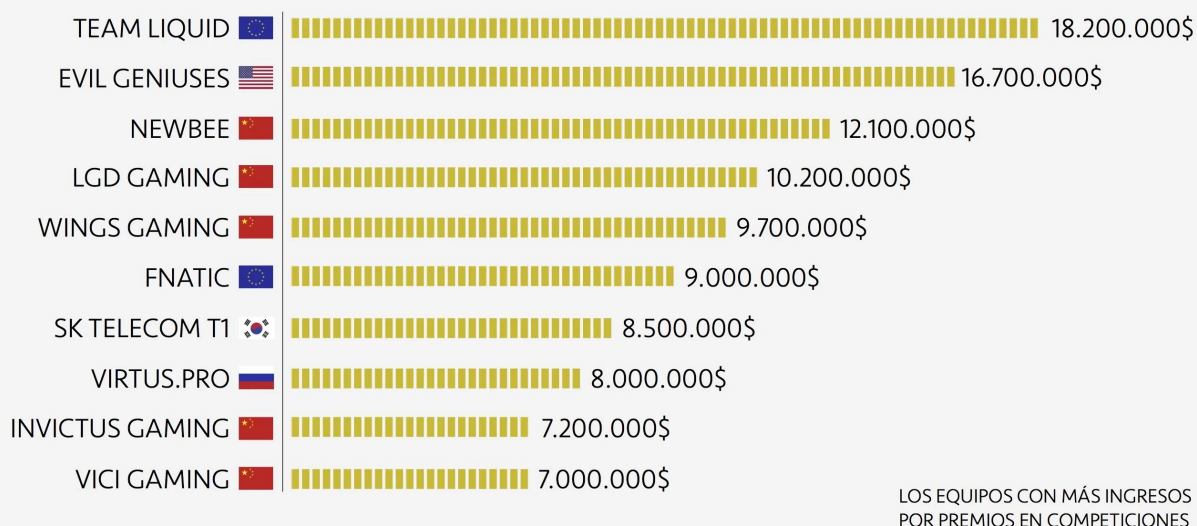
COD CHAMPIONSHIP

2011		OPTIC GAMING
2012	-	-
2013		FARIKO IMPACT
2014		COMPLEXITY
2015		DENIAL ESPORTS
2016		TEAM ENVYUS
2017		OPTIC GAMING

El equipo de Optic Gaming ganó 600.000\$ tras vencer a Team EnvyUs en la Final del 'Call of Duty Championship' en Agosto de 2017. Este torneo se organiza en Estados Unidos y, aunque compiten equipos de todo el mundo, es dominado por jugadores locales.



RADIOGRAFÍA DE LOS E-SPORTS: LOS MEJORES EQUIPOS



@VENTURAcultura

VA

vaventura.com

RADIOGRAFÍA DE LOS E-SPORTS: ¿SON UN DEPORTE?

LOS E-SPORTS **SI** SON UN DEPORTE

-  Tienen una estructura deportiva: con jugadores profesionales, equipos, fichajes, ligas, sponsors...
-  Existen torneos oficiales en las que los equipos compiten a nivel profesional
-  Como en cualquier deporte, los jugadores deben entrenar muchas horas
-  Hay una audiencia de millones de personas, que gasta dinero en entradas, anima a equipos...
-  Es una actividad basada en la habilidad, la agilidad, los reflejos, la estrategia y el trabajo en equipo

LOS E-SPORTS **NO** SON UN DEPORTE

-  Los videojuegos son un producto comercial: pueden dejar de jugarse, desaparecer...
-  Jugar a videojuegos no es una actividad física, no requiere de esfuerzo físico
-  Es una industria nueva y controlada por empresas privadas, creadoras de los propios videojuegos
-  Las normas y los modos de juego son susceptibles de cambiar en cualquier momento
-  Muchos eSports consisten en disparar y matar, lo cual queda muy lejos del espíritu deportivo

ALGUNOS ARGUMENTOS UTILIZADOS A FAVOR Y EN CONTRA

@VENTURAcultura

VA

vaventura.com