

Módulo 1. Evolución de los eSports: desde su nacimiento hasta la actualidad

En el siguiente módulo analizaremos la evolución de los eSports desde sus inicios hasta la actualidad. Exploraremos su origen, el cual se dio en contextos académicos, su vínculo con la tecnología, su influencia en la cultura pop y su impacto en la juventud.

También veremos cómo los eSports se han convertido en un ecosistema global que integra aspectos de competencia, entretenimiento, *streaming* y *marketing*.

Introducción

Los eSports o deportes electrónicos han experimentado una evolución significativa desde sus inicios en los años 50. Aunque muchos los consideraban marginales en sus primeras etapas, “han emergido como una poderosa industria que combina tecnología, entretenimiento y competición” (Córdoba Entre Todos, 2023, <https://bit.ly/467A773>). Este estudio examina la evolución histórica de los eSports, su impacto en la cultura contemporánea y su relevancia en el contexto actual.

Los videojuegos han desempeñado un papel intrigante en la dinámica de la inclusión. Aunque en sus inicios los jugadores, a menudo, enfrentaban cierta estigmatización por su afición, con el tiempo, los videojuegos han demostrado su potencial para fomentar la inclusión social y empoderar a diferentes grupos, otorgar contención, identidad y vínculos.

Inicialmente, los videojuegos fueron considerados un pasatiempo solitario y, a menudo, se asociaban con la imagen del jugador estereotipado. Esto llevó a que pesara sobre los jugadores cierto estigma, lo que contribuyó a la creación de una subcultura mal comprendida. Sin embargo, a medida que los videojuegos se volvieron más populares y accesibles, se crearon espacios comunitarios en línea y fuera de línea donde los jugadores podían conectarse, compartir su pasión y expandirla hacia otros ámbitos (cine, literatura, música).

Esto permitió que personas de diferentes antecedentes y experiencias se unieran en torno a un interés común, desafiaran las percepciones negativas y crearan un sentido de pertenencia.

Actualmente, los videojuegos son una de las maneras de entretenimiento, quizá la más consumida y utilizada a nivel global. La manera en que han sido modificados los videojuegos desde su comienzo hasta la actualidad, en términos de diseño, tecnología y consumo han logrado reestructurar de forma radical el modo en el que los jóvenes participan en ellos. Esto implica la motivación por el juego, las experiencias personales y colectivas y los comportamientos. Por lo tanto, será muy importante, desde una perspectiva organizacional, estar atentos a los cambios comportamentales y de hábitos que se pueden dar en los jugadores con el correr del tiempo (Mao, 2021).

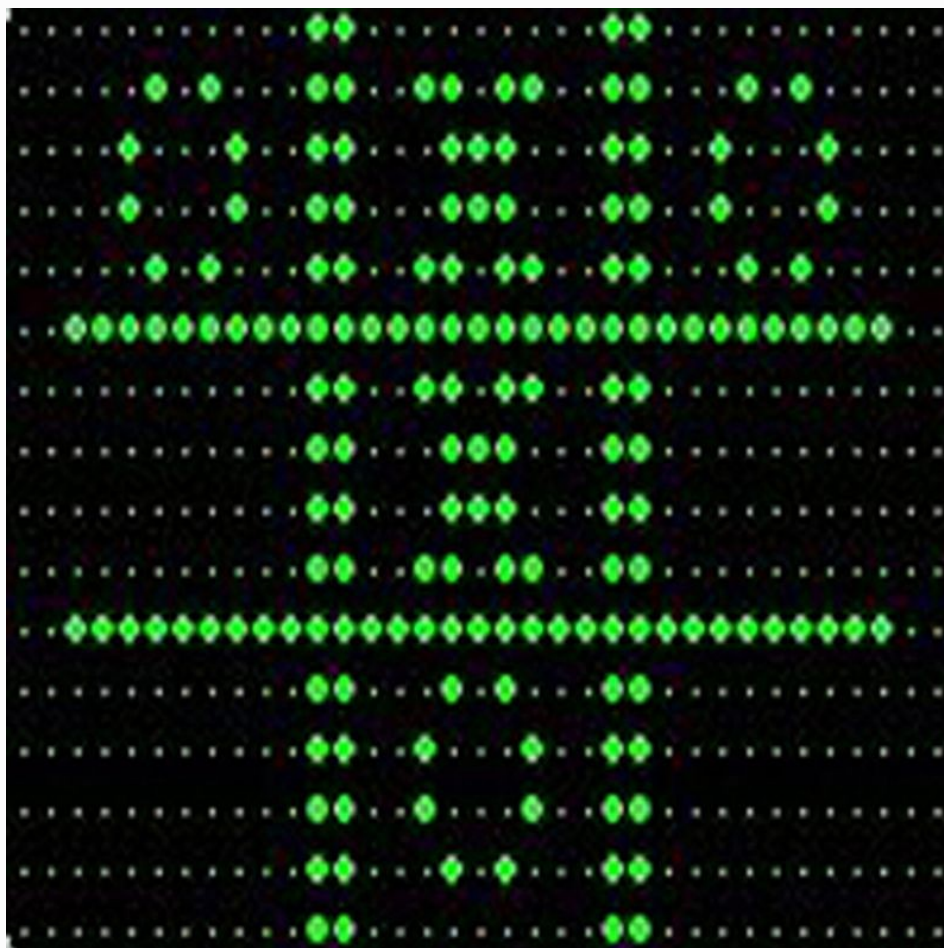
En términos organizacionales, existe un paradigma radicalmente diferente, desde una perspectiva sistémica, sobre la gobernanza de las instituciones y equipos de eSports en relación con la de los deportes tradicionales. Esto, en parte, está relacionado con la dominancia que tienen los creadores de los juegos y sus fines mayormente comerciales. Así es que la búsqueda de legitimidad en la que se han visto involucradas las asociaciones de eSports ha sido atravesada, entre otros factores, por este fenómeno (Heidenreich et al., 2022).

Sin embargo, en los Juegos Olímpicos Asiáticos, los eSports ya fueron incluidos como evento dentro del medallero. Se puede decir que este hito, de alguna manera marca la inclusión desde un punto de vista organizacional formal: el comienzo de la era dentro del deporte no solo tradicional, sino también olímpico (Hallmann y Giel, 2018).

Durante este recorrido veremos algunos de los restantes aspectos relacionados con la inclusión de los eSports dentro del mundo de los deportes. Ahora comenzaremos a conocer la historia desde el comienzo.

I. Orígenes y contexto académico: los eSports tienen raíces en el ámbito académico, ya que inician con Alexander Douglas y su versión electrónica del juego *Tic-tac-toe* llamada OXO, en 1952. Douglas era un estudiante de doctorado de la Universidad de Cambridge y desarrolló este juego en unas computadoras utilizadas en esta universidad denominadas EDASC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*). Los movimientos, es decir las jugadas, se llevaban adelante mediante el dial de un teléfono rotatorio. Muy pocas personas han jugado a este videojuego por fuera de la universidad de Cambridge.

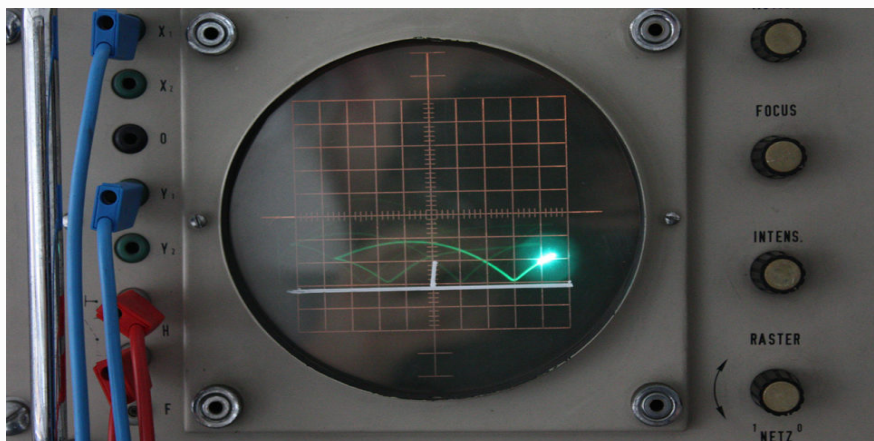
Figura 1. OXO (Ta-te-ti)



Fuente: [Imagen sin título sobre OXO]. (s. f.). <https://bit.ly/3sLpZCm>

En 1958 se creó el primer videojuego en el que dos personas podían competir entre sí. Este juego es el *Tenis para dos* y fue creado por William Higinbotham, en el laboratorio Nacional de Brookhaven en Long Island. Contaba con dos osciloscopios, un pixel que hacía las veces de pelota de tenis y dos comandos para hacer mover a los “jugadores”.

Figura 2. Tenis para dos



Fuente: [Imagen sin título sobre *Tenis for two*]. (s. f.). <https://bit.ly/3P8EeZx>

Sin embargo, ambos videojuegos mencionados anteriormente fueron de poco conocimiento y también de poco uso a nivel de mercado.

Spacewar! es reconocido por muchos como el primer videojuego en términos de masividad. Fue creado en 1962 por Steve Russell en MIT y se necesitó un trabajo total de 200 horas hombre para su desarrollo. Este juego consistía en que dos jugadores, cada uno manejando una pequeña nave espacial, debían encontrar la manera de destruir la nave de su oponente, gestionando su armamento y combustible. Un juego estratégico y táctico que requería mucha práctica.

Figura 3. *Spacewar!*



Fuente: [Imagen sin título sobre *Spacewar!*]. (s. f.). <https://bit.ly/3PvLZZV>

La primera competencia de videojuegos, las Olimpiadas Intergalácticas, fue creada en 1972 por el Laboratorio de Inteligencia Artificial de Stanford. Russell fue transferido de MIT a Stanford, allí introdujo en su programación de videojuegos a Nolan Bushnell, que luego crearía ATARI.

La incorporación de sistemas de puntuación y registros marcó el comienzo de un carácter competitivo en los videojuegos. Bruce Baumgart fue el ganador de las Olimpiadas Intergalácticas y, por tanto, se lo considera como el primer ganador de la historia de eSports.

La era de las consolas y el juego en red

Inicialmente, es importante destacar que Magnavox ostenta el título de la primera consola de videojuegos, cuyo desarrollo se atribuye a Ralph Baer en el año 1968. A pesar de esta distinción, es relevante señalar que su lanzamiento comercial no tuvo lugar hasta tres años después de su creación. Por consiguiente, el acceso del público a esta innovadora forma de entretenimiento no se materializó sino hasta los primeros años de la década de 1970.

Este hito en la historia de los videojuegos no solo marcó el debut de las consolas en el mercado, sino que también sentó las bases para una revolución en la industria del entretenimiento interactivo. La visión de Ralph Baer y su equipo en Magnavox contribuyó al nacimiento de una forma completamente nueva de diversión digital, que en poco tiempo se convertiría en una parte integral de la cultura popular. Aunque el tiempo transcurrido entre su invención y lanzamiento comercial puede haber sido extenso, el impacto duradero de Magnavox y su influencia en las generaciones futuras de consolas es innegable.

La demora en la comercialización de la consola resalta la novedad y la vanguardia de la tecnología detrás de Magnavox. La complejidad de diseñar y producir un producto de esta índole en la época no debe subestimarse, ya que subraya la visión pionera de Ralph Baer y su equipo. Aunque hoy en día la velocidad de lanzamiento de productos tecnológicos puede ser asombrosa, es esencial reconocer los desafíos técnicos y logísticos que enfrentaron aquellos que allanaron el camino en los albores de la industria de los videojuegos.

En definitiva, el ascenso de Magnavox como la primera consola de videojuegos, concebida por Ralph Baer en 1968, destaca tanto la innovación

en la tecnología como la persistencia en llevar esta idea revolucionaria al público. Aunque su llegada al mercado se retrasó hasta principios de los años 70, su impacto a largo plazo en la forma en que experimentamos el entretenimiento digital es incuestionable. Este hito histórico allanó el camino para las generaciones futuras de consolas y sentó las bases para una industria en constante evolución.

En los años 80, se produjo la expansión de las consolas de videojuegos y la aparición de los primeros eventos masivos. El próximo hito de la historia de los eSports sería una competición de *Space Invaders*, un video juego comercial desarrollado por ATARI en su consola Atari2600. Así, de alguna manera se da inicio a “la era de las consolas”. Rebecca Heinemann se convirtió en la primera campeona de eSports de consola en el juego *Space Invaders* en una competición que atrajo a cerca de 10 000 jugadores. Se implementaron servicios de arbitraje y surgieron las primeras ligas de eSports.

Space Invaders, sin dudas contribuyó significativamente al crecimiento de la industria de los videojuegos y al entretenimiento interactivo, la consideración de si marcó el comienzo directo de la era de los eSports es un tema que requiere una evaluación más detenida. Aunque el juego atrajo a una audiencia entusiasta y competitiva, el término "eSports" en sí mismo evolucionó más tarde para describir competencias organizadas y profesionalizadas en una variedad de videojuegos.

Space Invaders sentó las bases para el auge de los videojuegos y su capacidad para reunir a jugadores competitivos en torno a una pantalla. Sin embargo, las primeras competencias basadas en videojuegos, generalmente, se centraban en juegos de lucha y deportivos, como *Street Fighter* y otros títulos de arcade de la década de 1980. Estos eventos allanaron el camino para la aparición de la noción de competir a nivel profesional en el mundo de los videojuegos, aquí se sientan las bases para lo que posteriormente se conocería como eSports.

La verdadera consolidación de los eSports como un fenómeno global tuvo lugar en las décadas de 1990 y 2000, con la profesionalización de juegos como *StarCraft*, *Counter-Strike* y *Dota*. Estos juegos no solo generaron competencias a gran escala, sino que también atrajeron a patrocinadores, equipos y una base de fanáticos apasionados. Fue en este período cuando los eSports realmente se establecieron como una forma legítima de entretenimiento y competencia, con retransmisiones en vivo y premios sustanciales.

Es por esto que, mientras que *Space Invaders* influyó en la cultura de los videojuegos y puede considerarse un precursor de la competición en el mundo

de los juegos electrónicos, no se puede afirmar directamente que marcó el comienzo de la era de los eSports. Fue la evolución y la profesionalización de una variedad de títulos en las décadas siguientes lo que finalmente estableció los cimientos de lo que hoy conocemos como los deportes electrónicos.

Figura 4: Competición de *Space Invaders* en 1980



Fuente: [Imagen sin título sobre competición de *Space Invaders* 1980]. (s. f.). <https://bit.ly/44NUYLr>

Twin Galaxies, fundado en 1981 por Walter Day, emergió como un sitio web y una base de datos fundamental en la historia temprana de los videojuegos y los deportes electrónicos. Inicialmente concebido como una organización que registraba récords y puntuaciones de juegos arcade, Twin Galaxies rápidamente se convirtió en el epicentro de la competición virtual y la validación de logros en el mundo de los videojuegos. Su enfoque en la precisión y la autenticidad de las puntuaciones estableció un estándar de excelencia en una época en que los videojuegos todavía eran un fenómeno emergente.

El impacto de Twin Galaxies en el desarrollo de los eSports radica en su papel en la creación de una comunidad global de jugadores competitivos. Al proporcionar un espacio para registrar y verificar récords, el sitio web fomentó la rivalidad amistosa y la ambición por alcanzar nuevas alturas en el rendimiento de los videojuegos. Esto, a su vez, influyó en el surgimiento de torneos y competiciones en vivo que sentaron las bases para la cultura de los deportes electrónicos.

Twin Galaxies también estableció un modelo para la organización de torneos y la promoción de eventos de eSports. La organización de récords y la validación de logros sentaron un precedente para la necesidad de estándares

y regulaciones en las competiciones de videojuegos. Además, la visión de Walter Day de destacar a los jugadores y celebrar sus logros ayudó a humanizar la escena competitiva y a establecer vínculos entre los jugadores y sus admiradores.

En resumen, Twin Galaxies desempeñó un papel crucial en la evolución de los eSports al establecer una plataforma para la competición y la validación en los primeros días de los videojuegos. Su enfoque en la autenticidad, la comunidad y la celebración de los logros estableció las bases para la cultura competitiva que define los eSports en la actualidad. El legado de Twin Galaxies perdura como un recordatorio de la importancia de reconocer y honrar los logros de los jugadores en la escena de los deportes electrónicos.

Desde sus primeros títulos, Nintendo demostró un compromiso con la jugabilidad y el diseño que fomentaban la competición entre amigos y jugadores de todo el mundo. Juegos como *Super Smash Bros* y *Mario Kart* presentaron mecánicas que eran fáciles de entender, pero difíciles de dominar, lo que creó un terreno fértil para competencias amigables y torneos competitivos. Estos juegos configuraron los antecedentes de muchos eventos y competencias de eSports, ya que proporcionaban una experiencia de juego que era accesible para los jugadores casuales, pero también permitía un alto nivel de habilidad para los competidores más dedicados.

La popularización de los torneos y competiciones de Nintendo también contribuyó al crecimiento de los eSports. Nintendo organizó sus propios torneos, como el Nintendo World Championships.

En el siguiente enlace, podemos ver imágenes de archivo sobre este evento, que atrajo a jugadores y espectadores apasionados. Estos eventos no solo elevaron el perfil de los eSports, sino que también establecieron un modelo para otros organizadores de eventos y desarrolladores de juegos.

Dailymotion. (2023). *Nintendo World Championships 1990*.
<https://www.dailymotion.com/video/x8nkq6g>

En última instancia, la influencia de Nintendo en la historia de los eSports radica en su capacidad para crear experiencias de juego que se prestan a la competición y la comunidad. A través de juegos innovadores y el fomento de la rivalidad amistosa, Nintendo ayudó a construir los cimientos de los deportes electrónicos alentando a los jugadores a competir, conectarse y forjar una cultura de eSports que perdura hasta el día de hoy.

La era de Internet

Con la llegada de Internet y el abaratamiento de la tecnología, los *eSports* experimentaron un crecimiento exponencial. Los años 90 marcaron la expansión de los juegos multijugador en línea y la consolidación de las consolas. El fenómeno del *streaming* y la creación de contenido generaron una nueva dimensión de interacción y entretenimiento.

La era de la tecnología digital ha revolucionado numerosos aspectos de nuestra sociedad y uno de los campos en los que su impacto se ha hecho más evidente es en el crecimiento de los *eSports*. En un mundo cada vez más conectado, el surgimiento de Internet ha sido fundamental para la expansión y popularización de los deportes electrónicos.

Internet ha permitido que los *eSports* trasciendan las barreras geográficas. Las competiciones ahora pueden ser transmitidas en línea y llegar a audiencias globales sin restricciones de ubicación. Esto ha creado una plataforma para que jugadores talentosos de cualquier lugar puedan competir y ganar reconocimiento internacional.

Luego, la accesibilidad a la tecnología ha aumentado drásticamente. La era digital ha traído consigo dispositivos más potentes y asequibles, lo que ha permitido que un mayor número de personas participe en los *eSports*. La disponibilidad de *hardware* de calidad y el fácil acceso a videojuegos en línea han allanado el camino para nuevos talentos y jugadores aficionados.

Las redes sociales y plataformas de *streaming* han desempeñado un papel crucial. Plataformas como Twitch y YouTube Gaming han brindado a los jugadores la oportunidad de transmitir sus partidas en tiempo real y construir comunidades en torno a sus habilidades. Esto ha contribuido a la creación de ídolos digitales y al aumento de la visibilidad de los *eSports*.

Desde la perspectiva del patrocinio y la inversión en los *eSports*, estos han aumentado gracias a la era digital. Grandes marcas y empresas tecnológicas han reconocido el potencial de esta industria y han comenzado a invertir en equipos, torneos y eventos. La capacidad de llegar a audiencias globales a través de Internet ha convertido a los *eSports* en una plataforma atractiva para la publicidad y el *marketing*.

La comunicación y la colaboración en línea han permitido que las comunidades de jugadores se conecten y colaboren de maneras antes inimaginables. Los jugadores pueden aprender de los profesionales, intercambiar estrategias y mantenerse al día con las últimas tendencias en el mundo de los *eSports*, todo ello gracias a la conectividad digital.

La tecnología digital ha impulsado la profesionalización de los eSports. Ligas estructuradas, sistemas de rangos y clasificaciones en línea han brindado a los jugadores un camino claro hacia la competición a nivel profesional. La accesibilidad de las plataformas digitales ha permitido la creación de circuitos de torneos y ligas que antes no eran posibles.

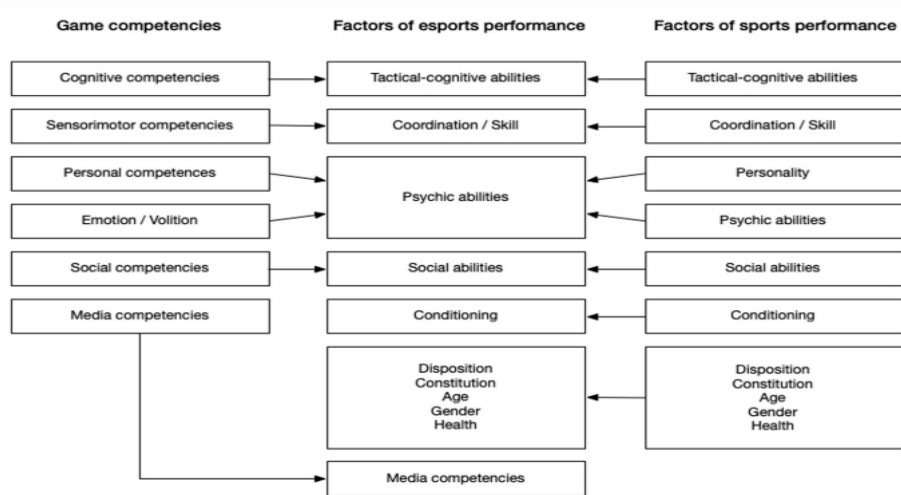
La era de la tecnología digital y la aparición de Internet han transformado por completo el panorama de los eSports. Desde la globalización de las competiciones hasta la creación de ídolos digitales y la profesionalización del sector, la influencia de la tecnología es innegable en el impresionante crecimiento de los deportes electrónicos en la actualidad.

Crossover con el deporte tradicional

Como primer fenómeno, los eSports comenzaron a atraer a atletas profesionales de deportes tradicionales, lo que generó un puente entre ambos mundos. La interacción con audiencias jóvenes a través de plataformas de *streaming* se convirtió en una poderosa herramienta de comunicación y *marketing*.

Los eSports y los deportes tradicionales comparten similitudes y diferencias que han llevado a una interesante relación entre ambas formas de competición, tanto en su práctica como en el consumo de sus respectivas audiencias.

Figura 5. Comparación entre el rendimiento entre eSports y deportes tradicionales



Fuente: Nagorsky y Wiemeyer, 2020, <https://bit.ly/3sM8TnV>

En primer lugar, ambas disciplinas comparten la esencia competitiva y la búsqueda de la excelencia. Tanto los jugadores de *eSports* como los atletas tradicionales se esfuerzan por mejorar constantemente y alcanzar niveles más altos de habilidad en sus respectivas actividades.

Por otro lado, el consumo de ambas formas de entretenimiento ha experimentado una convergencia significativa en la era digital. Las transmisiones en línea y los canales de *streaming* han hecho que tanto los deportes tradicionales como los *eSports* sean accesibles para audiencias globales, sin restricciones geográficas.

Sumado a esto, aunque las actividades físicas son una parte central de los deportes tradicionales, los *eSports* han demostrado que la destreza mental y la estrategia son igualmente esenciales para el éxito en la competición. Esto ha llevado a una mayor valoración de la habilidad cognitiva en el mundo de los deportes y ha desafiado la noción convencional de lo que constituye un deporte legítimo.

Podemos decir que las audiencias de ambos mundos son diversas y apasionadas. Los aficionados a los deportes tradicionales y a los *eSports* comparten la emoción de ver a sus equipos o jugadores favoritos en acción. Esto ha llevado a la creación de comunidades vibrantes en línea y fuera de ella, donde los seguidores pueden interactuar y discutir sobre sus intereses compartidos.

La comercialización y el patrocinio han unido aún más a ambos ámbitos. Grandes marcas reconocen el potencial de estas formas de entretenimiento para llegar a audiencias masivas y, a menudo, patrocinan equipos, eventos y jugadores tanto en actividades físicas como en *eSports*.

En resumen, la relación entre los *eSports* y los deportes tradicionales es compleja y se encuentra en constante evolución. Aunque difieren en términos de práctica y énfasis en lo físico o lo mental, ambas formas de competición han encontrado maneras de coexistir y complementarse en el mundo moderno. La tecnología ha jugado un papel fundamental al permitir el acceso y la participación de audiencias globales en ambos campos, esto ha creado un panorama de entretenimiento deportivo más diverso que nunca.

Conclusión

La evolución de los *eSports*, desde sus humildes inicios hasta su estado actual como un fenómeno global, demuestra su capacidad para adaptarse y evolucionar con la tecnología y la cultura. Los *eSports* no solo han creado una nueva forma de entretenimiento y competencia, sino que también han influido

en la forma en que la juventud interactúa con la tecnología y se conecta con los atletas. Su rápida expansión y penetración en la sociedad moderna los convierte en un objeto de estudio relevante para entender el cambio en los hábitos de consumo de medios y entretenimiento.

Referencias

Córdoba entre Todos. (2023). Curso los eSport como parte del ecosistema deportivo.

<https://esportscordoba.ar/product/curso-los-e-sport-como-parte-del-e-cosistema-deportivo/>

Hallmann, K. y Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1).

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

Heidenreich, H., Brandt, C., Dickson, G. y Kurscheidt, M. (2022). ESports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany. *Front. Sports Act. Living*, 4.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fspor.2022.869151/full>

[Imagen sin título sobre competición de *Space Invaders 1980*]. (s. f.).

<https://www.marca.com/videojuegos/otros-juegos/2020/11/03/5fa11edc46163fa7508b462d.html>

[Imagen sin título sobre *Spacewar!*]. (s. f.).

<https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>

[Imagen sin título sobre *OXO*]. (s. f.).

<https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/#169ebbe2ad45559efbc6eb35720d5707>

[Imagen sin título sobre *Tenis for two*]. (s. f.).

<https://sectagamer.com/curiosidades/el-primer-videojuego-de-la-historia-tennis-for-two/>

Mao, E. (2021). The structural characteristics of eSports gaming and their behavioral implications for high engagement: A competition perspective and a cross-cultural examination. *Addictiv Behaviors*, 123.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460321002410>

Nagorsky, E. Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in eSports. *Plos One*, 15(8).

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7447068/>

