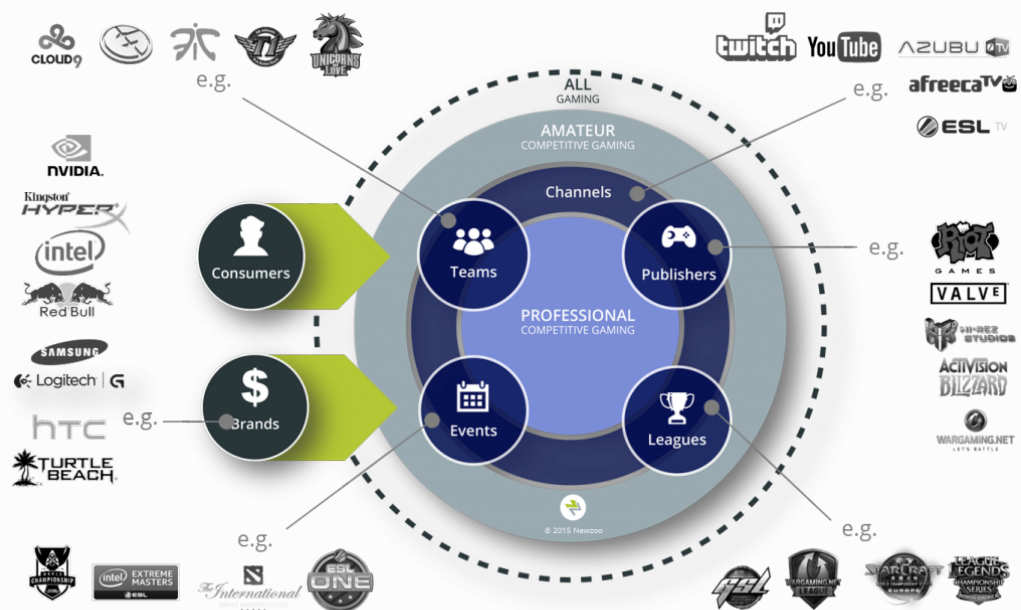


Módulo 2. El ecosistema de los eSports

Los eSports y el ecosistema que han formado y al que se han integrado abarca competiciones, *streaming*, desarrollo de contenido, diseño y más. Los jugadores profesionales son respaldados por equipos con analistas, entrenadores y especialistas en redes sociales. La creación de contenido en plataformas como Twitch ha posibilitado una nueva forma de interacción entre atletas y audiencias.

Figura 1. El ecosistema de los eSports



Fuente: [Imagen sin título sobre ecosistema de los eSports 1]. (s. f.). <https://bit.ly/3RhRDB8>

Figura 2. Las profesiones ligadas a los eSports



Fuente: [Imagen sin título sobre profesiones ligadas a los eSports]. (s. f.). <https://bit.ly/3ExOZQk>

Los eSports han trascendido su categoría de entretenimiento y se han convertido en un fenómeno cultural con una influencia significativa en el mercado laboral que los rodea. Esta industria en crecimiento ha generado nuevas oportunidades de empleo y ha afectado a diversas áreas laborales de manera disruptiva. Una de las formas más evidentes en la que los eSports han influido en el mercado laboral es a través de la creación de trabajos en torno a la producción de contenido. Los equipos de eSports, jugadores individuales y plataformas de *streaming* demandan constantemente talento en edición de video, diseño gráfico, producción de eventos en vivo y gestión de redes sociales para mantener su presencia en línea y atraer audiencias.

Además, los eSports han impulsado la profesionalización en áreas como la administración, el *marketing* y la gestión. Los equipos y las ligas requieren profesionales que comprendan el ecosistema de los eSports y que puedan planificar estrategias de comercialización, manejar acuerdos de patrocinio y dirigir operaciones a gran escala. Esta demanda ha dado lugar a trabajos especializados que antes no estaban directamente relacionados con el mundo de los videojuegos.

La influencia de los eSports también se ha sentido en la tecnología y la infraestructura. La creciente necesidad de infraestructura en línea confiable y de alta velocidad ha llevado a un aumento en los empleos relacionados con la

administración de servidores, la seguridad cibernética y el desarrollo de plataformas de transmisión en vivo. La implementación de tecnologías como la realidad virtual y aumentada en los eSports también ha creado oportunidades laborales para programadores y diseñadores especializados en estas áreas.

Sin embargo, a pesar de las oportunidades, la disrupción también ha afectado algunos sectores. Por ejemplo, los cibercafés y las tiendas de videojuegos físicas han visto disminuir su afluencia debido a que los jugadores ahora pueden competir y socializar en línea desde la comodidad de sus hogares. Al mismo tiempo, la competencia en el mercado laboral de los deportes tradicionales también ha aumentado, ya que los eSports se han convertido en una alternativa atractiva tanto para jugadores como para profesionales de diversos campos.

Es por esto que, como vimos en la figura 2, los eSports han ejercido una influencia profunda y disruptiva en el mercado laboral que los rodea. Desde la creación de empleos en producción de contenido y gestión hasta la profesionalización de áreas como el *marketing* y la tecnología, esta industria en rápido crecimiento está redefiniendo las oportunidades laborales y planteando desafíos únicos en un mundo cada vez más digitalizado.

En la actualidad, los eSports se han consolidado como una industria multimillonaria que atrae a millones de seguidores en todo el mundo. Uno de los elementos clave que ha impulsado este fenómeno es el *live stream*. El *live stream* o transmisión en vivo ha revolucionado la forma en que los aficionados consumen contenido de eSports. A través de plataformas como Twitch, YouTube Gaming y Facebook Gaming, los jugadores y equipos pueden compartir en tiempo real sus partidas, torneos y análisis, lo que ha tenido un impacto profundo en la forma en que se perciben y disfrutan los eSports.

Una de las principales razones de la importancia del *live stream* en los eSports es su accesibilidad global. Antes, solo unos pocos podían asistir a eventos presenciales, pero ahora, cualquier persona con acceso a internet puede seguir los torneos más importantes desde cualquier parte del mundo. Esto ha democratizado el acceso a los eSports y ha permitido que nuevas audiencias se involucren y se conviertan en fanáticos, lo que, a su vez, ha contribuido al crecimiento de la industria.

Además, el *live stream* ha creado una comunidad más cercana entre los jugadores profesionales y sus seguidores. Los *streamers* pueden interactuar directamente con su audiencia a través de chats en vivo, respondiendo preguntas, compartiendo consejos y mostrando su personalidad de una manera que los torneos presenciales no permiten. Esta conexión personal ha

construido relaciones sólidas entre los jugadores y sus seguidores, ha generado lealtad y ha aumentado la base de *fans*.

Otro aspecto crucial es el potencial económico que ofrece el *live stream*. Los anunciantes y patrocinadores han reconocido el alcance masivo de las transmisiones en vivo de *eSports*, lo que ha llevado a la monetización de contenido a través de anuncios, suscripciones y donaciones. Esto no solo beneficia a los *streamers* individuales, sino también a los equipos y organizadores de torneos, que pueden obtener ingresos adicionales para financiar sus operaciones.

El *live stream* también ha contribuido a la profesionalización de los *eSports*. A medida que más personas siguen las transmisiones en vivo, la demanda de calidad y entretenimiento ha aumentado. Esto ha presionado a los jugadores y equipos a mejorar sus habilidades y estrategias, lo que elevó el nivel general de competencia en la industria. Además, la visibilidad de las transmisiones en vivo ha atraído la atención de inversores y empresas, y esto facilitó la creación de ligas y torneos más estructurados y con premios significativos.

Más interesante aún es el amor de India por las transmisiones de juegos. Con un promedio de 4 horas y 35 minutos por semana, los indios ahora dedican más tiempo a ver transmisiones de juegos que cualquier otra nacionalidad. Además, los indios ahora dedican casi el mismo tiempo a ver transmisiones de deportes electrónicos y deportes tradicionales. Los deportes electrónicos son una parte de los juegos que consisten en partidos competitivos multijugador individuales o en equipos.

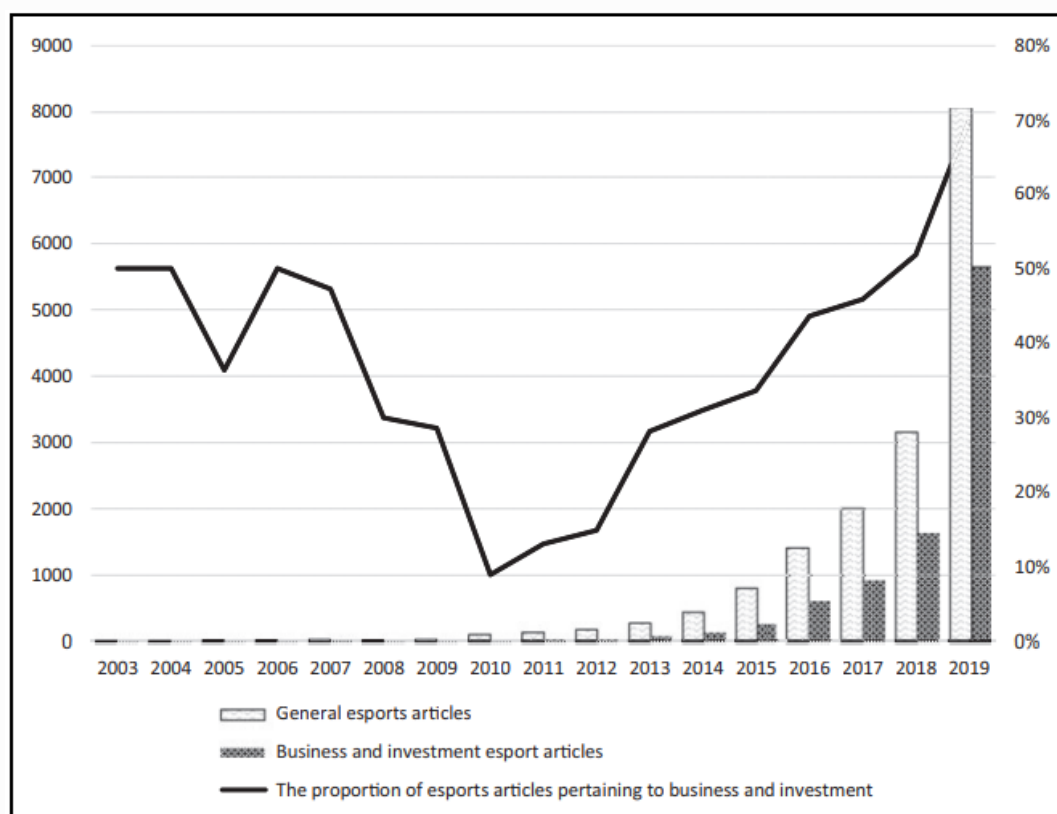
El *live stream* ha transformado los *eSports* en una experiencia global, interactiva y lucrativa. Desde la ampliación del alcance geográfico y la construcción de comunidades sólidas hasta la generación de ingresos y la profesionalización del sector, las transmisiones en vivo han cambiado para siempre la forma en que se juegan, consumen y perciben los *eSports* a nivel mundial. Su continua evolución promete un futuro emocionante y lleno de oportunidades para esta industria en constante crecimiento.

Desde la perspectiva de la narrativa, es importantísimo destacar cómo el comportamiento de los medios ha ido mutando en cuanto al mensaje y la relación entre los *eSports* y su potencial económico y de negocios. En este sentido, Newman et al. en 2020 ya mostraban el cambio exponencial en la correlación entre *eSports*, inversiones y negocios. En la siguiente figura veremos un gráfico que muestra año a año el cambio en las siguientes categorías:

- Cantidad de artículos relacionados a los *eSports*.
- Artículos de negocios e inversiones que hablan de *eSports*.

- La proporción de los artículos de eSports que los relacionan con negocios e inversiones.

Figura 3. Cambio en la narrativa en la relación entre eSports y negocios



Fuente: Newman et al., 2020. p. 13.

El ecosistema de los eSports también se ha diversificado en términos de géneros de juegos. Mientras que los títulos de estrategia en tiempo real y los juegos de disparos dominaron inicialmente, ahora se incluyen juegos de lucha, deportes y hasta juegos de cartas. Esto ha ampliado la base de jugadores y espectadores y atrajo a diferentes tipos de audiencia.

En los últimos años, la escena de los eSports ha experimentado una notable diversificación en términos de géneros de juegos y plataformas, lo que ha marcado un cambio significativo en la dinámica de la industria. Si bien los deportes electrónicos solían estar dominados principalmente por títulos de disparos en primera persona y estrategia en tiempo real, en la actualidad, se ha producido una expansión hacia una variedad de géneros que incluye MOBA (juegos de arena de batalla en línea), juegos de lucha, juegos de cartas y más.

Esta diversificación ha permitido que nuevos géneros de juegos encuentren su lugar en la escena de los *eSports*, lo que atrae a diferentes tipos de jugadores y audiencias. Los MOBA, como *League of Legends* y *Dota 2*, han demostrado su capacidad para generar comunidades masivas y eventos de alto perfil, mientras que los juegos de lucha como *Street Fighter* y *Super Smash Bros* han reunido a fanáticos apasionados en torno a competiciones emocionantes y tácticas elaboradas.

Además, la diversificación se ha extendido a las plataformas en las que se juegan y se transmiten los *eSports*. Aunque las PC han sido históricamente la plataforma dominante para los juegos competitivos, la proliferación de consolas de última generación y dispositivos móviles ha ampliado la accesibilidad. Los torneos y ligas de *eSports* ahora abarcan múltiples plataformas, lo que ha llevado a una mayor inclusión y participación de jugadores que prefieren diferentes formas de jugar.

Esta expansión también ha tenido un impacto en la composición demográfica de los jugadores y espectadores de *eSports*. A medida que se han incorporado nuevos géneros y plataformas, la comunidad de *eSports* se ha vuelto más diversa en términos de género, edad y antecedentes culturales. Esto ha contribuido a la globalización de los *eSports* y ha enriquecido la experiencia general al brindar una gama más amplia de perspectivas y estilos de juego.

A continuación, te dejamos diversos datos para ayudarte a entender qué son los *eSports*, cuál es el perfil medio de su audiencia y claves sobre su forma de consumir según las últimas encuestas:

- La mayor parte de la audiencia prefiere jugar a *eSports* los fines de semana (62 %), el resto prefiere hacerlo entre semana (38 %).
- El aficionado a los *eSports* vive su pasión de forma activa y pasiva. La gran mayoría de los encuestados aseguran que prefieren ver y jugar a *eSports* (86 %) antes de solo jugar (7,6 %) o solo ver (5,7 %).
- Las mujeres han representado casi el 9 % de los encuestados, frente a más del 80 % de hombres. Un dato que a primera

vista podría parecer muy bajo, pero que esconde un aumento del 293 % de la representación femenina respecto al año pasado.

- El PC del hogar sigue siendo el dispositivo preferido para ver eSports (60 %), seguido por el móvil como segunda opción (22 %) y, en tercer lugar, pero muy alejado de los primeros puestos, está la televisión (5,9 %). (Galiana, 2023. <https://bit.ly/3LhJUPA>)

La diversificación en los eSports también ha impulsado el desarrollo y la innovación en la industria de los videojuegos. Los creadores de juegos ahora tienen la oportunidad de explorar diferentes enfoques y mecánicas para atraer a audiencias específicas y mantener la frescura en la competición. Esta competencia entre diferentes géneros y plataformas ha fomentado un ciclo de mejora continua que beneficia tanto a los jugadores como a los espectadores.

Así, la diversificación de géneros de juegos y plataformas en los eSports ha redefinido la industria al atraer una audiencia más amplia, enriquecer la experiencia del jugador y fomentar la innovación en la creación de juegos. A medida que los eSports siguen evolucionando, esta tendencia de diversificación promete continuar remodelando el panorama competitivo y fortaleciendo aún más el vínculo entre jugadores y fanáticos de todo el mundo.

La profesionalización y estructuración de los equipos de eSports ha llevado a la formación de organizaciones sólidas que gestionan a los jugadores, entrenadores y personal de apoyo. Estas organizaciones no solo se centran en la competencia, sino que también participan en actividades de *marketing*, a partir de la creación de contenido y el establecimiento de relaciones con los *fans*.

A medida que los eSports han ido ganando legitimidad, las universidades han comenzado a ofrecer becas y programas de eSports, permitiendo a los jugadores talentosos combinar la competencia con la educación superior. Esto ha llevado a una mayor profesionalización y al reconocimiento de los eSports como una actividad seria y respetable.

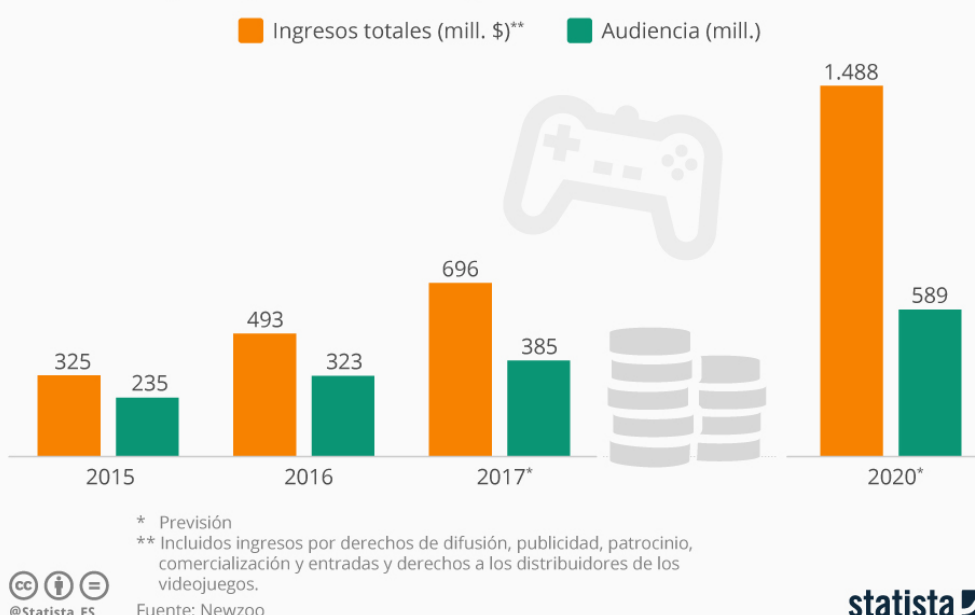
Desde una perspectiva económica de nicho, los eSports han generado un impacto significativo en las economías en las que se insertan y abrieron nuevas oportunidades y dinámicas comerciales. En primer lugar y como ya hemos mencionado, la industria de los eSports ha creado empleos directos e

indirectos en áreas que van desde la producción de contenido y la gestión de eventos hasta el *marketing* y la tecnología. La demanda de talento en diseño gráfico, programación, transmisión en vivo y organización de torneos ha aumentado, lo que ha contribuido al crecimiento del empleo en sectores relacionados.

Figura 4. Los eSports y su impacto económico

El negocio de los eSports

Variación de ingresos y audiencia de los eSports en el mundo



Fuente: [Imagen sin título sobre el negocio de los eSports]. (s. f.). <https://bit.ly/3Z8vIDZ>

Además, los eSports han estimulado el turismo y la hotelería en ciudades que acogen eventos y torneos de alto perfil. Los aficionados viajan desde diferentes lugares para asistir a competiciones en persona, lo que aumenta la ocupación hotelera, el gasto en restaurantes y otros servicios locales. Las ciudades también se benefician de la exposición mediática que reciben a través de los eventos de eSports, lo que puede atraer más inversión y visitantes a largo plazo.

La inversión en patrocinio y publicidad es otra área en la que los eSports han dejado su huella en la economía. Las marcas reconocen el potencial de llegar a una audiencia joven y altamente comprometida a través de asociaciones con

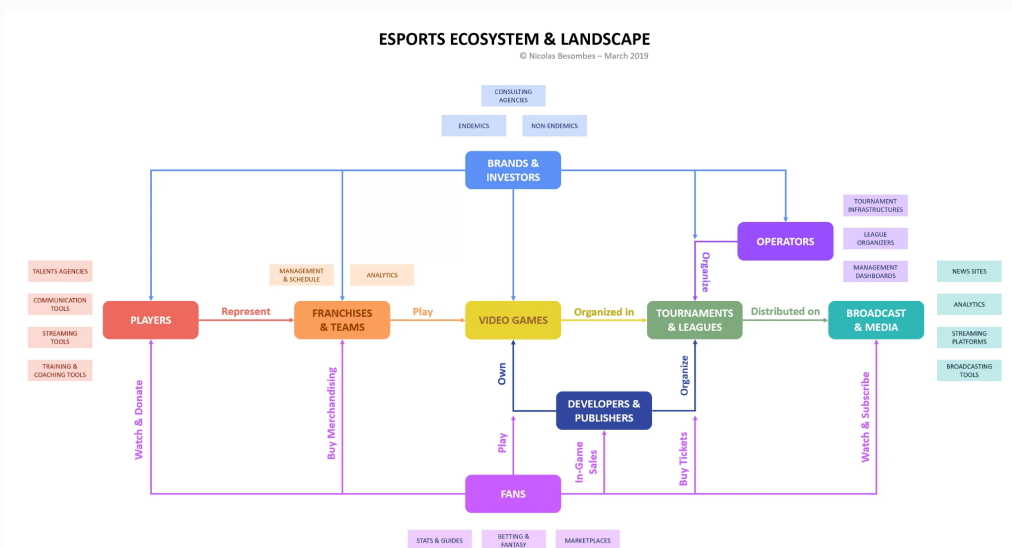
equipos, jugadores y torneos. Esta inversión no solo beneficia a los jugadores y equipos, sino que también inyecta capital en la industria en general, esto, a su vez, impulsa su crecimiento y desarrollo continuo.

Por último, el auge de los *eSports* ha dado lugar a la creación de instalaciones y arenas dedicadas a estos eventos. Las ciudades están invirtiendo en infraestructura para albergar torneos y competencias, lo que no solo fomenta la participación local, sino que también atrae a jugadores y fanáticos de otras regiones. Estas instalaciones, a menudo, se convierten en puntos de encuentro para la comunidad de jugadores y contribuyen al desarrollo económico en sus respectivas áreas.

En resumen, los *eSports* han impactado sobre la economía en múltiples niveles, mediante la generación de empleo, estimulación del turismo, atracción de inversiones publicitarias y fomento de la creación de infraestructuras dedicadas. A medida que la industria de los *eSports* continúa expandiéndose y consolidándose, su influencia en las economías locales y globales seguirá siendo un factor relevante en los años venideros.

En conclusión, el ecosistema actual de los *eSports* y los videojuegos son una amalgama de competencias de alto nivel, marcas influyentes, *streamers* populares y equipos profesionales. El aspecto económico, la diversificación de géneros y la legitimación a través de la educación superior han contribuido a la evolución y éxito de esta industria en constante crecimiento. Con una base de seguidores apasionada y una creciente aceptación global, los *eSports* continúan estableciéndose como un fenómeno cultural y económico de relevancia. El ecosistema de los *eSports* es un ámbito complejo y en constante evolución, donde múltiples actores se entrelazan para crear una industria en auge. El diálogo se centra en la discusión de diversos aspectos de este ecosistema, comenzando por la dificultad de mantener el enfoque en los temas, dado que están interconectados. La palabra *sport* es transformada en *eSports* en todo el diálogo para reflejar la temática.

Figura 5. Ecosistema de los eSports



Fuente: [Imagen sin título sobre ecosistema de los eSports 2]. (s. f.). <https://bit.ly/3Z9cZm4>

Sin dudas, todo el ecosistema que rodea a los eSports nos da lugar a considerar a los equipos de eSports, entre otras cosas, como grandes inversiones. Para esto, es importante poder valorar a un equipo.

Los equipos de eSports se valoran utilizando tres métodos: el enfoque de costo, el enfoque de mercado y el enfoque de ingresos. Cada uno de los métodos considera tres factores principales: riesgo, crecimiento y flujo de efectivo. Cada equipo de eSport es único y no hay una forma única y formulada para valorar un equipo. Sin embargo, en general, los equipos de eSport, probablemente, se valorarán utilizando sus flujos de efectivo históricos, proyectados en el enfoque de ingresos. A medida que la industria se desarrolla y madura, habrá más transacciones que permitirán que el enfoque de mercado se convierta en una herramienta más ampliamente utilizada. (Erickson et al., 2021, <https://mercercapital.com/article/esports-valuing-an-esports-team/>)

Referencias

Erickson, D., Erickson, B. y Lee, T. (2021). Valuing an eSports. *Business Models*.
<https://mercercapital.com/article/esports-valuing-an-esports-team/>

Galiana, P. (2023). Qué son los eSports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes.
<https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G. y McLeod, C. M. (2020). Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging ESports Narrative Economy. *Communication & Sport*, 10(2).
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2167479520961036>

[Imagen sin título sobre ecosistema de los eSports 1]. (s. f.).
<https://bit.ly/3RhRDB8>

[Imagen sin título sobre ecosistema de los eSports 2]. (s. f.).
<https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>

[Imagen sin título sobre el negocio de los eSports]. (s. f.).
<https://es.statista.com/grafico/8681/los-esports-estan-para-quedarse/>

[Imagen sin título sobre profesiones ligadas a los eSports]. (s. f.).
<https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-professions-e402a1c3ab92>