

Módulo 1. Génesis: aspectos históricos y comparación con los deportes



☰ Unidad 1.1 Origen de los Esports: una forma de competición con videojuegos

☰ Unidad 1.2 Construcción de los esports: la voluntad de la comunidad

☰ Unidad 1.3 El momento en el que los esports se popularizaron: De las bases a las competiciones mundiales

☰ Referencias

☰ Descarga

Unidad 1.1 Origen de los Esports: una forma de competición con videojuegos

¿Qué son los Esports?

Los esports pueden definirse como "la actividad de jugar a juegos de computadora contra otras personas en Internet, a menudo por dinero, y a menudo siendo observados por otras personas que utilizan Internet, a veces en eventos organizados a tal efecto" (Cambridge University Press, s.f.).

A veces se escribe "E-sport" o "eSport", pero la grafía correcta ahora es "esports", basándose en las tendencias de la industria y en el uso general (por ejemplo, en el hecho de que la mayoría de las personas buscaban más a menudo "esports" en Google).

El término es bastante reciente y se utiliza habitualmente en los países donde los esports están más desarrollados (EMEA, NA, LATAM, APAC), pero lo cierto es que aún no existe una definición oficial y global de "esports".

Sin embargo, veremos que tal definición no es tan exacta cuando se trata de entender cuándo nacieron los esports. Por ejemplo, "a menudo por dinero" o "a menudo siendo observado por otras personas que utilizan Internet" son criterios que sólo pueden definir a los esports estos últimos 10 años. De hecho, la disciplina de los esports empezó a surgir en los años 70 (sin Internet) y experimentó muchas modificaciones importantes, sobre todo en los últimos 20 años.

Si buscamos en artículos de prensa y fuentes online relacionadas con los esports, veremos varios ejemplos de competiciones que muestran dónde y cuándo aparecieron por primera vez los esports.

Hasta donde podemos remontarnos en el tiempo, la primera competición tuvo lugar en el Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford, en 1972, en Estados Unidos. La INTERGALACTIC SPACEWAR OLYMPICS fue una competición sobre un juego relacionado con el espacio llamado SPACEWAR. En este juego, conduces una nave y puedes luchar contra otras naves conducidas por jugadores individuales o puedes formar equipos. Tienes que evitar los obstáculos y los ataques de las otras naves mientras intentas destruir a estos enemigos con tus disparos láser. Si bien esta primera competencia sobre un videojuego se hizo sobre todo para mostrar el desarrollo y el potencial del videojuego SPACEWAR, al ganador se le ofreció un año de suscripción a la revista Rolling Stone.

Figura 1: Póster de las Intergalactic Spacewar Olympics



Fuente: Sutori, s. f., <https://acortar.link/67h8IU>

El Space Invaders de Taito de 1978 también se menciona a menudo como el videojuego que popularizó el sistema de búsqueda de la máxima puntuación, que permitía a los jugadores seguir

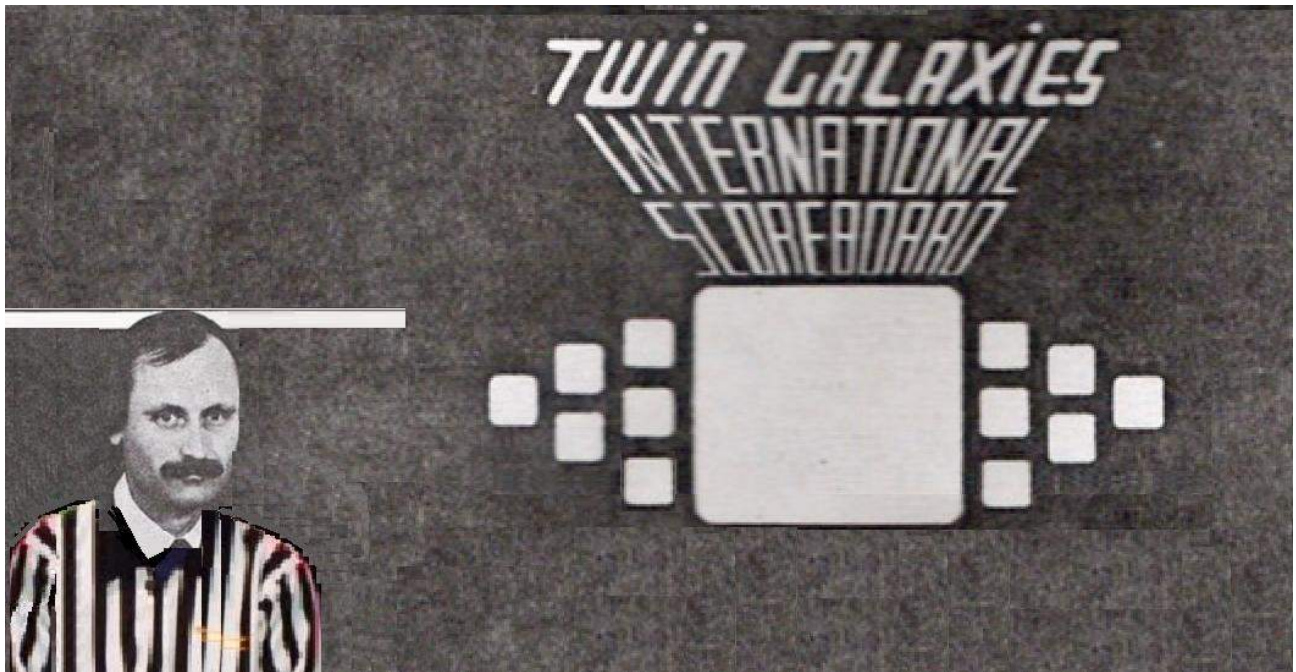
el nivel para establecer un ganador.

En 1980, el **Space Invaders Championship** celebrado por Atari fue la primera competición capaz de atraer a un gran público, unos 10.000 participantes en todo Estados Unidos.

Tras esta gran competición, otros dirán que los esports empezaron con Walter Day, de Twin Galaxies, una organización que rastreaba récords mundiales de videojuegos y llevaba a cabo un programa de promociones de juegos electrónicos. Walter Day creó un "Libro Guinness de los Récords" y fundó el equipo nacional de videojuegos de Estados Unidos en 1983, que fue muy popular en aquella época.

Estos eventos introdujeron la promoción y el marketing en torno a las competiciones de videojuegos.

Figura 2: Walter Day – 1982. Marcador de Twin Galaxies



Fuente: La sogá, 2014, <https://acortar.link/p1Fzcl>

El famoso distribuidor japonés Nintendo (Mario, Zelda, etc.) organizó en 1990 un Mundial en Estados Unidos. Las finales tuvieron lugar en los estudios Universal City de California, ¡reuniendo a 90 finalistas!

Figura 3: Logo - Mundial de Nintendo, 1990



Fuente: Deviantart, s. f.

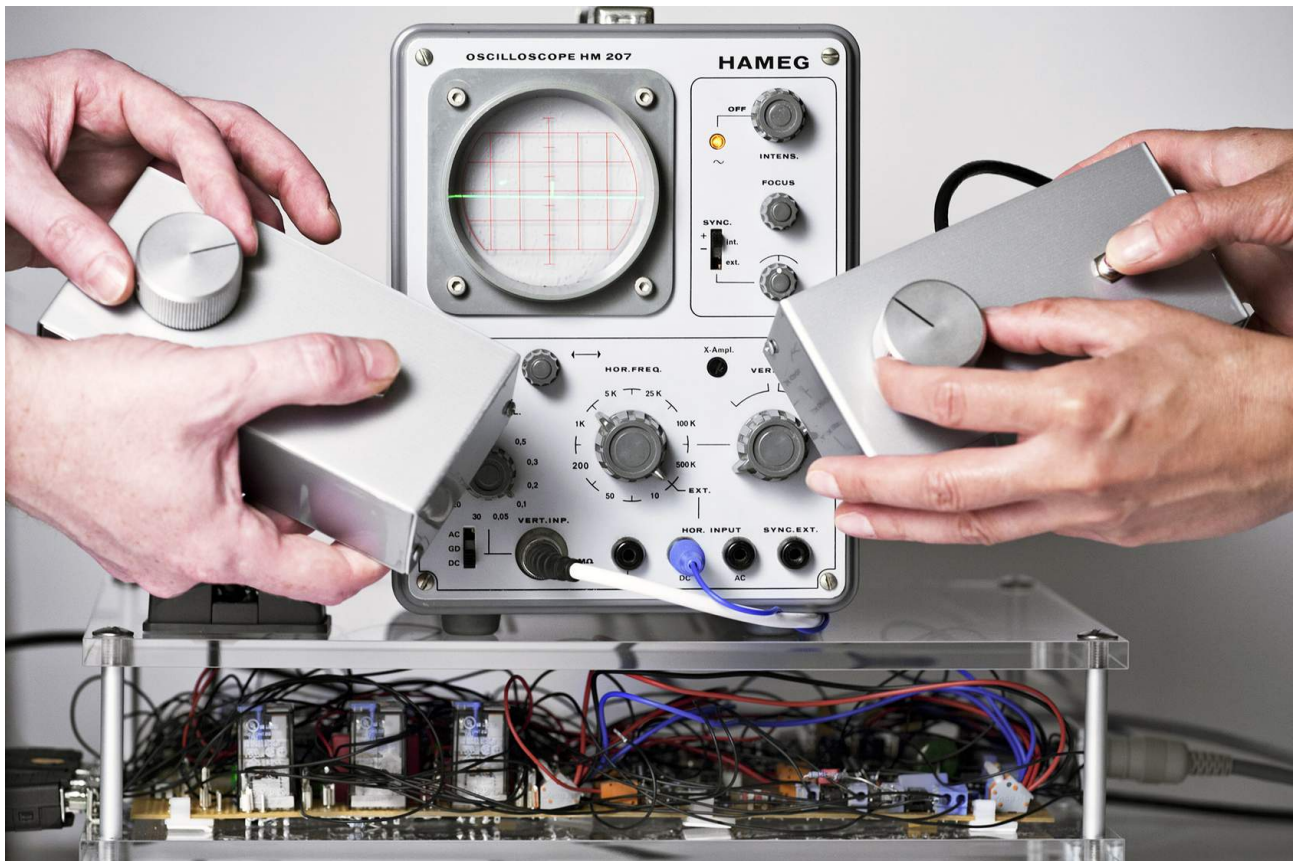
En la mayoría de las competiciones participaron primero videojuegos arcade, fabricantes de consolas y empresas relacionadas.

Pero en 1997, John Carmack, creador del videojuego "Quake", organizó el torneo Red Annihilation, con computadoras, en el que John entregó su Ferrari 328 como premio.

Cuanto más indagamos en el pasado de los videojuegos, más descubrimos algunas competiciones que se disputaron sobre todo en Estados Unidos y Asia. Desde principios de la década de 2000, Corea en particular empezó a desarrollar muchas competiciones de esports y su ecosistema (salas de juego, competiciones en locales, etc.).

Independientemente de la llegada de Internet y de las nuevas formas de comunicación, y si consideramos los esports como competiciones entre al menos 2 jugadores, podríamos decir que los esports son casi tan antiguos como la creación de los propios videojuegos, mucho antes de los "eventos especiales organizados" que menciona la definición de la Universidad de Cambridge más arriba. De hecho, ¿acaso el videojuego Tennis for Two, editado en 1958, compuesto por un osciloscopio y que permitía a dos personas pasar un punto de luz, no está ya orientado a los esports?

Figura 4: Tennis for Two 1958



Fuente: Spokesman, 2021, <https://acortar.link/X6EIqP>

Al final, la fecha exacta de creación de los esports es incierta y depende de la propia definición, pero podemos estar de acuerdo en que las competiciones sobre videojuegos existen desde hace

más de 50 años.

CONTINUAR

Unidad 1.2 Construcción de los esports: la voluntad de la comunidad

Los videojuegos orientados a los esports tienen los siguientes elementos comunes:

- Sistema de competición incluido
- Reglas y retos específicos
- Número significativo de jugadores (competidores)
- Estabilidad del juego (no demasiados bugs)
- Poder de retención (a menudo aportado por contenidos auxiliares y actualizaciones)

Poseer estos elementos no basta para crear un videojuego orientado a los esports. Al fin y al cabo, los creadores y sus desarrolladores no crean los esports, sólo pueden animar a la comunidad a hacer esports a partir del juego.

A menudo, el éxito de un videojuego en los esports se debe a situaciones imprevistas. Varios de los videojuegos más populares triunfaron en los esports cuando ni siquiera habían sido creados para ello. Es más, algunos videojuegos encontraron el éxito a través de sus "mods" y no del juego en sí (game mod = modificación de la versión original del juego para crear un fondo, entorno, estilo de juego, personajes derivados del juego, etc.). A continuación veremos algunos ejemplos de "mods" de juegos muy famosos que se convirtieron en esports.

premios (en su mayoría regalos) e importantes marcadores.

Los esports pasaron a otro nivel cuando llegaron algunos mods de juegos, aportados por los propios desarrolladores.

DotA (Defense of the Ancients) es probablemente uno de los mejores ejemplos de un juego de esports creado por la comunidad de jugadores. DotA es un mod MOBA (multiplayer online battle arena) desarrollado por fans y basado en el videojuego Warcraft III, propiedad del estudio estadounidense Blizzard. Otro estudio estadounidense, Valve Corporation, decidió contratar a los desarrolladores del mod y publicar DotA. El modo de juego se centra en dos equipos de hasta cinco jugadores que asumen el control de personajes individuales, que deben coordinarse para destruir la estructura central de la base enemiga para ganar la partida.

Decenas de millones de personas jugaron a este mod y se disputaron numerosos torneos de esports a lo largo de la década de 2000. DotA ha conocido diferentes versiones y actualizaciones, siendo la mayor el lanzamiento de DotA 2 en 2011. DotA ha inspirado a muchos otros creadores y es una referencia en el mundo de los MOBA (League of Legends de Riot Games está inspirado en DotA).

DotA también es conocido por tener las mayores bolsas de premios, especialmente durante el campeonato anual The International. En 2015, The International alcanzó la suma total de ¡40.018.195 dólares estadounidenses!

Figura 6: Primera versión de DotA (2003)



Fuente: Captura de pantalla.

Figura 7: El equipo Evil Geniuses ganó The International 2015 y unos 6 millones de dólares estadounidenses



Fuente: Secret Lab, s. f., <https://acortar.link/bHRtuF>

Otro ejemplo de éxito de un juego orientado a los esports creado por la comunidad es Counter-Strike, basado en el videojuego Half-Life.

Half-Life es un juego de disparos en primera persona (FPS), desarrollado por el estudio estadounidense Valve Corporation (el mismo que posee DotA) y publicado por Sierra el 19 de noviembre de 1998, para Microsoft Windows.

Figura 8: Half-Life (1998)



Fuente: The whale-ship globe, 2010, <https://acortar.link/rBF3CG>

Este juego no era competitivo al principio, ya que se trata de un juego en solitario en el que eres Gordon Freeman, un científico/físico, que recorre un laboratorio de defensa secreta y resiste una invasión de alienígenas. La dinámica de juego consiste en combate, exploración de la base militar y resolución de acertijos en un entorno inmersivo.

Hace veinte años, Minh Le y Jess Cliffe, dos desarrolladores estadounidenses, se conocieron al azar en un canal en línea y decidieron crear un modo de juego basado en el videojuego Half-Life de Valve. Counter-Strike vio la luz en los albores de la década de 2000 y se convirtió en uno de los videojuegos más jugados del planeta.

Figura 9: Counter-Strike



Fuente: Muhammad Niaz, s. f., <https://acortar.link/MWmfJE>

Tomaron del juego Half-Life texturas y formas, pero construyeron un juego nuevo, multijugador y de disparos en primera persona con sus propias reglas y dinámica de juego (5 contra 5). Al final, Counter-Strike no comparte mucho con Half-Life.

Junto con DotA, Counter-Strike es uno de los juegos orientados a los esports más antiguos que ha experimentado numerosas versiones y evoluciones durante más de 20 años (entre las que destacan Counter-Strike 1.6 en 2004, Counter-Strike Source en 2010 y Global Offensive en 2012).

Figura 10: Distintas versiones de Counter Strike



Fuente: elaboración propia.

Otros géneros de videojuegos se convirtieron en esports: Starcraft, por ejemplo, fue lanzado en 1998 por Blizzard Entertainment. Starcraft es un juego de estrategia en tiempo real (RTS), y su modo multijugador ha sido especialmente popular, sobre todo en Corea del Sur, donde muchos jugadores han adquirido la categoría de profesionales y aún hoy participan en competiciones cuyos partidos se retransmiten por televisión.

Figura 11: Starcraft (1998)



Fuente: Captura de pantalla.

En la década del 2000, algunos jugadores de este tipo de comunidades de videojuegos (CS, DotA, Starcraft, etc.) decidieron por su cuenta organizar torneos en línea y "LANs" (Local Arena Network: competiciones fuera de línea) para conocer a otros jugadores y competir en el juego. Cada vez se organizaban más torneos (llamados "torneos de base" o "grassroots"), sobre todo en cibercafés locales, salas de fiestas o instalaciones universitarias, o en cualquier lugar donde se pudieran enchufar computadoras. La mayoría de las veces, estos torneos no tenían ningún premio o tenían premios muy pequeños (o regalos como un teclado y un mouse), pero eso no afectó al espíritu competitivo de los esports

Figura 12: Dreamhack LAN (2004)



Fuente: The Video Game Culture, 2014, <https://acortar.link/mf2kru>

La comunidad es la que decide si un juego será orientado a los esports o no. Hoy en día, muchos videojuegos se lanzan para convertirse en esports y no necesariamente cumplen estas expectativas.

Un último ejemplo, más reciente, es Fortnite Battle Royale.

Fortnite es un juego online desarrollado por la estadounidense Epic Games (EA) en forma de diferentes modos de juego que comparten la misma dinámica de juego general y motor de juego.

Los modos de juego incluyen:

- Fortnite: Save the World in 2011, un juego cooperativo de disparos y supervivencia diseñado para hasta cuatro jugadores y cuyo objetivo es luchar contra zombis y defender objetos mediante fortificaciones.
- Fortnite Battle Royale in 2017: un juego battle royale free-to-play en el que hasta 100 jugadores luchan entre sí en espacios cada vez más pequeños con el objetivo de ser el último superviviente.

El último modo, Fortnite Battle Royale se encontró con un gran éxito, quizá por su fácil accesibilidad y comprensión, y por la incorporación de un entorno colorido, que hizo muy popular el género Battle Royale.

Figura 13: Fortnite Battle Royale – 2017



Fuente: De PR agency results: Gana £30 por hora jugando Fortnite!, 2018, <https://acortar.link/u7nAhd>

Fortnite Battle Royale ha generado muchos ingresos en poco tiempo, y el fabricante EA decidió rápidamente crear el Mundial de Fortnite en 2019 con premios de 100.000 millones de dólares. El primer ganador fue un menor de edad (17 años), y el dato curioso es que la mitad de sus ingresos

han sido gravados por la ciudad de Nueva York, lo que ha planteado el tema de la regulación sobre los premios y los pagos a menores.

Figura 14: Ganador del mundial de Fortnite: Kyle “Bugha” Giersdorf (2019)



Fuente: First ever Fortnite World Cup!, 2019, <https://kids.guinnessworldrecords.com/news/2019/8/four-records-set-at-first-ever-fortnite-world-cup-585640/>

El Mundial de Fortnite es un buen ejemplo de una comunidad de jugadores construida por ellos mismos, con el apoyo temprano del fabricante con la organización de competiciones oficiales.

No obstante, tras el éxito del Mundial de Fortnite, del que todo el mundo en la industria ha oído hablar por el tamaño del evento y su enorme cantidad de premios, EA no organizó otros eventos, y el juego empezó a perder un poco de su popularidad.

A día de hoy no se ha anunciado ninguna competición, y han puesto el nivel de expectativas tan alto que probablemente tengan que traer algo muy especial en el futuro para satisfacer a los

jugadores.

Mientras las comunidades de jugadores alimentan y fomentan las competiciones, el papel de los creadores es garantizar la prosperidad y la animación de dichas comunidades (estabilidad y retención). Lo que llamamos torneos "de base", impulsados por los jugadores, tienen que contar con el apoyo de los creadores para crecer y seguir atrayendo a más jugadores. Cuanto más atraiga el juego a jugadores nuevos o hardcore de forma regular, más jugadores profesionales potenciales se detectarán y justificarán la existencia de torneos oficiales más grandes.

[CONTINUAR](#)

Unidad 1.3 El momento en el que los esports se popularizaron: De las bases a las competiciones mundi

Como hemos visto, al principio, el desarrollo de los Esports no necesitaba realmente a los creadores. La mayoría de las iniciativas surgieron de la propia comunidad de jugadores y de su afán por competir.

Pero los medios de la comunidad eran bastante limitados mientras la comunidad crecía y los torneos se hacían cada vez más grandes. Como hemos mencionado, la mayoría de los torneos de la comunidad eran bastante pequeños al principio, sin premios o con pocos premios y sin retransmisión.

La comunidad quería hacerlo más grande, y algunos líderes decidieron crear grupos o clubes y asociaciones de esports para producir torneos más estructurados, inspirados en las ligas deportivas.

En aquel momento, la iniciativa se veía más como una oportunidad para desarrollar los esports y satisfacer la sed de competición que para crear un verdadero negocio a partir de ellos. La mayoría de los jugadores nunca pensaron que los esports se convertirían en un mercado masivo con patrocinadores y retransmisiones televisivas.

La CyberAthlete Professional League (CPL), fundada en 1997 por Ángel Daniel Muñoz en Estados Unidos, es la organizadora de torneos profesionales con mayor actividad, que duró 11 años, en diferentes juegos (Quake III, Starcraft, Counter-Strike, etc.).

Figura 15: Logo - CyberAthlete Professional League (1997).



Fuente: Cyberathlete Professional League, s. f., <https://acortar.link/wNtckB>

La CPL organizó más de 60 eventos en todo el mundo y repartió más de 3.000.000 USD en premios en efectivo. En 2010, la empresa fue vendida a una compañía coreana.

Con la llegada de Internet, también se multiplicaron los torneos de esports en todo el mundo, que permitían a la gente competir entre sí desde su casa, en tiempo real (con más o menos ping). Fue una nueva forma de organizar torneos en línea y crear ligas en línea que incluían eliminatorias en línea y finales en línea o fuera de línea.

La ESL (Electronic Sports League) es una liga para jugadores de esports. Fundada en 1997 por un grupo de alemanes, es la liga más antigua de este tipo. Crearon diferentes sitios web para permitir a los jugadores seguir todos los torneos comunitarios en curso, así como participar en los torneos organizados por la propia ESL.

Crearon los mayores torneos y ligas especialmente sobre el videojuego Counter-Strike de Valve, según una simple licencia concedida por Valve. Valve no participaba en absoluto en la organización de los torneos, y sigue sin hacerlo hoy en día.

Figura 16: Paradas del Intel Extreme Masters 2006



Fuente: ESL, 2017, <https://twitter.com/esl/status/874308634150400000?lang=cs>

Figura 17: Paradas del Intel Extreme Masters 2006.



Fuente: ESL, 2017, <https://twitter.com/esl/status/874308634150400000?lang=cs>

ESL es uno de los principales organizadores de torneos del mundo, y sigue trabajando en grandes ligas de diferentes videojuegos, en colaboración con distintos patrocinadores y creadores.

Figura 18: Logo - ESL (2000-2009)



Fuente: Electronic Sports League Logo, s. f., <https://acortar.link/jUWoNf>

Figura 19: Logo - ESL desde 2019



Fuente: ESL gaming, s. f., <https://acortar.link/2NqiTd>

Durante mucho tiempo, los creadores no participaron realmente en la organización de los torneos a pesar de que el videojuego es de su propiedad. En efecto, desde un punto de vista jurídico, el creador de un videojuego es el propietario exclusivo de los derechos de propiedad intelectual con el monopolio de la explotación de este videojuego, de cualquier manera. Los creadores se

implicaban más en el desarrollo del videojuego y su contenido que en financiar y gastar dinero en la organización de torneos de esports.

Hace quince años, los esports ni siquiera se consideraban un mercado o una vía para que los jugadores con talento se profesionalizaran. Muy pocos jugadores tenían acceso a un contrato profesional; y la situación no era nada estable, era muy difícil ver esta actividad como una carrera real. Algunos jugadores tuvieron la oportunidad de firmar contratos, especialmente en algunos países pioneros (Corea, Suecia, EE.UU., etc.), donde los esports crecieron más rápido que en el resto del mundo.

Los torneos eran más privados, donde sólo tenían acceso los jugadores, el personal y sus familiares. Así, la mayor parte del público que veía los partidos en el evento eran realmente jugadores de la comunidad. Tenemos que entender que, por aquel entonces, la mentalidad del público también tuvo que cambiar, ya que la mayoría de la gente veía los videojuegos como algo muy infantil, poco serio e incluso peligroso. Durante mucho tiempo, los tópicos no ayudaron al desarrollo de los esports.

Hace unos 12 años, los creadores empezaron a comprender que los esports podían ser un vector para dar a conocer el videojuego y que podían aumentar su popularidad (¡y sus ventas!).

Los jugadores están ahora en el centro de la atención de los fabricantes. Hoy en día, la mayoría de los creadores de los mayores videojuegos orientados a los esports han creado sus propias ligas oficiales en paralelo a los torneos "de base" e inspirándose directamente en los deportes. Tienen que encontrar el equilibrio justo entre i) gastar mucho dinero en mantener constantemente el videojuego (actualizaciones, mejoras) y ii) gastar mucho dinero en organizar grandes eventos para satisfacer a los jugadores, atraer al público y a los patrocinadores, y encontrar dinero para poder hacerlo. Todo entra en el mismo bucle: más jugadores equivalen a más dinero, y más dinero puede atraer a más jugadores.

Algunos ejemplos de desarrollo de ligas y circuitos por parte de los creadores:

Figura 20: Logo de la League of Legends European Championship



Fuente: ESTNN, 2020, <https://acortar.link/tFZZDp>

- Riot Games: crearon circuitos con sus juegos League of Legends y Valorant, desde torneos locales/nacionales, torneos regionales en distintas regiones, hasta eventos mundiales. En League of Legends, el modelo de franquicia está activo actualmente para la mayoría de los torneos, lo que significa que las organizaciones de los equipos tienen que pagar una entrada para participar. El retorno de la inversión se basa en los patrocinadores y los ingresos por retransmisiones.

Figura 21: Logo de la Overwatch League. De Blizzard, necesitamos más detalles sobre la Overwatch League



Fuente: Esports.xataka, s. f., <https://acortar.link/ssLo01>

- Overwatch League: Blizzard Entertainment creó la Overwatch League en el videojuego Overwatch, basándose también en el modelo de franquicia. El billete para entrar en la liga para una organización que quiera participar cuesta alrededor d 20 millones de dólares.

Figura 22: Logo de Six Siege esports



Fuente: Ubisoft detail plans for upcoming Rainbow Six Siege esports. 2020, <https://acortar.link/DeFrJ8>

- Ubisoft creó un circuito híbrido con el Rainbow Six Circuit, que no es una franquicia pero incluye algunos ingresos compartidos con determinados equipos.

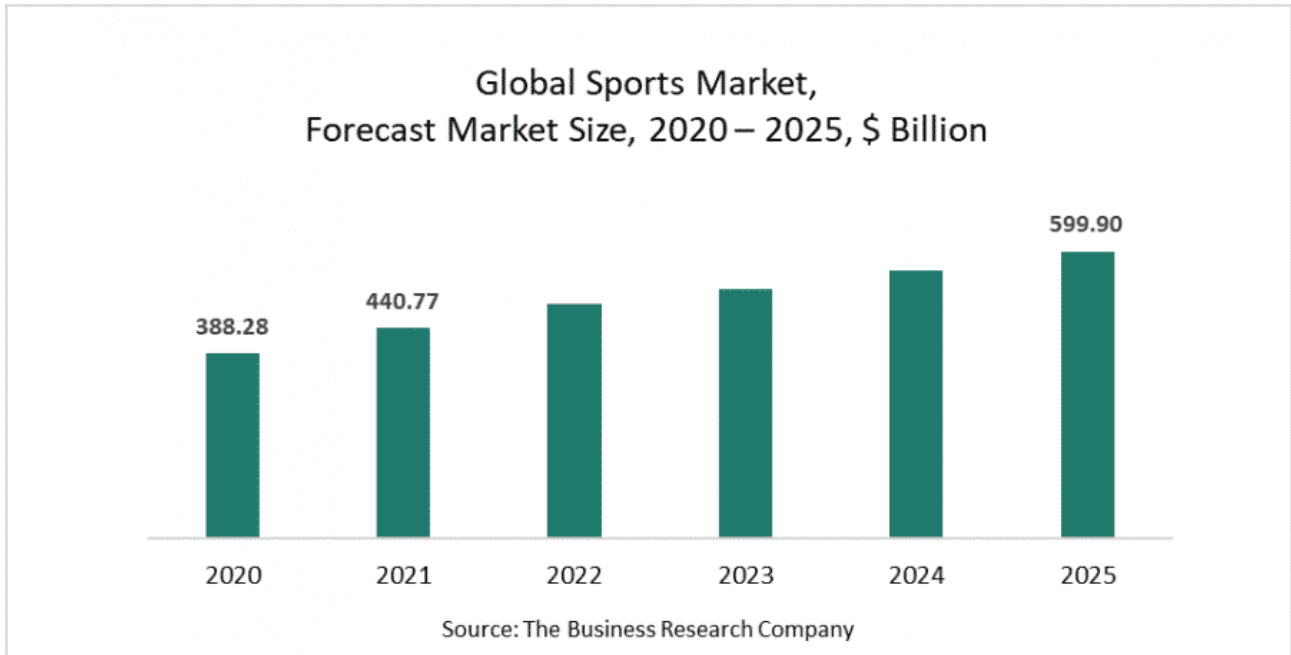
Paralelamente, la mayoría de los creadores siguen concediendo licencias a terceros para organizar torneos más pequeños, con términos y condiciones limitados, sobre todo para evitar que otras ligas compitan con los circuitos "oficiales". De hecho, para la mayoría de los principales creadores de esports (Riot Games, Blizzard, EA, Ubisoft), se puede encontrar una plataforma directamente en línea para presentar una solicitud para organizar un pequeño torneo o directrices que autorizan a terceros a organizarlo dentro de ciertas condiciones (principalmente: premios, ingresos y límites de retransmisión).

II. Conexiones con los deportes: ¿Son deportes los esports?

El mercado

El mercado mundial de los deportes asciende a 500 millones de dólares, mientras que el de los esports es de 1 millón de dólares.

Figura 23: Mercado mundial de los deportes



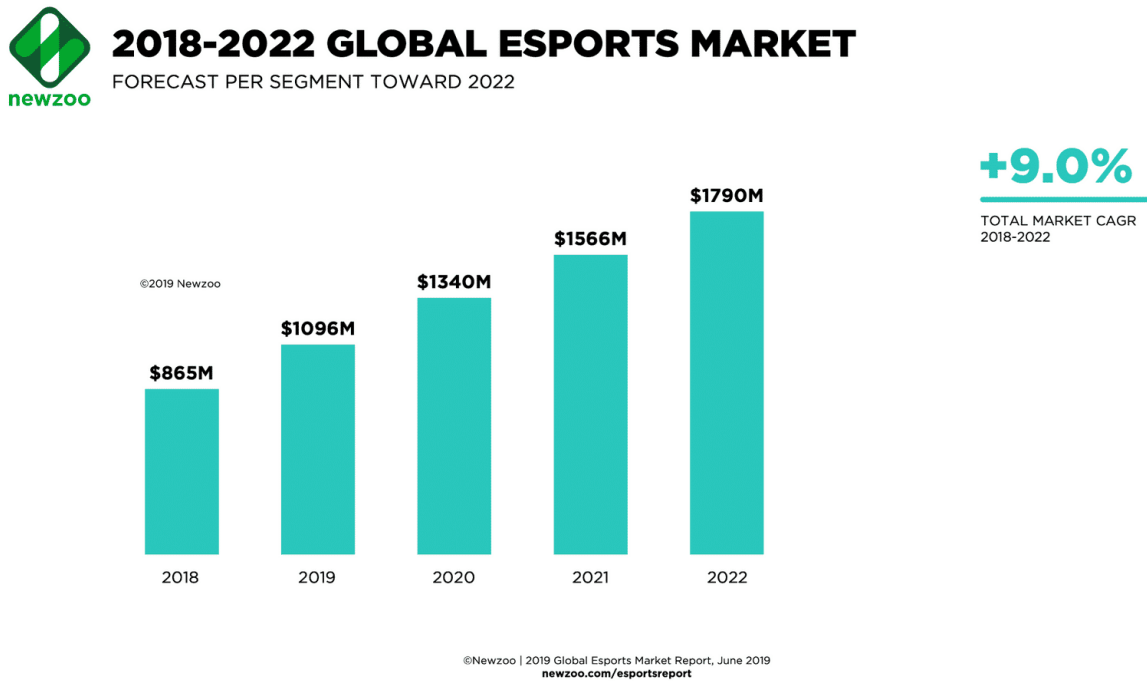
Fuente: e Smart Workplace Market Trends Include Virtual Representations Of Physical Environment, 2021, <https://acortar.link/b8HY5r>

Global sports market, forecast market size 2020 – 2025 \$ Billion

Mercado mundial de los esports, previsión del tamaño del mercado 2020 - 2025 miles de millones de dólares

Mientras que hablamos de los esports como un potencial económico masivo, podemos ver que los deportes representan un mercado mucho mayor. Hay que recordar que los esports son bastante "nuevos" y no tienen tanta presencia. Pero aún así, los esports tendrán que recorrer un largo camino para competir con los ingresos de los deportes en el futuro.

Figura 24: Previsiones por segmento hasta 2022



Fuente: Newzoo: Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019, s. f., <https://acortar.link/McU7vY>

2018-2022 global esports market	Mercado mundial de los esports 2018-2022
Forecast per segment toward 2022	Previsiones por segmento hasta 2022
Total market Cagr	Cagr total del mercado

Los ingresos por retransmisiones tampoco están al mismo nivel en absoluto (miles de millones para los deportes, millones para los esports), pero algunas competiciones de esports están creciendo muy rápido y superan la audiencia de los deportes tradicionales. Por ejemplo, la audiencia de League of Legends supera a la de la mayoría de las ligas deportivas estadounidenses (Jones, 2019).

Figura 25: Fuentes de ingresos de los esports en 2021

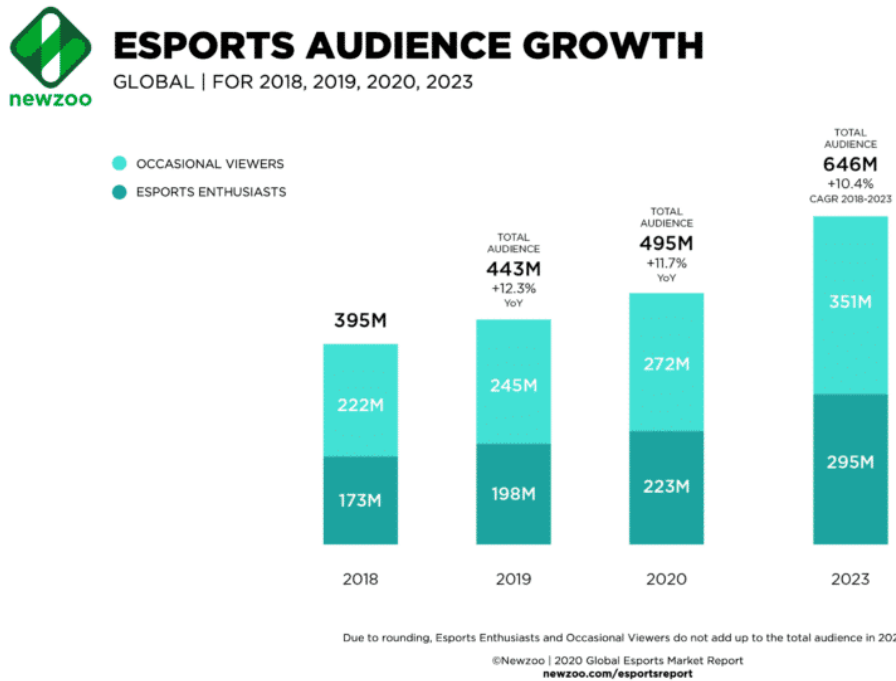


Fuente: Esports Revenue Streams, s. f., <https://acortar.link/uHf9lw>

2021 Esports Revenue Streams	Fuentes de ingresos de los esports en 2021
Global/ With year-on-year growth	Global/ Con crecimiento interanual
2021 total Esports revenues	Ingresos totales de los Esports en 2021
Sponsorship	Patrocinio

Media Rights	Derechos de los medios
Publisher Fees	Honorarios de creadores
Merchandise & Tickets	Merchandising y entradas
Digital	Digital
Streaming	Streaming

Figura 26: Crecimiento de la audiencia de los esports



Fuente: Newzoo: Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019, s. f., <https://acortar.link/McU7vY>

Global / For 2018..	Global / Para 2018..
---------------------	----------------------

Occasional viewers	Espectadores ocasionales
Esports enthusiasts	Entusiastas de los esports
Total audience	Audiencia total
Due to rounding, Esports, Enthusiasts and Occasional viewers do not add up to the total audience in 2020.	Debido al redondeo, Esports, Entusiastas y Espectadores ocasionales no suman la audiencia total de 2020.

Por ahora, la mayoría de los deportes son más accesibles que los esports. Por ejemplo, ver un partido de fútbol es bastante accesible para el público porque las reglas principales no son tan difíciles de aprehender y el acceso al contenido se ve facilitado por la televisión, la radio e Internet. Los deportes son accesibles desde muy temprano, en la escuela, o incluso antes.

Ver una competición de League of Legends no es tan accesible. Es mejor jugar al juego para entender las reglas, y el contenido es accesible principalmente en Twitch y otras plataformas web relacionadas. Además, no necesariamente se juega a una edad muy temprana (dependiendo del PEGI del juego y otras clasificaciones por edades).

Y, por cierto, ¿son deportes los esports?

Los esports comparten con los deportes muchas similitudes, pero también muchas diferencias.

Hay un gran debate sobre la posibilidad de calificar a los esports como deportes. La mayoría de la comunidad de jugadores se opone a incluir los esports en los deportes, ya que los consideran una disciplina específica con sus propias reglas y ecosistema.

En algunos países, sin embargo, los esports han sido reconocidos como deportes. Es el caso de Alemania desde 2018, cuando Angela Merkel quiso, por motivos económicos, asimilar los esports a los deportes y conceder a las organizaciones de esports un estatus favorable y ventajas fiscales.

Alemania también decidió distinguir "esports" de "eGaming". Los esports se referirían a los videojuegos basados en deportes, lo que llamamos "deportes virtuales", como el fútbol virtual (FIFA) o el baloncesto (NBA 2K), mientras que el eGaming se referiría a otros videojuegos que no reproducen/imitan un deporte existente (League of Legends, Counter-strike, etc.). No hay consenso en torno a estas distinciones, y principalmente seguimos utilizando "esports" para definir todas las competiciones de videojuegos.

En cuanto a la asimilación a los deportes, en la mayoría de los países de Europa, los esports no se reconocen como deportes debido a las consecuencias jurídicas y estructurales que pueden inducir.

Si asimilamos los esports a los deportes, algunas de las consecuencias serían las siguientes:

Tendríamos que incluir los esports en el corpus jurídico de las normas deportivas. Lamentablemente, algunos de los principios jurídicos no están adaptados a los esports. Las reglas se han hecho para los deportes, y habría que cambiarlas teniendo en cuenta que los creadores son los propietarios de la propiedad intelectual de sus videojuegos, mientras que no hay un propietario real de los esports.

¿Y si se crearan unas Olimpiadas de esports? Con el desarrollo de los esports y, en particular, de su visibilidad, algunas organizaciones y gobiernos empezaron a pensar desde hace unos años en incluir los esports como deporte olímpico. Pero hay muchos criterios (35) utilizados para evaluar si se añadirá un nuevo deporte a los Juegos Olímpicos. El Comité Olímpico Internacional (COI) confirmó en 2018 que los esports no pueden entrar en las Olimpiadas porque algunos videojuegos no son compatibles con los valores olímpicos. Además, el aspecto comercial y de marketing de los esports no es compatible.

Por otro lado, ¡el COI reconoció que los esports pueden integrar un esfuerzo físico comparable al de los deportes!

¿Qué pasa con la creación de federaciones y sus consecuencias para el monopolio de la propiedad intelectual de los creadores? Como ya se ha dicho, los videojuegos son creados por empresas privadas (creadores) que tienen derechos de propiedad intelectual sobre su creación. En cambio, técnicamente, los deportes pertenecen a todos. Nadie es dueño del fútbol o del tenis. DotA y Counter-Strike son propiedad de Valve; League of Legends, de Riot Games y Rainbow Six:Siege, de Ubisoft. Los creadores no se pisan los zapatos cuando se trata de sus juegos. Cada fabricante está centrado en desarrollar su propia propiedad intelectual y su potencial para los esports. En realidad, compiten entre sí y actúan como una "federación" de juegos.

Debido a la especificidad de cada escena de esports y de cada videojuego, copiar el modelo de los esports no es relevante. No hay consenso en torno a la creación de una única federación o de múltiples federaciones que representen los intereses de los esports. Una federación para todos los videojuegos no sería posible; del mismo modo que no es posible tratar el fútbol del mismo modo que el baloncesto o el golf. Las entidades públicas y los gobiernos también necesitan entender primero cómo funcionan exactamente los esports antes de incluirse con todos los actores del ecosistema en el proceso de creación de algún tipo de federación.

No obstante, algunas estructuras se autoproclaman "federaciones de esports". Basta con teclear "federaciones de esports" en Google para encontrar muchas organizaciones, todas ellas pretendiendo ser globales/internacionales.

A continuación, encontrará algunos ejemplos de "federaciones" que actualmente no están reconocidas oficialmente como tales por los creadores o los gobiernos.

Figura 27: Logo - IESF. De La IESF seguirá creciendo en 2020 manteniendo la tendencia en el sector (2019).



Fuente: La razón, s. f., <https://acortar.link/WRBBns>

Figura 28: Logo de la Global Esports Federation.



Fuente: Global Esports Federation partners with Dentsu, 2020,
<https://www.devdiscourse.com/article/business/1103274-global-esports-federation-partners-with-dentsu>

Figura 29: Logo - ESWF



Fuente: ESWF, s. f., <https://eswf.games/>

Diferencias estructurales entre deportes y esports:

DEPORTES	ESPORTS
Actividad que implica esfuerzo físico y habilidad en la que un individuo o equipo compite contra otro u otros para entretenerse.	Actividad que consiste en jugar a juegos de computadora contra otras personas en Internet. -> También se reconocen el esfuerzo físico y la habilidad (movimientos motores), y algunos otros esports se comparan a veces con "deportes mentales".
Mismo lugar físico para jugar.	No necesitan un lugar físico para jugar (la mayoría de las veces, son en línea). Si son fuera de línea, los lugares utilizados para eventos deportivos (estadio) se utilizan muy a menudo para eventos de esports.

<p>Los jugadores tienen que seguir el mismo conjunto de reglas.</p> <p>Por ejemplo, las reglas de traslado de jugadores son similares.</p>	
<p>Además de las reglas, un conjunto de valores fuertes.</p> <p>Los esports comparten valores similares: juego limpio, deportividad, juego en equipo.</p>	
<p>Preocupaciones: presencia de trampas, dopaje, apuestas, etc.</p>	
<p>Existencia de múltiples circuitos, desde aficionados a profesionales, clubes y asociaciones.</p>	
<p>Retransmitido principalmente por televisión</p>	<p>Difusión principalmente por Internet</p>
<p>Reglamentaciones y federaciones específicas.</p> <p>Organizaciones de competiciones oficiales son propiedad de entidades pero no del propio juego.</p>	<p>Menos regulación y federaciones autoproclamadas. Los esports se basan en videojuegos propiedad de entidades privadas (propiedad intelectual, monopolio)</p>

Aunque unos pocos países decidieran integrar los esports en los deportes principalmente como mensaje para invertir más en este campo, la mayoría de los países, actores y comunidades seguirían creyendo e insistiendo en abordar los esports como una disciplina única en sí misma.

Implicación de los deportes en los esports

Debido a las semejanzas entre los deportes y los esports, y al fuerte potencial de los esports, algunos deportistas decidieron poner dinero en el ecosistema de los esports.

Las antiguas estrellas de la NBA Magic Johnson y Mickael Jordan se han unido a aXiomatic, una start-up de gestión deportiva y entretenimiento. En 2017, aXiomatic compró Team Liquid, un famoso equipo de esports norteamericano que está presente en muchas escenas competitivas de esports.

Figura 30: LOGO - Team Liquid



Fuente: Team Liquid, s. f., https://en.wikipedia.org/wiki/Team_Liquid

Una de las primeras recaudaciones de fondos de G2 esports incluyó a André Gomes, jugador profesional del FC Barcelona. El ex campeón del mundo de Fórmula 1 Fernando Alonso también ha invertido en esports a través de una asociación con G2 esports y Logitech G. El objetivo es participar en competiciones de carreras como la F1 Esports Series a través de una nueva entidad: FA Racing G2 Logitech G.

Figura 31: Logo - G2 Esports



Fuente: G2 Sports, s. f., https://liquipedia.net/clashroyale/G2_Esports

Si un jugador puede entrar en la escena de los esports invirtiendo en un equipo ya existente, otros pueden decidir crear el suyo propio. Por ejemplo, Rick Fox (NBA) creó el equipo Echo Fox en 2015. La estructura fue famosa por su inversión en la comunidad de juegos de lucha con la firma de jugadores famosos como Tokido para Street Fighter V, MKLEO para Super Smash Bros 4 y SonicFox para MortalKombat/Dragon Ball FighterZ. También invirtieron en otros juegos desde entonces.

Figura 32: Equipo Echo Fox - League of Legends roster



Fuente: 4 Desain Jersey Esport Terbaik 2021 untuk Inspirasi Bikin Jersey Gaming, s. f., <https://maestrojersey.com/bikin-jersey-gaming/>

Otra antigua estrella de la NBA, Tony Parker, invirtió en esports. No financió un equipo ni creó uno nuevo. En este caso, firmó una asociación con el equipo francés LDLC para crear un curso de estudio de esports a través de su propia empresa "TP Adequat Academy". La empresa de Tony Parker se encarga de la parte académica del estudio, y LDLC formará a los alumnos para que se conviertan en jugadores profesionales.

Figura 33: La asociación de LA TEAM ESPORT PRO y Tony Parker.

LA TONY PARKER
ADÉQUAT
ACADEMY



LA TEAM
ESPORT PRO
LDLC

Fuente: Team LDLC et Tony Parker s'associent dans le cadre d'un esport-étude I, 2019,
<https://www.connectesport.com/team-ldlc-et-tony-parker-s-associent-esport-etude/>

Si el ejemplo de Tony Parker demuestra que las asociaciones entre los deportes y los esports pueden adoptar múltiples formas, algunos deportistas optan por unirse a un equipo de esports y trabajar para ellos directamente. A continuación podemos ver un anuncio con Bruno Martini, exjugador francés de balonmano que en 2021 se convirtió en el director general de Vitality, uno de los mayores equipos de esports de Francia.

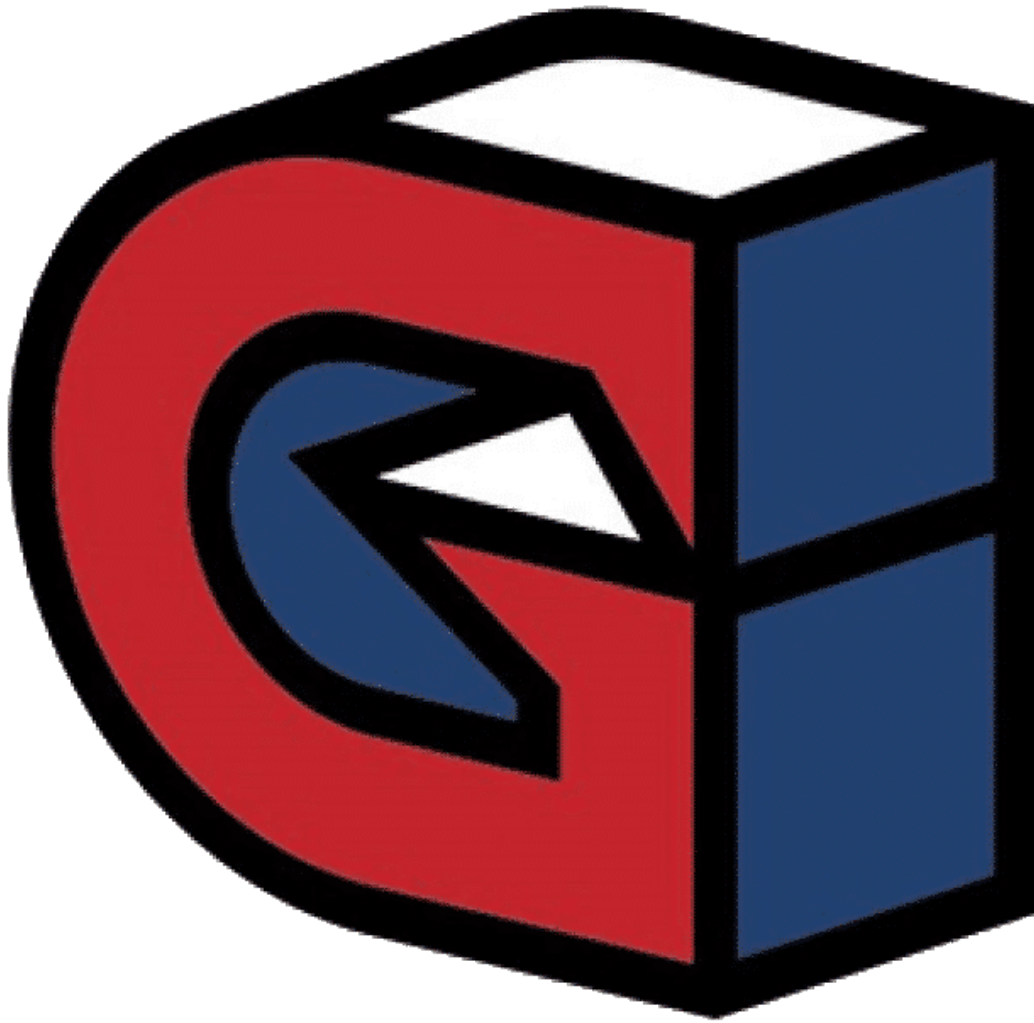
Figura 34: Bruno Martini en un anuncio de Vitality. De Ex-Handballer wechselt zum eSports



Fuente: Sport1, s. f. <https://www.sport1.de/news/esports/2021/01/vom-handball-zum-esports-ex-nationalspieler-wechselt-zu-vitality>

En la figura 35, podemos ver a David Beckham, exfutbolista inglés que se convirtió en copropietario de Guild Esport, una estructura fundada en 2020. Guild esports cuenta con numerosos equipos de Fortnite, Rocket League, FIFA y Valorant (incluido un equipo femenino).

Figura 35: Logo - Guild Esports



Fuente: Guild Esports: David Beckham's Team Aims to Bag around £20 Million, s. f.,
<https://gamingpost.in/post/2020/09/guild-esports-david-beckhams-team-aims-to-bag-around-20-million/>

Con la contratación de antiguos deportistas, algunos equipos de esports intentan arreglar su falta de conocimientos en algunos campos, como las habilidades psicológicas. Por eso Excel Esports, un equipo inglés, contrató a Dale Alli, futbolista inglés conocido sobre todo por sus últimos años en el Tottenham, para que ayudara a los jugadores de Excel a desarrollar estas habilidades psicológicas, como jugar bajo alta presión o recuperarse de los contratiempos.

Figura 36: Dale Alli en Excel Esports



Fuente: Tottenham's Dele Alli scores esports transfer as Excel ambassador, 2021,
<https://www.dexerto.com/esports/dele-alli-excel-esports-ambassador-1457398/>

Valencia CF: En 2016 el equipo español se unió a los esports creando una división compuesta por varios títulos, entre ellos League of Legends (ya disuelto), Hearthstone, FIFA, PES y Clash Royale.

Figura 37: Logo - Valencia CF



Fuente: Coronavirus: Five Valencia Players, Staff Test Positive, 2020, <https://tribuneonlineng.com/coronavirus-five-valencia-players-staff-test-positive/>

Las inversiones en la industria de los esports por parte de actores de la industria del deporte pueden venir no solo de un actor individual, sino también de un equipo en sí.

Por ejemplo, muchos equipos de fútbol han creado su equipo dedicado en el videojuego de EA FIFA o en eFootball.

Gerard Piqué, jugador del FC Barcelona, ha creado su propia empresa de esports: eFootball.pro. Su primera colaboración tuvo lugar con el fabricante japonés Konami, para crear una competición en el videojuego de fútbol eFootball (antes conocido como Pro Evolution Soccer). El FC Barcelona

fichó a tres jugadores en eFootball en 2019, y el equipo de fútbol francés Olympique Lyonnais fichó a tres jugadores en FIFA 2022 para la eLigue 1.

Figura 38: Gerard Piqué ¡Únete a mí para crear el futuro del fútbol en los eSports!



Fuente: Gerard Piqué, 2017, <https://twitter.com/3gerardpique/status/844256156319137792/photo/1>

Sin embargo, si es comprensible que los equipos de fútbol inviertan en equipos dedicados a la simulación de fútbol, algunos clubes también crearon una plantilla en juegos que no están relacionados con el fútbol u otros videojuegos de tipo deportivo:

- En Rocket League (un juego que mezcla coches y fútbol), el FC Barcelona fichó a tres jugadores.
- El Olympique Lyonnais, en asociación con LDLC, tiene su propio equipo de League of Legends que participa en la liga francesa (LFL).
- El FC Schalke 04 tenía un equipo de League of Legends en la LEC (el prestigioso campeonato europeo) cuando compró una plaza en 2016.
- El AS Mónaco fichó a Mister Crimson, un jugador francés de Street Fighter V que fue campeón de SFV y ganó el Red Bull Kumite de Londres en mayo de 2021.

El FC Barcelona y los esports

Como se ha visto anteriormente, los esports llevan bastantes años en fase de desarrollo, y con ellos el público que los apoya. Por ello, el FC Barcelona ve en los esports una oportunidad para formar parte de un ecosistema en crecimiento en el que puede aportar los valores que le han llevado hasta donde está desde hace más de 100 años.

Uno de los pilares clave en los que se basa la filosofía del Fútbol Club Barcelona es la innovación y la adaptación a las nuevas formas de deporte y entretenimiento. Por ello, el Barça ve la posibilidad de ampliar su alcance a públicos diferentes a los del deporte tradicional, pero sin perder su esencia. Por un lado, la creación de contenidos de calidad, familiares e inclusivos es uno de los principales objetivos del equipo. Por otro lado, y siguiendo la filosofía interna, no participar en juegos es una decisión compleja ya que limita las posibilidades de participar en muchos títulos, pero al mismo tiempo refuerza la visión y misión de los clubes de ser lo más inclusivos posible.

Durante 2018, y de la mano de Konami, el FC Barcelona inicia su andadura en los esports de la mano de Pro Evolution Soccer (PES). El torneo, Efootball Pro, en el que participan otros grandes equipos europeos como el Manchester United, el Bayern o la Juventus.

Poco después, a principios de 2019, el Barça decidió entrar en Rocket League, un juego desarrollado por Psyonix en el que fútbol y coches van de la mano. El objetivo principal de este título es marcar goles empujando el balón con un coche. Rocket League es un juego con mucho potencial que se juega principalmente en Europa y Norteamérica, aunque también tiene una notable relevancia en países de Latinoamérica y APAC.

El tercer título que comenzó a jugarse fue Hearthstone, un juego de cartas desarrollado por Blizzard (estudio francés conocido por crear juegos como World of Warcraft, Overwatch y Heroes of the Storm).

Por último, a finales de 2021, el Club presenta su plantilla de League of Legends que participa en la Superliga, la liga regional española de League of Legends. En su primer Split, el FC Barcelona se clasificó para jugar en el European Masters. Este torneo se disputa entre los mejores equipos de todas las ligas regionales de Europa.

Actualmente, el equipo está centrado en reforzar su presencia en la Superliga, en el resto de juegos en los que participa y en las redes sociales, aunque siempre hay nuevas posibilidades en el horizonte ya que una de las señas de identidad del Barça es estar siempre a la vanguardia en todo lo que hace.

Para más información: <https://www.fcbarcelona.com/en/esports/>

Por último, algunas franquicias deportivas entraron en los esports.

La National Football League es la primera liga deportiva en poner en marcha un campeonato de esports en el que todos los clubes estarán presentes desde la primera edición. Esta competición, denominada Madden NFL Club Championship, permitirá a los jugadores firmar un contrato con una franquicia de la NFL para representarla durante los torneos de esports. Cabe destacar que en enero de 2018, el grupo Disney obtuvo los derechos para retransmitir las competiciones de Madden durante los próximos años.

Figura 39: Videojuego Madden NFL



Fuente: Madden NFL 13 on Wii U missing major PS3/360 features, 2012, <https://acortar.link/4qXmAZ>

La NBA firmó una alianza con Take Two para crear una liga de esports basada en la franquicia NBA 2K. El campeonato comenzó en mayo de 2018, compuesto por 17 clubes de la NBA en su primera temporada y se amplió posteriormente.

Figura 40: La liga NBA 2K de Las Vegas (2019)



Fuente: The Best NBA 2K21 Betting Sites, s. f., <https://www.sbo.net/esports/nba2k/>

Hemos visto que los esports son una disciplina específica que existe desde hace mucho tiempo, mientras existan las competiciones. Ha crecido muy rápido, sobre todo los últimos 15 años, inspirándose en los deportes en particular, pero con sus propios retos. Ahora tendremos la oportunidad de comprender mejor en el próximo módulo la complejísima arquitectura del ecosistema de los esports y sus múltiples actores.

CONTINUAR

Referencias

Cambridge University Press. (s.f.). Cambridge Dictionary.
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/e-sports>

Jones, K. (2019). "How the eSports Industry Fares Against Traditional Sports". *Visual capitalist*.
<https://www.visualcapitalist.com/how-the-esports-industry-fares-against-traditional-sports/>

CONTINUAR

Descarga
