

DEPORTE Y BIENESTAR

Foco sectorial



Deportes electrónicos (*e-sports*)

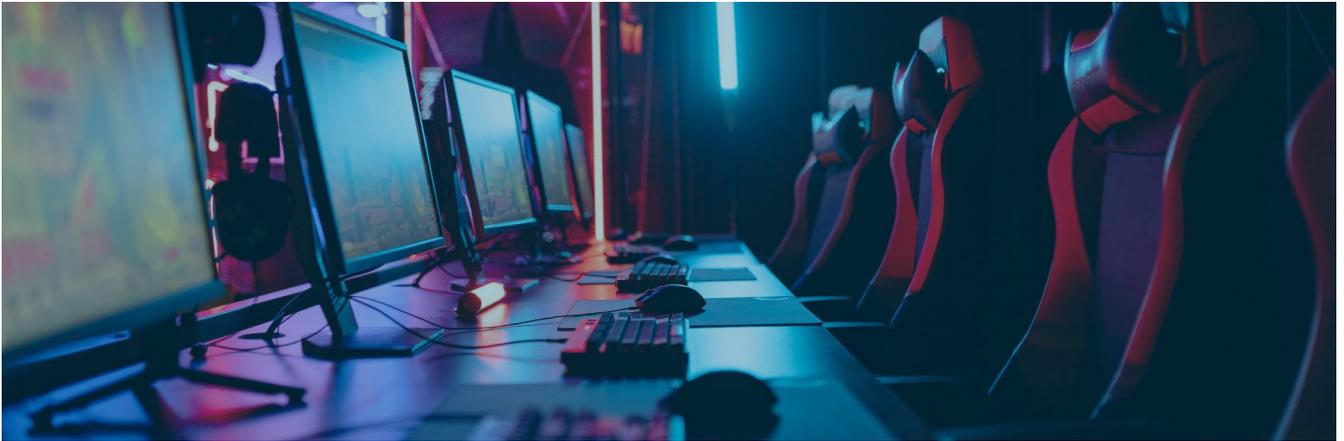
2022



Ajuntament de
Barcelona

 Barcelona
Activa

Contents



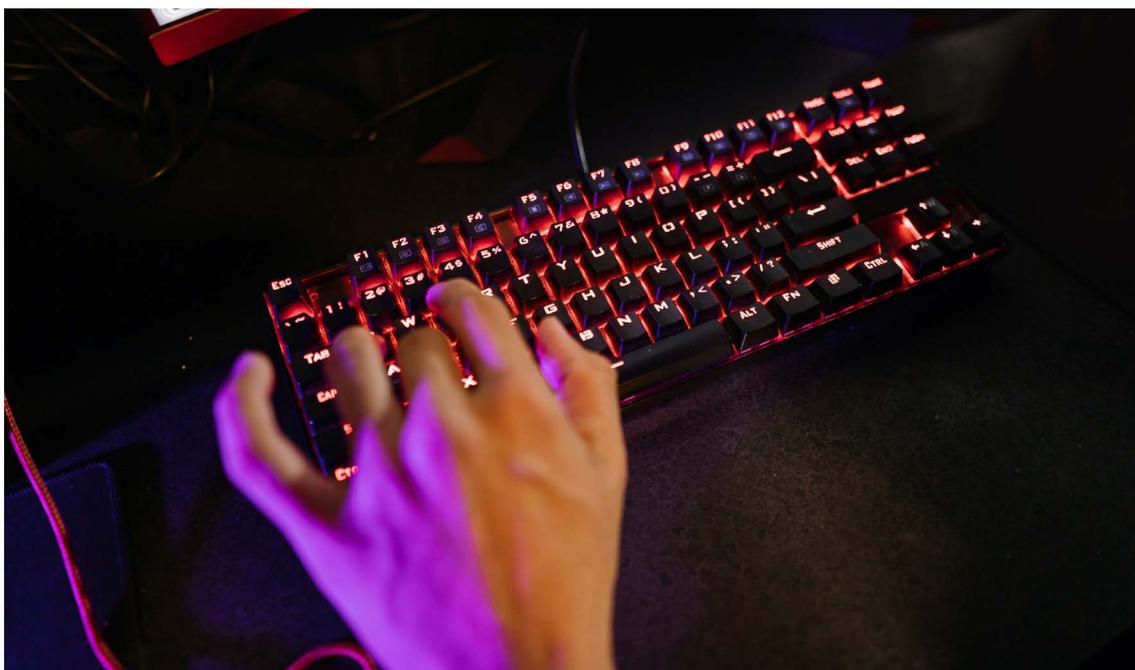
<i>E-SPORTS: ¿UNA NUEVA MODALIDAD DEPORTIVA?</i>	3
RETOS DE LOS <i>E-SPORTS</i>	7
EL IMPACTO DE LOS <i>E-SPORTS</i> EN LOS PERFILES PROFESIONALES	8
<i>E-SPORTS</i> , ENFOCADOS	11
FUENTES CONSULTADAS.....	12
WEBGRAFÍA	12

E-sports: ¿Una nueva modalidad deportiva?

Dentro del sector del Deporte y el Bienestar, a lo largo de las últimas décadas, los *e-sports* han pasado a ser una realidad de la mano de la industria de los videojuegos. Así, si bien en la conceptualización, la programación y los arreglos de base digital, los videojuegos son un producto propio del ámbito audiovisual y del sector de la industria creativa, la **popularización de los videojuegos ha generado un impacto en el sector económico del deporte** a través de la competición, la organización de ligas, la creación de empresas deportivas, la aparición de nuevos perfiles profesionales y la consolidación de un auténtico subsector de actividad económica, que se denomina *e-sports*.

Tal como lo define la [International Esports Federation](#), los *e-sports* son un deporte competitivo en el cual jugadoras y jugadores (*gamers*) usan sus habilidades físicas y mentales para competir en diferentes juegos en un medio electrónico y virtual. Los *e-sports* son una actividad que está en **proceso de ser oficialmente reconocida como deporte** y en la cual dos o más personas jugadoras interactúan y compiten, de manera profesional o *amateur*, en un juego virtual reglado. Estas características son típicas de cualquier otra competición deportiva, en la cual hay personas que juegan, profesionales que las entrenan y cuidan de su salud, normativas a seguir, árbitros que velan por su cumplimiento y público que asiste presencialmente al evento deportivo, en unas cantidades que a menudo superan a las de los deportes presenciales tradicionales, como el fútbol o el balonmano.

La práctica de los *e-sports* puede tener lugar tanto en competiciones vinculadas a juegos de carácter deportivo (Gran Turismo Sport, FIFA...) o ambientados en mundos fantásticos en los que hay que superar retos y aventuras (League of Legends, Counter-Strike, Clash Royale...).



El concepto de *e-sport* se popularizó en 2000 en Corea del Sur, a pesar de que los orígenes de los *e-sports* pueden situarse a finales del siglo XX, cuando en 1972 tuvo lugar el primer evento entre el estudiantado de la Universidad de Santford (Estados Unidos de América) en torno al juego *Arcade Spacewar!*; unos años después, en 1980, la empresa Atari organizó el torneo *Space Invaders Championship*, que atrajo a cerca de 10.000 participantes y se convirtió en el primer evento masivo en *e-sports*.

Figura 1. Características de los *e-sports*



Permite el enfrentamiento entre dos o más jugadores/as



Dispone de un modo en línea para competir



Existen ligas con equipos y jugadores/as profesionalizados/as



Ha alcanzado una popularidad elevada, lo que conlleva cifras de participación masivas y una demanda informativa por parte de la afición



Cuenta con la aceptación por parte de la comunidad gamer, formada por jugadores/as y aficionados/as de los videojuegos

E-SPORTS MÁS POPULARES

LEAGUE OF LEGENDS

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

FORTNITE

DOTA 2

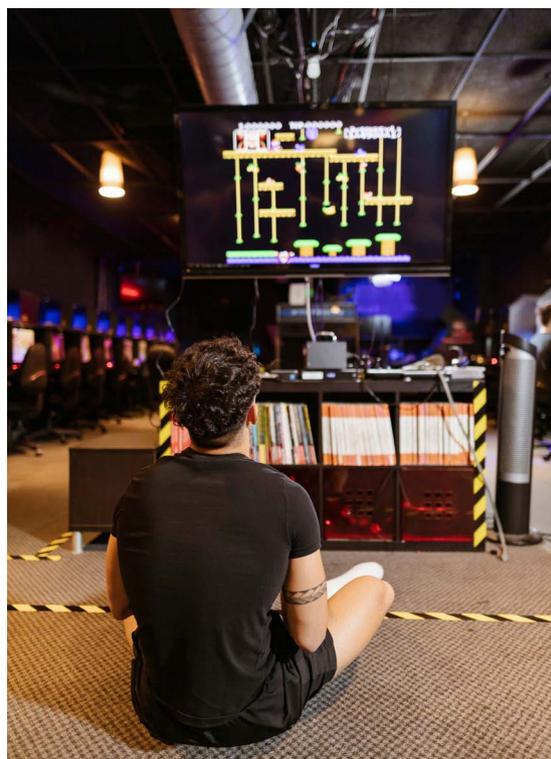
Fuente: Elaboración propia a partir de e-sports (Diputación de Barcelona) y Guía para entender qué son los e-sports (Observatorio de tendencias)

El desarrollo de internet a finales de los ochenta y principios de los noventa -cuando la **conexión a internet** supuso una gran evolución para los juegos digitales por la posibilidad de competir en línea-, fomentó la organización de torneos, ligas y competiciones mundiales, cada vez con más audiencia. Esta evolución desencadenó la aparición y la articulación de un subsector económico nuevo en el cual jugadores y jugadoras ya no participaban por su cuenta y con fines lúdicos, sino que surgieron los **equipos de jugadores profesionales**, patrocinadoras privadas, la organización de ligas territoriales, de eventos y, a la vez, las empresas de producción de contenidos audiovisuales también entraron en el mercado de los *e-sports*.



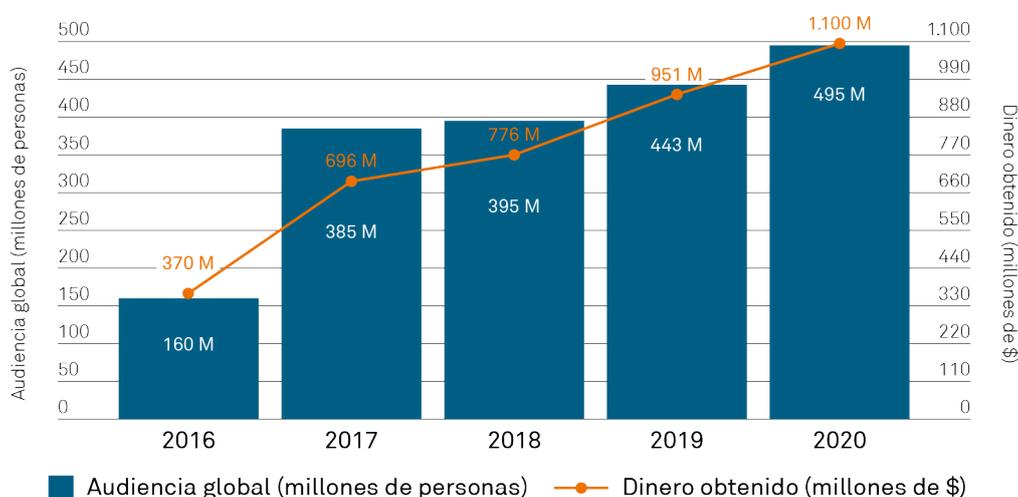
En definitiva, la formación de una comunidad de aficionados y aficionadas, las empresas desarrolladoras de *software* y el interés de los medios de comunicación de Europa, Estados Unidos de América y Corea del Sur impulsó la **profesionalización** de los *e-sports* y la organización, con más periodicidad, de **competiciones** y **torneos**. Así, en 2008 se creó la [International Esports Federation](#) con un objetivo claro: profesionalizar los *e-sports* para asegurar que las personas que juegan y entrenan dispongan de unas **condiciones adecuadas** (entrenamientos reglados y periódicos, cuidado de la salud y prevención de lesiones, apoyo psicológico y una remuneración ajustada a las exigencias de la posición, entre otros) para responder en consonancia al nivel e intensidad con la que se desarrollan las competiciones de *e-sports*.

Para el caso catalán, desde la **Unión de Federaciones Deportivas de Cataluña** se promueven los *e-sports* -con el patrocinio de una empresa privada de telecomunicaciones- a través de la [Liga Catalana de e-sports](#) y ya se cuenta con la implicación de las respectivas federaciones catalanas de tenis, ajedrez, automovilismo, béisbol, orientación, baile y bolos. Por otro lado, para hacer evidente el impulso que tienen los *e-sports* en Barcelona, desde 2021 existe el [Barcelona International Gaming Center](#), una infraestructura específica destinada al fomento de los *e-sports*, que cuenta con un clúster empresarial, un centro de alto rendimiento deportivo y otras equipaciones específicas. Igualmente, **en España el sector mueve 1.000 millones de euros**, con muchos equipos y estructuras como la [Liga de Videojuegos Profesional](#). Clubs de deporte tradicionales como el FC Barcelona también están entrando en la industria de los *e-sports*.



El subsector de los *e-sports*, en expansión, tuvo en el Barcelona Games World (BGW), en octubre de 2017, el escenario de la primera jornada de la Superliga Orange de League of Legends, organizada por la [LVP](#) en colaboración con Fira de Barcelona, que también organizó la primera Copa Call of Duty y la Superliga de Clash Royale. Más de 135.000 personas pasaron por el BGW, el salón más grande de España en *e-sports*, donde otras grandes empresas ofrecieron varias actividades relacionadas con los *e-sports*. Esta feria tuvo una nueva edición en 2019, bajo el nombre de [NiceOne Barcelona – Gaming and Digital Experiences Festival](#).

Así pues, en paralelo a la expansión del fenómeno de los deportes electrónicos en la vertiente social, también ha habido un aumento -casi exponencial- en el ámbito económico, especialmente en los últimos años. En cuanto a su audiencia, desde el 2016 ha aumentado más del 300%, hasta llegar a casi **500 millones de espectadores y espectadoras**. Con respecto a su facturación, los *e-sports* cerraron 2020 con **1.100 millones de dólares**, 730 millones más que en 2016.

Figura 2. Evolución de la facturación económica y de la audiencia mundial de los *e-sports*

Fuente: Elaboración propia a partir de Revista Angle - Universitat de Barcelona

Por otro lado, la consolidación de los *e-sports* en Cataluña es una realidad y, según los últimos datos, concentra el 53% de la facturación del sector en el conjunto de España (2021). Además, en Cataluña ya existen 145 empresas que se dedican al mundo de los *e-sports*, con un total de **4.000 puestos de trabajo** y que facturan unos 500 M anuales (2021). Los *e-sports* también reciben el apoyo del Departamento de Políticas Digitales y Administración Pública de la Generalitat de Catalunya, que quiere posicionarse estratégicamente en este nuevo nicho apoyando a la ya mencionada Liga Catalana de *e-sports* a través de las federaciones.

Actualmente, gracias a nuevas plataformas digitales conocidas como **plataformas over-the-top (OTT)**- que retransmiten contenidos en directo y a través de Internet-, la audiencia puede vivir las partidas casi en primera persona y disponer de servicios que hacen la experiencia más completa. A modo de ejemplo, permiten el acceso a las pantallas individuales de cada persona jugadora, comparten entrevistas con ellas u ofrecen podcasts después de las partidas, pareciéndose cada vez más a las competiciones de muchos deportes profesionales tradicionales. Un ejemplo de este nicho de mercado es la plataforma **Twitch**, especializada en emisiones en *streaming* de competiciones de *e-sports*, que es capaz de movilizar audiencias de millones de personas.



Retos de los *e-sports*

La mayor presencia social de los *e-sports* ha generado una doble polémica sobre si su **práctica profesional es o no saludable** y en torno a su consideración como deporte, en términos de reconocimiento oficial.

Existe un gran consenso entre los y las profesionales de la salud y de la educación sobre el hecho que una dedicación excesiva a los juegos digitales -especialmente por parte de la población joven- puede tener efectos negativos para la persona, sobre todo en términos de aislamiento y de incapacidad para la interacción social. En este sentido, los ***e-sports* pueden ser una fuente de ocio, entretenimiento y aprendizaje**, así como un instrumento inclusivo, por ejemplo, para personas con diversidad funcional, y también de promoción de las relaciones sociales, la actividad física y la salud.

En la actualidad, para favorecer el equilibrio entre el mundo real y virtual de jugadores y jugadoras y del público seguidor, los agentes implicados **trabajan en la definición de un código de buenas prácticas** que recoja consejos y recomendaciones que sirvan de guía en cuanto a las condiciones físicas y mentales que deberían cumplir estas personas.

Finalmente, con relación al reconocimiento oficial de los *e-sports*, doce años después de la fundación de la ya mencionada International Esports Federation, el Comité Olímpico Internacional decidió **aceptar los *e-sports* en las Olimpiadas de Tokyo 2021 como deporte de exhibición**, entre otras razones, porque podrían ayudar a los Juegos Olímpicos a recuperar la audiencia joven. Después de este triunfo, el sector no descarta la posibilidad de participar como deporte oficial en los juegos de París 2024, a pesar de que el camino para lograr su pleno reconocimiento se prevé largo.



El impacto de los *e-sports* en los perfiles profesionales

El crecimiento exponencial de los *e-sports* en los últimos años ha provocado la aparición de un nuevo mercado que empieza a demandar tanto perfiles profesionales nuevos como otros perfiles profesionales ya existentes que encuentran una oportunidad en este ámbito para ofrecer nuevos servicios específicos. Por lo tanto, en algunos casos, se trata de perfiles profesionales de nueva creación, que guardan una estrecha relación con la práctica de los *e-sports*, mientras que otros son figuras profesionales ya consolidadas, pero que requieren una actualización competencial para ajustarse a las nuevas características del mercado de trabajo de los *e-sports*.

Figura 3. Impacto de los *e-sports* en la ocupación



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presentan algunos de los perfiles profesionales más demandados a raíz de la consolidación de los *e-sports*:



Jugador/a profesional: persona protagonista de los *e-sports*. Acostumbra a ser una/a jugador/a *amateur* que se profesionaliza cuando, a causa de su valía en el mundo de las competiciones de *e-sports*, consigue el patrocinio de un actor privado y se integra en un equipo de *gamers* o bien, de forma individual, participa en eventos, también bajo patrocinio. Sus habilidades y competencias profesionales son las propias de cualquier deportista, salvo la fuerza física: resistencia física, constancia, capacidad de análisis y concentración, resiliencia y trabajo en equipo.



Caster (o comentarista): es la voz que comenta las competiciones y se encarga de transmitir la emoción de la partida a la audiencia, analizar su mecánica, decurso y resultados. Este perfil requiere un conocimiento del juego de *e-sports* en cuestión. Las personas que ejercen como *caster* también son competentes en la gestión de las redes sociales; saben cómo interactuar con el público para generar comunidad y generan contenidos.



Entrenador/a deportivo/a: a partir de un conocimiento profundo de los *e-sports*, es la persona responsable de diseñar e implementar una estrategia de juego mediante la recopilación y el tratamiento de los datos que se generan en el desarrollo de las competiciones. También prepara los programas de entrenamiento físico y psicológico para asegurar la estabilidad emocional y psicológica de los/de las *e-deportistas* del equipo.



Analista de e-sports: trabaja con datos detallados del juego para analizar qué ha ido bien o mal durante una partida concreta. También hace previsiones para diferentes escenarios de decisión, lo cual se puede usar para producir comentarios y reseñas de juegos o puede ser utilizado por empresas de juegos y equipos deportivos profesionales para mejorar su juego o entrenar a sus equipos para mejorar el rendimiento. Si trabaja para una empresa desarrolladora de videojuegos, usa técnicas de análisis de datos para entender como los y las jugadores/as utilizan el juego y, de esta forma, contribuir a informar sobre el desarrollo de productos.



Otras ocupaciones ya consolidadas en otros ámbitos profesionales como [Nutricionistas](#), [Psicólogos/as](#) o [Fisioterapeutas](#) tienen en los *e-sports* una función de apoyo en el estado físico y mental de la *e-deportista*, pero adaptada a las características de este tipo particular de juegos y competiciones, con el objetivo de asegurar tanto su rendimiento deportivo como su salud y bienestar (definir y controlar la alimentación, plan de entrenamiento físico, bienestar emocional, entre otros).

Algunas de las funciones por las cuales estos perfiles profesionales de la salud tendrían que velar son las siguientes:

- La **ergonomía** del asiento de la persona que practica *e-sports*.
- La **cura de la vista** de la persona que practica *e-sports*, en el sentido de evitar el cansancio ocular y el desgaste excesivo de la visión por sobreexposición a las pantallas.
- **Tonificación y flexibilidad muscular** general del cuerpo de la persona que practica los *e-sports*, con el objetivo de reducir los riesgos físicos derivados del sedentarismo y mantener los reflejos.
- Velar por el mantenimiento de **hábitos de vida saludables** en cuanto a la alimentación, el descanso nocturno y evitar la dependencia de sustancias estimulantes como, por ejemplo, el café.



Finalmente, la ocupación indirecta generada en los ámbitos de la **organización de eventos** y la **interacción con el público** se materializa en los perfiles profesionales que concurren en cualquier acontecimiento multitudinario del ámbito deportivo para asegurar su impacto en redes sociales, el éxito técnico en la retransmisión y evaluar las posibilidades comerciales y de generación de nuevos contratos.

En definitiva, se valora que el impacto en la ocupación de los perfiles profesionales vinculados a los *e-sports* irá al alza en nuevas oportunidades profesionales, tanto para nuevos perfiles que requieren una formación específica y reglada -que inevitablemente empezará a ofrecerse en el mercado- como para otros perfiles tradicionales provenientes de otros sectores económicos que puedan reciclarse e incorporarse al mundo de los *e-sports*.

E-sports, enfocados

En la actualidad, los *e-sports* son un mercado al alza, tanto en términos de generación de actividad económica como en generación de ocupación. Su novedad yace en el hecho de hacer coincidir los productos digitales que se empezaron a desarrollar en la década de 1980 con la profesionalización de una práctica deportiva que genera una fuerte atención mediática. Esta coincidencia genera un mercado en expansión del que todavía no se conoce el techo.

Culturalmente, los *e-sports* forman parte de la llamada “cultura milenial” y atrae, muy especialmente, a las personas nacidas alrededor del año 2000, por lo que se identifica con perfiles profesionales vinculados a personas jóvenes, todas ellas **nativas digitales**. El mercado de los *e-sports* sigue las pautas del mundo de los grandes espectáculos deportivos (baloncesto, fútbol, movimiento olímpico...) y, por esta razón, parece claro que su evolución seguirá las siguientes pautas de futuro:

- Consolidación de los perfiles profesionales explicitados anteriormente.
- Captación de **nuevos segmentos de público** (audiencia), lo que redundará en nuevas expansiones del mercado de los *e-sports*.
- **Profesionalización** del mercado de los *e-sports*, que logrará unas pautas similares a las que ya conforman los mercados de otros deportes, como el fútbol o el balonmano: jugadoras y jugadores profesionales que contarán con personas gestoras que se ocuparán de los fichajes y las negociaciones económicas, la gestión de los derechos de imagen, la incorporación de nuevos perfiles profesionales provenientes de la tecnología, la ingeniería, la comunicación



y el derecho para apoyar a los jugadores y jugadoras profesionales y a los equipos de los que forman parte, entre otros.

- **Interés de los grandes medios de comunicación** en hacer retransmisiones de *e-sports* en directo a través de medios como la televisión, como pasa con otros deportes, más aún con el despliegue y la consolidación de ligas profesionales. En este sentido, la incorporación de los *e-sports* como disciplina olímpica y los pasos que ya se han hecho redundará en esta tendencia.

En definitiva, el sector de los *e-sports* está en **plena fase de definición y crecimiento**, pero como mercado emergente seguirá unas pautas de desarrollo y creación de ocupación muy similares a las de otros deportes, en los que las personas jugadoras están profesionalizadas, pero solo son una pieza más del engranaje del mercado y de los perfiles profesionales que ya se están creando.

Fuentes consultadas

- Asociación Española de Videojuegos (2020). [Los Esports En España: Situación Actual Y Posición De La Industria.](#)
- Barcelona School of Management (2020). [L'ecosistema dels e-sports: el futur de l'esport "en joc".](#)
- Biblioteca Virtual, DiBa (2020). [eSports.](#)
- Insider Intelligence (2021). [Esports Ecosystem 2021: The key industry companies and trends growing the esports market.](#)
- KemperLesnik (2020). [Five Esports Industry Trends to Watch in 2021.](#)
- Lliga catalana d'e-sports (2021). [Consells saludables per jugadors d'e-sports.](#)
- BMJ Open Sport & Exercise Medicine (2018). [Managing the health of the eSport athlete: an integrated Health management model.](#)
- Observatori de tendències (2019). [Guia per entendre què són els eSports.](#)
- Revista ANGLE (2021). [De videojocs a esports olímpics.](#)
- Universitat Oberta de Catalunya (2019). [Els ingressos dels e-sports augmenten més d'un 500% des del 2012.](#)
- El Nacional (2021). [Què són i com funcionen els e-sports?](#)
- Regió 7 (2019) [Són els e-sports un esport?](#)
- Betevé (2019). [Què són els e-sports?](#)
- El Periòdic (2021). [Els eSports no són només un jugador i un club, sinó tot un ecosistema.](#)
- Sort. [Esports Analyst.](#)
- Junior Report (2020). [Els e-sport: quan els videojocs es converteixen en esport professional.](#)

Webgrafia

- Catalunya Press (2021). [El Govern destina 50.000 euros a la nova Lliga eSports catalana.](#)
- IEBS Digital School (2021). [Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes.](#)
- International Esports Federation (2021). [Home.](#)
- The Drum (2021). eSports: [a close look at industry growth and future trends.](#)
- [Lliga Catalana e-sports.](#)
- Sevenmila.
- Institut Barcelona Esports [Els e-sports es poden considerar esports?](#)

Créditos de imagen

- YAN KRUKOV Imagen de portada.
- YAN KRUKOV Imagen de Sumario.
- YAN KRUKOV Pág 3.
- ALENA DARMEL Pág 4.
- YAN KRUKOV Pág 4.
- RODNAE PRODUCTIONS Pág 5.
- FAUSTO SANDOVAL Pág 6.
- RODNAE PRODUCTIONS Pág 7.
- SEAN DO Pág 9.
- FAUSTO SANDOVAL Pág 10.

Este informe ha sido realizado por **Utrans**.