



Universidad de Chile  
Facultad de Filosofía y Humanidades  
Licenciatura en Historia

Seminario de grado:  
Conocimiento y Sociedad

# Desarrollo histórico de los Esports y su desarrollo en Latinoamérica, 1990 – 2022

Informe para optar al Grado de Licenciatura en Historia presentado por:

Lukas Uribe Zazzali

Profesor guía: Carlos Sanhueza Cerda

Santiago de Chile

2022

## **Agradecimientos**

En primer lugar quiero agradecerle al profesor Carlos Sanhueza, por apoyarme en realizar un tema del que no había trabajos desde la perspectiva histórica, la verdad es que hasta los últimos días antes de la entrega aun dudaba del tema y gracias a él logre darle forma a esta investigación. También me gustaría agradecer a mi mamá, mi papá, mis hermanas y mi hermano, no solo por ser un pilar fundamental en este último año, sino que también durante toda la licenciatura. También quiero agradecer a varias amistades que han sido fundamentales durante todo este tiempo, Romi, Maxi. Gabi Aranza, Nacho, Mati, Jano, Anahí, Cony. Por último agradecer a Eclipse Gaming que es el equipo en el me encuentro trabajando hoy y coincidí en mi etapa final de este informe de grado, quienes supieron respetar y aceptar mis tiempos y condiciones para permitirme terminar mi etapa universitaria.

## **Resumen**

Los Esports son un fenómeno que se ha ido desarrollando en el mundo durante las últimas dos décadas, posicionándose como una de las actividades más populares en los últimos años. En el presente informe, se hará un repaso de los Esports desde sus inicios en la década de los 90 y como se han desarrollados estos hasta la actualidad consolidándose en los últimos años no solo como un fenómeno popular, sino que también de gran influencia económica, destacando algunos de los más populares e influyentes como League of Legends o Starcraft. Debido al alto nivel competitivo, a las rutinas profesionales y a la profesionalización de las ligas, se ha llegado a considerar a los Esports al nivel de los deportes tradicionales y no simplemente como videojuegos. La discusión girara entorno al desarrollo que han tenido estos para alcanzar esta condición en la actualidad.

**Palabras claves:** Deporte, Esports, Corea del sur, League of Legends, Starcraft, Cultura.

## Índice

- Índice ..... 2
- Agradecimientos ..... y
- Resumen..... 3
- Introducción..... 4
- Capítulo I Inicios e inserción global de los Esports.....7
- Capitulo II Los Esports en Corea del Sur..... 11
- Capítulo III Latinoamérica y los Esports .....15
- Conclusiones.....20
- Glosario.....22
- Bibliografía..... 24

## Introducción

Para llevar a cabo esta investigación, en primera instancia se debe realizar una contextualización de lo que son los Esports, su origen y que factores favorecen su desarrollo, para lo cual se deben definir los distintos conceptos que se pueden encontrar dentro de esta disciplina, que para personas que no están familiarizadas con ella, pueden parecerles complejos. Se avanzará profundizando en distintos temas de cruciales para la investigación, desde los orígenes, la inserción global, hasta el caso de Corea del Sur y la forma en la que introdujo los Esports y favoreció su desarrollo, además de que factores externos a los deportes electrónicos del país asiático fueron beneficiosos para que hoy en día, este país sea considerado una potencia en las competencias. Para finalizar contextualizando el fenómeno en nuestra propia región, la lo cual se entrevistará a Bastián Guzmán, también conocido como “Elmo” dentro de la escena latinoamericana, quien es uno de los primeros host y comentaristas, siendo uno de los más icónicos, quien ha experimentado gran parte del desarrollo de los Esports en la región.

Si queremos hablar de los Esports, primero debemos introducirnos en lo que son los videojuegos, industria que nació entre 1970 y 1980, La industria del videojuego fue creada y desarrollada a lo largo de la década de los 70 y de los 80. “Este desarrollo se dio gracias a juegos como Pong o Space Invaders, ambos de la compañía Atari. Estos dos juegos estaban destinados a los salones y máquinas recreativas del momento y el nacimiento de las primeras consolas.”<sup>1</sup> Desde entonces los videojuegos han evolucionados en diferentes estilos y categorías que atraían a distintos públicos. Si bien desde la existencia de los juegos arcade, se conocen competencias, esto está bastante lejos de lo que más adelante entenderemos como Esports. Sin embargo a pesar de ya existir competencias desde la segunda mitad del siglo XX, no podemos hablar de Esports aún. Una de las principales razones es que aún existe una barrera, la cual se romperá en la década de los 90, con la aparición del internet, esta nueva herramienta del mundo permitiría la existencia de los juegos online, “el espacio, la distancia, era una de las principales barreras para la competición que debían ser superadas”<sup>2</sup>. La creación del internet y su aplicación en los videojuegos, será un gran paso para el inminente desarrollo que tendrá la industria en la próxima década, sin embargo en la década de 1990 ya tenemos alguna aproximaciones a lo que podríamos considerar los primeros deportes electrónicos, DOOM (1993) y Quake (1996), dos juegos del género FPS (First person shooter o tirador en primera persona), si bien ambos juegos fueron muy populares, era posibles jugarlos en línea y se generaron grandes competencias, no fueron lo suficientemente influyentes para comenzar esta nueva era.

---

<sup>1</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 15.

<sup>2</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 16.

El primer paso lo dio la compañía Blizzard Entertainment, encargada de crear Warcraft (1994), el cual es un video juego del género RTS (real time strategy o juego de estrategia en tiempo real), el juego consistía en enfrentarse al rival administrando recursos y formando un ejército para vencer al rival, fue un juego muy novedoso, no solo por su atractivo visual para la época, sino que también era muy atractivo por la velocidad y la competencia entre las capacidades de los jugadores, Warcraft sentó las bases para la década del 2000. En 1998, la misma Blizzard, buscando superar su anterior éxito, desarrolló Starcraft, a pesar de las dificultades que tuvo la compañía en desarrollarlo, ya que se tuvo que desarrollar un nuevo motor gráfico para volver el juego aún más atractivo, esto valió completamente la pena, es uno de los éxitos más grandes de la historia, en su lanzamiento se volvió récord de ventas e ingresos. El nuevo juego de Blizzard logró superar con mucha diferencia su entrega anterior, sin embargo es probable que ni ellos esperaban el enorme impacto que su nueva entrega tendría en los próximos años.

Mi principal objetivo con esta investigación es analizar el desarrollo histórico de los Esports o deportes electrónicos (de aquí en más me referiré a ellos como Esports), haciendo una revisión desde los comienzos y comprendiendo su desarrollo e inserción global, entendiendo como en la actualidad se han posicionado como uno de los fenómenos más populares a nivel mundial.

Entre los objetivos secundarios, está el evidenciar el funcionamiento de este fenómeno en Latinoamérica, esto forma parte de algo completamente personal, ya que además de estudiar, yo me dedico profesionalmente a competir como entrenador en la Liga de Videojuegos Profesional de Chile, si bien es un tema complicado de ligar a los estudios históricos, principalmente porque no hay mucho desarrollo al respecto, me considero capaz de realizar apoyando la investigación en investigaciones de otras disciplinas. Mi otro objetivo secundario, es la realización de un seguimiento histórico del desarrollo de los Esports, tomando como ejemplo a Corea del Sur, el país más influyente en el desarrollo y la evolución de este fenómeno.

Es importante dejar en claro, que los Esports deben considerarse como un fenómeno que tiene sus orígenes -como ya vimos- en la década de las 90s, el cual se ha visto favorecido por la evolución de la tecnología y la inserción del mundo en la era digital. Si bien las competencias de mayor nivel, como las ligas profesionales son presenciales, la enorme popularidad de los videojuegos se debe a la conectividad y la enorme digitalización.

Actualmente no existe una definición como tal de Esports, sin embargo Sergi Mesonero, fundador de la LVP (Liga de Videojuegos Profesional) los define como:

*“Los eSports son competiciones de videojuegos estructuradas, ni más ni menos. No creo que haya que complicarse demasiado. En esta definición caben tanto las competiciones amateurs como las competiciones profesionales, que están dirigidas más hacia el espectáculo y a los espectadores. Hay intentos de definir a los eSports desde una perspectiva más cerrada incluyendo sólo las competiciones profesionales, pero para mí, siempre que las amateurs tengan una estructura y un espíritu deportivo detrás, se deben incluir también”<sup>3</sup>.*

Por otro lado, en el texto de Gotorra y Jordan encontramos lo siguiente:

“un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de tecnologías de información y comunicación”<sup>4</sup>

Por último, en la Rae no existe una definición de este concepto, sin embargo en Cambridge si “actividad basada en jugar a juegos de computadora contra otras personas en línea, a menudo por dinero, ya sea con público mediante internet, o en eventos presenciales” (traducido)<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 21.

<sup>4</sup> Gotorra Robert, Jordan Víctor, El patrocinio de los Esports, Barcelona 2017, pág. 4

<sup>5</sup> Cambridge Dictionary, Esports definition.

# Capítulo I

## Inicios e inserción global de los Esports

Los Esports o deportes electrónicos, son un fenómeno que se ha desarrollado durante el siglo XXI, si bien tiene sus orígenes en la década de 1990, sería hasta los comienzos de la década siguiente con el surgimiento de Starcraft, videojuego del género RTS, ambientado en mundo futurista y de guerras espaciales. El primer gran éxito a nivel de competencias de esta entrega fue en el año 2000, en la primera edición del World Cyber Games, en Corea del Sur. Este evento fue patrocinado por Samsung y el propio gobierno coreano, siendo Starcraft su principal atracción. Desde este momento se comenzaría a desarrollar algo completamente nuevo en base a las competiciones de Starcraft, se crearían equipos competitivos, grandes empresas comenzarían a invertir y los jugadores pasarían de ser simples aficionados a jugadores profesionales. La vanguardia de esto ocurrió en Corea del Sur (caso que revisaremos más adelante), posteriormente los Esports se volvieron relevantes en Europa, Estado Unidos y China. Blizzard, con Starcraft dejó el camino de los Esports, logro lo que ningún otro juego, rompió barreras volviéndose un juego popular y a la vez competitivo en casi todo el mundo. Si bien entre la próxima década existieron muchas entregas que mantuvieron lo que hizo el éxito de Blizzard, como lo fueron Warcraft 2 y 3, Counter Strike, Age of Empires o Dragon Ball ; Budokai Tenkaichi 3 entre otros, sin embargo ninguno de estos logro dar un siguiente paso en el desarrollo de los Esports.

Blizzard en el año 2007, anuncio la secuela de Starcraft, este podría ser el siguiente paso que podría revolucionarlo todo, sin embargo hubo un lanzamiento que se adelantó a esto, League of Legends. En 2009, Riot Games lanzaría el videojuego del género MOBA (Multiplayer online battle arena o juego de arena de combate multijugador en línea), el cual es Free to play, es decir jugarlo es gratis. Si bien no era un género nuevo, ya que el MOBA existe desde 2003 con la creación Dota, de un modo de juego personalizado en Warcraft 3, sin embargo League of Legends o LoL, era novedoso por su mecánica de juego y por ser completamente gratuito, gracias a lo que se volvió el juego competitivo más popular hasta la actualidad. A pesar de que Starcraft 2, se lanzó un año después y tuvo gran popularidad, su éxito solo fue una sombra de lo que crearía LoL. La competencia entre estos dos títulos fue como la competencia entre dos deportes tradicionales por ser más popular que el otro, sin embargo LoL, siempre corrió con ventaja debido a dos grandes razones, la primera es a que a diferencia de Starcraft 2, era gratuito y la segunda es que, el juego constantemente iba cambiando, por lo cual el jugador siempre sentía cambios en la jugabilidad de este. Si hubiera que agregar una tercera, es que LoL es un juego de cinco contra cinco jugadores, lo cual hace que las posibilidades y las estrategias sean casi infinitas para el jugador.

Como se mencionó, Starcraft y su secuela fueron dos de los principales desarrolladores de este fenómeno, si bien actualmente la popularidad de estos títulos disminuyó considerablemente quedando muy rezagado en comparación a otros Esports, se podría decir que inclusive que su escena competitiva está viviendo su ocaso. A esto también hay que sumarle que Blizzard lleva varios años en crisis económica y de popularidad, por lo que han cancelado mucho proyectos y dejado de lado algunos de sus títulos que han perdido popularidad, como el caso de Starcraft 2. Si bien en la actualidad los RTS han perdido muchísimo terreno en comparación a otros géneros como los MOBA o los Shooters, no se puede hablar de lo que son los Esports actualmente sin todo lo que aportaron desde los 90s y la primera década de los 2000. Starcraft y su expansión “Brood war”, lanzadas en 1998 y 1999 respectivamente, lograron con su nivel de popularidad que jóvenes en todo el mundo jugaran de forma competitiva permitiendo un gran paso hacia la profesionalización en algunos países (Corea del sur, China, Estados Unidos, parte de Europa, entre otros), si bien los países del primer mundo fueron los primeros en experimentar el fenómeno de los Esports, en otras regiones como Latinoamérica, el resto de Europa (no considerado primer mundo), u Oceanía, los videojuegos en línea eran igual de populares, sin embargo no existía aun un gran interés en financiarlos profesionalmente, a diferencia de lo que ocurre por ejemplo, en Corea del Sur, con la creación de la KeSPA (Korea e-Sports Association), sobre la cual se profundizara más adelante. Blizzard luego de muchos años de producción, anuncio en 2007 una nueva entrega de la franquicia, Starcraft II: Wings of Liberty, la primera de tres grandes expansiones que la compañía tenía planificadas. Si bien el juego fue bien recibido, su popularidad se vio opacada incluso desde antes de su lanzamiento debido a League of Legends, el más popular desde su lanzamiento en 2009 hasta la actualidad. A pesar de estar en una clara desventaja, principalmente debido a que League of Legends era un juego completamente gratuito el cual no requería muchos recursos para poder jugarlo, Starcraft II logro mantenerse un tiempo como un juego muy popular, principalmente en Corea del Sur y en menor medida en USA y Europa, esta popularidad se fue diluyendo con el pasar de los años, esto no solo ocurrió con Starcraft, sino que el género de los RTS, fue perdiendo popularidad como tal desde el surgimiento de los MOBA.

League of Legends, también conocido como “LoL”, como se mencionó previamente, fue el videojuego encargado de destronar a Starcraft como el más popular, y en los últimos trece años se ha consagrado no solo como el más popular a nivel competitivo, sino que también entre jugadores casuales, creadores de contenido, como streamers o youtubers, como cifra en los últimos años *“Teniendo en cuenta los datos recientes del mes de agosto de 2022, League of Legends ha tenido alrededor 124 millones de cuentas activas, es decir, que jugaron regularmente durante este período. Hay una ligera caída en comparación con 2021, cuando fueron 126 millones de cuentas las que estaban activas en el mismo*



*período.*”<sup>6</sup>. El juego ha ido en un claro aumento de jugadores activos, ya que si consideramos los datos de 2020 existían 105 millones de jugadores activos<sup>7</sup>, mientras que en 2018 el LoL contaba con 75 millones de usuarios activos<sup>8</sup>, cabe destacar que estos datos excluyen el servidor chino, ya que obtener datos de China es casi imposible, porque probablemente estas sumas se elevarían considerablemente, ya que en los últimos años League of Legends se ha vuelto cada vez más popular en el gigante asiático, llegando a tal nivel que actualmente cuatro equipos de la LPL (League of Legends Pro League), la primera división profesional de China, poseen estadio propio<sup>9</sup>.

La popularidad de League of Legends fue tal, que a dos años de su lanzamiento de desarrollo su primer mundial, si bien este fue un evento bastante pequeño en comparación de los siguientes y no contaba con los países asiáticos, demuestra lo acelerado que avanzó la competencia de la creación de Riot. Para considerar algunos datos, en el mundial de 2016 “LoL generó una audiencia de 14.7 millones, con 43 millones de espectadores únicos”, a pesar de superar eventos como la final de la NBA, LoL aún sigue estando lejos del “deporte rey”, la final del mundo entre Alemania y Argentina generó mil millones de espectadores<sup>10</sup>. Sin embargo, los eventos de LoL han progresado enormemente con el pasar de los años, “la gran final del mundo de 2021 alcanzó un pico de 73 millones de espectadores, 27 más que la final de 2020 (tuvo un récord de 46 millones), aumentando un 60% la audiencia respecto a la temporada anterior.”<sup>11</sup>, estos números son un claro ejemplo de la masificación y la popularización de los deportes electrónicos en el mundo.

Se debe destacar que el desarrollo de los Esports se vio enormemente favorecido por el proceso de globalización moderno que ha tenido lugar desde los 90s y los 2000 hasta la actualidad, y la conocida “era digital”. La evolución y masificación del internet alrededor del mundo. Esto favorece a la conexión en primera instancia de manera local entre jugadores del mismo país permitiéndoles jugar o competir entre ellos, a medida que esto evoluciona estas conexiones se fueron extendiendo, permitiendo la conexión entre distintas regiones llegando en la actualidad a la conexiones entre continentes a través de las conexiones en línea. Para un deporte que se puede desarrollar sin estar físicamente frente a tu rival estos avances claramente benefician tanto la conectividad y la competitividad entre los jugadores. El proceso de globalización no solo es importante por la evolución de

---

<sup>6</sup> Millenium, LoL: ¿Cuántos jugadores activos hay en 2022? El gran estado de forma del MOBA después de 13 años. 2022.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> González Alba del Río, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 38.

<sup>9</sup> Leaguepedia, LPL 2022 Spring, 2022.

<sup>10</sup> TUDN, League of Legends supera en espectadores a grandes eventos deportivos. 2017.

<sup>11</sup> Díaz Carlos, Movistar Esports, La final de Worlds 2021 tuvo un pico de 73 millones de espectadores, 2021.

la digitalización, sino que también se ve muy favorecido por otro dos factores. El primero, es la expansión de las empresas multinacionales, ya que la diversificación tanto de las marcas como las inversiones en distintos países permite mayores ingresos, principalmente a través de patrocinadores o la adquisición de equipos por parte de estas empresas. La segunda, son los procesos migratorios que se dan entre países con jugadores que compiten profesionalmente, lo que dentro de los Esports se conoce como los “imports”, jugadores de regiones externas que utilizan un cupo de extranjero dentro de un equipo, el caso más común son los “imports” coreanos en League of Legends, ya que al ser muy competitiva su propia liga, hay muchos jugadores que migran a ligas de menor nivel para obtener la posibilidad de jugar profesionalmente, además esto les da la oportunidad de jugar competencias internacionales como el mundial y mostrarse para que equipos de mayor nivel o ligas más competitivas, como la europeas, la norteamericana o las mismas ligas asiáticas se interesen en ellos.

Que los Esports sean tan populares hoy en día se debe a una herramienta que los ha acompañado, las plataformas de streaming. La más popular en occidente, es Twitch, si bien existen otras no hay ninguna que atraiga tanta gente como esta, por ejemplo Ibai Llanos, posee el récord de personas viéndolo simultáneamente, 3.3 millones.<sup>12</sup> Cabe destacar que tanto China como Corea del sur tienen sus propias plataformas de streaming, como AfreecaTV, Bilibili, entre otras. Pero ¿Por qué son tan importantes las plataformas de streaming?, si bien no todo el contenido que se puede encontrar está relacionado a los Esports y no todas las personas que juegan videojuegos ven las competencias profesionales, el simple hecho de que existan comunidades tan grandes detrás de los videojuegos que también son Esports, como lo pueden ser League of Legends, hace que los mercados sean mucho más rentables para grandes empresas y de esta forma fomenta aún más el crecimiento de los Esports, por ejemplo para 2016 el mercado de los Esports llegó a generar más de 490 millones de euros globalmente<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> “Efe”, Ibai Llanos rompe récords de audiencia en Twitch con su 'Velada del Año 2', Elmostrador, 2022.

<sup>13</sup> Oscar Chiva-Bartoll, Marc Pallarès-Piquer, Emanuele Isidori, eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal, Calle libre, 2018, pág 71.

## Capítulo 2

### Los Esports en Corea del Sur

Si se quiere hablar de Esports, es imposible no mencionar a Corea del sur, este país se ha mantenido en la vanguardia desde la aparición de Starcraft hasta la actualidad con League of Legends (campeones mundiales en 6 de 11 mundiales). El país asiático se dividió posterior a la guerra de Corea en 1960. Corea del Sur, quedo golpeadísimo después del conflicto, como un país con grandes índices de pobreza, desde esta realidad la población coreana se forjo como sociedad trabajadora, competitiva y disciplinada<sup>14</sup>, este contexto es necesario para entender el éxito que han tenido los coreanos en los deportes electrónicos, ya que su cultura competitiva y la búsqueda de demostrar que son los mejores en lo que hacen les permite obtener grandes resultados. En la década de 1990, en la búsqueda de alternativas que sacaran al país de la crisis económica, Corea del Sur hizo una gran apuesta, el desarrollo de las telecomunicaciones, fue así como surgieron grandes empresas como SK Telecom, KT Telecom (actualmente KT Corporation), LG Corporation o Samsung Telecommunications, entre otras. Esta apuesta resulto muy favorable para el país asiático, en el mediano y largo plazo, ya que se generaron nuevas tecnologías, las cuales se vieron favorecidas por el la aparición del internet<sup>15</sup>, al cabo de algunos años -hasta la actualidad- algunas de estas compañías se mantienen en la vanguardia mundial en el desarrollo de productos tecnológicos como lo son, celulares, computadoras, laptops y diversos productos electrodomésticos.

A comienzos de los 2000 y debido a la gran popularidad de videojuegos como Starcraft, muchas empresas decidieron abrir lo que se conoce como Pc Bang, algo similar a un cibercafé o centros de gaming, estos se volvieron muy populares entre los jóvenes, en cierta medida gracias a la tardía incorporación de Nintendo y PlayStation al mercado surcoreano, además del gran resentimiento que existía en Corea hacia las cosas de origen japones debido a la colonización japonesa a principios del siglo XX. “Como dice Taylor (2012), “el crecimiento del sector de los PC Bangs se relaciona profundamente con el coste de los videojuegos en Corea del Sur”. Esto se debe, según Hunh (2018), a que “el sistema de las suscripciones online es bastante diferente al norteamericano y al europeo: mientras que en Occidente cada jugador individual compra su propia licencia y paga (en el caso que lo requiera) su suscripción mensual, en los PC Bangs surcoreanos esto no ocurre. En su modelo, cada cibercafé adquiere un nuevo fijo de licencias, así los usuarios no tienen que pagar las suscripciones de su bolsillo”.<sup>16</sup> Esta comparación que se realiza entre Occidente y Corea del Sur, nos permite

---

<sup>14</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 19.

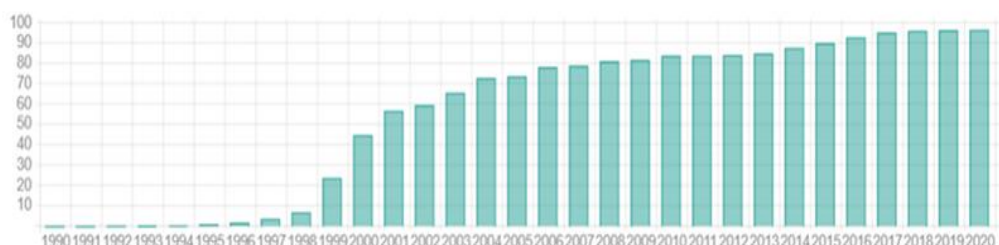
<sup>15</sup> Idem

<sup>16</sup> Idem

evidenciar que a pesar de que no toda la población tenía acceso a los videojuegos debido a los precios, la existencia de los PC Bangs equilibrio esta desigualdad que existía en el país coreano a finales de los 90 y principio de los 2000.

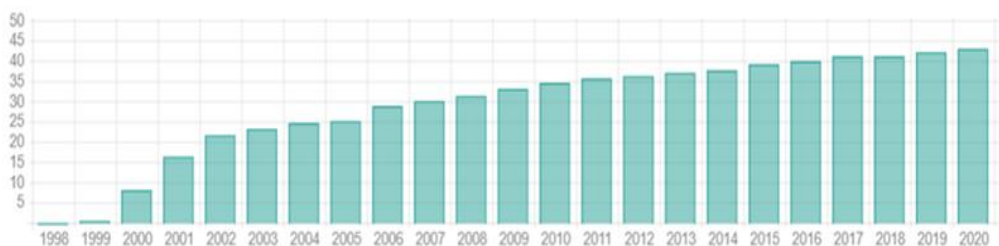
En los siguientes diagramas se muestra la evolución de las diversas conexiones telefónicas y de Internet como porcentaje de la población del país. Valores por encima del 100% significan que en promedio cada habitante tiene más de una conexión.

### Acceso a Internet en Corea del Sur de 1990 - 2020



### Internet de banda ancha en Corea del Sur 1998 - 2020

Corea del Sur va muy bien en la expansión de las conexiones a Internet de banda ancha. Alrededor del 97% de los habitantes tienen acceso a Internet. Alrededor del 43% tiene su propia conexión rápida a Internet, que es al menos más rápida que la antigua RDSI (más de 256 kBit/s). Aquí se han contabilizado todas las conexiones permanentes a través de DSL, cable o satélite, pero no las que se conectan a Internet a través de la radio móvil.



17

La importancia que adquirieron los Esports en Corea es tal, que para el año 2000, los jugadores profesionales ya eran reconocidos como “ciberatletas”, además en el mismo periodo el gobierno comenzó a interesarse aún más por el desarrollo de los Esports, por lo cual el Ministerio de Deporte, Cultura y turismo creo la KeSPA (Korea e-Sports Association), la cual se hace cargo de promover y regular el desarrollo de los Esports en el país asiático. Sumado a lo anterior y buscando beneficiar aún más el desarrollo de los Esports en 2004 el gobierno anuncio el Plan de Promoción de la Industria del Juego a largo plazo.<sup>18</sup> Esta plan se promulgaría en el año 2006 “Según Jin (2006), “en abril de 2006, el gobierno promulgó la conocida como Ley de Promoción, con la que pretendía proteger la industria del videojuego. Pero, en vez de censurarlo, el gobierno liberalizó el mercado del videojuego, lo que produjo el rápido crecimiento de la inversión extranjera”<sup>19</sup>. Incluso es tal el aporte de la KeSPA al ecosistema de los Esports

<sup>17</sup> Datos Mundial, Telecomunicaciones en Corea del Sur, 2020.

<sup>18</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 20.

<sup>19</sup> González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018, pág. 20.

que en 2014, en conjunto con Riot Games, realizaron cambios en las políticas centradas en el bienestar de los jugadores, la principal de esta fue incluir un salario mínimo para los jugadores profesionales de Esports, además regularizaron los contratos para que los jugadores tuvieran contratos estables por como mínimo un año, esto último se implementó desde el año 2016.<sup>20</sup>

Los grandes apoyos que realizó el gobierno incentivo a grandes empresas como Samsung, SK Telecom o KT Telecom a invertir dentro de la escena, llegando incluso a tener equipos propios, algunos actualmente vigentes como T1 (perteneciente a SK Telecom) o KT Rolster (perteneciente a KT Corporation). Estas grandes empresas en la actualidad son grandes casas deportivas que cuentan con distintos juegos además de League of Legends y diversas categorías, desde academias y profesionales. Actualmente ya no son solo empresas ligadas a la tecnología y las telecomunicaciones las que han invertido y comprado equipos en Corea del Sur, compañías como Kia o empresas alimenticias como Fredit Food o Nongshim han adquirido equipos en la LCK (League of Legends Champions Korea), la primera división coreana.

A pesar del gran desarrollo y el enorme prestigio obtenido por los Esports como una disciplina profesional tanto para jugadores como entrenadores, existe aún, una limitante entre las generaciones mayores, los estudios. Debido a que los jóvenes deben adoptar rutinas de entrenamiento y dedicar mucho tiempo a todo lo que conlleva volverse un profesional, generalmente solo terminan sus estudios escolares, en algunos casos incluso no terminan de estudiar. En parte también se debe a que la cultura coreana obliga a los jóvenes a ser competitivos y los mejores en sus estudios, por esto mismo las universidades coreanas comenzaron a reconocer los Esports como deporte entregándole oportunidades a jóvenes debido a su rendimiento en deportes electrónicos.

Uno de los temas más complejos que afecta a los deportistas y jóvenes coreanos - y a su población en general- son los altos niveles de estrés a los que están sometidos en su vida diaria y profesional, al ser una sociedad altamente competitiva y en una constante búsqueda de ser los mejores en todo lo que realicen. Para los jugadores profesionales, esto se vuelve una presión muy alta para ellos con lo que deben lidiar constantemente mientras compiten, lo cual muchas veces le ha generado trastornos o cuadros depresivos, principalmente a los jugadores profesional coreanos. Un caso destacado de esto es el de Lee-Jae-Wan, conocido como Wolf dentro del competitivo. Es un ex jugador coreano de League of Legends, quien en su carrera profesional fue dos veces campeón del mundo, cuatro veces campeón en Corea y dos veces campeón del Mid-Season invitational (Torneo de mitad de año en el que participan todos los campeones de

---

<sup>20</sup>Salvador Sto. Tomas Reyes, JR. Institutionalization of Esports as a sport in Korea. 2018, pág. 17.

la ligas profesionales de cada región), es decir un jugador que conoció la gloria y ganó todas las competencias importantes en las que participó, sin embargo los últimos años de su carrera disminuyó considerablemente su nivel, incluso decidió ir a la liga turca dejando Corea del Sur, tiempo después en una entrevista comentó que decidió retirarse en 2019 debido a que padecía hasta 4 trastornos mentales, depresión, trastorno de adaptación, trastorno de ansiedad y trastorno de pánico. Wolf luchó dos años con ellos pero llegó un punto en el que ya no era capaz de lidiar con ellas. Él tuvo conocimiento de esto desde 2017 e intentó continuar compitiendo en el más alto nivel sin embargo al final decidió priorizar su salud y terminó con su carrera, en sus palabras:

*«Creo que todo empezó en 2016. Cada vez que jugaba, ganase o perdiese, sentía la necesidad de vomitar. A finales de 2017 me alejé brevemente de la vida como profesional, aunque mi situación mejoró un poco, al volver los ataques de pánico eran realmente graves. Llegó el punto en que vomitaba y lloraba bajo el escritorio cada vez que dejaba de jugar. Y así estuve durante varios meses. Pensé que al ir el extranjero me iría mejor, pero tenía los mismos síntomas. Ahora que he vuelto he llegado a la conclusión de que no hay forma en la que pueda continuar. Tengo que cuidar de mi salud primero»<sup>21</sup>*

Las palabras de un ex campeón del mundo son un claro ejemplo de lo que puede provocar la presión sobre un jugador incluso en el más alto nivel y en los más grandes equipos está exento de enfermedades ligadas a la salud mental, es por eso actualmente los equipos buscan tener grupos de trabajo que cuenten con kinesiólogo para trabajar las lesiones, entre las más comunes tendinitis o síndrome del túnel carpiano y también contar un psicólogo para trabajar temas ligados a la ansiedad, al estrés u otras enfermedades que se puedan producir debido al estrés y la presión.

---

<sup>21</sup> Moisés Valderas, Wolf, la leyenda de SKT, anuncia su retirada por serios problemas de salud, esports Eldesmarque, 2019.

## Capítulo 3

### Latinoamérica y los Esports

Los Esports en Latinoamérica no son algo nuevo, si bien en los últimos años se han vuelto cada vez más populares y una industria mucho más grande que hace unos años, son un fenómeno que se viene gestando en la región hace ya más de una década, a diferencia de otras regiones el crecimiento para Latinoamérica ha sido mucho más complejo, Corea del Sur, China o Estados Unidos pueden fomentar el crecimiento de sus regiones ya que no solo tienen los recursos y la infraestructura para hacerlo, el mejor ejemplo es Corea del Sur con la creación de KeSPA o la velocidad con la que China se equiparó a Corea del Sur, también el caso de Europa, que al ser una región que funciona colectivamente en torno a los Esports, por ejemplo además de existir la LEC (League of Legends European Championship), que es la primera división europea de League of Legends, existe la European Masters, una competencia donde los mejores equipos de las ligas nacionales de Europa. A diferencia de lo que ocurre en Latinoamérica, donde las distancias y la geografía son una gran limitante entre los países, además de la falta de recursos e infraestructura en la gran mayoría de los países (exceptuando México, Chile y Argentina), además de esto no existen grandes planes de forma colectiva entre los países, si bien existen ligas y competencias profesionales en las que se realizan, como la LLA (Liga Latinoamericana de League of Legends) o la VCT Latam (Valorant Champions Tour Latinoamérica), la diferencia entre equipos que provengan de Argentina, Chile o México con el resto de los países suelen ser demasiado grandes tanto económicamente como en infraestructura, además de esto si bien Riot Games es el principal ente regulador en la región (refiriéndonos a las competencias de League of Legends), sin embargo no existen organizaciones gubernamentales que regulen el funcionamiento de los Esports en cada país, por ejemplo en Corea del Sur está regulado el sueldo mínimo de un jugador profesional, en Latinoamérica cada equipo es libre de pagarle el sueldo que consideren, además de pagarle de la manera que la organización estime conveniente. La falta de regulación ha permitido muchas irregularidades por parte de los equipos, uno de los casos más recientes, fue el de Supay en la LVP Chile, donde existieron irregularidades en los contratos, falta de compromiso por parte de la organización, no solo con sus jugadores, sino que también con staff administrativo, esto desencadenó en la desvinculación del equipo de la liga, y la posterior desaparición de este.<sup>22</sup>Situaciones como estas se han repetido incontables veces en la región, justamente por falta de regulación y legislación hace que como un trabajo para jugadores o entrenadores sea muy precario en el cual existe un miedo constante respecto a la situación laboral. Por otro lado también existen organizaciones que hacen bien las cosas en la región y se preocupan por entregar lo que deben entregar de la forma correcta para un profesional. Teniendo

---

<sup>22</sup> Vega Jorge, LVP: la desaparición de Supay Gaming, GodMode, 2022.

esto en cuenta, al estar hablando de un ecosistema en constante crecimiento, estamos hablando entonces de un mercado que cada vez entrega mas oferta laboral en distintas profesiones, ya que no solo hablamos de jugadores y entrenadores, también psicólogos, managers, creadores de contenido, kinesiólogos, community mangers entre otras profesiones que cada vez se han ido adentrando en los Esports, si bien en otras regiones este campo laboral es mas estable y seguro, a medida que se siga desarrollando la región se volverá mucho mas rentable laboralmente. Un claro ejemplo del crecimiento y el interés que se ha generado por los Esports en Latinoamérica es la creación de KRÜ Esports, el equipo fundado por el ex futbolista el “Kun Agüero”<sup>23</sup>, así como el “Kun” otras figuras ligadas al deporte han buscado fundar equipos de Esports, como Gerard Pique, Fabricio Oberto o Diego Schwartzman entre otros, es un claro ejemplo de como se han ido masificando los Esports en la región.

En una entrevista con Bastián Guzmán, conocido por su alias “Elmo” dentro de la escena de los Esports. Actualmente el es comentarista y host de la Liga de Honor Entel, la liga nacional de Chile, manejada por LVP (Liga de Videojuegos Profesional), pudimos conversar sobre el desarrollo de los Esports en Latinoamérica y su panorama actual, hablando sobre distintas aristas, dificultades y anécdotas en sus diez años de experiencia en esta industria. Elmo, quien comenzó por allá en 2012 como dj en los primeros eventos, como el GameShow Argentina en el año 2013. Para 2014 comenzó a trabajar en Riot Games, en los primeros pasos de la empresa en Latinoamérica con League of Legends, en lo que fue la Copa Latinoamérica, aunque trabajando principalmente detrás de cámaras, ya para 2016 Elmo, comenzó a trabajar como host y caster en la CLS (Copa Latinoamérica Sur), fue desde este año donde Elmo se volvió una de las figuras mas reconocidas dentro de la escena, formando parte también de las transmisiones de mundiales, all-stars y todo tipo de eventos internacionales de League of Legends.<sup>24</sup>

Con relación a lo laboral “Elmo” comento que *“agradezco ser uno de los primeros que ha podido vivir de esto, hoy en días son varios más pero ha costado bastante.”*<sup>25</sup>, En su experiencia trabajando desde 2012, ha visto como evolucionó el campo laboral ya que hace algunos años aun no se valoraban muchos de los roles ocupados laboralmente dentro de la escena, lo cual demuestra un claro ejemplo de como han evolucionado las oportunidades laboralmente, dentro de un ecosistema. Hablando un poco respecto a las obstáculos que el considera que se ha encontrado me comentó que personalmente para su trabajo es lograr un buen desenvolvimiento para expresarse frente al publico y lograr comentar sin tener problemas al hablar.

---

<sup>23</sup> Ayora Víctor, Kun Agüero crea su propio equipo de esports: KRÜ Esports, AS Chile, 2020.

<sup>24</sup> Entrevista a Bastián Guzmán “Elmo”

<sup>25</sup> Idem



Si considera que uno de los grande obstáculos que pueden existir en sus palabras *“Han existido también frenos de la familia y todo eso, por los sesgos que en pocas palabras existen también en los Esports”*<sup>26</sup>, esto es uno de los temas que se vio en la discusión sobre la sociedad coreana y de cómo abordó ese sesgo que existía por parte de las generaciones pasados hacia los jóvenes que buscaban ser jugadores profesionales, como comento “Elmo” en Latinoamérica debido a la poca seguridad que no solo en esos años, sino actualmente, te puede entregar la escena para algunos padres y madres, aun ven con miedo y recelo permitir que sus hijos o hijas se dediquen profesionalmente a competir, justamente en referencia a esto comenta *“Elmo” que “También quizás un poco el lado el pecar de ser inocente, agradezco que soy una de las personas que se mantiene hace tanto tiempo en la escena que no ha sufrido de estafas o problemas con empresas ni de pagos atrasados ni nada de eso”*<sup>27</sup>. En relación con lo mencionado previamente respecto a la irregularidad con algunas organizaciones, es algo que lamentablemente se ha normalizado mucho y es un miedo constante para quienes trabajan dentro de esta industria (me incluyo) el no saber si se cumplirán las condiciones del contrato firmado, muchas veces estos contrato son hasta conmemorativos y carecen de un peso legal por lo que es casi imposible lograr el cumplimiento de estos. Respecto a lo laboral una de las ultimas cosas que comento Elmo esta relacionado a la valoración del trabajo dentro de los Esports, *“Yo he pasado por situaciones donde me han dicho literal que mi trabajo es ir a calentar un asiento y pararme frente a un micrófono”*<sup>28</sup>, si bien en un comienzo es algo que sentía que le pasaban a llevar y que debía valorarse más, sin embargo con el tiempo ha aprendido a aceptar estos comentarios y dejarlos de lado por seguir dedicándose y enfocándose a su trabajo y desenvolverse de la mejor manera posible en lo que le tocaba hacer.

Preguntándole a “Elmo” respecto a su visión actual de los Esports en Latinoamérica, comento que *“Las cosas funcionan mucho como en tablas de gráficas y más aun cuando hablamos de esto de Esports de videojuegos que esta partiendo y todo, mucha gente tiende a estar guiándose por los momentos hype, y hasta que no lo ves en el plano general y no evalúas la posibilidad de que también exista un termino medio de que en algún momento las cosas que están yendo para arriba que se sentían y claramente se veían que iban para arriba, la evolución el impacto año 2013 hacia adelante hasta 2018 o 2019”*<sup>29</sup>. Quiere decir en parte que los Esports tuvieron un “boom” desde sus comienzos en Latinoamérica, pero que a la vez siente que hay muchas cosas que se han estancado en este crecimiento, sin embargo esto no le parece algo malo, le parece algo necesario ya que las cosas deben llegar a un punto medio para evolucionar y progresar, siente también que mucha gente tiene visiones muy catastróficas t no entiende que esto también es parte del progreso que deben tener los Esports en la

---

<sup>26</sup> Entrevista a Bastián Guzmán “Elmo”

<sup>27</sup> Idem

<sup>28</sup> Idem

<sup>29</sup> Idem

región, sin embargo comento *“No se siendo franco creo yo que el que sea tan catastrófica esta mentalidad en ocasiones perjudica también a la escena, si lo podemos ver desde un punto de vista que las cosas tienen que llegar a un punto medio, y ver y evaluar es ahora realmente el punto medio, quizás estamos yendo más debajo de ese punto término medio”*<sup>30</sup>, me comenta que siente que las cosas deben tener estar llegando a este punto medio y tal vez mas arriba, pero que como el desarrollo de los Esports no continuaron evolucionando a la velocidad que lo estaban haciendo en los años anteriores, las cosas pueden sentirse un poco mal, pero que bajo su punto de vista en el que la realidad no es la que la gente siente. Algo que si siente que nuestra región esta muy al debe, es alimentar nuestras raíces como región, no le entregamos como región sustento a colegios o universidades para desarrollar los Esports.

Le pregunte a Elmo, como sentía el cambio de la escena desde sus comienzos con la actualidad, me comento que *“si me preguntas a mí, como cual es la gran diferencia, va mas por ahí, por el tema de las marcas y eso, y por lado también como hemos evolucionado como players”*<sup>31</sup>, haciendo referencia las comunidades, los eventos y las competencias, sintiendo que son iguales, sin embargo en una mayor escala, principalmente debido a la aparición de nuevas marcas, mayor inversiones y mayor visibilidad. Dice que la emoción y la pasión que se siente se ha mantenido con el pasar de los años pero en magnitud mucho mayor y mas profesional, sin embargo para Elmo los Esports aun no han llegado a un punto máximo de visualización, haciendo referencia a la sociedad en general *“Siempre fuimos un nicho, siempre hemos sido un nicho, y mira lo que hemos logrado, y seguimos siendo un nicho, ósea seamos francos seguimos siendo un nicho, hemos crecido si, pero no nos comparamos a otros deportes”*<sup>32</sup>. Esto deja claro, que los Esports si bien tienen muy buenos números de visualización en la redes sociales o plataformas de streaming, aun no se han normalizado dentro de la sociedad latinoamericana como una actividad profesional y sin sesgos, a su vez también comento que los Esports son un fenómeno muy lejos de terminar, que probablemente nunca terminen, y se mantengan dentro de la sociedad y evolucionen con ella, que aunque Riot Games, la empresa más grande actualmente dentro de los Esports desapareciera de la región, estos seguirían vivos, inclusive que la misma gente que es parte de esto, mantendría vivos a los Esports.

preguntándole a “Elmo”, por las diferencias entre el desarrollo de los Esports en Latinoamérica con otras regiones, comento que *“yo creo que desde mi punto hay varios factores, dentro de los cuales entra claramente el cultural”*<sup>33</sup>, En primer lugar, hablando respecto a la cultura coreana, siente que los jóvenes coreanos no tienen muchas de las distracciones que puede tener un joven en Latinoamérica,

---

<sup>30</sup> Entrevista a Bastián Guzmán “Elmo”

<sup>31</sup> Idem

<sup>32</sup> Idem

<sup>33</sup> Idem

como pueden ser el alcohol o las drogas entre otras, sumado a la competitividad, lo estricto y restrictivo que es su sociedad permite que los jóvenes se enfoquen en ser los mejores, aunque muchas veces parezcan maquinas, estén bajo mucho estrés y presión. En segundo lugar, refiriendo a los europeos, habla de esta mentalidad de superioridad que tienen los europeos *“son los primeros, son lo que poblaron el mundo en pocas palabras, hay una mentalidad muy distinta, yo ni siquiera puedo pensar como son sus clases de historia, yo no lo puedo entender, como será explicar la historia de toda España”*<sup>34</sup>, Siente que los europeos a la hora de competir, también buscan ser los mejores, en parte para el se debe a esta historia con la que cargan, aunque esa esta sensación de superioridad también les pesa y genera presión, en esta constante lucha de esta a la par de otras regiones como China o Corea. Siente que Latinoamérica, en términos de Esports, es una región poco valorada, en la que incluso los mismos latinos se tiran hacia abajo, también existen los choques de la xenofobia que existen históricamente desde antes que se crearan los Esports, el cual se ha continuado repitiendo. También habla de esta sensación de que afuera de Latinoamérica todo se ve como si fuera México y no como muchos países distintos. También comento sobre las dificultades económicas que se pueden tener en Latinoamérica, debido al internet o capacidad de tener los recursos para competir correctamente.

En el final de la entrevista Elmo me comento sobre el futuro de los Esports *“yo ahora lo veo como que estamos en una fase media, pero no lo puedo corroborar como te dije antes, se siente como una fase media, me encantaría poder decirte que sí, se siente porque como que subimos, nos estancamos un poquitito”*.<sup>35</sup> Para Elmo, los Esports van a continuar creciendo, pero no esta seguro si en algún momento, tendrán algún tipo de declive, sin embargo como mencionó previamente, cree que los Esports no van a terminar y es algo que ya está impactado cada vez mas en las nuevas generaciones y que poco a poco los familiares y personas cercanas a jugadores se han ido interiorizando con este nuevo mundo.

---

<sup>34</sup> Entrevista a Bastián Guzmán “Elmo”

<sup>35</sup> Idem

## Conclusiones

Primero que nada, hay que recordar que los Esports como tal, son un fenómeno bastante joven, como máximo cuentan con dos décadas de edad, y esto podría decirse en regiones primer mundistas como Corea del sur, China, Europa o Estados Unidos, regiones como Latinoamérica, Asia menor u Oceanía tardaron varios años más en insertarse en esto, incluso en la actualidad tenemos regiones que aun no son parte de los Esports o están recién buscando como dar sus primeros pasos, como África o Medio Oriente, sin embargo considerando el ritmo al que avanza la globalización actual, es cuestión de tiempo para que los Esports se vuelvan un fenómeno en todas las regiones del mundo. Como se dijo los Esports como mercado es algo bastante joven, sin embargo la velocidad a la que se han desarrollado ha permitido que se popularice de una forma masiva, esto le facilita a las empresas y marcas encontrar un mercado novedoso y rentable en el cual invertir, así mismo encontramos clubes deportivos que buscan ampliar sus ramas competitivas volviéndose parte de las competencias profesionales, como casos más cercanos tenemos a Universidad Católica y Santiago Wanderers en Chile o Boca Juniors y River Plate en Argentina, por nombrar algunos ejemplos.

En base al primer capítulo, me parece correcto decir que los Esports fueron un fenómeno que evolucionó de una forma que nadie pudo prever, en parte gracias a la digitalización y el proceso de globalización, si bien las diferencias entre regiones de primer mundo con el resto son muy marcadas y claras, es innegable que estamos frente a un fenómeno global, que como menciono “elmo” los Esports son para siempre, esto queda en evidencia en los grandes eventos como el mundial de League of Legends, con números de visualización superiores a deportes tradicionales, a lo que además se añade los nombres de grandes marcas y empresas que cada vez son más activas en sus inversiones en los Esports. Sin lugar a duda lo que hizo Blizzard con Starcraft abrió las puertas de este nuevo mundo, a pesar de que hoy sea un título casi olvidado y Blizzard sea una compañía que atraviesa una crisis hace algunos años, quien sabe cuantos años más hubieran pasado para que otra compañía u otro título generaran este fenómeno, así mismo, se debe dar importancia a Riot Games y League of Legends, que no solo llegaron a transformarse en el videojuego y el deporte electrónico más popular hasta la actualidad, instauraron un modelo el cual le demostró a países como Corea del Sur lo importante que estos podían llegar a ser.

Respecto al segundo capítulo, es válido decir que Corea del Sur, puede ser considerada como la cuna de los Esports, si bien los títulos más importantes son de origen norteamericano, la eficacia con la que el país asiático desarrollo los Esports, volviéndolos una actividad profesional, regulada y rentable tanto para las empresas como para quienes forman parte del ecosistema, es algo que probablemente hasta la fecha ningún país en el mundo ha logrado igualar, la

capacidad de Corea del Sur de institucionalizar los Esports como cualquier otro deporte tradicional es simplemente la capacidad que tuvieron de identificar una oportunidad de ser los pioneros en algo en lo que tal vez en otras regiones que tenían mayores recursos que los surcoreanos en los 90 y los primeros años de los 2000 no tuvieron la capacidad o simplemente quisieron tomar el riesgo, independiente de la razón por lo que sea, hoy Corea del Sur, es la vanguardia de los Esports, obviamente se debe tener en cuenta lo que aporta la cultura coreana a esto, la competitividad y el constante deseo de ser los mejores en lo que hagan favorece el desarrollo de esto, sin embargo se puede dejar de mencionar casos como el de Wolf, ya que no es un caso aislado, fue solo un ejemplo de lo que esta constante competitividad y poca preocupación por la salud mental pueden provocar incluso en un bicampeón del mundo

En conclusión final, respecto al tercer capítulo y considerando mis propias experiencias trabajando en esta región, Latinoamérica es una región con mucho potencial, sin embargo las grandes distancias y diferencias geográficas, sumadas a lo distintos que son cada país uno del otro imposibilitan un avance de manera colectiva. Es que cada país comience a legislar no solo el funcionamiento de los Esports, sino que también considere a todas las personas que trabajan dentro de este ecosistema como sujetos que forman parte del mundo laboral, y haga cumplir los derechos laborales, con sueldos mínimos, contratos con validez legal, seguros de salud entre muchas otras cosas que no existen para la gente que se dedica a competir dentro de los Esports o trabaja dentro de la parte administrativa de las organizaciones. Mientras no exista regulación, seguirán ocurriendo situaciones como las que se dieron con Supay. También es bastante claro que para “Elmo” esta región ha tenido enormes cambios desde sus comienzos y probablemente los siga teniendo aunque se puede entender de sus palabras que los Esports ya son más que simple fenómeno, son algo que ya se encuentra instalado en la sociedad como cualquier otro deporte tradicional, destacando que las comunidades no han perdido la esencia con la que dieron origen a los Esports en Latinoamérica.

## Glosario

1. **FPS (First Person Shooter):** Genero de videojuegos que se centra en el combate con armas de fuego u otro tipo, experimentando la perspectiva en primera persona. Destacan títulos como Counter Strike, Valorant o Call of Duty.
2. **RTS (Real Time Strategy):** Genero de videojuegos que consiste en controlar un ejército civilización (dependiendo del juego), el cual el jugador deberá utilizar para vencer al rival, este género también incorpora un poco de economía, ya que se deben administrar los recursos disponibles para mejorar o incrementar las fuerzas. Destacan títulos como, Starcraft 1 y 2, Warcraft 3 o Age of Empires
3. **MOBA (Multiplayer online battle arena):** Genero de videojuegos en el cual el jugador controla a un personaje con habilidades únicas, el mapa se divide en tres carriles donde equipos de entre 3 a 5 jugadores (dependiendo del juego) deberán destruir las estructuras del equipo rival. Destacan titulus como, League of Legends, Dota 2, Heroes of Storm o Smite.
4. **Streaming:** Son transmisiones en vivo las cuales se realizan a través de plataformas online (como Twitch) donde el streamer puede interactuar con sus espectadores mediante el chat, hace algunos años eran principalmente de juegos, pero actualmente existen streamings de todo tipo de contenido.
5. **Streamer:** Usuario que transmite en vivo a través de plataformas de streaming, pueden generar contenido de videojuegos, cocina, deportes, entrevistas, conversaciones, actualmente muchos deportistas retirados se han dedicado a este tipo actividades, el caso mas conocido es de Sergio “Kun” Agüero, ex futbolista argentino.
6. **PC Bang:** Son cibercafés surcoreanos especializados en videojuegos, estos surgieron en la década de los 90 y se masificaron a comienzos de los 2000, estos permiten que jóvenes coreanos quienes no tenían la capacidad de tener una computadora en sus casas pudieran tener acceso a internet y a videojuegos en una época en la Corea del Sur aun no era un país primer mundista.
7. **KeSPA (Korea Esports Asossiation):** Es una institución gubernamental creada por el ministerio de Deporte, Cultura y Turismo de Corea del Sur, para legislar y fomentar el desarrollo de los Esports en el país asiático.
8. **MSI (Mid-Season-Invitational):** Es un evento internacional de League of Legends organizado por Riot Games, en el cual se enfrentan los campeones de cada región en un torneo, las regiones que participan son: Corea del Sur. China, Europa, Norte América, Latinoamérica, Japón, Turquía, El Sudeste Asiático. Oceanía, Brasil y Vietnam.

- 9. Blizzard Entretenimient:** Es una empresa norteamericana dedicada al desarrollo y distribución de videojuegos, actualmente fue comprada por Activision (otra compañía de videojuegos), es reconocida por ser de las primeras empresas en impulsar los Esports como una competencia profesional, entre sus títulos mas destacados están, Starcraft, Warcraft, World of Warcraft, Diablo, Overwatch etc.
- 10. Riot Games:** Empresa norteamericana fundada en 2006 para desarrollar League of Legends, actualmente son la compañía a nivel internacional mas importante en lo relacionado a los Esports, desde el lanzamiento de League of Legends tardaron 10 años en lanzar su segundo título, Valorant, el cual no tardo en posicionarse como uno de los videojuegos FPS más importantes actualmente, también se encuentran desarrollando diversos proyectos de nuevos videojuegos, además de en 2021, haber lanzado Arcane, una serie animada basada en algunas historias de League of Legends, la cual fue un gran éxito.
- 11. Caster:** Es el nombre que se le da a los comentarista en las competencias de Esports, estos se pueden dividirse en: primer lugar el, Play by play caster, quien narra en tiempo real lo que está ocurriendo. En segundo lugar, Color caster, quien acompaña al Play by play en la narración, con comentarios mas técnicos. Por último, Emotional caster, suele acompañar la narración del primero para entregarle más emoción a las jugadas.
- 12. Host:** Es quien se encarga de manejar la transmisión en vivo en cámara, dirige la discusión de casters y analistas, además de ser la persona encargada de abrir y cerrar la transmisión.

## Bibliografía

- González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Universidad de Sevilla, 2018.
- Gotorra Robert, Jordan Víctor, El patrocinio de los Esports, 2017.
- TUDN, League of Legends supera en espectadores a grandes eventos deportivos, 2017. Disponible en : <https://www.tudn.com/mas-deportes/league-of-legends-supera-en-espectadores-a-grandes-eventos-deportivos>
- Diaz Carlos, Movistar Esports, La final de Worlds 2021 tuvo un pico de 73 millones de espectadores, 2021. Disponible en: [https://esports.as.com/league-of-legends/final-Worlds-pico-millones-espectadores\\_0\\_1522047787.html](https://esports.as.com/league-of-legends/final-Worlds-pico-millones-espectadores_0_1522047787.html)
- Datos Mundial, Telecomunicaciones en Corea del Sur, 2020. Disponible en: <https://www.datosmundial.com/asia/corea-del-sur/telecomunicacion.php>
- Cambridge, Cambridge Dictionary, Esports definition. Disponible en: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/e-sports>
- Millenium, LoL: ¿Cuántos jugadores activos hay en 2022? El gran estado de forma del MOBA después de 13 años, disponible en: <https://www.millenium.gg/noticias/49994.html#:~:text=Teniendo%20en%20cuenta%20los%20datos,jugaron%20regularmente%20durante%20este%20per%20C3%ADodo>
- Julián Barrera Gómez, Alejandro Álvarez Restrepo, Esports: los videojuegos como deporte emergente, Universidad de Antioquia, 2018.
- Alejo García-Naveira Vaamonde, Martín Jiménez Toribio, Borja Teruel Molero, Alejandro Suárez, Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y Esports: una revisión, Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 2018.
- Antonio Bascón-Seda, Gonzalo Ramírez-Macías, Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional?, Universidad de Sevilla, 2021.
- Salvador STO. Tomas Reyes, JR, . Institutionalization of Esports as a sport in Korea. 2018



- Josué Camargo Vanegas, Guillermo Valencia Ochoa, Javier Cárdenas Gutiérrez, *Scientometric Analysis of Research on eSports from 2007 to 2017*, Universidad Francisco Paula de Santander, 2018.
- Juan David Moreno, *Análisis de marca de League of Legends y sus estrategias de marketing como Esports y videojuego*, Fundación Universitaria Panamericana, 2020.
- Moisés Valderas, *Wolf, la leyenda de SKT, anuncia su retirada por serios problemas de salud*, esports Eldesmarque, 2019, Disponible en: <https://esports.eldesmarque.com/league-of-legends/wolf-la-leyenda-skt-t1-anuncia-retirada-del-league-of-legends-80113>
- “Efe”, *Ibai Llanos rompe récords de audiencia en Twitch con su 'Velada del Año 2'*, Elmostrador, 2022. Disponible en: <https://www.elmostrador.cl/dia/2022/06/26/ibai-llanos-rompe-records-de-audiencia-en-twitch-con-su-velada-del-ano-2/>
- Oscar Chiva-Bartoll, Marc Pallarès-Piquer, Emanuele Isidori, *eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal*, Calle libre, 2018.
- Vega Jorge, *LVP: la desaparición de Supay Gaming*, GodMode, 2022. Disponible: <https://god-mode.gg/2022/02/08/lvp-la-desaparicion-de-supay-gaming/>
- Ayora Víctor, *Kun Agüero crea su propio equipo de esports: KRÜ Esports*, AS Chile, 2020. Disponible en: [https://esports.as.com/industria/kun-aguero-equipo-esports-kru\\_0\\_1401459842.html](https://esports.as.com/industria/kun-aguero-equipo-esports-kru_0_1401459842.html)
- Entrevista a Bastián Guzmán “Elmo”, 10 de noviembre de 2022.