

VIDEOJUEGOS COMO DEPORTE CERTIFICADO Y LA COMPETICIÓN DENTRO DE LA ESPORTS

Henry Rusinque Cendales



COLEGIO
SAN JOSÉ

Monografía 2020 - 2021

**Videojuegos como deporte certificado y la competición dentro de la
eSports**

Henry Rusinque Cendales

Colegio San José

Duodécimo

Camilo Cardozo

15 de marzo de 2021

Agradecimientos

Esta monografía no hubiera sido posible sin el apoyo de mi familia, en especial mis padres, mi madre Luz Angela Cendales y mi padre Marcelo Sabogal, los cuales me han hecho seguir adelante por el buen camino de Dios y siguiendo los pasos que quiero para mi futuro con amor y paciencia, a lo largo de mi vida me han mostrado lo que es bueno y lo que es malo todo con el fin de ser un mejor hombre cada día, los amo con todo mi corazón y aunque no lo demuestre ustedes son todo para mí, de la misma forma agradezco a mis amigos en especial a Jeff Jay y a Javier Parra por ser un apoyo en esta etapa de mi vida tan importante y estar siempre presentes en las buenas y en las malas. Esta tesis de grado recibió una ayuda bastante importante por parte de mi asesor Camilo Cardozo, para que su redacción, orden y organización sea la mejor, por lo que agradezco su paciencia y colaboración a lo largo de este proceso. Agradezco a todos mis profesores que acompañaron mi etapa en este último curso, me llevo un buen recuerdo de este colegio por cómo me recibió en tan poco tiempo que estuve y por el apoyo que recibí en los pasos de mi vida. La vida me ha enseñado muchas cosas y mostrado la verdad sobre mucha gente, pero al final lo único que tengo asegurado es que mi familia siempre va a estar ahí pase lo que pase y sin importar la situación en la que yo me encuentre. Por último quiero agradecerme a mi mismo por la perseverancia que tuve y la dedicación a todo lo que realizaba, sin mi nada hubiera sido posible y no tendría las ganas de superarme cada día mas y que gracias a Dios he podido salir adelante en todo lo que me planteo, le agradezco a él por los beneficios que me dio en esta vida y por ofrecer me una familia tan perfecta.

Resumen

Esta monografía de grado tiene un enfoque hacia los videojuegos como una tecnología revolucionaria capaz de brindar la información necesaria para dar una comprensión al lector sobre este ámbito del mundo digital. De la misma forma se plantea una teoría que gira en torno a los beneficios de ser partícipe del mundo de los videojuegos y de demostrar a aquellos desinformados lo que el jugar videojuegos puede aportar positivamente al desarrollo de la persona y del mundo. El análisis usado en esta investigación fue hecho con el fin de brindar información al marco metodológico y al análisis de resultados para llegar a una conclusión basada en la opinión de un público variado que ronda entre las edades de 12-60 años, para así lograr tener un argumento que respalde todas las teorías e ideas que se van a explicar en el marco teórico, de este modo los resultados adquiridos fueron examinados a profundidad para conseguir que cada detalle que se planteó desde la introducción de esta investigación la cual tiene como fin tenía el sencillo fin de dar a conocer el tema y poder dejar una marca en el pensamiento acerca de las nuevas tecnologías y las futuras revoluciones del deporte.

Palabras clave

-eSports	-Juego	-Análisis
-Videojuegos	-Teoría	-Popularidad
-Mundo digital	-Opinión	-Audiencia
-Tecnología	-Recurso	-Futuro
-Competición	-Capacidades	
-Educación	-Impacto	
-Conocimiento	-Social	
-Habilidades	-Investigación	

Abstract

This degree monograph focuses on videogames as a revolutionary technology capable of providing the information necessary to give the reader an understanding of this area of the digital world. In the same way, a theory is proposed that revolves around the benefits of being a participant in the world of video games and of demonstrating to those who are uninformed what playing video games can positively contribute to the development of the person and the world. The analysis used in this research was done in order to provide information to the methodological framework and the analysis of results to reach a conclusion based on the opinion of a varied public that is between the ages of 12-60 years, in order to achieve an argument that supports all the theories and ideas that are going to be explained in the theoretical framework, in this way the results obtained were examined in depth to ensure that every detail that was raised since the introduction of this research which aims to have the simple purpose of publicizing the subject and being able to leave a mark on thinking about new technologies and future revolutions in sport.

Keywords

-eSports	-Game	-Analysis
-Video games	-Theory	-Popularity
-Digital World	-Opinion	-Audience
-Technology	-Resource	-Future
-Competition	-Capabilities	
-Education	-Impact	
-Knowledge	-Social	
-Skills	-Investigation	

Tabla de contenido

Agradecimientos	1
Resumen	2
Palabras clave	2
Abstract	3
Keywords	3
Introducción	5
Justificación	6
1 Objetivos	7
1.1 Objetivo general	7
1.2 Objetivos específicos	7
2 Planteamiento del problema	8
2.1 Pregunta problema	9
3 Antecedentes	10
4 Marco teórico	12
5 Marco Metodológico	18
6 Análisis de resultados	20
7 Conclusiones	28
8 Referencias bibliográficas	31
9 Anexos	34

Introducción

Esta monografía de grado va a tratar el tema de los videojuegos como referente importante y deporte profesional, cuya motivación es el mostrar la gran cantidad de habilidades requeridas por parte de los video jugadores y la importancia de los Esports en el contexto de las competencias deportivas. Asimismo, es importante dar a conocer desde el punto de vista de los gamers y los desarrolladores sobre las críticas frecuentes hacia los videojuegos y su alcance como elemento de control de masas infravalorado, además mostrar los beneficios que trae el jugar videojuegos y dedicarse a ellos como profesión.

Como es evidente, la tecnología ha evolucionado de forma significativa en las últimas décadas y se relaciona, ya sea de manera positiva o negativa en nosotros, como en el caso de los videojuegos, una revolución de la nueva era, la cual ha formado nuevos mundos virtuales atrayendo a millones de usuarios dispuestos a invertir su tiempo y dinero en estos, Al ser este un estilo de vida en la cotidianidad de muchos, grandes organizaciones han creado competiciones con capital de por medio que motiva a los usuarios a participar, reuniendo mucho talento y habilidades únicas que les dan un alto nivel en cualquiera de los videojuegos que se estén usando. Es importante recalcar los diferentes tipos de jugabilidad que existen, ya sea desde estrategias, hasta memoria, concentración o trabajo en equipo. Para dar una idea, podemos obtener un ejemplo claro en un deporte como el fútbol, donde hay jugadores con diferentes habilidades; ya sea velocidad, fuerza o técnica, lo mismo ocurre en los videojuegos, hay jugadores con habilidades de agilidad en los dedos para hacer actividades con mayor precisión y esto le brinda ventaja a otros jugadores para ciertos juegos, otro ejemplo es el de la agilidad mental, esto incluye reacciones que hacen que un juego en equipo sea más favorable al equipo aliado.

Justificación

La investigación acerca de este fenómeno tecnológico fue desarrollada debido al interés personal del autor, lo cual incluye un conocimiento básico que se tenía antes de realizarla, esto enlazado a lo que se quiere lograr que es principalmente la motivación personal de dar otro aspecto de los videojuegos. De igual manera, otra razón fue mostrar los eSports como un deporte, que, como cualquier otro, requiere de dedicación y entrenamiento. También se propone investigar la evolución de esta profesión y deporte digital para en un futuro llegar a más personas y que esta monografía sirva como justificación y argumentación para refutar ideas contrarias, que puedan aparecer a lo largo del tiempo. No obstante es de suma importancia detallar el pensamiento del autor, quien avala a los videojuegos como un gran impacto a nivel mundial sustentándose en y que países ya desarrollados como Estados Unidos, Alemania, Corea e Inglaterra ya están implementando ligas competitivas con premios masivos en términos monetarios, esto para dar pequeñas evidencias ya vigentes y enlazarlas con las que se van a plantear a partir de esta en la monografía.

1. Objetivos

1.1 Objetivo general

Demostrar a través de un análisis, las habilidades requeridas en los jugadores junto a la importancia de la competitividad que los videojuegos generan y las consecuencias positivas que pueden traer a corto y largo plazo.

1.2 Objetivos específicos

1. Definir las características que hacen que un videojuego pueda ser considerado un deporte.
2. Categorizar los videojuegos dentro de sus ligas respectivas ya sean de: estrategia, pelea, rol, juego en equipo, deportivo, etc... y explicarlos con sus características.
3. Conocer la mirada de competidores de E-sports sobre la profesionalización de su deporte y lo que tienen que decir acerca de esta.
4. Establecer los criterios que permiten que los E-sports sean considerados actividades profesionales desde el punto de vista de la sociedad actual.

2 Planteamiento del problema

En nuestra sociedad se cree que no se requiere de mucha habilidad para ser un competidor de videojuegos, bajo el estereotipo de ser un adolescente antisocial, sin empleo o sin futuro garantizado, lo cual hace que la sociedad tengan una imagen negativa de estos, cuando de hecho tienen mucho que mostrar a partir de las habilidades desarrolladas en sus entrenamientos, las cuales hacen que se destaquen en las competiciones.

Sabemos que detrás de un videojuego hay mucho trabajo de desarrolladores, diseñadores, músicos, productores, actores, directores y muchos más, pero hay una labor que las compañías de hoy están implementando en la creación de sus videojuegos para analizar el comportamiento y lo que le genera a los video-jugadores competir en torneos masivos. Es aquí donde tiene lugar la psicología de la competición, que ha sido estudiada en los últimos años, con el fin de comprender lo que pasa en la cabeza del jugador al momento de empezar una partida o de llevar varias horas jugando. Los análisis psicológicos han mostrado evidencias negativas de lo que ocurre con los jugadores, desde bloqueo social hasta adicción severa. Estas son las teorías más comúnmente encontradas cuando se habla de un gamer, por lo que le da a los videojuegos una mala imagen la cual afecta a su público y participantes, pero al ser esto un problema que ha evolucionado en los últimos 10 años, se han tomado medidas respondiendo las críticas con estudios psicológicos que le dan a los videojuegos bastantes ventajas, entre las que se destaca un incremento en la capacidad mental, en ciertos aspectos como memoria, pensamiento creativo y la comunicación con buen manejo de vocabulario, e incluso como forma de manejo de ciertos problemas mentales y coordinativos como lo es la dislexia y la ansiedad.

2.1 Pregunta problema

¿Qué habilidades específicas definen a los jugadores de videojuegos de alta competencia y cómo se desarrollan estos dentro de la competición?

3 Antecedentes

La investigación realizada por NewZoo (Industria consultora de mercado) en cabeza de Rodrigo Riquelme, en el año 2020, muestra que los videojuegos han sido materia principal para ingreso de capital en ciertos países y gracias a ciertos juegos, el dato dado por esta gran industria de NewZoo fue de una capital de 1.100 millones de dólares generada por los videojuegos donde el 82% de ingresos fueron gracias a derechos de transmisión en medios, publicidad y patrocinios. Con esta información se puede definir que los videojuegos generan un movimiento de dinero muy amplio el cual beneficia a las compañías que tienen el manejo de esta industria y da una relación al tema en cuanto al poder que tienen estos deportes electrónicos.

Los Gobiernos Estadounidenses y Alemán en el año 2018 con respaldo del comité olímpico coreano se realizaron la pregunta ¿Son los videojuegos un deporte? donde han notado la alta influencia que tienen los videojuegos, categorizando ciertos juegos como deporte y sus competidores como atletas de alta competición, lo cual permite comprender sobre cómo los videojugadores tienen ciertas características de esfuerzo físico y ante todo mental como lo es en el ajedrez y el poker que son actualmente deportes reconocidos por el comité olímpico como deporte.

En un artículo de Verónica Caicedo escrito en el año 2017 titulado los eSports como los juegos de la nueva generación podemos observar que, una opinión popular sobre cómo los videojuegos empiezan a causar impacto, la autora, menciona cómo, ahora los equipos de eSports se están empezando a poner a nivel de otros equipos de otros deportes como lo son el Valencia de España en fútbol a comparación con el equipo competitivo G2 de League of Legends, esto basado en ingresos, entrenamientos y nómina. La información sirve para respaldar

más la idea sobre el futuro de los eSports ya que son más que un juego para niños.

Con lo anteriormente mencionado se define que, aunque los eSports aún no son considerados oficialmente un deporte, gracias a varias fuentes que encontramos sobre estos, se puede evidenciar que su futuro está garantizado en el campo deportivo, así como su éxito a nivel global dada su popularidad, ingresos y requerimientos físicos y mentales.

4 Marco teórico

El marco teórico que sustenta esta investigación proporciona una idea más clara acerca del tema abordado donde se encontrarán los conceptos básicos, complementarios y específicos.

PlayStation, Xbox y PC (Steam, Origin) , son los principales métodos de juego en la competición de videojuegos, estos son los que a lo largo de los años han dado la posibilidad y cercanía de los usuarios a adentrarse en un mundo virtual donde pueden explotar sus conocimientos y habilidades, aparte de brindar esto también han dado diferentes juegos, que, pese a no ser de competencia han brindado conocimiento del mundo real, como lo es Tomb Raider, un claro ejemplo al ser considerado un método de estudio para la arqueología. Según varias fuentes que tratan el tema de los videojuegos, estos pueden brindar conocimientos básicos para despertar y cultivar el intelecto de matemáticas, geografía e historia.

En cuanto a la competición, los juegos se han dado a conocer debido a sus participantes, ya que la mayoría de ellos son streamers famosos, los cuales se encargan de mostrar en videos en vivo sus competencias y cómo llegan a la profesionalización de este deporte digital, lo cual trae consigo una publicidad masiva en el mundo electrónico. Se podría decir que aparte de brindar información sobre los videojuegos, los streamers también permiten un control de masas muy eficaz desde la comodidad de un computador.

En varias potencias mundiales y países con un desarrollo muy alto, se ha evidenciado cómo los videojuegos han tenido un impacto notable, como en Corea del Sur, uno de los países en hacer de los eSports una industria representativa de su país, comenzando desde sus primeras competencias realizadas en videojuegos como Starcraft (Juego revolucionario de estrategia en equipo), Overwatch y league

of legends. Como toda gran industria es claro que tiene que ser regulada por alguna asociación, en este caso hablamos de la Korea e-Sports Association (KESPA), fundada en el año 2000 y aprobada por los ministerios de cultura, deporte y turismo del país con el fin de promover los deportes electrónicos, es por esto que también cuenta con una directa afiliación con el comité olímpico de corea y la federación internacional de los esports.

Los eventos realizados por la KESPA en afiliación con plataformas de juego e industrias encargadas de estos mismos, son masivas y suelen conseguir una alta tasa de espectadores, como en el campeonato mundial de league of legends que tuvo lugar en el 2018. Siendo Seúl, capital de Corea la principal sede junto a Busan y Gwangju donde fueron testigos 99.6 millones de espectadores en línea y fue transmitido por todo el mundo en 19 idiomas diferentes y en 30 plataformas de streaming distintas.

Para Corea e-Sport Association (KESPA) solo una decena entre miles de juegos electrónicos son competitivos y cumplen los siguientes requisitos:

1. Enfrentamiento directo entre dos o más participantes
2. Igualdad de condiciones entre jugadores para asegurar que la victoria sea a base de sus habilidades
3. Cuenta con popularidad y competitividad la cual contenga miles de personas jugando y medios de comunicación que se encargan de la transmisión de estos
4. Debe promover el afán de superación para hacerlo más competitivo cada año (K-Magazine, 2019)

En 2024 los deportes electrónicos tendrán su primera aparición en los juegos olímpicos asiáticos los cuales son realizados cada 4 años. Entre los 6 videojuegos elegidos para ser categoría dentro de los Asian games, encontramos videojuegos como Starcraft y Tencent. Estos fueron incluidos gracias a su gran impacto mundial, para atraer más espectadores, debido a que es un negocio que traería gran capital según Goldman Sach (Grupo de banca inversión) con cifras que superan los 500 millones de dólares, asegurando un crecimiento anual del 22% a partir del 2016 hasta la fecha. (Palazuelos, Felix, 2018)

No todos los videojuegos son aptos para su competición debido a su jugabilidad o porque no incluyen todos los aspectos requeridos, de hecho hay categorías para cada uno de ellos, los principales y más conocidos hasta la actualidad son:

- League of Legends.
- Counter Strike: Global Offensive.
- DOTA 2.
- Hearthstone.
- Overwatch.
- Clash Royale.
- Rocket League.

Estos reúnen conocimientos propios del juego para poder entenderlo y así mismo poder adquirir habilidades como la estrategia, que permite darle sentido al juego y buscar la victoria de manera inteligente, la memoria y el estudio del equipo rival, ya que al implementarla se logra una ventaja clara en el juego y habilidad en el movimiento individual o en equipo. Todos estos juegos mencionados vienen siendo de diferentes tipos y estos son solo los más reconocidos, pero eso no quita

mérito a los otros de ser de un nivel de competitividad alto y que logre en el público emoción y dedicación a ellos. (Movistar eSports, 2018)

Más allá del marketing y el manejo de masas, cada vez son más las instituciones educativas públicas y privadas que brindan formación relacionada con los deportes electrónicos y lo que hay dentro de ellos como profesión. Entre ellos, el máster en Gestión de eSports de la Universidad Internacional de Valencia, el de eSports Manager & Marketing Management de IEBS Business School o el máster en Comunicación de eSports y Videojuegos de Unidad Editorial.

Teoría del juego como recurso educativo

Sin importar sus contenidos, un videojuego consiste de un sistema de desafíos, para vencerlos, el jugador necesita entender el sistema y trabajar dentro de su misma estructura para alcanzar los objetivos planteados. El papel de los videojuegos en la educación ha sido más explorado en niveles básicos, pero en términos de educación superior hay poca evidencia empírica que respalde la efectividad de los videojuegos como herramienta educativa. Hay indicios para pensar que los videojuegos pueden ser un buen recurso para la innovación educativa universitaria, aún si carecemos de estudios que confirmen al 100% su efectividad, sigue siendo una propuesta interesante y útil de explorar.

“Lo importante dentro de la gamificación a base de videojuegos es que el alumno aprenda, para ello el docente debe plantearse, como primer paso, qué es lo que quiere enseñar y ahí es donde se busca un videojuego que sirva para motivar el aprendizaje”. (Carlos y Vanessa, 2016)

Teoría de la habilidad dentro del campo de la competición

“Dedicar horas, días, semanas y meses a algunos videojuegos no significa una pérdida de tiempo, por el contrario, el desarrollo de estas habilidades puede suponer una ventaja en el trabajo”. (Dinero en Imagen, 2014)

Las habilidades que se pueden desarrollar al jugar videojuegos son bastantes y el propósito de ellas sirve a futuro no solo en la misma competencia si no que puede dejar en aquellos videojugadores diferentes herramientas mentales y coordinativas que les den un tipo de ventaja en otros trabajos que se desarrollen en el campo del internet, lo que un jugador puede desarrollar a la hora de enfocarse en los videojuegos es:

- Entendimiento interpersonal
- Trabajo en equipo
- Empatía
- Empoderamiento
- Capacidad de meritocracia

Y la lista de habilidades se extiende más cuando se habla de lo que un jugador necesita a la hora de competir, ya que no cualquiera tiene la agilidad mental ni la coordinación para emplearla en situaciones del juego y un gamer adquiere aquellos dotes gracias a un entrenamiento y una rutina de práctica la cual va enfocada en seguir la historia, plantear posibilidades, buscar atajos, planear estrategias de juego y los reflejos que viene siendo la mayor habilidad requerida para un jugador dedicado a lo competitivo de este campo ya que en el mundo de los videojuegos se tiene que reaccionar de manera inmediata a lo que la pantalla proyecta, así se evidencia una ventaja. De la misma forma la confianza es clave ya que la toma de decisiones puede determinar una partida en una

fracción de segundo, pues de ello depende el resultado, parecido a cualquier situación que se presenta en la vida.

Teoría de la competitividad en los videojuegos

En los videojuegos la competitividad es algo que está de moda. No es que no existiera competitividad en los videojuegos offline previos a la llegada del internet, sin embargo el internet ha permitido la masificación de dichos juegos. De esta forma, la mayoría de títulos que triunfan hoy en día son online y multijugador competitivos.

El impacto que ha generado este tipo de “deporte” ha sido masivo y son muchos los participantes que tienen necesidades financieras que piensan suplir a partir de los dineros generados por estas competiciones en el mundo digital. Como en cualquier competición que mide las capacidades físicas y mentales, los premios son la motivación principal para aquellos que demuestran y emplean sus habilidades a la inversión de tiempo en esta masiva red y de igual manera permiten el crecimiento de la misma mediante las conocidas redes sociales las cuales han sido otro gran apoyo para la competición de los videojuegos.

5 Marco metodológico

Esta monografía al abarcar un tema poco explorado, se considera investigativa y del mismo modo hace una profundización del tema para dar la explicación mediante citas textuales que respaldan la solución a la pregunta problema planteada inicialmente. De igual manera se hace un análisis teórico con el fin de examinar el fenómeno, que en este caso son los videojuegos, lo cual permite la facilidad de entender las observaciones extraídas sobre el asunto estudiado, todo de manera sistematizada a base de la teoría y los conceptos.

Esta monografía abordó un tema contemporáneo global, que, aún sigue siendo analizado y estudiado por muchas ramas de la ciencia y la economía, las cuales con las investigaciones adelantadas hasta el momento, se evidencian resultados basándose en la población juvenil y su comportamiento a base de los videojuegos, muchos en contra y mostrando principalmente a los acudientes de los usuarios todo lo negativo que brinda este mundo. Por otra parte están aquellos análisis y resultados que daban información y otra perspectiva de lo que son los eSports, desde opiniones personales, concluyendo que son el futuro de la humanidad hasta artículos de alto prestigio que mencionan su impacto económico en el mundo junto a el control de masas con el que cuentan.

Para la construcción del marco teórico, a parte de contar con el conocimiento básico, se desarrolló inicialmente una recolección de datos importantes y generales sobre el tema, para así mismo, ampliar el discernimiento y poder analizar los conceptos del contenido estudiado. La investigación y la recolección de datos a lo largo de la monografía fueron principalmente extraídos de artículos oficiales con un enfoque fijo hacia los videojuegos y el mundo en el que este se desarrolla, con fuentes tales como: Movistar eSports, la opinión y una gran variedad de artículos estadísticos. De igual forma se recolectaron y

analizaron entrevistas principalmente hechas a jugadores profesionales y expertos en el área, con el fin de concluir, se realizó una encuesta con preguntas relacionadas al impacto de los videojuegos y la opinión del público, para de esta manera, determinar la perspectiva de la población de diferentes edades y así mismo realizar una comparación acerca de las nuevas generaciones con las antiguas.

La búsqueda se facilitó gracias al apoyo del asesor ya que enviaba continuamente artículos que facilitaban la redacción y también con ciertos consejos que permitieron que la monografía tomará un camino más sensato y directo al tema a tratar, para así mismo evitar desvíos que en pudieran traer problemas que no permitieran al lector comprender los objetivos de este documento, ni lo que se quiere lograr con la investigación. A lo largo de la exploración sobre los videojuegos se pudo estudiar temas relevantes de suma importancia que permiten argumentar todas las ideas recolectadas, desde saber datos exactos los cuales brindan una indagación más profunda, a ser un versado en la obstinación de la monografía.

De la misma forma el sustentar la tesis de una manera sistemática y organizada fue posible gracias a la encuesta que se realizó con el fin de reunir la opinión de diversos grupos, para así mismo aplicarlo al marco y al análisis de resultados con el fin de llegar a conclusiones directas que den respuesta al problema planteado al principio de la monografía.

6 Análisis de resultados

Para dar a entender y poder lograr una mejor comprensión sobre lo que son los eSports se analizó un video de la compañía Vodafone (Telecomunicaciones) de España la cual tenía en exclusiva a Carlos Rodriguez o más conocido en el mundo de los videojuegos como “Ocelote”, un joven de 25 años de edad en aquel tiempo (2015) el cual ha tenido una carrera de más de 6 años en los eSports, explicando principalmente cómo volverse un jugador profesional y dando su punto de vista acerca de este mundo.

Primero comenzó diciendo a qué edad inició su carrera competitiva, de pasar a ser un niño de 11 años que le gustaba jugar a ser un muchacho de 16 años que ya estaba en clasificaciones de torneos, adjunto justo al lado de esto lo que él opina acerca de los eSports y de la gran industria que es, comentó que la carrera de un gamer se basa principalmente en el pertenecer a un club el cual contenga patrocinadores y que junto a los logros propios que se logren como premios de torneos, se podría ganar fácilmente 1 millón de euros al año. También mencionó todo acerca de los clubes profesionales de videojuegos, que tienen cada equipo asignado para diferentes videojuegos (League of Legends, DOTA 2, Starcraft y CS-GO) y que el impacto es tan positivo que dio estadísticas exactas sobre los espectadores con los que pueden contar, relaciono la final de la NBA de 2014 (15.5 millones de espectadores) con la final de LOL (League of legends) en 2014 (27 millones de espectadores) exclamando con orgullo que los videojuegos son el futuro y que poco a poco irán creciendo para ser algún día un deporte igual de visto como lo es el fútbol y que poco a poco irá atrayendo más gente de todo el mundo y de distintas edades. Se le realizó una pregunta muy interesante a Ocelote de cómo convertirse en un jugador profesional a lo que él contestó que la base de esto es el “tiempo que le inviertas y en cómo vayas teniendo sed de mejorar cada día mas, ir entrenando todos los días para asimismo poder llegar a

un club y vayas consiguiendo un mejor salario a lo largo de tu proceso” (Vodafone,2015) y no solo aludió aquella obstinación, además explicó el cómo se puede desarrollar como jugador dentro del club y poder lograr durante el proceso mejores patrocinios de un equipo, un analista, un entrenador y hasta un manager los cuales ayudarán en la carrera con el objetivo de hacer un crecimiento dentro del club. Como lo es en otros deportes como el baloncesto o el fútbol, existen un tipo de ranking de jugadores que se posicionan basados en su desempeño de la temporada, esto en los eSports aplica de cuantos títulos ganaste en equipo o individualmente y los ingresos económicos que generaste.

Ocelote repitió una frase que define mucho a un jugador de videojuegos, esto al contestar la pregunta de ¿Cómo es la vida de un jugador?, a lo que él respondió: “Con fama ya detrás empiezas a tener una fuerte presión, donde te toca ser el chico que todo lo hace bien” pero sin embargo habló de su experiencia como jugador, desde su entrenamiento diario de 10-14 horas de juego, con entrenamientos de reflejos y habilidad mecánica, hasta su rutina que implementa correr para despejarse y generar creatividad junto a él leer libros para mejorar la concentración. Por último la pregunta que cerraría aquella entrevista fue la siguiente: ¿Cuál es la evolución de los eSports?, a lo cual Ocelote sin ninguna duda mencionó que avanza con grandes pasos, que tiene una evolución rápida en cuanto al nivel económico y de notoriedad, que muy pronto podrá llegar a ser un deporte profesional como lo es el fútbol.

Con la entrevista conseguida vía Youtube realizada por Vodafone se consigue sacar otra perspectiva desde el ámbito profesional por parte de un jugador el cual da argumentos y sostiene su posición acerca del crecimiento de los videojuegos y de que no es cualquier cosa que vaya a pasar de ser percibido en el futuro tecnológico de la humanidad.

El segundo análisis hecho fue el de la encuesta realizada el 5 de marzo del 2021 a 66 personas, con preguntas elaboradas para obtener futuras conclusiones a partir de porcentajes y estadísticas que fragmenten las opiniones de los encuestados, esto demostrado en el anexo 1 donde se evidencian lo siguiente: los resultados analizados en base al porcentaje de cada uno de estos. La primera pregunta (¿Alguna vez en su vida ha jugado videojuegos?) inmediatamente divide a cierto público del otro, debido a que categoriza a los que han vivido la experiencia del jugar videojuegos a quienes nunca han vivido esta experiencia, lo que dejó como respuesta que el 93.9% (62 personas) han interactuado con los videojuegos en algún momento de su vida y el 6.1% (4 personas) aseguran nunca haber jugado ningún tipo de juego digital, lo cual deja en evidencia que el público en un contexto general ha decidido adentrarse así sea de manera mínima en este mundo digital. La siguiente pregunta establecida (¿Lo considera una pérdida de tiempo?) tiene el propósito de definir qué opina el público acerca de lo tratado en el marco teórico acerca de las percepciones populares sobre este tipo de juegos, lo que dejó en resultado que el 87.9% (58 personas) considera que los videojuegos no son una pérdida de tiempo y que contradicen aquel corto 12.1% (8 personas) que asegura que este mismo no aporta nada al plazo dentro de la vida. Las primeras 3 preguntas tienen el fin de dar una introducción simple donde se analiza las opiniones más sencillas que no requieren de ningún tipo de conocimiento, y esta categoría de preguntas se cierra con la tercera (¿Ve los videojuegos como un hobby o para pasar un rato libre?) la cual el 86.4% (57) considera que los videojuegos no son más que un receso para pasar el tiempo y que se pueden considerar un método de diversión, y que el 13.6% (9) tienen una visión diferente, más amplia de lo que son los videojuegos y permite dar una hipótesis de definición de que dentro del público hay encuestados que pueden ser parte de los conocido como eSports, aspecto que se puede observar en la siguiente pregunta (¿Sabe que son los eSports?) la cual ya se encarga más de basarse en los conocimientos de los encuestados y da a entender el tipo de

público al cual se está interrogando, en esta duda sobresale la poca diferencia que hay entre el sí y el no, debido a que el 66.7% (44) conocen que son los eSports y el 33.3% (22) no tienen conocimiento de este tipo de competencia digital.

El cuestionario llega a su tercera parte donde la opinión personal es lo primordial y empieza esta categoría con una pregunta introductoria (¿Considera usted los videojuegos como una profesión?) que logra tener un impacto en los resultados ya que como anteriormente mencionado en el marco teórico los videojuegos actualmente si son una profesión, esto obviamente dicho con argumentos y basándose en estudios ya hechos en la última década y es así como el los encuestados tuvieron una opinión superior al sí que al no pero por muy poca diferencia con lo que se puede concluir que no todos tienen este conocimiento sobre esta profesión, dando así más valor a la tesis de esta monografía, los que opinaron que sí es una profesión fueron un 60.6% (40) mientras que quienes opinan que este mundo digital no está aún al nivel de ser considerado un trabajo son el 39.4% (26). Ahora, la siguiente pregunta planteada (¿Y como un deporte?) va muy enlazada a la anterior ya que al ser otra opinión personal categoriza si el público tiene el conocimiento acerca de los videojuegos lo cual dejó en evidencia que solo el 30.3% (20) consideran que es un deporte, siendo ahora una opinion menor al otro porcentaje del 69.7% (46) que no están del todo mal ya que en la actualidad solo en muy pocos países es considerado una actividad física y mental competitiva, por lo que al leer los argumentos planteados en los antecedentes y parte del marco teórico, pueden cambiar ese parecer en base a lo mencionado anteriormente. Como última pregunta (¿El jugar videojuegos requiere de habilidad?) de esta tercera categoría se quería lograr ver si los encuestados consideran que los videojuegos si necesitan más que las manos, en donde casi por una votación unánime el 95.5% (63) de los encuestados aseguran que el ser partícipe de este mundo digital no es fácil si no se tienen una habilidad, lo contrario de aquello que opinan que los requerimientos son básicos y

no es muy complejo jugar, estando en lo incorrecto debido a lo sustentado en el marco teórico y planteado en el objetivo general donde se tiene como logro mencionar aquellas habilidades mentales y físicas en las cuales se incluye la coordinación, los reflejos, la percepción y muchas más características mentales, este porcentaje es de tan solo el 4.5% (3).

La comparación es importante para sustentar un análisis más amplio por lo que es correcto hacerlo con otras profesiones con el fin de poner los eSports como un deporte y profesión en evolución sin límite alguno, por lo cual en la encuesta se plantean 3 preguntas comparativas con otros deportes en diferentes factores como audiencia, económicos, administrativos y de impacto en el mundo. Así es como se le da paso a la pregunta (¿Cree que la inversión económica en los videojuegos debe ser igual o más alta que la de otros deportes?) la cual se plantea en un escenario de un tiempo en presente, en referencia en hacer sentir al encuestado un papel de decisión acerca de una inversión, en otras palabras es comentarle si la persona desde su punto de vista haría un cambio al respecto de lo ya existente, mostrando que el 75.8% (50) de los partícipes no consideran necesario que los videojuegos cuenten con una inversión tan alta como lo es la de otros deportes, en este caso no se especifica ninguno, aun así un porcentaje del 24.2% (16) tomaron la decisión de brindar más apoyo monetario a los eSports, dando como conclusión a esta pregunta, que aún no es posible responder, ya que depende de la opinión popular, el llegar o no, al nivel económico de otros deportes. La pregunta anterior es muy similar a la siguiente (¿Cree usted que en un futuro los videojuegos puedan llegar a ser como el fútbol o el basketball a nivel económico?) solo que en esta si se hace una especificación acerca de cuáles son los deportes con los que se compara directamente y se usaron actividades populares que hoy en día causan un impacto notorio en la sociedad y más cuando se menciona los niveles económicos, de tal forma se realizó esta pregunta hacia los encuestados para tener una idea de cómo ellos ven lo que puede llegar a ser los eSports y que algun

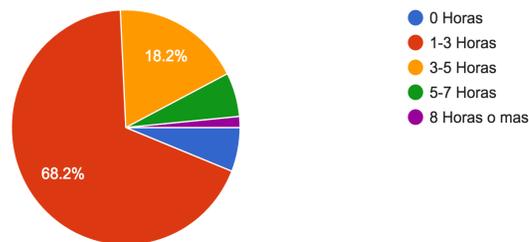
dia podran estar en la misma posición de deportes con industrias de comercio masivas las cuales mueven cantidades de dinero inimaginables y es así como el 70.1% (47) están de acuerdo con la idea anteriormente mencionada, y el otro 29.9% (20) aún no ven los videojuegos y la economía de este mundo digital como algo favorable a largo plazo. Es por eso que se intentó tener otra opinión por parte del público sobre la misma pregunta pero que ya no se realiza la comparación en cuanto a economía si no que se hace con la audiencia que puede llegar a manejar (Y a nivel de audiencia?) en un futuro, y los resultados se sostuvieron con el mismo porcentaje de 70.1% a favor de la idea y 29.9% que no perciben en los eSports un impacto social para el futuro.

La encuesta también tiene como labor brindar información en forma de preguntas y es así cómo se desarrollaron 2 preguntas que aparte de cuestionar también generan un ámbito informativo a los encuestados, primero se empieza con una pregunta básica y corta (¿Sabía usted que los videojuegos pueden llegar a ser educativos?) que tiene el objetivo de basarse en los conocimientos del público y a la vez darle un dato de alta importancia en el desarrollo de los objetivos de la monografía, aquí es donde el 74.6% (50) ya tenían el conocimiento de que los videojuegos también hacen un gran aporte a la educación moderna de distintas maneras explicadas en el marco teórico, y que tan solo el 25.4% (17) no eran conscientes de lo que los juegos digitales tienen para aportar al mundo del aprendizaje, eso hasta que contestaron una simple pregunta formativa. Otro dato importante para dar era el de la aún vigente participación de los eSports en los futuros juegos olímpicos en Asia y futuramente los juegos olímpicos oficiales de todo el mundo argumentado y respaldado con información actual en el marco teórico y parte de la solución a la pregunta problema de la monografía; esto reflejado en la pregunta (¿Sabía usted que los videojuegos serán competición en futuros juegos olímpicos?) donde además de ser una referencia poco conocida en los medios y poco divulgada, logra causar un impacto en la encuesta para sus

participantes, dejando así otro método de hacer llegar dicha información en la cual el 83.6% (56) no conocía y donde el 16.4% (11) pudo informarse antes mediante las redes sociales y demás medios de comunicación.

La industria de los videojuegos no se queda atrás en la redacción de este análisis y se ve reflejada en la pregunta (Cree que esta industria es masiva o mínima?) donde las opciones son cerradas y concretas, que tienen un objetivo definido de nuevamente dividir el público basado en lo que creen desde su opinión personal, dando así como resultado casi unánime, debido a que un pequeño 1.5% (1) opino que la industria es mínima, o sea de poco impacto y manejo en cuanto a economía y publicidad, lo contrario al gran 98.5% (66) que considera que la industria si es masiva, estando en lo correcto ya que actualmente los eSports están en rankings globales como top por su buena organización en cuanto a la industrial y administración de esta profesión y deporte digital.

¿Cuanto tiempo diario cree usted que se le debe invertir al jugar videojuegos?
66 respuestas



Esta gráfica extraída del anexo 1 es una simple pregunta para brindar opinión popular al lector de esta tesis de grado, debido a que durante la interpretación a lo largo de esta surgen dudas las cuales no pueden quedar sin responder y una manera para aclarar la mayor preocupación de la adicción a la tecnología se hizo esta cuestión enlazada con anteriores demostraciones ya mencionadas en el planteamiento del problema que resultan ser opiniones muy

variadas ya que el 68.2% (45) de los encuestados creen que el mejor límite de tiempo para invertir en el jugar en aquellas plataformas es de 1-3 horas, el 18.2% (12) asegura que es entre 3-5 horas, el 6.1% (4) considera que debe ser entre 5-7 horas, mismo porcentaje de aquellos que creen que el tiempo debe ser nulo en jugar videojuegos y como dato final, tan solo el 1.5% (1) cree que el periodo de dedicarse a jugar es de 8 horas o más, dejando como conclusión que aún no se es del todo aceptado la total inversión de tiempo a los videojuegos, ya sea por creencias sobre el que generan una adicción no sana o que pueden llegar a comparar de manera inconsciente otras actividades que consideran aportan más al desarrollo físico y mental de los usuarios.

Para finalizar con este análisis a la encuesta realizada a un público variado en edades, se planteó la pregunta (¿Considera que los videojuegos son el futuro del entretenimiento y el deporte a la misma vez?) que cerraría la opinión con una conclusión en opiniones bastantes diferentes pero que a su vez no tienen tanta distancia en cuanto a porcentajes, con el 52.2% (35) opinando que los videojuegos algún día llegarán a ser el tipo de entretenimiento más visto y en el cual más se participe y atraiga gente, y que a su vez ya sea un deporte certificado a nivel mundial con fines de a largo plazo generar y emplear más categorías de competencia; y está el 47.8% (32) restante que considera que los eSports nunca llegarán a ser ni tener tan alto nombre en la futura sociedad.

7 Conclusiones

Los videojuegos actualmente son más que un entretenimiento que está en constante evolución y desarrollo, que con todas las herramientas que se emplean a su favor, pueden ampliarse a nivel de posibilidades para futuros de corto plazo. Ante todo, los videojuegos se han adaptado a las necesidades del ser humano, en factores tan vitales e importantes como lo es la educación; lugar donde este mundo digital tiene un valioso papel, donde ha servido como un método de aprendizaje diferente del cual estamos acostumbrados para desarrollar la competencia digital y otro tipo de interacción. Del mismo modo los videojuegos ofrecen muchos beneficios, si se usan de manera adecuada y equilibrada donde se refleje las ganancias que aportan el invertir tiempo a este mundo digital, y no solo hablamos de la preeminencia adquirida de manera intelectual y física, también es importante mencionar los beneficios que se pueden llegar a obtener al dedicarse, en conclusión a esta idea, las ganancias económicas pueden ser notorias debido a que esta profesión cuenta con una economía muy amplia en la industria y si se triunfa se puede considerar un empleo de buen pago con estabilidad asegurada.

Se hace referencia a que la mayor causa de la oposición que hay hacia la tecnología y a los efectos negativos que ésta tiene, la sienten varias personas, esto evidenciado en algunas respuestas a la encuesta planteada. Otro aspecto clave en la contradicción de los videojuegos, es que los efectos varían según el tipo de juego en el cual se participe; no es lo mismo jugar un juego violento con escenas explícitas a jugar un videojuego más recreativo donde se empleen más habilidades cognitivas y toma de decisiones. No obstante, los videojuegos además demostraron un lado negativo, la adicción a estos se ha expandido poderosamente a lo largo de esta década, debido en parte a la masificación tanto del ingreso a ordenadores y consolas, como el ingreso a internet.

Las categorías en los videojuegos son importantes y esto se evidencio en como se planteó cuáles de ellos pueden llegar a ser competitivos y generar una audiencia estable, es así donde los que requieren de habilidad, motricidad y reflejos que incluyan una lógica para que la jugabilidad de este sea posible, logran llegar a impactar a la audiencia que consume este entretenimiento a niveles tan masivos que permiten el desarrollo de este de manera positiva.

La encuesta ayudó a resolver los problemas planteados al principio de la monografía, como por ejemplo el punto de vista de la sociedad actual sobre la profesionalización de este tipo de profesión y entretenimiento, dejando claro que aún estamos en constante evolución no solo tecnológica, sino también informativa acerca de lo que nos rodea y con lo que se convive a diario, aunque muchos no estén de acuerdo o no lo deseen, los videojuegos tarde o temprano llegarán a ser el deporte de moda con mayor ingreso que otros que en la actualidad son los de mayor movimiento de masas en audiencia y económicamente. El análisis de la entrevista al famoso inversor y gamer, dejó claro la perspectiva que tienen los competidores sobre los eSports, que ven como un estilo de vida lo que se conoce como juego, para ellos es un deporte en el cual dedican horas y horas de entrenamiento para mejorar dentro de este deporte. El impacto que va a generar en un futuro va a ser más que el actual, y es labor de las potencias mundiales e industriales familiarizar a todos con el mundo digital que se viene para lograr llevarlo a su pico donde se espera aporte cada vez más al desarrollo del deporte en la humanidad.

Las habilidades específicas que definen a un jugador cuando invierte su tiempo en videojuegos por periodos considerable para que ayuden a su competición y constante mejora dentro del mismo y que se desarrollan a lo largo de la vida de un conocido gamer son:

- La toma de decisiones
- La planificación
- La perseverancia
- Resolución de problemas
- Competición
- Creatividad
- Visualización
- Retroalimentaciones de manera efectiva
- Planificación
- Tácticas
- Comunicación
- Paciencia
- Perfeccionamiento

En conclusión, los juegos ayudan al cerebro a crear mejores modelos o plantillas cognitivas, lo que facilita la predicción y la reacción ante situaciones nuevas o desconocidas, y es así como estas habilidades aparte de emplearlas en los videojuegos y de su competición, también pueden ayudar al desarrollo individual en otro tipo de actividades como estudio o el mismo desarrollo de personalidad de cada uno.

8 Bibliografía

Riquelme Rodrigo

¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos

Industria de los eSports

07-Febrero-2017

<https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>

Movistar eSports AS

¿Qué son los eSports?

¿Qué videojuegos son considerados eSports?

20-Marzo-2018

Más eSports/ Industria

https://esports.as.com/industria/esports_0_1117988194.html

Caicedo Veronica

Los eSports, el deporte de las nuevas generaciones

04-October-2017

La opinión/ Columna de opinión

<https://www.laopinion.com.co/columna-de-opinion/los-e-sports-el-deporte-de-las-nuevas-generaciones-141307>

Eguia Jose, Contreras Ruth, Solano Lluís

Videojuegos: Concepto, historia y su potencial como herramientas para la educación

28-Marzo-2013

Páginas 10-11

<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

[Breve historia de los videojuegos - Dialnetdialnet.unirioja.es › descarga › articulo](https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf)

<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

K-Magazine

El auge de los eSports: la supremacía coreana en league of legends

23-Septiembre-2019

<https://k-magazinemx.com/el-auge-de-los-esports-la-supremacia-coreana-en-league-of-legends/>

Palazuelos Felix

Los eSports llegan a los juegos asiáticos envueltos de controversia

26-Agosto-2018

El pais/ América

https://elpais.com/tecnologia/2018/08/24/actualidad/1535107072_657305.html

El futuro es apasionante de Vodafone

Ocelote, jugador profesional de videojuegos, te explica como ganar un millón de euros en los eSports

05-Julio-2015

10:04 minutos de video

<https://www.youtube.com/watch?v=jwVvqa36URs>

MBA y educación ejecutiva

Siete habilidades de gamer para aprovechar en el trabajo

05-October-2014

Reportajes

<https://mba.americaeconomia.com/articulos/reportajes/siete-habilidades-de-gamer-para-aprovechar-en-el-trabajo>

Aika

Los videojuegos pueden transformar el aula

22-Diciembre-2016

Redacción

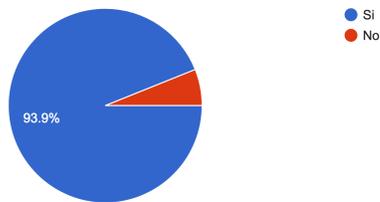
<http://www.aikaeducacion.com/tendencias/los-videojuegos-transforman-aula>

/

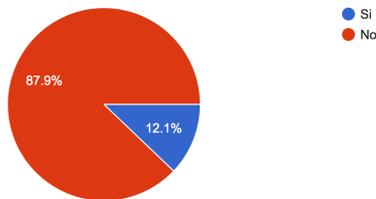
9 Anexos

Anexo 1: Esta encuesta se adjunta debido a que fue hecha para demostrar las evidencias basadas en los conocimientos de las personas con el fin de conocer la opinión popular acerca de los videojuegos y cómo se relacionan de manera competitiva en el mundo actual.

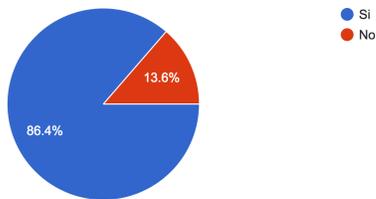
¿Alguna vez en su vida ha jugado videojuegos?
66 respuestas



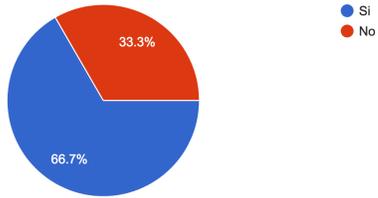
¿Lo considera una perdida de tiempo?
66 respuestas



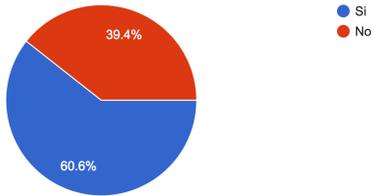
¿Ve los videojuegos como un hobby o para pasar un rato libre?
66 respuestas



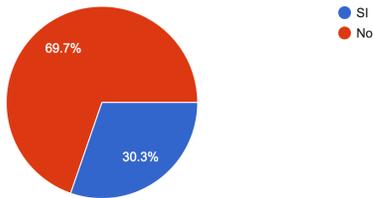
¿Sabe que son los eSports?
66 respuestas



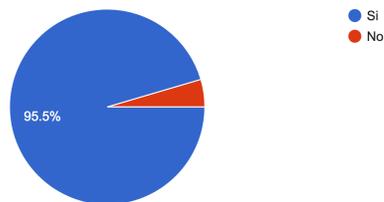
¿Considera usted los videojuegos como una profesión?
66 respuestas



¿Y como un deporte?
66 respuestas

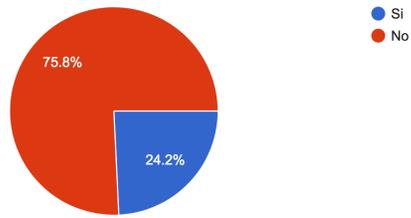


¿El jugar videojuegos requiere de habilidad?
66 respuestas



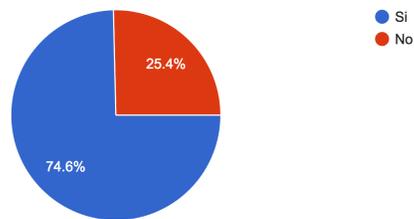
¿Cree que la inversión económica en los videojuegos debe ser igual o mas alta que la de otros deportes?

66 respuestas



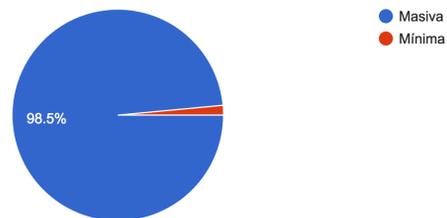
Sabia usted que los videojuegos pueden llegar a ser educativos?

67 respuestas



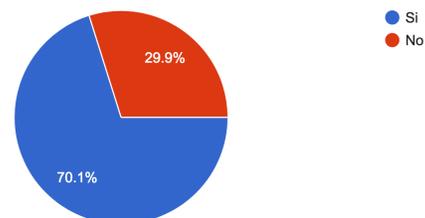
Cree que esta industria es masiva o mínima?

67 respuestas



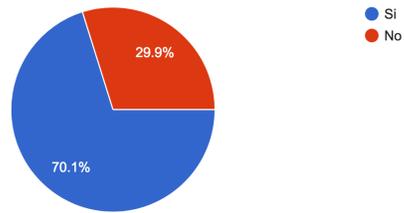
Cree usted que en un futuro los videojuegos puedan llegar a ser como el fútbol o el basketball a nivel economico?

67 respuestas



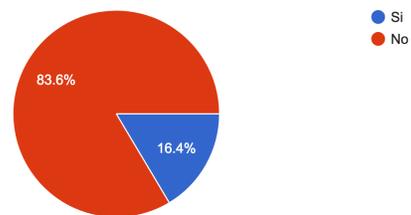
Y a nivel de audiencia?

67 respuestas



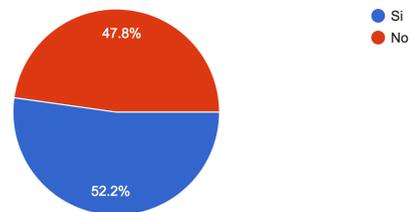
¿Sabía usted que los videojuegos serán competición en futuros juegos olímpicos?

67 respuestas



Por último, ¿Considera que los videojuegos son el futuro del entretenimiento y el deporte a la misma vez?

67 respuestas





COLEGIO
SAN JOSÉ

MONOGRAFÍA 2020 - 2021

www.sanjose.edu.co

Calle 8 Sur # 16c - 35, sector El Bebedero, Cajicá