

E-sports, revolucionando la cultura física

¿Deporte real o ficticio?

Lizeth Montes de Oca García^a

Abstract:

Se ha escuchado mucho que la tecnología está realizando muchos cambios en la vida rutinaria del ser humano, desde lo personal a lo laboral, minimizando mucha mano de obra y a su vez automatizando otras labores, además de hacernos multitareas en algunos ámbitos. Algunos de esos cambios hoy radican en lo deportivo, y aunque no lo creamos, la parte corporal no es lo más usado, sino la cognitiva. Un ejemplo son los deportes electrónicos, o conocidos en anglosajón E-sports (electronics sports) que no se relaciona mucho con máquinas como caminadoras o algún artículo que vimos televisión, sino más bien radica en el campo de los videojuegos, que cada día incrementa su popularidad, haciendo que las nuevas generaciones se inclinen hacia una nueva profesionalización que implica la misma adrenalina y emoción que un deporte físico.

Keywords:

deportes, videojuegos, cognitivo, electrónico, físico, juego olímpico.

Resumen:

It has been heard a lot that technology is making many changes in the routine life of the human being, from the personal to the professional life, minimizing a lot of labor and turn automating other tasks, in addition to making us multitasking people in some areas. Some of those changes today lie in sports, and believe it or not, the body is not the most used, but the cognitive one. An example is electronic sports, or known in Anglo-Saxon E-sports (electronics sports) that is not much related to machines such as treadmills or television articles, but rather lies in the field of video games, which increases its popularity every day, making that the new generations lean towards a new professionalization that implies the same adrenaline and emotion as a physical sport.

Palabras Clave:

sports, video games, cognitive, electronic, physical, olympic game.

Introducción

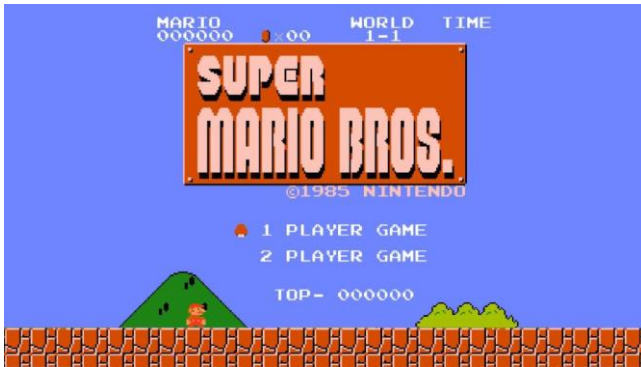
Los E-sports (deportes electrónicos) son competiciones o torneos que ocurren en el mundo de los videojuegos, fortaleciéndose día con día en la industria del entretenimiento. De manera presencial o en línea, los torneos pueden ser en competencias individuales o grupales, los cuales generan también ganancias por apuestas entre los fanáticos y los países quienes invierten en estos eventos. Tan sólo en el año 2021, los e-sports obtuvieron una ganancia de 21 millones de dólares.

Mucho se ha especulado que los juegos electrónicos pueden llegar a ser parte de las Olimpiadas, ya que representan la misma intensidad como los deportes que componen estas contiendas, pero para muchos, los videojuegos no representan un esfuerzo físico, sino mental, lo cual deja de lado la idea de ser disciplina deportiva.

La trascendencia de los esports ha sido tan grande que ha alcanzado en la actualidad la popularidad necesaria para que los deportistas electrónicos, mejor conocidos como gamers, formen parte de esta industria. Además de que se integrarán otras personalidades como psicólogos, preparadores físicos, terapeutas, y demás para aportar al rendimientos de los gamers y así seguir en dichas contiendas y prevalecer en el gusto del público. Otro sector que se une son los patrocinadores, tanto para equipos como para gamers como Twitch, una plataforma virtual que trasmite los torneos.

Figure 1. Fue creado por el célebre Shigeru Miyamoto en Septiembre de 1985, producido por la compañía

^a Lizeth Montes de Oca García, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, <https://orcid.org/0009-0008-3781-6640>, Email: lizeth_montesdeoca@uaeh.edu.mx



Nintendo, para la plataforma NES (Nintendo Entertainment).

La línea del tiempo de los videojuegos

La actividad física reduce las posibilidades de sufrir enfermedades cardiovasculares, presión arterial, diabetes y otras enfermedades más. En algunos países, la cultura física es más alta que en otros haciendo que los índices de mortalidad varíen en cada uno. Sin embargo, esta cultura ha sufrido algunas modificaciones desde los años 80 's cuando las consolas de video juegos empezaron a tomar auge en la vida humana.

Ha sido difícil identificar por derechos de patente el primer videojuego, y algunas investigaciones establecen como pionero a *Nought and crosses*, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Este sector comenzó su gran popularidad en los años 80's llegando así las primeras consolas de videojuegos. Durante estos años destacan sistemas como Odyssey 2 (Phillips) y Intellivision (Mattel) y una nueva manera de entretenimiento que dejaría a la generación milenial con una mitigación en el ámbito físico. En el año 1985 aparece el gran y popular juego Mario Bros, el cual cambia la dinámica de interacción ya que representa el completar misiones, a diferencia de otros juegos que solo era obtener puntuaciones altas. Mario Bros despierta la adrenalina y emoción del juego, por primera vez se tenía un objetivo y un final en un videojuego. Con el tiempo las consolas evolucionaron cambiando gráficos para una mejor experiencia, y hoy en día, existen dispositivos de realidad virtual que intensifican una mejor manera de entretenimiento. Gracias a las gafas VR, los jugadores ahora se pueden sumergir en mundos digitales y ficticios en 3D, donde el usuario se aísla del mundo real para

moverse e interactuar en espacios más realistas que los juegos 2D o 3D.

La adrenalina cognitiva debatible

Debe ser mencionado, que no todos los videojuegos son considerados esports, de hecho es necesario que cumplan con ciertos estándares que permiten ser usados en las competencias, como por ejemplo, que su diseño sea para dos o más participantes se enfrenten y que propicie el interés del público con varios jugadores, tales como *FIFA*, *Call of Duty*, *Rainbow*, *League of the legends* y *Fortnite*; donde estos últimos dos son los más jugados a nivel mundial desde los años 2017.

La vida de un gamer podría parecer la de alguien con vida ordinaria, pero las actividades a las que son sometidos pueden llegar a ser tan estresantes y generar desórdenes alimenticios o psicológicos que afecten el rendimiento emocional y físico. Muchos enfrentan estas adversidades escudándose en el plano de hacer lo que les gusta y así ganar dinero. Un gamer de manera profesional de Free Fire por ejemplo, puede llegar a ganar hasta 390 dólares americanos, lo que da a 7,039 pesos mexicanos por torneo, el cual se realiza cada año, esto de acuerdo con el portal brasileño FFMania en el año 2022.

En México, *Gamelta* (la liga de esports en nuestro país y América Latina), un gamer profesional puede llegar a un sueldo de entre 20 mil y 30 mil al mes, mientras que aquellos que no se desempeñen aun profesionalmente y sigan siendo trainers (novatos) llegan entre los 8 mil y 15 mil al mes, declaró el Instituto Mexicano para la competitividad en el año 2017. En la actualidad, el salario de los gamers en México es de 72,000 pesos mexicanos al año, es decir 32.92 pesos por hora, menos que la hora del salario mínimo. A pesar de estas cifras, los jóvenes gamers continúan en esta sueño esperanzados de algún día formar parte de grandes ligas y en otros países.



Figure 2. El Comité Olímpico Internacional anunció la llegada de una serie de eventos deportivos virtuales a los Juegos Olímpicos Tokio 2021.

Los beneficios intangibles

Es un tema debatible considerar si esports serán en algún momento una disciplina olímpica, pero al pasar de los años debemos considerar que el consejo olímpico se ha suavizado en el sentido demandante de los requisitos de cada deporte, al grado de permitir hacer cambios dentro de ellos, como el que se realizó en el año 2019 donde se ha quitado el Karate y se ha anexado el Break dance para las Olimpiadas del año 2024 en Francia. Estos cambios abren una brecha esperanzadora para los gamers, ya que tomando en cuenta los nuevos estándares olímpicos, podrían llegar a ser considerados una nueva disciplina de los Dioses Olímpicos que no se ve muy lejos.

Al día de hoy, y de acuerdo con Amazonmusic (2021), hay 5 videojuegos que podrían estar presentes dentro de las olimpiadas, los cuales son los mismos ya antes mencionados. En Tokio 2021, gracias al COI (Comité Olímpico Internacional) se llevó a cabo un evento independiente donde estos juegos tan populares fueron vistos en acción con gamers en Olympic Virtual Series, donde algunas ligas como La Unión Cycliste Internationale organizó una competencia de Zwift, que ofreció cursos virtuales de ciclismo y carrera en interiores.



Figure 2. Torneo League of Legends 2019.

El futuro de Esports

Independientemente del crecimiento que los deportes electrónicos estén realizando, las generaciones que en este momento representan la sociedad (Generación X, Alpha, Baby Boomers, Millennials, etc), cuestionan los pros y contras de considerar esports como deportes reales. La población de Millennials para atrás, argumenta que no hay un esfuerzo físico que represente a estas disciplinas como deporte real, sin embargo consideremos que los Millennials son quienes han crecido con la tecnología, y consideran un punto medio para los sports. Por otro lado, las generaciones más jóvenes dan su punto a favor que sports son deportes reales, ya que si hay esfuerzo físico, puesto que el cerebro también es un musculo y al ejecutar los videojuegos, lo ejercitamos desarrollando nuevas habilidades como reflejos, y habilidades motoras. Las opiniones varían, sea o no una disciplina física, el mundo del entretenimiento está cambiando con el afán de integrar la tecnología dentro de nuestras vidas en todo sentido, en este caso, el entretenimiento.

Referencias

- [1] Castañares, I. (2022). El Financiero. Recuperado el 2023, de <https://www.elfinanciero.com.mx/empresas/cuanto-gana-un-gamer-mexicano/>
- [2] Banco Santander S.A. de C.V. (2022). Esports: ¿qué son y cuántos tipos hay? Recuperado el Abril de 2023, de Santander: <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>
- [3] Fernández, Nadala. (2022). Retro Informática. (Facultat d'Informàtica de Barcelona) Recuperado el Abril de 2023, de Historia: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- [4] Talent. (2022). talent.com. Recuperado el Abril de 2023, de Salario medio para Gamers en México 2023: <https://mx.talent.com/salary?job=gamers#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1nto%20gana%20un%20Gamer%20en%20M%C3%A9xico%3F&text=E1%20salario%20promedio%20en,perciben%20hasta%20%24%2096%2C600%20a%20a%C3%B1>