

**E-SPORTS: DESDE LA REVISIÓN SOCIOHISTÓRICA CULTURAL HACIA SU  
CONCEPTUALIZACIÓN**

*e-Sports: From the socio-historical, cultural review towards its  
conceptualization*

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0039>

**Pablo José Betancourt-Fajardo<sup>1</sup>**  
ORCID: [0000-0001-7007-9584](https://orcid.org/0000-0001-7007-9584)

**Samuel Zambrano<sup>2\*</sup>**  
ORCID: [0000-0002-2145-4250](https://orcid.org/0000-0002-2145-4250)

**Iván Jesús Ordaz-Martínez<sup>2</sup>**  
ORCID: [0000-0001-8945-0689](https://orcid.org/0000-0001-8945-0689)

**Ana Lisbalby Riera-Morillo<sup>2</sup>**  
ORCID: [0000-0003-4334-5546](https://orcid.org/0000-0003-4334-5546)

**Recibido:** 30 noviembre 2020 / **Aprobado:** 05 marzo 2021

**RESUMEN**

En la actualidad, los videojuegos han captado la atención de un público variado, ya no sólo los jóvenes comparten esa afición, sino también los adultos se han inclinado por ellos, pero un gran grupo de jugadores y usuarios no conocen nada del sector de los e-Sports. Es por ello que la presente investigación tiene como fin el determinar la conceptualización de los e-Sports como deporte, de acuerdo a la comprensión de esta modalidad y el surgimiento de nuevos profesionales. Empleando para ello una metodología bajo el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo no experimental, siendo del tipo documental, presentando un nivel descriptivo. Como técnica de recolección de datos se empleó la revisión documental y sus instrumentos fueron el fichaje y el cuaderno de notas. La técnica de análisis manejada fue el análisis de contenido. Concluyendo que la definición de los e-Sports como deporte, ha tenido un avance en el ámbito social, por cuanto se han organizados campeonatos y la especialización de personas que se dedican a este fin, se encuentra en crecimiento.

**Palabras clave:** Gamer e-Sports, deportes electrónicos, videojuegos, lenguaje e-Sports.

- 
1. Ministerio del Poder Popular para la Educación-Zona Educativa Aragua Venezuela
  2. ACVENISPROH/RED GIA
- \* Autor de correspondencia: szambrano2211@gmail.com

## ABSTRACT

Nowadays, video games have captured the attention of a varied public, not only young people shares this hobby, but also adults have been inclined towards them, but a large group of players and users do not know anything about the e-Sports sector. That is why this research aims to determine the conceptualization of e-Sports as a sport, according to the understanding of this modality and the emergence of new professionals. Using a methodology under the positivist paradigm, with a quantitative approach, with a non-experimental design, being of the document type, presenting a descriptive level. Documentary review was used as the data collection technique and its instruments were the file and the notebook. The analysis technique used was content analysis. It was concluded that the definition of e-Sports as a sport has had an advance in the social field, as championships have been organized and the specialization of people who are dedicated to this purpose is growing.

**Keywords:** e-Sports Gamer, electronic sports, video games, e-Sports

## INTRODUCCIÓN

Mucho se ha dicho respecto al alcance de los Gamer e-Sports en los tiempos contemporáneos. Lo cual ha involucrado a los revolucionarios aportes realizados desde los Cybers a mediados del siglo XX, hasta las recientes experiencias con salas virtuales de telemática y la interacción más cercana con el jugador, que aportan a los Gamer e-Sports un entendimiento del universo virtual, el cual ha variado en diferentes sentidos tan impredecibles como lo es el desarrollo intelectual y la creación de estrategias por parte de los practicantes, situación que ha hecho que nadie sorprenda lo intangible de la discusión teórica involucrada en este artículo.

Siendo los e-Sports, considerados como la parte competitiva de los videojuegos, lo que lleva a la búsqueda de los mejores jugadores dentro de los mismos. Sin embargo, estos juegos han salido adelante en poca cantidad; únicamente los que son éxitos comerciales pueden dedicarse a premiar a sus participantes y a su vez, requiere que el juego permita mecánicas competitivas (Depor.com, 2017).

Es por ello que el presente estudio se refiere al fenómeno de los e-Sports, el cual está experimentando uno de los crecimientos más altos en seguidores a nivel global. Como lo plantea Galiana (2021) quien expresa en su Marketing Digital que “Gracias a los deportes electrónicos se han abierto las puertas a nuevas ideas de negocio en una esfera que ya mueve grandes cantidades de dinero” (s/p). En base a esa situación, se plantea y abordan las competiciones de videojuegos con un carácter profesional, dado que no son sólo un juego, sino una profesión donde se pretende impartir una formación general centrada en familiarizarse con el mundo

de los e-Sports y sus aspectos más destacados con el objetivo de obtener una amplia visión sobre el funcionamiento de los deportes electrónicos.

En ese sentido el tema de los e-Sports, sigue siendo motivo de revisión y hasta de especulación, por la falta de información, de aceptación o simplemente obviar la relevancia que hoy día están presentando esta actividad, es por ello que entre los profesionales de los deportes tradicionales, aso como los que se agrupan alrededor de los e-Sports, los cuales realizan grandes proezas para seguir abriendo camino de los deportes electrónicos en el campo de los deportes convencionales y tradicionalmente practicados (León-Zarceño, Grau-Alberola & Cortell, 2019) manifestándose lo relevante que resulta el generar un espacio que permita desde la revisión teórica, la conceptualización del eSports como deporte electrónico emergente resaltando sus avances históricos, terminologías asociadas, riesgos y beneficios para la salud humana.

De esta forma, es necesario comprender a los eSports desde una perspectiva más seria y profesional como la utilizada en cualquier deporte tradicional, para ello Riquelme (2020) menciona que “todos los eSports son videojuegos, pero no todos los videojuegos son e-Sports” (s/p). es por ello que surgen las siguientes interrogantes de estudio ¿Qué son los eSports? ¿Los e-Sports ofrecen algún beneficio para las personas que los practican? ¿Los e-Sports son considerado como un deporte?

### Objetivo de la investigación

Determinar la conceptualización de los e-Sports como deporte, de acuerdo a la comprensión de esta modalidad y el surgimiento de nuevos profesionales.

### MARCO METODOLÓGICO

El estudio sobre el e-Sports: Desde la revisión sociohistórica cultural hacia su conceptualización, se encuentra insertado dentro del paradigma positivista, presentando un enfoque cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, por cuanto no se manipularán las variables, sino que se determina su tendencia y analiza la misma, por lo cual se emplea para su ejecución la modalidad de estudio documental, presentando un nivel descriptivo por cuanto se describe la concepción y aceptación que se tiene de los e-Sports. Como técnica de recolección de datos se utilizó el fichaje, mientras que como instrumentos se tiene el cuaderno de notas, la clasificación de los datos y la ficha de contenido. Como técnicas de análisis de los datos se aplicó el análisis de contenido y el análisis dialectico.

### DESARROLLO

#### Surgimiento de los e-Sports

En cuanto a la historia de los e-Sports, Gutiérrez-Pérez-Caballero (2016) considera que el primer videojuego para computadora fue el llamado Space War, diseñado en 1961 para correr en las supercomputadoras del momento, el cual se constituyó en el pionero de los videojuegos con el que se dio el origen a la práctica de los e-Sports. Sin embargo, haciendo referencia a los registros históricos del siglo XX, en los cuales se evidencia que fue el periodista Matt Bettignton hacia el año de 1999 quien comparó los e-Sports con los deportes tradicionales en el marco del lanzamiento de la Asociación de Gamers Online (OGA) y paralelamente la UKPCGC (Profesional Computer Gaming Championship) quienes organizaron acciones para que en el Reino Unido fueran reconocidos como deporte oficial (Pérez-Sagarzazu,2019).

Es por ello que, los e-Sports se han convertido en una disciplina deportiva contemporánea, como lo menciona Casanova (2016) quien indica que “La fama que alcanzan los grandes deportistas electrónicos se compara a algunos de los mayores deportistas tradicionales. Son ídolos de masas en todo el mundo” (s/p). Aunque el término e-Sports fue acuñado a finales de los años noventa, no hay un consenso sobre cuál es la fecha exacta en la que nació esta actividad social. Al respecto, Muñoz& Pedrero-Esteban (2019) plantean que los e-Sports “han modificado la naturaleza individual y la dimensión temporal del ocio y entretenimiento a escala global” (p.75). mientras que, Díaz-Nosty (2017) añade que

*gracias al internet imprimió un contexto globalizado que intervino todos los ámbitos de la dimensión humana y generó cambios drásticos en cuanto a la manera de comunicarse y relacionarse con los cercanos y los geográficamente distantes, pero al alcance del entorno digital y de un clic (p.23).*

Con lo cual, se comienza a considerar a los eSports como una actividad distinta a solo la distracción y recreación, por lo que, Baker (2016), señala que el primer torneo de videojuegos que se conoce tuvo lugar en la Universidad de Stanford en 1972, en donde un grupo de cinco estudiantes compitió en el juego Space War para ganar una suscripción de la revista Rollings Stone. En 1980, la compañía de videojuegos Atari organizó un torneo del videojuego Space Invaders, que atrajo a 10.000 personas, lo que lo convirtió en el primer evento masivo para este tipo de actividad.

### **Evolución de los eSports**

El desarrollo de internet y la necesidad de contenidos que llenaran este nuevo medio de comunicación hicieron que los deportes electrónicos comenzaran a tomar la estructura con la que los conocemos ahora. De acuerdo con el investigador de la Universidad del Danubio Krems, en Austria, Michael G. Wagner, a partir de la década del 90 del siglo pasado, los eSports tomaron dos rutas de desarrollo: una occidental y otra oriental.

Por lo cual, Riquelme ob cit. plantea que, en la historia de los e-Sports en Norteamérica y Europa, que estos se iniciaron por medio de los videojuegos llamados Doom en 1993 y Quake en 1996. Mientras que, en el continente asiático, específicamente en Corea del Sur donde se iniciaron como parte de una política pública que impulsó el crecimiento desmesurado de las redes sociales y, por ende, de las telecomunicaciones, abriéndose paso los e-Sports, debido a su alto impacto social, en el mundo científico como objeto de investigación emergente (González-Suárez, 2019). Es por ello que, de acuerdo con la teoría de la autodeterminación, Ryan & Deci (2000) consideran que:

La macro teoría de la motivación humana y la personalidad que trata de las preocupaciones inherentes al crecimiento y las tendencias innatas y necesidades psicológicas de las personas. Se refiere a la motivación que hay detrás de las decisiones de las personas, sin influencia externa e interferencia. Esta teoría se centra en el grado en que el comportamiento del individuo es auto motivado y auto determinado (p.2).

Es por ello que, sugieren que los seres humanos requieren satisfacer tres necesidades psicológicas básicas; competencia, relación y autonomía. Primero, las necesidades de competencia se manifiestan al momento de percibir eficacia en la realización de actividades y la obtención de resultados positivos. Segundo, la autonomía se encuentra principalmente relacionada con la percepción de libertad y la capacidad de tomar decisiones propias. Tercero, la relación se refiere a la percepción de ser aceptado e integrado por las personas de un grupo. Consecuentemente, si se trae a discusión las definiciones y los beneficios previamente mencionados de los e-Sports, podemos entender que los e-Sports es un perfecto lugar en el que herramientas de integración pueden ser generadas para un desarrollo positivo de la sociedad. Es por ello que, se vuelve necesario encaminar a la humanidad hacia la disminución de la estigmatización del videojuego, el cual es solo percibido como una actividad lúdica e infantil (Héas, 2003; Serrano y Espinoza, s/f).

De la misma manera, puede ser considerado como un producto poco saludable dado que genera pasividad y adopción en la población joven algunos de ellos potencialmente en edad productiva (Jonasson y Thiborg, 2010), estableciendo al videojuego como generador de un sinnúmero de conductas violentas y agresivas (Jenkins, 1999; Suasnabas-Pacheco; Guevara-Albán; Schuldt-Gando, 2017), éstas son algunas de las acepciones atribuidas a los videojuegos en los últimos tiempos, lo cual sigue siendo tema debatible.

Siendo otras de las estigmatizaciones, la que conlleva a la consideración si es un deporte o no lo es como lo plantea Cepeda (2019) quien considera que las concepciones que rodean a los e-Sports corresponde a sí estos pueden ser considerados como deporte, ya que aparentemente no generan esfuerzo físico. Sin embargo, Ayora (2019) resalta que el Comité Olímpico Internacional considera a los e-Sports una actividad deportiva. Comparable con los deportes tradicionales

en cuanto a su impacto social, espíritu deportivo, espectáculo y rendimiento físico o mental, entrando en la categoría de deporte mental comparables con el ajedrez o el póker (Matt Pro Academy, 2016).

No obstante, Roncero (2018) invita a mirar la otra cara de esta moneda al considerar, aspectos como el potencial económico del sector (que para el 2017 alcanzó los 655 millones de dólares, para el 2018 unos 906 millones de dólares, con estimación de 1650 millones para el cierre del 2021) aunado a la cantidad de espectadores que se incrementan anualmente, constituyen una motivación para profundizar en investigaciones sobre esta temática.

Los e-Sports a nivel comunicativo están creciendo potencialmente y están ya alcanzando cifras asombrosas, es por ello que por ser una industria en constante crecimiento que con el paso de los años Las nuevas generaciones de adolescentes han encontrado su refugio en estas disciplinas, que se han traducido en la creación de los e-Sports, la nueva modalidad en la que a los jugadores no les hace falta sudar la camiseta para abarrotar pabellones, levantar a los aficionados de sus asientos y tener legiones de seguidores que en esta disciplina electrónica deportiva, que normalmente se juega en ordenadores tremendamente potentes, otros de los deportes incomprensibles en los que la concentración y la mente pasa por encima de los músculos y el fondo físico.

### Los e-Sports como deporte

En ese sentido, se encuentran estudios acerca de la implementación de los videojuegos para potenciar la actividad escolar como el realizado por Sáez-López *et al.* (2015) el cual arrojó como resultado que la muestra integrada por profesores, alumnos y padres en la implementación de videojuegos en la educación formal, los padres veían en los videojuegos actitudes negativas, pero la mayoría de la muestra lo consideró divertido, potenciador de la creatividad dado que ayuda a acercarse al aprendizaje por descubrimiento. Inclusive en la investigación de Padilla *et al.*, (2012) valora el uso de videojuegos multijugadores que permite que los miembros de esta comunidad desarrollen acciones colaborativas en el marco del mundo digital, donde como humanidad estamos inmerso, por ende, es prudente sopesar las competencias colaborativas, creativas, didácticas, que le permitan desarrollar un aprendizaje significativo a los miembros del team e-Sports gamer.

Siendo los e-Sports, la modalidad electrónica deportiva que engloba multitud de videojuegos, está en auge y mueve grandes cantidades de dinero, pero a medida que la pandemia global eliminó los eventos en vivo, muchas marcas han descubierto que todavía hay un gran valor disponible, a través de las plataformas de redes sociales y los motores de creación de contenido que ofrecen las principales organizaciones de deportes electrónicos ocasionalmente. Especialmente, en el mundo de los e-Sports, existe una malinterpretación que genera la idea de que todos los que juegan un eSports en un equipo a nivel competitivo -fuera de un solitario o un ambiente ladder- está interesado o busca

convertirse en profesional, pero la mayoría busca una satisfacción personal, además de colectiva al ver hasta donde se puede llegar y así conseguir la excelencia.

Siendo esa una de las razones por las cuales los e-Sports poseen una consideración como deporte, por lo que se tiene en la actualidad que los practicantes de los videojuegos, han sido reconocidos los jugadores profesionales en Norteamérica y Alemania, de igual manera son vistos como atletas por lo cual, el Comité Olímpico Coreano le confirió rango de deporte olímpico a los e-Sports (Casanova, 2016).

Siendo los primeros en otorgar dicha categoría, con lo cual se eleva a los e-Sports al rango de deporte, superando el estereotipo de actividad recreativa, dicho reconocimiento se ha ido incrementando en diversos países, al punto de la organización de diferentes torneos amateur y profesional de esta actividad deportiva.

### Lexicología y terminología asociada al e-Sports gamers

El mundo de los e-Sports s ha generado una nueva forma del lenguaje, que sólo aquellos inmersos en el ámbito Gamer, los comprenden. Son muchas palabras y siglas dentro del mundo de los videojuegos, pero estas ya forman una herramienta de comunicación para enfrentarse al universo online se enumeran algunas abreviaturas y acrónimos que habitualmente se usan en el mundo online (Postigo y Fernández, 2019), el cual, se implementa con el objeto de crear una especie de diccionario gamer que acompañe en la aventura de sumergirse en el panorama lingüístico de los gamers, cuyo propósito sea el de comunicarse de forma efectiva, compartiendo conceptos, palabras y experiencias entre los usuarios (Ayora ob cit.).

Es por ello que, durante el juego se producen situaciones como el desarrollo de estrategias, batallas, desarrollo de personas etc. En esos momentos los jugadores emplean un lenguaje que ayuda al resto a entender qué está pasando, cuál es el siguiente paso, fomenta la competitividad o expresa diferentes emociones. Además, fuera del juego, la comunidad comparte lenguaje en foros, comentarios y preguntas personales que le imprimen un matiz social a lo que Morales-Ariza (2015) denomina “jerga gamer” (p.2).

A continuación, se presenta el cuadro 1 en el cual se plasman algunas de las palabras, términos o vocablos más comunes utilizadas en el lenguaje de los gamers y cómo su significado está relacionado con emociones positivas o negativas de los participantes, así lo refieren Gemma (2020) y eSport tech (2019):

Cuadro 1. Términos que integran el lenguaje de los eSports:

• GG - «Good Game» / Buena partida.
• GJ - «Good Job» / Buentrabajo.
• WP - «Well Played» / Bienjugado.

• GL - «GoodLuck» / Buena suerte.
• HF - «Have Fun» / Diviértete.
• W8 - «Wait» / Espera.
• AFK - «Away From Keyboard»/ lejos Del Teclado, inactivo.
• BRB - «Be Right Back» / ahoravuelvo.
• ASAP - « As Soon As Possible» / tan pronto como sea posible.
• MB - «My Bad» / culpa mía.
• STFU - «ShutThe F*** Up»/ te ruego educadamente que guardes silencio (o al menos eso debería significar, por desgracia la expresión es bastante más desagradable).
• LOL - «LaughingOutLoud» / riendo en voz alta.
• ROFL - «Rolling OntheFloorLaughing» / partirse de la risa, aumentativo del anterior.
• DPS - «Damage Per Second» / daño por segundo.
• CD - «Cool Down» / tiempo de recarga.
• HP - «Health Points» / puntos de salud.
• RDY - «Ready» / preparado.
• FTW - «For The Win» / a por la Victoria, a tope.
• WTF - «What The F***» / ¿Pero qué ***?.
• OMG - «Oh My God» / oh diosmio.
• JK - «Just Kidding» / solo bromeaba.
• IDK - «I Don't Know» / no lo sé.
• IRL - «In Real Life» / en la vida real.
• OMW - «OnMyWay» / voy de camino.
• YOLO - «YouOnly Live Once» / solo se vive una vez.
• BTW - «By The Way» / porcierto.
• DC - «Disconnect» / desconectado.
• EZ - «Easy» / fácil.
• NVM - «Nevermind» / no importa.
• NP - «No Problem» / sin problema.
• TY - «ThankYou» / gracias.
• BB - «ByeBye» / adiós.
• -Caster: se trata del narrador profesional que se encarga de traducir lo que se ve en pantalla al espectador. Puede haber varios tipos de "caster" dependiendo del juego en cuestión.
• Forfeit (FF): Cuando aparece esta palabra es que la partida se ha dado por perdida.
• GG (Goodgame): Cuando se termina una partida se estila a usar esta abreviatura. Se usa para reconocer el desempeño del equipo enemigo y declarar al juego como satisfactorio.
• Backdoor: mayormente usado en League of Legends o Dota 2 para nombrar la jugada de escape de la zona de visión enemiga y ganar la partida sin que el equipo enemigo se entere.
• Clan: se denomina así al grupo de personas que se organizan para jugar diferentes entregas.
• Meta: esta palabra es usada para nombrar a los mejores objetos, héroes u atributos que están en tendencia en un juego.
• Buff: cuando se realiza un Buff se incrementan las características de un elemento en particular del juego.
• Nerf: es lo contrario de Buff. Aquí se reducen ciertas estadísticas de objetos u otros elementos.
• Gank: se trata del ataque sorpresa a otro jugador.
• Flank: flanquear al enemigo o rodearlo.
• OP: significa que algo tiene demasiado poder, normalmente se estila a "nerfear" estos elementos.
• Ragequit: salir repentinamente de la partida y no volver.
• Recategorización: Esto significa crear en inglés una nueva palabra a partir de otra y en español, se añaden sufijos a la palabra inglesa: report -> reportar, tilt->tiltear

(estado de frustración de un jugador que afecta a su capacidad de rendimiento en el juego).
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Economía del lenguaje. En los juegos colaborativos o multijugador es muy importante interactuar además de jugar. De ahí nació la necesidad de economizar las palabras y esto dio lugar a: gl (goodluck/buena suerte), gg/bg (goodgame/badgame), afk (awayfromkeyboard) cuando el jugador se ausenta del juego.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheater: persona que suele usar trampas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kickear: se utiliza cuando se expulsa a un usuario de una partida.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fail: hace referencia a un fallo durante el juego o una acción vergonzosa.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• FTW (ForTheWin): significa por la victoria y lo utilizan para dar ánimos a los compañeros de partida.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Owned: cuando un jugador es atrapado por sorpresa. Humillación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Burstear: este verbo se refiere a la acción de causar mucho daño en muy poco tiempo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flamear: insultar de forma exagerada y sin motivo racional a otros jugadores.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spammear: generar un exceso de información irrelevante durante el juego para molestar a los compañeros. También sirve para acciones sin sentido realizadas con el mismo fin.</li> </ul>

Adicional, al manejo de una nomenclatura lingüística propia de los e-Sports, se debe tener presente que no solo se necesita entrenamiento, pericia y un conocimiento exhaustivo de cada juego, sino que también es recomendable contar con el mejor equipamiento posible, ya sean teclados, ratones, auriculares, sillas y cualquier otro implemento que nos proporcione ventajas en el gamer (González, 2017; Buzón, 2020), entre ellos tenemos:

**Teclados:** En cuanto a este dispositivo de ingreso de datos González ob cit. indica que “son accesorios que se usan para aportar una capacidad de respuesta veloz en cada juego, es necesario para afrontar los momentos más ajustados” (s/p).

**Ratones:** Es considerado por González ob cit, como “un dispositivo periférico de entrada que pueden marcar la diferencia a la hora de lanzar una habilidad, ejecutar un disparo preciso o mover a un personaje a la posición idónea” (s/p).

Por otra parte, Ros (2020) recomienda una variedad de periféricos para los gamers, no solo en cuanto a “sus precios sino a la calidad que deben tener los mismos, debido a las largas sesiones delante de la PC “(s/p).

**Auriculares:** es un dispositivo que permite colocar cerca de los oídos unos altavoces para generar ondas sonoras audibles, la complementación con el micrófono para la comunicación bidireccional, el cual es definido por Ros ob cit. como “un accesorio esencial para escuchar cada sonido a tiempo y de manera precisa, tomar decisiones durante la partida y obtener la victoria. Además, hacen posible una comunicación fluida entre miembros de un mismo equipo” (s/p)

**Sillas Gaming:** A pesar de que haya jugadores principiantes que se enfocan únicamente en los anteriores accesorios, hay otro elemento clave en el rendimiento de un gamer: las sillas. A lo cual Ros ob cit. indica que se debe “elegir la silla adecuada puede evitar distracciones generadas por molestias innecesarias, al tiempo que elimina posibles problemas de salud” (s/p).

## Los videojuegos y sus categorías

De forma generalizada, González Ob cit. “los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el videojugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas” (s/p).

No obstante, el mundo de los juegos virtuales es tan amplio que se hace necesario establecer una clasificación, ya que existen aquellos dirigidos a niños y otros a adultos, de allí su categorización por temática, y por último, se especificarán por tipo de video consola.

A partir de la temática podemos encontrar mucha variedad y diferentes tipos de videojuegos de rol, en la que el usuario asume un determinado papel o personalidad, lo que significa que está interpretando a un personaje jugador. Clasificación de tipos de videojuegos realizada por González ob cit:

**Acción:** son aquellos video juegos que se encuentran integrado esencialmente por la lucha y peleas, los cuales se fundamentan en rutinas de repetición, con el cual se persigue que el personaje ejecute una acción.

**Arcade:** son aquellos que se encuentran fundamentados en el empleo de las plataformas, los laberintos, las aventuras, con lo cual se busca que el deportista valla superando niveles, preestablecidos para seguir a un nivel superior, lo que incluye nuevas exigencias. Para el logro de los objetivos planteados se necesita el mantener un ritmo de acción rápido y lo que trae como consecuencia la necesidad de tiempos mínimos de reacción.

**Deportivo:** en esos videojuegos, se toma como referencia los diferentes deportes tradicionales como el fútbol, el tenis, el baloncesto y las competencias de autos de velocidad, con lo cual se busca que el practicante logre desarrollar una habilidad, con su debida rapidez mental y logre crear una precisión en las decisiones que tome.

**Estrategia:** estos videojuegos son definidos por González ob cit como aquellos que “consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, aquí entran: los de aventuras, rol, tácticas militares” (s/p).

**Simulación:** estos juegos se encuentran constituido fundamentalmente por el manejo de aviones, el empleo de simuladores de diferentes acciones y equipos con los cuales se obtiene una destreza y conocimientos en el manejo se los mismos.

**Juegos de mesa:** son definidos por González ob cit como aquellos que persiguen la “habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario” (s/p).

**Juegos musicales:** juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Como puede ser el caso del juego de la voz para ps3 en el que las letras de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo

En cuanto a la clasificación de los tipos de consolas de videojuegos que existen se tienen:

**Consolas de bolsillo**, son descritas por González ob cit como aquellas que, “son sencillas, para quien se inicia en el mundo de los videojuegos. Los juegos de estrategia y ludo-educativos gustan bastante a los niños. Este tipo de consolas, pueden llevarse en un bolsillo, para divertirse en cualquier lugar” (s/p)

Existen también las **consolas de salón**, como la conocida Xbox, que ha desarrollado capacidades multimedia parecidas a las de un ordenador. PlayStation todo un éxito en ventas para Sony, no sólo del dispositivo sino de sus accesorios: volante, pistola, guitarras, tarjetas de memoria, etc., y por último, Nintendo Wii, popularmente “la Wii”; es innovadora, ya que ha revolucionado la forma de jugar, ofreciendo la interacción del jugador a través de un mando que le obliga a desplazarse por el espacio (González ob cit.)

### Lesiones frecuentes Vs. Posturas adecuadas

Otro aspecto polémico entre quienes practican los videojuegos, son las lesiones frecuentes en contraposición a las posturas adecuadas, entre las afecciones se señalan las músculo-esqueléticas relacionadas con lesiones de cuello, espalda y extremidades superiores, tales como: las cervicalitis o dolores en el cuello, dorsalgias y lumbalgias, siendo estas las zonas de la espalda, la tendinopatías del supraespinoso o lesiones en el martillo rotador, son lesiones asociadas a la zona de los hombros, pero también por la utilización del ratón se corre el riesgo de sufrir de epicondilitis o codo de tenista o dolores por la compresión del nervio medio con la mesa del ordenador, tendinitis o tenosovitis de Quervain por la posición del pulgar, artrosis y artritis en los dedos, entre otras, son las zonas corporales que con mayor frecuencia se ven afectadas en los jugadores de los e-Sports (Guía de Fisioterapia, 2020; Petrone *et al*, 2019; Bricot, 2008).

Además, con el padecer de los dolores de espalda a los que Chacón-Borrego, Ubago-Jiménez, La Guardia-García (2017) establecen que a estos se suman otros factores de riesgo como el envejecimiento, sedentarismo, la obesidad, discopatías, artritis, cáncer y el tabaquismo, entre otras, así como lo señala también Rosas (2011). Estos factores potencialmente negativos, deben ser considerados por los videojugadores, al igual a problemas relacionadas con su salud mental asociados a la adición a los juegos o trastornos para actuar adecuadamente en sociedad, por lo que se considera importante la higiene mental y postural para prevenir daños a su salud (Vidal-Oltra, 2016; Requera-Rodríguez *et al.*, 2018; Zwibelet *al.*, 2019). en

la figura 1 se muestra las diferentes posturas que adoptan los deportistas de los e-Sports al momento de ejecutar su actividad deportiva. Es por ello que en la figura 1, se muestran las posturas más tradicionales que asumen los jugadores de los e-Sports, indicándose en la misma cuales son las inadecuadas y cuál es la correcta.

Figura 1. Postura corporal adecuada



Fuente: Cortesía google (2020).

Así mismo, para lograr una salud sin problemas, los jugadores deben mantener una alimentación y vida sana. Puede que las bebidas energéticas y las patatas fritas se hayan convertido en un cliché entre los jugadores, pero desde luego no son los elementos que deben formar parte de la dieta. Un jugador debería tener un entrenamiento físico de 3 o 4 días a la semana durante media hora, propiciar el trabajo mental, además de limitar el entrenamiento de 3 a 4 horas diarias para fortalecer táctica y habilidad, levantarse de la silla cada 50 minutos, utilizar una silla adecuada, garantizar una buena hidratación permanente, entre otras (Guía de fisioterapia ob cit).

## DISCUSIÓN

El desarrollo, ejecución y la práctica de los e-Sports, sigue ganando espacio y reconocimientos en el transcurso del tiempo razón por la cual, cada día son más los aficionados que se incorporan a esta modalidad, motivado a que la misma ofrece una forma diferente de ganarse la vida para los que se dediquen de manera exclusiva a esta actividad deportiva, de igual manera puede lograr proyectarse como un personaje reconocido, entre otros aspectos. Al ser los a lo largo del tiempo competiciones de videojuegos los cuales pueden ejecutarse por parte de multijugadores, así como entre jugadores profesionales teniendo como característica principal la creación de estrategia en tiempo real, en la cual se busca la ejecución en primera persona, teniendo como locación las arenas de batalla con multijugador eso de manera individual en línea, con lo cual se aporta a los competidores un escenario para desarrollar sus habilidades, su agilidad y las destrezas mentales asociadas a la creatividad que está creando, logrando con ello un espíritu colaborativo-competitivo, el sentido de pertenencia a una familia en el mundo digital de la que se es miembro y se goza de aceptación, respaldo, respeto y también consideración.

A partir de la revisión documental-teórica, se ha orientado la investigación hacia la conceptualización y ubicación histórica de la existencia de los e-Sports,

como un deporte electrónico emergente, cambiando la concepción y el estereotipo de seguir siendo una actividad para pasar el tiempo de ocio, y no como un trabajo profesional o deporte, como se conciben los tradicionales.

Es importante resaltar que, a raíz de este boom de los e-Sports, se siguen haciendo esfuerzos para incluir en un futuro no muy lejano, a los e-Sports en los Juegos Olímpicos, lo cual sigue siendo una tarea pendiente para los jugadores. Respondiendo a la interrogante ¿Los e-Sports son un deporte?, según la definición, el deporte es una actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas, por lo que se concluye su afirmación. De hecho, en un intento por explorar la incorporación de los e-Sports al Movimiento Olímpico, el Comité Olímpico Internacional e Intel se asociaron para anunciar el torneo Intel World Open antes de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (Banyaiet *al.*,2019), mostrando así el interés de aceptar esta disciplina como un deporte de reconocimiento mundial.

## CONCLUSIÓN

Concepción que se tiene de los e-Sports, es que es un juego que se realiza por medio de la computadora o equipos electrónicos como el teléfono, consola entre otros, por lo cual es de preferencia entre la población infantil y juvenil.

La definición de los e-Sports como deporte, ha ido progresando en el ámbito social, por cuanto se han organizado campeonatos y la especialización de personas que se dedican a este fin se encuentra en crecimiento, así como los beneficios económicos que los mismos generan, por tal motivo se presenta un aumento en la conceptualización de los e-Sports como un deporte de competencia.

Adicionalmente se ha comprobado que, con la práctica de los e-Sports, los practicantes logran desarrollar su poder creativo el cual desarrollan por medio de la sana competencia que se realiza en el video juego por ser el que logre una mayor puntuación, adicionalmente se convierte el practicante en un ser organizado, por cuanto diseña estrategias y métodos para la superación de los obstáculos que le impone el video juego.

Con todo lo expuesto se establece que los e-Sports, presentan un sostenido aumento de su comprensión y aceptación dentro de la población infantil, juvenil y adulta, por lo cual se ha constituido en un deporte con amplio crecimiento y difusión a nivel mundial.

## REFERENCIAS

- Ayora V. (2019) El COI acepta a los eSports como “actividad deportiva”. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/2019/04/06/5ca8f65c22601dfd0a8b463a.html>
- Baker, C. (2016) Stewart Brand Recalls First 'Spacewar' Video Game Tournament. Rolling Stone. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/culture/news/stewart-brand-recalls-firstspacewar-video-game-tournament-20160525>
- Bányai, F; Griffiths, M; Demetrovics, Z; Király, O. (2019) The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. Comprehensive Psychiatry 94. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0010440X19300409https://doi.org/10.1016/j.compsych.2019.152117>
- Bricot, B. (2008). Postura normal y posturas patológicas. Revista ipp 1(2). Recuperado de: [http://www.ub.edu/revistaipp/hemeroteca/2\\_2008/bricot\\_n2.pdf&ved=2ahUKewjz2tHUmqTxAhUEh-AKHSDdD2UQFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw2cx3JJfQF\\_S5zyeoiMczHu](http://www.ub.edu/revistaipp/hemeroteca/2_2008/bricot_n2.pdf&ved=2ahUKewjz2tHUmqTxAhUEh-AKHSDdD2UQFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw2cx3JJfQF_S5zyeoiMczHu)
- Buzón, M. (2020). Sillas gaming, teclados, ratones y auriculares en las ofertas destacadas del Black Friday 2020. Recuperado de: <https://www.3djuegos.com/noticias-amp/209578/sillas-gaming-teclados-ratones-y-auriculares-en-las-ofertas/>
- Casanova, J (2016) La historia de los eSports. Recuperado de: [https://as.com/videos/2016/10/20/informativosesports/1476950163\\_201291.html](https://as.com/videos/2016/10/20/informativosesports/1476950163_201291.html)
- Cepeda D. (2019) El debate de hoy: ¿Son los eSports un deporte? Recuperado de: <https://eldebatedehoy.es/sociedad/son-los-esports-un-deporte/>
- Chacón Borrego, F; Ubago Jiménez, JR; La Guardia García, JJ. (2017) Educación e higiene postural en el ámbito de la Educación Física. Papel del maestro en la prevención de lesiones. Retos. 34. Recuperada de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/54319>
- Depor.com (2017) Videojuegos: Los 20 mejores videojuegos de 2017 según Deporplay. Recuperado de: <https://depor.com/depor-play/videojuegos/20-mejores-videojuegos-2017-depor-play-fotos-58488/>

- Díaz Nosty, B. (ed.) (2017) Diez años que cambiaron los medios (2007-2017). Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica. Recuperado de: [https://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/publicaciones-listado/paginaitem-publicaciones/itempubli/602/](https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/paginaitem-publicaciones/itempubli/602/)
- E-Sport tech (2019). Glosario Gamer de E-Sport Tech. Recuperado de: <https://e-sport.tech/glosario-gamer/>
- Galiana, P. (2021) Qué son los eSports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes. Marketing DigitalI EBS. Recuperado de: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- Gemma, GL (2020) El lenguaje de los gamers: Emociones y videojuegos. Recuperado de: <https://emotionalseo.com/es/el-lenguaje-de-los-gamers-emociones-y-videojuegos/>
- González Suárez, J. (2019). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico; 4(e5). Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/334353433\\_Influencia\\_de\\_los\\_deportes\\_electronicos\\_sobre\\_el\\_apoyo\\_social\\_autopercebido](https://www.researchgate.net/publication/334353433_Influencia_de_los_deportes_electronicos_sobre_el_apoyo_social_autopercebido)
- González, D (2017). ¿Qué tipos de videojuegos existen? Clasificación y diferencias. Recuperado de: <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificación-y-diferencias/>
- Guía de Fisioterapia (2020) Lesiones frecuentes de los Gamers. Recuperado de: <https://guiadefisioterapia.com/lesiones-frecuentes-de-los-gamers/>
- Gutiérrez Pérez Caballero, R. (2016). eSports: Historia e Importancia. Recuperado de: <https://medium.com/@ricardogutierrezprezcaballero/esports-historia-e-importancia-84e84b713c0e>
- Héas, S. (2003) Du joueur de jeuxvidéo à l'e-sportif: vers un professionnalismeflorissant de l'élite?, en Roustan, M. (Ed.) La pratique du jeuvidéo: réalitéouvirtualité?. Paris, Francia: Ed. L'Harmattan. Recuperado de: <http://www.stephaneheassociologue.fr/publication/jouer-jeux-video-e-sportif-professionnalisme/>
- Jenkins, H. (1999). Professor Jenkins goes to Washington. Harper's Magazine, 19 (1). Recuperado de: [http://kurtlancaster.com/socfilm/week11/data/resources/Professor\\_Jenkins\\_Goes\\_to\\_Washington.pdf](http://kurtlancaster.com/socfilm/week11/data/resources/Professor_Jenkins_Goes_to_Washington.pdf)
- Jonasson, K. y Thiborg, J. (2010) Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society, 13(2). Recuperado de. doi: 10.1080/17430430903522996

- León Zarceño, E M; Grau Alberola, E; Cortell, M. (2019) Los eSports al debate. Información psicológica: debat. 118. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7289765.pdf>
- Matt Pro Academy. (2016) Los e-Sports son un deporte. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IKHINNJ-olU>
- Morales Ariza, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. Recuperado de: <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Muñoz, DM & Pedrero Esteban, LM (2019) Los eSports: origen, evolución y tendencias. Revista de Cultura Visual. Vista 4.
- Padilla Zea, N; Collazos Ordoñez, CA; Gutiérrez Vela, FL y Medina Medina, N. (2012) Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo. Ciencia e Ingeniería Neogranadina; 22(1). Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/262747705/Document-Game>
- Pérez Sagarzazu, G. (2019) Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa: UNAV Esports. Tecnun Universidad de Navarra Proyecto Fin de grado de Ingeniería Industrial. Recuperado de: <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/59290/1/TFG%20UNAV%20Esports%20con%20Anexos.pdf>
- Petrone, P; VelazPardo, L; Gendy, A; Velcu; L; Collin, E.M; Brathwaite, K. Joseph D’A. (2019). Diagnóstico, manejo y tratamiento de las lesiones cervicales traumáticas. Revista Cirugía Española;97(9). Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-cirugia-espanola-36-articulo-diagnostico-manejo-tratamiento-lesiones-cervicales-S0009739X19301976>
- Postigo, A. Y & Fernández, M (2019) Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en esports. Revista Electrónica de Investigación y Docencia REID 22. recuperado de: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/4560/4360>
- Reguera Rodríguez, R; Socorro Santana, MC; Jordán Padrón, M; García Peñate, G & Saavedra Jordán, LM. (2018) Dolor de espalda y malas posturas, ¿un problema para la salud? Revista Médica Electrónica, 40(3). Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18242018000300026&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000300026&lng=es&tlng=es)

- Riquelme, R. (2020) ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. El Economista. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>.
- Roncero MA (2018) Los deportes electrónicos (eSports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos. Tesis doctoral presentado ante la Universidad Complutense de Madrid.
- Ros, I. (2020) Los periféricos gaming no solo sirven para jugar, también ofrecen un gran valor para trabajar, estudiar y socializar. Recuperado de <https://muycomputer.com>
- Rosas, MR (2011). Lesiones deportivas. Clínica y tratamiento. Offarm 30(3). Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-offarm-4-articulo-lesiones-deportivas-clinica-tratamiento-X0212047X11205082>
- Ryan, RM & Deci, EL (2000) La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. American Psychological Association; 55(1): Recuperado de: [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SpanishAmPsych.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf)
- Sáez López J. M, Mille J, Vázquez Cano E. y Domínguez Garrido M. C. (2015). Exploring Application, Attitudes and Integration of Video Games: Minecraft Edu in Middle School. Educational Technology & Society;18(3). Recuperado de: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2700646](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2700646).
- Serrano A y Espinoza R. (s/f) ¿Qué es importante saber acerca de los videojuegos? Aciprensa. Recuperado de: <https://www.aciprensa.com/recursos/los-video-juegos-465/>
- Suasnabas Pacheco LS, Guevara Albán GP, SchuldtGando OP (2017) Videojuegos y su relación con la violencia. Recimundo; 1(4): 983-1000. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6732718.pdf>
- Vidal Oltra, A. (2016). La postura corporal y el dolor de espalda en alumnos de educación primaria. Una revisión bibliográfica. Emás F: Revista Digital de Educación Física; 38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351992>
- Zwibel, H; Di Francisco-Donoghue, J; De Feo, A; Yao, S. (2019) An Osteopathic Physician's Approach to the Esports Athlete. J Am OsteopathAssoc; 119(11). Recuperado de: [www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31657829](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31657829).