



Esports: otra manera de concebir el deporte

*Enzo Jesús Belén – Agustín Gando –
Federico Stavale*

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata

| Tesistas

Enzo Jesús Belén
Legajo: 22658/4
DNI: 36259592
Domicilio: calle 1 y 2 n°345
Tel: 2342406834
Enzo25_39@hotmail.com



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Agustín Gando
Legajo: 22820/6
DNI: 35611488
Domicilio: calle 66 n°1120
Tel: 2216001588
Gandoagustin@gmail.com

Federico Stavale
Legajo: 22644/7
DNI: 35399962
Domicilio: calle 2 n°1759
Tel: 2216541723
Federicostavale@gmail.com

| Directora

Dra. María Eugenia Rosboch

| Asesora

Lic. Micaela Veiga

| Título

Esports: otra manera de concebir el deporte

| Mes

Mayo

| Año

2023

Resumen

El presente trabajo busca indagar y analizar cómo los esports llegaron a legitimarse, instituirse y masificarse en Argentina, con centro en las asociaciones radicadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, haciendo hincapié en los procesos de apropiación de los actores que la producen - asociaciones, equipos, jugadores y sus prácticas identitarias -.

Los esports son competencias profesionales de videojuegos cuya popularidad y masificación se encuentra en constante crecimiento en todo el mundo. Los equipos participan de distintas competencias nacionales e internacionales, organizadas por empresas o asociaciones de deportes electrónicos, las cuales son transmitidas a través de canales de televisión o plataformas de streaming y llegan a millones de espectadores. Estos torneos, al igual que los deportes tradicionales, cuentan con equipos profesionales, entrenadores, patrocinadores, relatores, comentaristas, médicos y árbitros.

Palabras claves:

Deporte, legitimación, institucionalización, masificación, identidad.

ÍNDICE

1. Camino hacia la investigación

1.1	Introducción.....	4
1.2	Estado del arte.....	6
1.3	Herramientas teóricas conceptuales.....	10
1.4	Metodología: enfoques y técnicas.....	17

2. Deportes electrónicos

2.1	¿Qué son los esports?.....	19
2.2	Los géneros de esports.....	21
2.3	Torneos, equipos y jugadores: la situación en Argentina.....	25

3. Recorrido histórico: inicio y desarrollo de los deportes electrónicos

3.1	Historia mundial de los deportes electrónicos.....	34
3.2	El desarrollo de los esports en Argentina.....	38

4. Legitimidad e institucionalización

4.1	Los esports: un escenario en tensión.....	42
4.2	Las asociaciones y su intervención en los esports.....	44
4.3	El crecimiento de los esports: legitimación en el universo de los deportes electrónicos.....	45
4.4	Similitudes de los esports con los deportes tradicionales.....	47
4.5	Los esports y su lógica mercantil.....	50

5. Una mirada hacia los esports como práctica

5.1	Los esports como prácticas identitarias.....	54
5.2	Los esports y las prácticas identitarias legitimadas desde su capital.....	59
5.3	Lenguaje y discursos: la disputa por un espacio de reconocimiento.....	62

6. Conclusiones.....

7. Bibliografía.....

1. Camino hacia la investigación

1.1 Introducción

Los primeros antecedentes de lo que hoy se considera deportes electrónicos data en la década del 80, con la popularización de los juegos arcade, los cuales se practicaban en las máquinas de videojuegos ubicadas en las salas de entretenimiento y cuya vertiente competitiva consistía en obtener el mayor puntaje (Taylor, 2012, p. 3).

Durante la década de los 90, se produjo un fuerte avance tecnológico en el desarrollo de la industria de los videojuegos que dio lugar a la creación de las consolas hogareñas y complejizó el nivel en la jugabilidad, todo esto en un contexto de expansión de internet, permitiendo que este mundo virtual crezca a gran escala. Es en este marco donde aparecieron los primeros juegos en línea y las competiciones por grandes sumas de dinero.

Este avance en el desarrollo de videojuegos siguió creciendo durante la siguiente década, donde el nivel de competencia y profesionalización que se estaba produciendo hizo que distintas empresas busquen promocionar su marca en un mercado que crecía constantemente, viendo en las competiciones de videojuegos una realidad financiera palpable como para generar un mercado millonario. Con la inyección económica de las empresas, el crecimiento de las velocidades de banda ancha de internet y el mundo globalizado, los torneos fueron creciendo tanto en infraestructura como en el monto de los premios, los equipos comenzaron a profesionalizarse y así inició a gestarse lo que hoy se llama deportes electrónicos.

Argentina no estuvo exenta de todo este proceso, aunque se vio ralentizado por sus características económicas, culturales y su escaso desarrollo tecnológico. “Las conexiones simétricas deberían ser la norma para que competir y transmitir no tenga limitaciones por los megabyte de subida que pueda ofrecer una compañía promedio de Internet. Y este problema se encuentra en la Capital Federal, imaginemos cómo es en el

resto de la provincia y en el interior del país” (M. Randazzo/ Agente de Prensa de DEVA, noviembre de 2020)¹.

Este trabajo abordará el estudio de los esports en Capital Federal, ya que es allí donde se nuclea la mayor cantidad de equipos y las principales Asociaciones que representan a los deportes electrónicos en Argentina. Al mismo tiempo, es en esa ciudad que se realizan las competencias y eventos más importantes de deportes electrónicos a nivel nacional.

La investigación propuesta aportará un análisis teórico y descriptivo de los esports y buscará construir una nueva perspectiva de cómo concebir al deporte a partir de las características que lo constituyen, los espacios de interacción y de prácticas que hacen de los videojuegos un nuevo fenómeno deportivo.

Los estudios académicos que abordan esta temática son escasos, sobre todo en Argentina. Si bien hay autores que han ahondado este tema, la falta de profundización sobre ciertos aspectos hace pertinente una investigación detallada sobre los puntos que no son mencionados en los antecedentes registrados, como es la perspectiva de la demanda de los consumidores hasta la participación del mercado y las empresas. Así como también es el caso de los procesos de legitimación, institucionalización y masificación de los deportes electrónicos en Argentina. Esto último es lo que se indagará en este trabajo de investigación.

La elección de la temática responde a una demanda vinculada al interés que tienen las nuevas generaciones de jóvenes por el mundo virtual, entendiéndolo como un nuevo espacio de interacción que contribuye a crear redes, vínculos y lazos por fuera de los ámbitos tradicionales como la familia, la escuela, la iglesia o los deportes convencionales. Es por eso que, enmarcados en este contexto, como jóvenes investigadores no escapamos de esa realidad virtual. La virtualidad, tal como la conocemos, permitió la conexión entre personas sin importar la distancia. De manera que lo contingente y el cambio es inherente a lo social, el dinamismo del mundo que vivimos actualmente nos lleva a replantearnos las nuevas formas de concebir las relaciones sociales, sus vínculos y la imperiosa necesidad de aceptar que existen otros modos de comunicarnos.

¹ Las entrevistas fueron realizadas para esta investigación, en caso contrario se detalla la fuente de origen.

(...) la “red” representa una matriz que conecta y desconecta a la vez: las redes sólo son imaginables si ambas actividades no están habilitadas al mismo tiempo. En una red, conectarse y desconectarse son elecciones igualmente legítimas, gozan del mismo estatus y de igual importancia. (Bauman 2005, p.12).

Consideramos que el deporte, como un ámbito de interés a investigar, puede estar también entrelazado con la tecnología y su virtualidad, es decir, que el deporte tal y como lo conocemos puede ser concebido de otro modo (no sólo como un espacio de competencia sino también como un lugar de pertenencia) es por eso que nos preguntamos: ¿Cómo se desarrolla el proceso de legitimación, institucionalización y masificación de los esports en Argentina con centro en las asociaciones radicadas en CABA desde los procesos de apropiación de los actores que la producen? ¿Cómo fue que los esports llegaron a instaurarse como deporte? ¿Cuáles fueron los procesos que llevaron a su desarrollo y crecimiento actual que permitieron a los videojuegos convertirse en lo que hoy denominamos deportes electrónicos?

Por todo esto creemos que la importancia de esta investigación reside en su carácter innovador en tanto indaga acerca de una práctica emergente, constituyéndose como un valioso aporte que servirá como una fuente de consulta para futuras investigaciones.

1.2 Estado del arte

Una vez planteado el tema, se rastrearon investigaciones ligadas al mismo, en donde se encontraron diferentes artículos que hacían referencia a los deportes electrónicos.

Wagner (2006) realiza una breve historización sobre los esports y establece los puntos a seguir para estudiar a los deportes electrónicos desde una mirada académica, considerando que los esports se pueden analizar no solo desde una mirada social y cultural, sino que observa a los deportes electrónicos como un campo de estudio que permite derivar enfoques y metodologías para avanzar en otras áreas de interés que no están directamente relacionados con los videojuegos. Esta investigación resulta importante porque permite establecer las bases del TIF que orientará al desarrollo del trabajo propuesto. Además, su breve historización de los esports sirve para poder

comprender lo que sucedió en Sudamérica y de esa manera hacer mayor hincapié en el caso de Argentina.

Wagner también propone una primera definición de deportes electrónicos, debido a que, como explica el autor, el estudio académico de los videojuegos competitivos requiere una definición científica de deportes electrónicos, “los e-sports como un área de las actividades deportivas donde los participantes desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las TIC” (Wagner, 2006). Este concepto nos servirá como punto de partida para el estudio de los deportes electrónicos.

Una mirada que permite profundizar el análisis del tema propuesto es el artículo de Antón y García (2014) el cual analiza el fenómeno de los esports desde el punto de vista comunicativo y social, para luego ahondar en la popularización y espectacularización de los deportes electrónicos, centrándose en la producción audiovisual y el mercado publicitario. La investigación abre el camino para profundizar la relación entre la masificación de los esports y el mercado, que signaron la creación de distintas asociaciones que aceleraron la profesionalización del deporte, como así también, la creación de torneos y competencias que adecuaron un escenario propicio para las publicidades, permitiendo comparar la relación entablada entre mercado y deportes electrónicos en España con la situación actual de Argentina.

El trabajo de Carillo Vera (2016) establece la relación de los deportes tradicionales con los deportes electrónicos, exponiendo similitudes y diferencias a medida que los esports llegaron a convertirse en un espectáculo de masas. De igual forma, Carillo Vera (2015) realiza un acercamiento a los cambios en los hábitos de consumo de los videojuegos con la popularización de internet y las comunidades de gamers, haciendo hincapié en la dimensión social de los deportes electrónicos y la cultura participativa. Es relevante desde lo social, para entender qué procesos intervienen en las prácticas culturales de los gamers y qué incidencia tuvo internet para su consolidación. En este sentido, permite ahondar en la perspectiva de los consumidores, sus hábitos y costumbres, como así también las aptitudes que los convierten en jugadores profesionales.

La investigación de González García y Talavera López (2016) examina la aceptación de los deportes electrónicos como modalidad deportiva, tomando como referencia el caso español y comparándolo con la situación de otros países en cuanto a

la aceptación de los esports como deporte. Resulta pertinente estudiar el proceso de institucionalización y reconocimiento por parte de federaciones que se da en España para compararlo con Argentina, considerando propicio ahondar en esta problemática ya que propugna la profesionalización y legitimación de los deportes electrónicos, lo que le posibilita instaurarse como deporte.

En esta misma línea también es importante el estudio realizado por Kane y Spradley (2017), quienes discuten acerca de la importancia de que los deportes electrónicos sean reconocidos por la Asociación Nacional de Atletismo Colegiado (NCCA) a fin de ser aceptados como deporte a nivel universitario. Por el mismo sendero, Summerley, R. (2019) discute la importancia de la institucionalización de los deportes electrónicos, haciendo una comparación histórica con los deportes tradicionales.

El artículo realizado por Kopp (2017) es de gran importancia ya que describe la concepción del jugador como deportista profesional en Argentina, abordando temas que serán de importancia en el presente TIF, como la espectacularización, monetización e institucionalización de los deportes electrónicos en Argentina. Esta investigación será propicia para comprender las características de los jugadores en el país y sus dificultades. Además, nos provee una óptica de la situación de los deportes electrónicos en el país.

El estudio en el que Marcano (2012) realiza una encuesta online con el objetivo de conocer las características sociológicas de los gamers (género, edad, procedencia y ocupación) y sus hábitos (tiempo de juego, pertenencia a clanes, participación en ligas y torneos), resulta útil para centrarse en las representaciones y espacios de reconocimientos que configuran y constituyen al mundo de los video jugadores. Además, proporciona desde una mirada sociológica las prácticas que caracterizan a las identidades gamers y que los diferencian de otros consumidores de videojuegos.

A partir de lo desarrollado por los autores, podemos observar que describen la evolución de los juegos y su masificación, haciendo análisis del fenómeno de los esports, pero dejando de lado aspectos fundamentales como la intervención de los gamers en la evolución de los deportes electrónicos, un análisis profundo de los procesos de institucionalización o una historización más amplia para entender cómo fue el camino por el cual los deportes electrónicos evolucionaron hasta hoy.

También observamos que se centran en la espectacularización de los esports como un fenómeno masivo ligado al desarrollo de internet y de las diferentes plataformas que permiten la expansión de los videojuegos, pero no analizan con profundidad las causas de la popularización. Sobre todo, en las investigaciones abordadas se centran en procesos que se dieron en países más desarrollados en los deportes electrónicos como España, Estados Unidos o Corea, lo que hará novedoso una investigación sobre esta temática en Argentina.

Es por ello que este trabajo de investigación indagará los procesos de institucionalización y legitimación de los esports que permitieron consolidar a los juegos electrónicos como deporte. Además, se profundizará sobre la masificación de los mismos, buscando dimensionar el fenómeno de los esports en el país.

Objetivo general

Establecer el proceso de legitimación, institucionalización y masificación de los esports en Argentina con centro en las asociaciones radicadas en CABA desde los procesos de apropiación de los actores que la producen.

Objetivos específicos

1. Describir y dimensionar el fenómeno de los esports.
2. Identificar y explicar cómo se masificaron los juegos electrónicos.
3. Establecer y analizar las prácticas identitarias en los esports.
4. Analizar el proceso de institucionalización y legitimación de los deportes electrónicos.
5. Reconocer formas de apropiación de los jugadores en relación a los esports.

1.3 Herramientas teóricas conceptuales

Existe un debate en el ámbito académico y deportivo sobre si se deben considerar a los esports como un deporte. Para comprender esto se debe entender que el concepto de deporte ha tomado múltiples significados a lo largo de la historia. Sin embargo se hará hincapié en lo que define Romero Granados (2001), cuya interpretación de deporte es “Cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a título individual o de grupo” (p. 17).

También los deportes electrónicos poseen las características que menciona el autor García Ferrando (1990): “...tres son los elementos esenciales de todo deporte: 1, es una actividad física e intelectual humana; 2, de naturaleza competitiva; 3, gobernada por reglas institucionalizadas” (p. 31). Estas definiciones se ven reflejadas en esta nueva modalidad deportiva, ya que requieren tanto preparación física como intelectual, se desarrollan a través de una competencia y están regidas por reglas.

Para comprender el crecimiento de los esports es fundamental el concepto de globalización ya que los deportes electrónicos y su masificación están ceñidos a este proceso. En este sentido, se entiende la globalización como la "Intensificación de las relaciones sociales en todo el mundo, por la que se enlazan lugares lejanos, de tal manera que los acontecimientos locales están configurados por acontecimientos que ocurren a muchos kilómetros de distancia o viceversa" (Giddens 1990, p. 68).

Para el jugador de esports, la distancia no es un impedimento, ya que se rompen los límites fronterizos y estos desaparecen. Por ejemplo, en Argentina, ante la imposibilidad de sostener económicamente una gaming house o alquilar un bootcamp², es común que cada jugador practique desde su casa, encontrando en un mundo globalizado la facilidad del contacto inmediato con los compañeros de equipo.

² Éste es un recinto en donde los jugadores profesionales viven, entrenan, comen, duermen y conviven para generar un mejor trabajo en equipo. Son formadas por equipos de esports, quienes preparan la residencia para que los jugadores puedan concentrarse y dedicarle el tiempo necesario al entrenamiento. Recuperado de: <https://gamersunite.mx/que-es-una-gaming-house/>
Mientras que los bootcamp son un sala privada o espacio especial para los equipos conformados por jugadores y staff, donde se entrena en partidas del juego que practican de cara a una competición o estar concentrados para una partida muy importante. Se diferencia de la Gaming House, ya que aquí no se convive día a día.

La globalización tuvo una influencia directa en el crecimiento de los esports, ya que su desarrollo está ligado al impacto de internet y a su masividad exponencial que, de la mano de la demanda de los usuarios, confluyeron para que los videojuegos se instauraran como deporte. Sin duda, la globalización no se la puede escindir del aspecto económico, por lo que ambas vertientes explican el desarrollo de los deportes electrónicos. Además, permitió el acceso a la comunicación masiva, en donde la virtualidad es preponderante para explicar los procesos de interacción entre los jugadores.

Por otro lado, la globalización tecnológica o tecnoglobalización fue la que permitió la expansión tecnológica, como explica Jaramillo (2004) “La difusión de la tecnología a través del mundo, de las culturas y de las naciones atravesará fronteras sin importar las características de las naciones o de las culturas a las que llegará” (p. 6). Esto, junto a la globalización económica, trajo aparejada una crisis identitaria que está más marcada en el mundo virtual. Así lo remarca Canclini:

El desdibujamiento de las identidades nacionales y regionales es mayor en el tercer circuito: el de la computación, los satélites, las redes ópticas y las demás tecnologías de información vinculadas a la toma de decisiones, así como a los entretenimientos de más expansión y ganancias. (vídeo, videojuegos, etc.) (1995, p. 115)

La globalización signó, a partir de las nuevas tecnologías que existen por fuera de los patrones culturales más tradicionales, otras prácticas y acciones que configuran ciertos rasgos identitarios, determinados por el consumo de estos aparatos tecnológicos.

Asimismo, esta transnacionalización, suscitada por este aspecto globalizante, propugna la conexión y el vínculo con otras personas de distintas culturas, lo que permite, a partir de las redes de comunicación, que los usuarios que se sientan representados por los deportes electrónicos puedan interactuar entre sí, adquiriendo otros repertorios culturales. Así, comunicarse, es el modo como las culturas funcionan, se construyen y se transforman. En este sentido, la investigación está centrada en indagar y analizar cómo los esports llegaron a legitimarse, instituirse y masificarse en Argentina.

Para analizar y describir las dimensiones que inducen a la legitimación de los esports, será de suma importancia comprender las relaciones de poder que intervienen no

solamente en la práctica de los deportes electrónicos, sino también en la sociedad en su conjunto. El autor que ha abordado este concepto en relación a los condicionamientos de las prácticas sociales dentro de la estructura de una sociedad es Foucault (1997):

(...) las relaciones de poder no están en posición de exterioridad respecto de otros tipos de relaciones (procesos económicos, relaciones de conocimiento, relaciones sexuales), sino que son inmanentes; constituyen los efectos inmediatos de las particiones, desigualdades y desequilibrios que se producen, y, recíprocamente, son las condiciones internas de tales diferenciaciones; las relaciones de poder no se hallan en posición de superestructura, con un simple papel de prohibición o reconducción; desempeñan, allí en donde actúan, un papel directamente productor. (p. 114)

En consonancia con esto, es decir, las relaciones de poder como algo inmanente que produce y genera efectos inmediatos, pero que además desempeña un papel fundamental en la estructura social, ya que son aceptadas -aunque también tienen sus resistencias- y reproducidas en la sociedad, nos abre el sendero a definir la legitimación. Según Berger y Luckman (1968): “La legitimación explica el orden institucional atribuyendo validez cognoscitiva a sus significados objetivados. La legitimación justifica el orden institucional adjudicando dignidad normativa a sus imperativos prácticos” (p. 122).

Sin embargo, lo instituido tiene sus resistencias, con aquello que emerge con fuerza desde la práctica, y que luchan por esa legitimación. De este modo, los esports son un deporte emergente y que está en pleno crecimiento, Raymonds Williams (1997) define a lo emergente como “los nuevos significados y valores, nuevas prácticas y tipo de relaciones que se crean continuamente” (p. 146).

Lo interesante de pensar a los esports como una práctica emergente, es que también nos permite ahondar en su lógica interna -es decir en su estructura-. Así define el autor la estructura del sentir:

...() significados y valores tal como son vividos y sentidos activamente; y las relaciones existentes entre ellos y las creencias sistemáticas o formales, en la práctica variables (incluso históricamente variables) en una escala que va desde un asentamiento formal con una disensión privada hasta la interacción más matizada existente entre las creencias seleccionadas e interpretadas y

experiencia efectuadas y justificadas. En definitiva, una estructura usando el término con todo el peso de la palabra como un grupo de relaciones internas específicas, entrelazadas y a la vez en tensión. (Williams, 1997, p. 155)

Como fue mencionado, lo instituido tiene sus resistencias; cuyas demandas sociales quieren ocupar un espacio legítimo en la sociedad, esa lucha permanente y conflictiva por el reconocimiento de un otro - es decir de los sujetos- es lo instituyente:

El cambio social resulta de la dialéctica que se establece entre lo instituido y lo instituyente. La fuerza instituyente que triunfa se instituye, y en ese mismo momento, por el simple efecto de su afirmación y consolidación, se transforma en instituido y convoca a su instituyente. (Schvarstein, 1991. p. 27)

Esto permite el desarrollo de prácticas constituidas por sus propias lógicas, ya sea de representatividad, identidad o de resistencia para no sólo pertenecer a los vínculos considerados legítimos por la sociedad. Si las redes de comunicación sirven para analizar las interacciones que suscitan en ese espacio, entonces, la dimensión cultural es central para ubicar ese universo que rodea las prácticas, los significados y las representaciones que existen dentro del tejido social de los gamers. Según Eagleton (2001) la cultura es “el conjunto de valores, costumbres, creencias o prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico” (p. 58). Esto quiere decir que hay prácticas culturales que configuran un modo de apropiación particular de estos espacios tecnológicos interactivos. Es por eso que hay una relación intrínseca entre identidad y cultura, por lo que estos dos conceptos se convierten en factores fundamentales para analizar nuestro objeto de estudio. Según Gimenez (1997) se puede:

(...) concebir la identidad como elemento de una teoría de la cultura distintivamente internalizada como “habitus” (Bourdieu, 1979, pp. 3-6) o como “representaciones sociales” (Abric, 1994, p. 16) por los actores sociales, sean estos individuales o colectivos. De este modo, la identidad no sería más que el lado subjetivo de la cultura considerada bajo el ángulo de su función distintiva. (p. 11)

Desde esta perspectiva la identidad es entendida como:

Una apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad. Lo cual resulta más claro todavía si se considera que la primera función de la identidad es marcar fronteras entre un nosotros y los “otros”, y no se ve de qué otra manera podríamos diferenciarnos de los demás si no es a través de una constelación de rasgos culturales distintivos. (Giménez, 2007, p. 1)

Los patrones identitarios que desarrollan los gamers también son una forma de distinción que está determinado por otros repertorios culturales, a través de sus propias lógicas de consumo, capacidades y costumbres. No obstante, estos repertorios culturales están mediados por nuevas formas de comunicación. Para John B. Thompson (1998) el desarrollo de estos medios “ha creado nuevas formas de interacción, nuevas maneras de visibilidad y nuevas redes de difusión de la información en el mundo moderno, todo lo cual ha alterado el carácter simbólico de la vida social” (p. 107).

Se puede mencionar que estos repertorios culturales, se constituyen desde la interculturalidad suscitada por la globalización que ha cambiado el paradigma de las relaciones sociales establecidos con anterioridad, es decir, la cultura inferida por lo global ha preconizado la constitución de nuevas subjetividades. Según Canclini (1995):

El problema reside en que la mayor parte de las situaciones de interculturalidad se configura hoy no sólo por las diferencias entre culturas desarrolladas separadamente sino por las maneras desiguales en que los grupos se apropian de elementos de varias sociedades, los combinan y los transforman. (...) El objeto de estudio no debe ser entonces sólo la diferencia, sino también la hibridación. (p. 109)

Para entender ciertas lógicas de reproducción cultural y social que se da en la estructura de una sociedad, y que son pertinentes para ahondar sobre los aspectos internos de los esports como práctica identitaria inferido además, desde la cultura, va a permitir desde el desarrollo de teorías sociológica, desmenuzar y analizar las prácticas desde su propio campo. Bourdieu (1995) lo define como un conjunto de relaciones entre agentes o

instituciones que luchan por posiciones de poder para procurar formas de dominio que le permitiese afianzar un capital determinado³.

En este campo se constituyen costumbres, valores y pensamientos preconcebidos que se vuelven parte intrínseco de los sujetos, es decir, es el habitus un elemento pertinente para adentrarse a un determinado campo cultural -por ejemplo los esports-; a través de esquemas mentales que permite incorporar pensamientos, acciones y percepciones, característica de una cultura específica, que suscita pertenecer y diferenciarse de otros campos (Bourdieu y Wacquant, 1995)⁴

Sin duda uno de los conceptos para entender el funcionamiento de los deportes electrónicos es el capital económico, entendida como la capacidad de adquirir y controlar los recursos económicos como fuente principal de ingreso que propicia a ser un medio para la obtención de otros capitales a través de la adquisición de poder que permite este capital⁵.

La adquisición de otro capital que es en realidad imprescindible, es el cultural:

El capital cultural puede existir en tres formas o estados: en estado interiorizado o incorporado, esto es, en forma de disposiciones duraderas del organismo; en estado objetivado, en forma de bienes culturales, cuadros, libros, diccionarios, instrumentos o máquinas, que son resultado y muestra de disputas intelectuales, de teorías y de sus críticas; y, finalmente, en estado institucionalizado, una forma de objetivación que debe considerarse aparte porque, (...), confiere propiedades enteramente originales al capital cultural que debe garantizar. (Bourdieu 1983, p. 135)

De este modo, como se ha mencionado, estas definiciones sobre el capital de Bourdieu permiten comprender la constitución de las relaciones de poder dentro de un campo. Estas conceptualizaciones son pertinentes y de un valor sustancial para desmenuzar las prácticas identitarias de los sujetos en relación a los deportes electrónicos. La adquisición del capital económico y cultural permite el desarrollo de un capital social:

³ Bourdieu, 1995. Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario.

⁴ En 1995 Loic Wacquant a través de su trabajo de investigación y su papel de interrogador logró esgrimir junto a Pierre Bourdieu los conceptos claves de las investigaciones realizadas.

⁵ Bourdieu, Pierre (1997). Capital Cultural, Escuela y Espacio Social. Siglo XXI Editores. ISBN 978-6070302909.

El capital social está constituido por la totalidad de los recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos. Expresado de otra forma, se trata aquí de la totalidad de recursos basados en la pertenencia a un grupo. (Bourdieu, 1983, p. 148)

Asimismo, a estas categorías mencionadas, se le agrega una cuarta dimensión que es sustancial para el reconocimiento de los sujetos dentro de su campo cultural -los esports:

A esas tres formas habría que sumar una cuarta categoría de poder: el capital simbólico, que es cualquier forma de capital en tanto que es representada, es decir, aprehendida simbólicamente, en una relación de conocimiento o, más precisamente, de desconocimiento y reconocimiento. (Bourdieu 1992b, p. 94)

No obstante, no solo se puede explicar los procesos de legitimación, a través de las teorías de reproducción social y cultural -ya se ha definido qué es la cultura, la identidad como constitutiva de ella, y los dispositivos de su reproducción, desde el campo y el capital(les) que interviene en la estructura social- sino que también toda forma identitaria que le da sentido a la práctica -en esta caso los esports- tiene una dimensión de distinción con un “otro”, mediada por el discurso:

El discurso no surge de la voluntad transparente de un sujeto ni tampoco es la imposición de una autoridad (divina) ni mucho menos es algo natural, es el proceso de una lucha social por el establecimiento de determinadas reglas de significación entre distintas fuerzas que se relacionan contingentemente. (Laclau, 1993, pp. 104-105)

Teniendo en cuenta el concepto de discurso, para explicar la identidad como aspecto de reconocimiento y de la diferencia con un “otro”, permite establecer las luchas sociales que de ellas se desprende por la legitimación de un discurso y reconocimiento de las identidades, estas relaciones que son desiguales están dadas por antagonismo:

En la medida en que hay antagonismo yo no puedo ser una presencia plena para mí mismo. Pero tampoco lo es la fuerza que me antagoniza: su ser objetivo es un símbolo de mí no ser y, de este modo, es desbordado por una pluralidad de

sentidos que impide fijarla como positividad plena. (Laclau & Mouffe, 2010, p. 215)

En resumen, estas herramientas conceptuales, son propicias para el análisis, y de manera transversal acompañarán al trabajo de investigación para deconstruir y comprender el fenómeno de los esports.

1.4 Metodología: enfoques y técnicas

El presente trabajo se enmarca dentro del paradigma cualitativo, ya que desde aquí se trata de:

Identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica, produciendo datos que comúnmente se los caracteriza como más “ricos y profundos” no generalizables en tanto están en relación con cada sujeto, grupo y contexto, con una búsqueda orientada al proceso. (Palazzolo y Vidarte Asorey, 2008, p. 7)

Con respecto a las herramientas metodológicas, es relevante tener en cuenta que para poder describir, dimensionar y analizar el fenómeno de los esports, utilizamos todas las técnicas que se consideran sustanciales para explicar el universo de los deportes electrónicos. Es por eso que las entrevistas en profundidad semiestructuradas, nos permitió obtener información detallada sobre el objeto de estudio debido a la implicancia o cercanía que tiene el actor con el tema. Las entrevistas que se realizaron de forma semiestructuradas son: “Aquéllas en que existe un margen más o menos grande de libertad para formular las preguntas y las respuestas” (Sabino 1992, p.18). Esta metodología fue pertinente para conocer la visión del mundo de los deportistas electrónicos, a partir de sus declaraciones y experiencias, que determinan las representaciones sociales que circulan en el espacio de interacción de las que participan cotidianamente.

Las entrevistas a distintos referentes de la comunidad de los esports nos sirvieron para poder identificar y explicar cómo se masificaron los juegos electrónicos. También se entrevistaron a los responsables de las distintas asociaciones de esports en Argentina con el fin de conocer y analizar el proceso de institucionalización y legitimación de los deportes electrónicos. Por último, para establecer el recorrido del

amateurismo a la profesionalización, se indagó a los actores de los deportes electrónicos (jugadores, asociaciones, organizadores de eventos y equipos).

También utilizamos entrevistas estructuradas, porque:

Se decide de antemano que tipo de información se requiere y en base a ello se establece un guión de entrevista fijo y secuencial. El entrevistador sigue el orden marcado y las preguntas están pensadas para ser contestadas brevemente donde el entrevistado debe amoldarse a este guión. (Bartomeu, 2016, p. 3)

Esta herramienta nos permitió sistematizar los datos como el tiempo de entrenamiento, promedio de edad, etc. Además, se buscó conocer su concepción del profesionalismo, su visión acerca de la institucionalización de los deportes electrónicos, entre otras cosas.

Otra de las herramientas utilizadas fueron las observaciones no participantes, con el fin de observar el objeto de estudio para identificar a los distintos actores que participan en el fenómeno de los esports, así como también poder comprender los sentidos que circulan en sus prácticas, y cómo éstos inciden en el entramado de los deportes electrónicos. Para eso fue necesario asistir a los eventos relacionados a los esports. Además, esta técnica es pertinente para analizar la utilización de las nuevas tecnologías.

Se trata de un análisis sistemático y abarcativo de todos los aspectos del objeto de estudio en las redes sociales, streaming, chats y blogs, esto lleva a conocer la interacción de los sujetos en los diferentes medios de comunicación.

Otro método cualitativo fue el análisis de datos secundarios, que permitió obtener la información y estadísticas sobre los esports que circulan en la red, el cual se utilizó para entender su evolución y su impacto a nivel mundial en la actualidad. También se empleó la etnografía virtualizada, que “(...) surge cuando el objeto de estudio de la investigación refiere a los usos de Internet, a las prácticas sociales en línea y la influencia de estas prácticas en diversos sectores sociales” (Domínguez; Valdés; Zanduetta, 2013, p. 101). Esta herramienta metodológica permitió analizar los significados que circulan en el mundo virtual y entender de qué manera se identifica desde la práctica de los jugadores.

A lo largo del trabajo realizamos 34 entrevistas estructuradas a diferentes jugadores de Esports. También a los equipos más importantes de la región, personalidades destacadas dentro del ámbito a analizar como Julián Kopp, antropólogo, que realiza el doctorado sobre este deporte. Onur, antiguo jugador de estas prácticas y que estuvo en la expansión de esta disciplina; en el plano académico se entrevistó al manager encargado de los esports de la Universidad Argentina de la Empresa - UADE -.

Además, se entrevistó a “Ew gaming club”, el primer club social del país. A la vez a los representantes de las tres Federaciones -AADE, DEVA, ADEEMA- que buscaban regular los deportes electrónicos –cada una con sus diferencias y un derrotero diferente en la actualidad-⁶. Asimismo se realizó un estudio de campo en el Baires Esports Center ⁷, también se asistió a los eventos de esta disciplina como Musimundo Gaming o Argentina Game Show.

2. Los deportes electrónicos

2.1 ¿Qué son los esports?

El término esports proviene de la abreviatura en inglés de “Electronic Sports”, que significa deportes electrónicos, la forma de referirse a los videojuegos adaptados a una vertiente competitiva. Una de las primeras definiciones académicas de deportes electrónicos fue la que desarrolló Wagner (2006), que los definió como “Un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación” (p. 3). A esta definición, según Ditsmarch (2013), le faltaban dos aspectos: la competición y que esta se realice por medio de videojuegos. Entonces, retoma la definición de Wagner y la redefine como “Un área de actividades deportivas en las que las personas desarrollan, entrenan y comparan habilidades que utilizan las tecnologías de la información y la comunicación a través de los videojuegos ” (Ditsmarch 2013, p.4).

⁶ AADE dejó de existir al no tener una actividad asidua en el mundo de los esports.

⁷ Primer centro de entrenamiento de esports que durante la pandemia no pudo sostenerse, y se decidió cerrarse.

Asimismo, si los esports se deben considerar como un deporte es una cuestión que aún se debate en distintos ámbitos, pero la presente investigación no se centrará en esa disputa ya que continuando con las propuestas de García Ferrando y Romero Granados se parte de la idea de que estos son un deporte.

A partir de la masificación de nuevos dispositivos y tecnologías han surgido nuevas formas de participación, socialización, difusión de información y nuevos perfiles de usuarios. Dentro de la pluralidad de tecnologías de la información y comunicación con las que coexistimos y que manejamos cotidianamente, nos centraremos en los videojuegos, ya que los deportes electrónicos corresponden a una forma de participación de estos, que deja de lado el aspecto meramente lúdico y de diversión y se centra en hacer del juego una profesión, tomando características de competición, entrenamiento y rendimiento. Esta profesionalización realizada por los jugadores de videojuegos es una parte constitutiva de los deportes electrónicos, a lo que se suman otros aspectos: la monetización de la actividad -es decir, su lógica mercantil-, su espectacularización y su formalización e institucionalización, y la apropiación de los jugadores que hacen de la práctica (entendiéndose como parte sustancial para entender las prácticas identitarias). Cada uno de estos aspectos será desarrollado a lo largo de este trabajo.

A partir de lo considerado, con el advenimiento de internet los esports han tenido un crecimiento exponencial como consecuencia de las características de los juegos electrónicos, ya que la virtualidad es el espacio donde predomina la práctica deportiva. Así, las grandes empresas creadoras de videojuegos aprovecharon la gran demanda de jugadores de deportes electrónicos para realizar diferentes eventos y torneos. Esto se debe a los antecedentes que existían sobre los videojuegos -antes del surgimiento de internet- donde se realizaban diferentes competiciones generando una gran afluencia de jugadores. Con este panorama, y con el aliciente de que las prácticas de los esports no estaban delimitadas por un espacio, las empresas transnacionales fomentaron competiciones a nivel mundial con la participación de jugadores de diferentes países y culturas que podían competir en un mismo ámbito e interactuar con otros sujetos en una misma práctica. Podemos decir, que para Giddens (1990) esta expansión se debe a los procesos de globalización entendiéndose como la forma de acentuar las relaciones sociales por todo el orbe, por lo que se entrelazan los acontecimientos locales con los que ocurren a kilómetros de distancia, configurándose dichos acontecimientos a los procesos de globalización.

La situación en Argentina está ligada al panorama internacional, pero con características distintas. La falta de injerencia por parte de las empresas más importantes a nivel mundial suscita un desarrollo más lento pero que no impide el crecimiento en el país. En países vecinos como Brasil o Chile, los deportes electrónicos están más avanzados, principalmente por el aspecto económico. La cuestión macroeconómica argentina, con la fluctuación del dólar y la incertidumbre, hace que las empresas tengan menos dinero para invertir, por lo que la escena de los esports en Argentina es menos propicia para la inversión, lo que perjudica a los equipos, que se sostienen más que nada a base de sponsors. Esta problemática influye en los torneos y las ligas, que requieren de patrocinadores para invertir en infraestructura y todo lo que se necesita para llevarlos a cabo una competición.

Los actores de los deportes electrónicos sostienen que, a pesar de la cuestión económica, Argentina tiene mucho potencial, sobre todo sostenida en la habilidad de sus jugadores. El ámbito local sigue creciendo año a año, con equipos y jugadores que se van sumando a la escena nacional. Con el desembarco de la Liga Profesional de Videojuegos (LVP) en el 2018, uno de los mayores operadores de competiciones de videojuegos del mundo y la mayor organización de deportes electrónicos en lengua hispana, se va dando paso al crecimiento de la actividad deportiva.

También hay que resaltar que durante el Covid-19 que azotó al mundo y no habiendo deportes que consumir, los esports ocuparon ese espacio en la agenda deportiva diaria, lo que permitió que además de crecer el interés en ellos, se fueron popularizando, y en Argentina no fue la excepción.

2.2 Los géneros de esports

MOBA

El Multiplayer Online Battle Arena o Arena de Batalla Multijugador en línea consiste en dos equipos de 5 jugadores que se enfrentan entre sí para destruir la base enemiga. Cada jugador maneja un personaje, que se denomina héroe o campeón y que cuenta con habilidades únicas y un rol específico (soporte, asesino, tanque, etc.). Los

personajes tienen distintas habilidades que van subiendo de nivel durante el transcurso del juego.

Para destruir la base enemiga, se deben avanzar por carriles, los cuales están protegidos por torres que se deben ir destruyendo. La arena consta de tres carriles distintos: línea superior (Top), línea central (Mid) y línea inferior (Bot). Los juegos más importantes de este género son League of Legends y Dota.

FPS

Los FPS (First-person shooter) es un tipo de modalidad de videojuego de disparo que sucede en primera persona, es decir desde la perspectiva del personaje. Es un género en el que el jugador puede jugar de forma individual o en equipo con el fin de cumplir diferentes objetivos que pueden variar dependiendo de la historia del juego. Las características principales de esta modalidad es elegir armamentos (armas y balas) y equipamientos (botiquín de vida, chalecos, cascos, etc.). Se destaca la capacidad de estrategia, reflejos y precisión. Se necesita un buen trabajo de equipo, desarrollo de estrategia y conocimiento del mapa o terreno. Entre los más destacados juegos se encuentran el Counter-Strike, Call of Duty, Overwatch y Battlefield.

RTS

Los RTS son un género de estrategia en tiempo real, conocido en inglés como Real Time Strategy, donde los jugadores compiten en forma continua sin depender de turnos. La toma de decisiones tiene que ser rápida y eficaz, ya que constantemente hay invasiones entre cada pueblo e interacciones entre jugadores por lo cual el planeamiento de una estrategia que lleve tiempo, a diferencia de los juegos por turnos, no es posible.

Las principales características de este juego es recolectar recursos, saber gestionarlos y utilizarlos en beneficio de un ataque o defensa. Con estos recursos se van construyendo diferentes tipos de civilizaciones que van evolucionando a medida que pasa el tiempo del juego, donde se desarrollan asentamientos, edificios para generar soldados o mejorar herramientas de los personajes o ampliar la población. Los deportes más populares de este género son Starcraft, Warcraft y Age of Empires.

DCCG

Digital collectible card games (DCCG) o juegos de cartas coleccionables digitales, es un estilo de juego de estrategia que se disputa entre dos jugadores, donde se juega inicialmente con un mazo de inicio que se puede ir modificando a medida que avanza el juego.

Los dos juegos más populares en este género son el Hearthstone, que consiste en una batalla uno contra uno entre dos oponentes basada en turnos. En cada turno el jugador puede utilizar cartas de su mano, hechizos, equipar armas o invocar "esbirros". Al inicio del juego cada jugador obtiene cartas de su respectivo mazo de 30 cartas. El primer jugador obtiene tres cartas mientras el segundo obtiene cuatro. A continuación, los jugadores tienen la posibilidad de devolver todas las cartas que quieran a su mazo y volver a obtener el mismo número de cartas de forma aleatoria. La partida concluye cuando uno o ambos jugadores se quedan sin vida, o si uno de los jugadores decide abandonar.

El otro deporte electrónico en este género es el Clash Royale, que son batallas con tropas, edificios y hechizos representados como cartas. Antes de cada batalla los jugadores construyen un mazo de ocho cartas que usan para atacar y defenderse contra las cartas de su oponente. Al comienzo de cada juego, ambos jugadores comienzan con cuatro cartas elegidas al azar de su mazo de ocho. El objetivo es destruir la mayor cantidad de torres rivales, que son tres, con la destrucción de la torre principal como una victoria instantánea. Después de tres minutos, si ambos jugadores o ambos equipos tienen la misma cantidad de torres destruidas o ninguna, el partido pasa a tiempo extra y el jugador que destruye una torre opuesta gana instantáneamente. Si no se destruye ninguna, es empate.

SIMULADORES DEPORTIVOS

Es un género de videojuego que simulan los deportes del mundo real. El objetivo principal de estos videojuegos es la busca de la experiencia en la realidad virtual. Así es el caso del FIFA, juego emblemático de fútbol, en que la modalidad se va perfeccionando cada año con el fin de ajustar las características que definen a los

deportes. Además, se realizan torneos de ligas, copas internacionales, transacciones de jugadores, manejo de técnicos y clubes, que se encuentra dentro de las características principales de éste género. Existen una cantidad considerables de juegos deportivos de distinta índole, que buscan la misma finalidad: una experiencia que se asemeje a la realidad. Entre los más destacados se encuentran el FIFA, NBA, Madden NFL y Pro Evolution Soccer.

JUEGO DE LUCHA

Existe este tipo de género desde los 90, donde se caracterizan en ser juegos de combate uno contra uno en diferentes rondas, donde se pelea en un escenario pequeño en dos o tres dimensiones entre dos o más personajes. Cada jugador elige un personaje entre todos los que tiene disponibles y el objetivo es eliminar al rival, bajando la barra de vida a cero, lo que significa KO. Cada personaje tiene una habilidad de poder diferente según la característica del juego. La idea del juego es coordinar diferentes tipos de combinaciones para poder ganar la batalla con mayor facilidad. La estrategia es pensar en qué momento uno tiene que atacar, defenderse o contraatacar, requiriendo una gran destreza técnica. Los juegos más populares son Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken o Dragon Ball.

BATTLE ROYALE

Battle Royale o Batalla real, es un género en el cual coexisten un gran número de jugadores en un mismo mapa. Puede jugarse individualmente o en escuadrones. El objetivo consiste en ser el último jugador o equipo que quede vivo. Se elige una posición en el mapa para aterrizar y desde allí hay que ir recogiendo armas, armaduras y otros objetos. Todos los jugadores comienzan con el mismo armamento. Alrededor del mapa se va formando una tormenta, de modo que el terreno se va haciendo más sinuoso. Los juegos más populares en este género son el Fortnite, PUBG y Apex Legends.

2.3 Torneos, equipos y jugadores: la situación en Argentina

Torneos

En los deportes electrónicos se pueden distinguir dos tipos de torneos: en línea y presenciales. Los torneos en línea no requieren la presencia física de los jugadores en un lugar determinado, sino que se organizan y disputan a través de internet, mientras que los presenciales son torneos que se desarrollan en un lugar determinado requiriendo la presencia física de los jugadores. También existen los torneos mixtos, donde una primera etapa de clasificación se desarrolla de manera online, mientras que la última etapa del torneo es de forma presencial.

Existen competiciones creadas por empresas privadas, por asociaciones de deportes electrónicos y por los propios desarrolladores del videojuego. Empresas privadas como Liga de Videojuegos Profesional (LVP)⁸ o Temporada de Juegos, organizan torneos y ligas en regiones específicas, con más patrocinadores e inversores, pero con premios económicos menores a los organizados por los desarrolladores oficiales. Realizan competiciones pensadas para equipos profesionales y semiprofesionales de forma online y presencial.

Por otro lado, los desarrolladores de videojuegos se encargan de crear su propio torneo oficial. Tomando como ejemplo a League of Legends, uno de los deportes de más popularidad en el mundo, Riot Games⁹, su desarrollador, es quien organiza la League of Legends World Championship, el más importante y reconocido. Riot se encarga de la organización y transmisión de diferentes ligas divididas por continentes, que reúnen a los mejores equipos y jugadores profesionales. Algo similar ocurre con videojuegos como el Heartstone o el Overwatch.

Por último, están los torneos organizados por asociaciones de esports, que están enfocados a nivel nacional. En países más avanzados como China, por ejemplo, su asociación oficial organiza varias ligas y torneos con abundantes premios económicos,

⁸ LVP es una empresa de esports del grupo Mediapro, un conglomerado mundial de comunicaciones muy grande, que realiza una estrategia de expansión desde diciembre del 2011. Recuperado de <https://lvp.global/>

⁹ Recuperado de <https://www.riotgames.com/es>

como la China Mobile E-Sports Games (CMEG), DOTA2 Professional League (DPL) o CS:GO Super League (CSL).

En Argentina, se destacan dos grandes empresas privadas organizadoras de competencias. Una es Temporada de Juegos (TDJ)¹⁰, empresa de Latinoamérica que inició su camino en Argentina a partir del 2013. Realizan todos sus torneos en modo mixto con un sistema de ranking nacional. Con sedes en distintas partes del mundo, organiza ligas y torneos en más de 30 países, además de transmitir en español distintos eventos mundiales.

Los torneos por asociaciones son organizados en su mayoría por DEVA¹¹, entre los cuales están los Juegos Bonaerenses, una competencia intermunicipal amateur que se realiza en la provincia de Buenos Aires hace 27 años. Sobre esto opinó Mariano Randazzo, agente de prensa de DEVA: “Se logró el apoyo de los directores deportivos de cada municipio de la provincia, teniendo claro el aspecto deportivo y formativo. Transmitiéndoles a los chicos los valores de compromiso, de sana competencia, de respeto. Se ha logrado que los esports sean una disciplina más en los JJBB a partir del 2017 y ya no dejará de estar presente en los años consecutivos” (noviembre 2020).

A lo largo de los años, se fueron agregando nuevas disciplinas deportivas, pero no fue hasta 2017 donde se incorporaron los deportes electrónicos de la mano de DEVA. También existe LUDENS, la primera liga universitaria de Argentina en materia de deportes electrónicos. “Quienes participen y se inscriban a esta competencia, cuentan con la posibilidad de participar por becas deportivas para jugar y estudiar en los Estados Unidos” (M. Randazzo/ Agente de prensa de DEVA, noviembre de 2020).

Equipos

En Argentina existen una gran cantidad de equipos, concentrados en su mayoría en Capital Federal, que practican distintos esports bajo la modalidad multigaming. Uno de

¹⁰ TDJ es la marca pionera en la organización de competencias de Esports (deportes electrónicos) en Latinoamérica promoviendo su constante desarrollo y expansión en la región. Recuperado de: <https://tdj.gg/sobre-temporada>

¹¹ Recuperado de: <https://www.deva.org.ar/>

los más conocidos es Malvinas Gaming¹², que tienen Counter Strike Global Offensive, Fortnite, PUBG, Rainbow Six Siege y 2 jugadores de fighting games.

Estructura

No todos los equipos poseen el mismo grado de profesionalización. Existen clubes que tienen un staff amplio que abarca varios profesionales, mientras que otros equipos, con menor grado de profesionalidad, poseen una estructura más escasa. De todas maneras, los objetivos a largo plazo suelen ser los mismos: poder vivir económicamente de los deportes electrónicos, ayudar a crecer la escena deportiva, obtener títulos y ser estables en el tiempo.

Podemos dividir la estructura de un club argentino en distintas áreas. Por un lado, está la parte administrativa, compuesta por el dueño del club, que en muchos casos es también el director ejecutivo y por quien pasan todas las decisiones. En esta área también se encuentra la parte legal, encargada de los contratos con los jugadores y diversas cuestiones jurídicas, y un departamento que se ocupa de la logística y operación, como la organización de viajes, los pagos a jugadores, etc.

También se distingue un área de comunicación y marketing, encargada de todo el manejo de redes sociales, diseño y plataformas. Usualmente está integrada por un editor de videos, un diseñador gráfico, community manager, streamers y account manager.

Por último, el área deportiva está compuesta por los jugadores, cuya cantidad depende del grado de profesionalización del club y la cantidad de disciplinas que posean. Suele haber entre 10 y 50 jugadores. También está el entrenador, encargado de varias tareas que dependen del equipo en el que esté y los miembros de staff que disponga. Suele armar la rutina de entrenamiento, corregir falencias tanto a nivel individual como colectivo, mantener una atmósfera productiva y un buen ambiente dentro del equipo, crea estrategias y tácticas para mejorar el rendimiento, entre otras funciones. “Tenemos manager y/o coach para cada equipo, gente que está vinculada con todo lo que tendría que ver con marketing, cuestiones legales relacionadas con las contractuales y demás. Otro sector encargado de lo que es logística y operaciones, por

¹² Equipo fundado el 14 de octubre de 2013. . (Carlos González / Director deportivo de Malvinas).

decirlo de alguna manera, todo lo que es la organización de los viajes de los jugadores, los pagos, la parte más administrativa” (A. Vazquez / Ceo de Bio esport, febrero 2020).

Por último, se encuentran los analistas, cuya función es estudiar a los rivales para analizar sus puntos fuertes y débiles, su estilo de juego, sus estrategias, etc. El analista debe tener un conocimiento profundo del juego, de su equipo y los rivales para presentar sus investigaciones al entrenador. Algunos equipos cuentan también con psicólogos deportivos y nutricionistas.

Financiamiento

En los comienzos de un equipo, la financiación proviene del dueño y creador. Con el paso del tiempo, si el club se mantiene estable y comienza a conseguir resultados deportivos, comienzan a aparecer sponsors ya sea suministrando equipamiento o indumentaria como con un ingreso fijo mensual.

El modelo de negocios de un club de deportes electrónicos depende de la trayectoria y estructura que este tenga. Los ingresos provienen de varias fuentes. Por un lado, están los patrocinadores. También los desarrolladores aportan dinero a los equipos por participar de las ligas y torneos que organizan. “Tenemos varios ingresos de dinero que nos permite sustentar la estructura de Furious Gaming¹³. Por un lado los publishers, como puede ser Riot Games, la empresa dueña de League of Legends, que les pagan a los equipos por participar en sus ligas.

Después por otro lado tenemos ingresos como puede ser en un club de fútbol por el tema de los patrocinios, que es algo importante, el hecho de que los sponsors, las marcas, trabajen con nosotros” (G. García / CEO, Furious Gaming, febrero 2020).

Otras fuentes de financiamiento están en el merchandising, que se da por venta de indumentaria del club y los premios al ganar o llegar a instancias finales de las competencias. “La venta de indumentaria, como chomba, gorra y remera del equipo es un ingreso que muchas veces subestimamos en la región, pero que es importante, que

¹³Furious Gaming, una de las empresas más importantes de esports en Latinoamérica, que nació en el año 2012. Hasta el momento, la organización cuenta con un “Gaming Facility” en Buenos Aires, Argentina; un “Gaming House” en Ciudad de México, México; y operaciones desde Santiago de Chile, Chile. La organización participa de las principales ligas locales y de la región, con equipos profesionales en League of Legends, Counter Strike, VALORANT, Rainbow Six, FreeFire, PUBG Mobile y Wild Rift. Furious se especializa también en marketing digital, eventos online u offline y live streaming. Recuperado de: <https://store.furious.gg/>

hay que ir desarrollando, y que sea el mayor porcentaje de ingreso que tengan los equipos”. (G. García / CEO Furious Gaming, febrero 2020).

Entrenamiento

El camino para lograr el éxito en los deportes electrónicos no es sencillo. Además de la habilidad y el talento, se necesita de un duro entrenamiento en donde no solo se practican las habilidades en el juego y la estrategia, sino que juegan otros elementos importantes como la alimentación, el ejercicio físico y el aspecto psicológico. En los esports, el entrenamiento varía según lo que esté al alcance de cada equipo, dependiendo el nivel de profesionalidad y estructura que posea.

Las prácticas son llevadas mayoritariamente por cada capitán de las escuadras y bajo su propio criterio por horarios y obligaciones. “Algunas prácticas pueden ser simplemente partidas amistosas como también pueden ser torneos secundarios que le permiten a cada jugador de dicho equipo enfocarse en diferentes aspectos de la jugabilidad, ya que algunos prefieren entrenar con una modalidad competitiva como partidas igualadas y otros simplemente armar estrategias con el equipo e intentar ver cómo ejecutarla de la mejor manera” (I. Maneh/ Jefe de Operaciones de Sinisters eSports, julio 2019).

En general, los equipos entrenan entre cuatro a seis horas diarias y el tipo de entrenamiento depende del deporte que se practique. Por ejemplo, si el equipo es de Counter Strike, se entrena posiciones en el mapa, práctica de aim (puntería) y recoil de armas. “Las horas dependen del juego que entrenen, todos tienen diferentes métodos, pero en todos se entrena la puntería, estrategia, además de ver videos de manera online para poder mejorar”. (C. González / Director deportivo de Malvinas, octubre 2019).

Si bien los entrenamientos se dan de forma online, en donde se juegan partidas amistosas con otros equipos, se elaboran estrategias grupales, se practica la habilidad individual, también hay entrenamientos de manera presencial, como los centros de entrenamiento (bootcamp), una gaming house o una gaming office.

Los bootcamps son salas que cuentan con computadoras, mouse y teclados de última generación, equipadas para que los videojuegos rindan a su máxima capacidad y donde los equipos pagan una tarifa determinada y se instalan horas e incluso días para entrenar, usualmente previo a la disputa de algún torneo. En Capital Federal, dentro de

las más conocidas están Local Strike y Extreme-box. Sino también hay agencias y productoras de eventos que brindan sus estudios para que los equipos puedan entrenar.

En el 2018 se creó el primer centro de alto rendimiento para deportes electrónicos llamado Baires Esports Center, que además de funcionar como una bootcamp, ofrece la posibilidad de proveer a los equipos de un entrenador o un analista en caso de ser requerido. Pero años más tarde por el costo de mantenimiento tuvo que cerrar sus puertas.

La gaming house, es donde los jugadores comparten una misma casa donde viven y entrenan. Vale resaltar que muchos de los equipos argentinos tienen como objetivo tener una gaming house¹⁴. En el 2015 el equipo Isurus Gaming instaló una de estas sedes en Villa Crespo, previo a la Smite World Championship que se jugó en enero del 2016. No se mantuvo en el tiempo por los altos costos de mantenimiento y por el rendimiento deportivo, por eso tuvieron que darla por finalizada al año siguiente.

La inversión para una gaming house en el país no es redituable, ya que los costos son altos y por la situación aún no desarrollada de los deportes electrónicos en el país, se vuelve económicamente inviable. Es por eso que algunos equipos argentinos han instalado gaming house en países vecinos como Chile o Brasil, como el caso de Furious Gaming. Las ventajas de tener una gaming house es la posibilidad de convivir y entrenar junto con los jugadores del equipo, lo que potencia su nivel, a diferencia del entrenamiento individual por internet que lo limita.

Por su parte, gaming office en el cual el CEO brinda un departamento equipado con la cantidad de computadores que necesite, por ejemplo su escuadra de CSGO, para que vayan a entrenar durante la semana y se queden a dormir cuando ellos crean necesario, separando la vida privada del trabajo. “Simplemente iban y entrenaban, después durante la semana dormían todos en un Airbnb, así que podían separar las dos cosas y realizar el entrenamiento correctamente, dedicando un tiempo al deporte, y otro a que nos conozcamos nosotros” (A. Vazquez / Ceo de Bio esport, febrero 2020).

Jugadores

¹⁴ El primer gaming house en Argentina es en un departamento de Palermo que pertenece al equipo de 9z Team. Sus jugadores cuentan con contrato profesional y sueldos. Recuperado de : <http://barriodepalermo.com.ar/la-gaming-house-mas-importante-del-pais-funciona-en-un-departamento-de-palermo/>.

La profesionalización en los deportes electrónicos en Argentina es una cuestión que todavía se debate. En principio cabe la pregunta ¿Qué es ser un jugador profesional? ¿Recibir una remuneración por lo que se hace? ¿Tener un contrato? ¿Estar respaldado por una federación? ¿Dedicarse como principal actividad al deporte?

De 50 jugadores/as consultados, se puede evidenciar que la profesionalización de ellos tiene varios puntos de vista. Donde a pesar de que no todos percibían salario ni tenían un contrato fijo, consideraban que el tiempo que le dedicaban a los deportes electrónicos los diferenciaba de un jugador amateur. Los que no se sienten profesionales, lo manifiestan así por el hecho de no poder vivir económicamente de los esports. Además, sólo seis personas se consideran semiprofesionales, por no tener un ingreso de dinero pero tampoco se perciben amateur por el tiempo que le dedican a la práctica. “Debería poder vivir de esto para sentirme como tal, pero creo que al estar tantos años en el ambiente, sabiendo estar pese a derrotas y victorias es lo que hizo ser un poco conocido y ser tenido en cuenta como tal. Creo que para ser profesional en esto tiene que ser tu prioridad y tiene que generarse un ingreso económico que te permita poder dar el 100%, cuando tu cabeza no está del todo en sintonía con tus ambiciones no puedes rendir como un profesional” (Lucas Albanese/ jugador FIFA, diciembre 2020).

Los vínculos de los jugadores con los equipos se dan de dos maneras: por contrato o de palabra. En la mayoría de los equipos el vínculo es por palabra. En el caso de los contratos, estos se asemejan a cualquier deporte. Suelen ser por el lapso de un año y en él se estipula las horas diarias que se tienen que cumplir como entrenamiento, el uso de la imagen del jugador, cláusulas de rescisión, penalizaciones, el salario mensual, multas, etc.

Distintos son los casos de otros países más avanzados en materia de deportes electrónicos, donde la profesionalización no está en discusión, ya que los jugadores de equipos profesionales perciben una remuneración que le permite dedicarse solo a esta práctica deportiva. En Argentina algunos jugadores perciben salarios, generalmente debajo del salario mínimo vital y móvil, mientras que otros obtienen ganancias por premios. “La realidad es que hay jugadores que no tienen contrato y jugadores que sí. Los contratos suelen variar, se estipula que es lo que va a recibir el jugador, por cuanto tiempo y a cambio de que. Hay equipos que exigen porcentaje de premio y pagan salarios en ocasiones como es el caso de Nocturns o Isurus” (Joaquin, jugador de Hearthstone; noviembre 2019).

Los jugadores que integran equipos de deportes electrónicos le dedican un promedio de seis a ocho horas diarias de práctica, aunque algunos no tengan contratos o no reciben remuneración por lo que hacen. “De esta manera, los jugadores dedican horas al juego pero con la salvedad que lo consideran un entrenamiento; la manera como conciben el juego que los diferencia de los demás jugadores. Así aparecen asociadas al juego concepciones de rendimiento y eficiencia en términos de tiempo y de recursos tanto propios del juego como dinero real” (Julian Koop/Antropólogo, diciembre 2018)¹⁵.

Entonces, consideramos que el factor clave de la profesionalidad en el deporte no es la remuneración que se percibe por su práctica, sino el tiempo que se le dedica al deporte, que García Ferrando (1990) lo explica de la siguiente manera “El profesional, de hecho, es cualquier deportista especializado hasta el punto en que la simple excelencia atlética, la búsqueda del resultado destacado, es, por un periodo de tiempo, su principal propósito en la vida” (1990, p. 41).

La mayor diferencia entre el jugador profesional o semiprofesional y el amateur reside en que los jugadores profesionales y aquellos que aspiran a profesionalizarse poseen formas de jugar orientadas a la eficiencia, la instrumentalidad (jugar con una meta más allá de solamente divertirse), la participación regular en eventos y la búsqueda de réditos económicos y reconocimiento social (Taylor, 2012).

Reclutamiento

Los equipos van reclutando jugadores a medida que incorporan nuevas disciplinas o se van jugadores de su plantilla. El modo de reclutamiento varía de un equipo a otro, pero en general se abren convocatorias a través de redes sociales, donde se le realiza un tryout al jugador, es decir, una prueba de habilidad. Pero este no es el único requisito que se le pide al jugador, sino que también se busca, a través de una entrevista personal, conocer cuáles son sus objetivos, su personalidad, y otros factores como la edad o su disponibilidad horaria. “Se reclutan jugadores junto a nuestro coach o encargado de equipo, se abren las postulaciones y se van probando jugadores que se toman mediante filtros,

¹⁵ Testimonio de Julián Kopp en una entrevista realizada para este trabajo de investigación. Es investigador del Conicet y su objeto de estudio son los esports.

generalmente pedimos ciertos requisitos, tales como división, edad y disponibilidad horaria para entrenar” (S. Portillo / Ceo de Zeta Strike; comunicación personal, noviembre 2019).

También algunos jugadores son reconocidos y reclutados por los videos de streaming que realizan, ya que allí dan a conocer su forma de desenvolverse en determinado juego y se observa su personalidad y la relación con los espectadores. “La mayoría de los jugadores los buscamos nosotros por las redes sociales, tenemos una comunidad muy grande que juega casi todos los juegos nuevos y hacemos scouting”. (C. González / Director deportivo de Malvinas, octubre 2019).

En ocasiones se reclutan escuadras completas, jugadores que vienen jugando juntos, pero sin un equipo que los respalde, y se les asigna un entrenador. “Nosotros desde la organización solo contactamos o reclutamos equipos completos y les designamos un Team Manager encargado de dicha división para poder estar a disposición de los jugadores en todo momento. En caso de tener que buscar un jugador de manera individual el Team Manager se encarga de encontrar alguien que encaje en el grupo” (I. Maneh/ Jefe de Operaciones de Sinisters eSports, julio 2019).

En los deportes electrónicos, uno de los problemas a la hora de mantener un equipo es la constante rotación de jugadores. No todos los clubes ofrecen contratos, y cuando existen, en general son por un lapso de un año. No hay que dejar de lado que algunos dueños de clubes rotan jugadores constantemente para conseguir objetivos más grandes, midiendo a estos según el éxito deportivo sin proyectar a largo plazo, para formar y consolidar un equipo. Esto hace que un roster¹⁶, por ejemplo, llegue a tener la duración de un evento o un torneo.

¹⁶ Esta palabra se utiliza en diferentes deportes para referirse a la formación oficial del equipo o a la plantilla de jugadores. En el caso de los esports y, por ejemplo, de League of Legends, el roster estaría formado por cinco jugadores titulares más los suplentes. Recuperado de: <https://www.nobbot.com/general/palabras-clave-entendido-en-esports/#:~:text=Roster%3A%20Esta%20palabra%20se%20utiliza,jugadores%20titulares%20m%C3%A1s%20los%20suplentes.>

3. Recorrido histórico: inicio y desarrollo de los deportes electrónicos

3.1 Historia mundial de los deportes electrónicos

Los primeros antecedentes de competiciones de videojuegos se remontan a 1972, cuando la universidad de Stanford organizó una competición del popular juego arcade “SpaceWars”, creado en 1962 por Larry Rosenthal, que consistía en dos naves espaciales que se tenían que destruir mutuamente. El premio era un año de suscripción para la revista Rolling Stone. El éxito de este torneo fue aprovechado por la productora de videojuegos Atari, quien en 1980 organizó una competencia del juego arcade Space Invaders, la cual se realizó en la ciudad de Nueva York. La “Space Invaders National Championship” fue el primer torneo a nivel nacional de videojuegos y reunió a más de 10 mil participantes.

Fue durante la década del ‘80 cuando se dio el boom de los juegos arcade. En Estados Unidos, Europa y Asia se abrieron miles de salas de juegos, que se convertían en lugares donde los jóvenes se congregaban para socializar y competir. Las competiciones presenciales se fueron dejando de lado para dar lugar a la competencia asincrónica, es decir, una forma de puntajes altos que se iban publicando y se tenían que superar. Ya no bastaba con ser el mejor en la sala de juegos local, sino que las ambiciones pasaban por ser el mejor del mundo. Tomar una foto de la lista de puntuaciones más alta en la máquina era una forma de documentar el logro para luego distribuirla por todo el mundo. Los juegos más populares en esta forma de competición eran el Pac-Man, Donkey Kong, Tetris o Mario Bros.

En 1981, Walter Day fundó “Twin Galaxies”, una organización donde se registraban los puntajes más altos, divulgando sus registros en publicaciones como el Libro Guinness de los Récords Mundiales. Revistas como Nintendo Power o Sega Visions también mostraban los puntajes más altos en sus publicaciones. De esta forma, los jugadores de deportes electrónicos comenzaron a aparecer en los medios de comunicación, incluso en la televisión. En 1982 apareció un programa en la televisión estadounidense llamado Starcade, en la que los participantes disputaban entre sí para

tener el puntaje más alto en distintos videojuegos.¹⁷ Este modo de competencia, fue la más popular de la época.

En la década siguiente, con el advenimiento de internet, se da una revolución en los deportes electrónicos, apareciendo los primeros juegos en línea. El primero de ellos fue el Netrek, un juego online, catalogado por la revista Wired como “el primer juego de deportes en línea”, donde se combinaban los géneros shooter y estrategia en tiempo real. Consistía en un máximo de 16 jugadores donde había que destruir las naves oponentes y conquistar los planetas enemigos. El objetivo del juego era capturar todos los planetas del equipo contrario.

Los torneos presenciales se seguían dando, sobre todo de la mano de Nintendo, que en esa época ya dominaba la industria de los videojuegos, quien organizó importantes competencias como el Campeonato Mundial de Nintendo en 1990, realizando giras por todos los Estados Unidos o en 1994 con el Nintendo PowerFest. Las competiciones se organizaron por edad y los premios consistían en dinero y aparatos electrónicos. Blockbuster, la franquicia estadounidense de videoclubes, también organizó importantes torneos junto con la revista especializada GamePro, con videojuegos como el NBA Jam y Virtual Racing.

En esta década, un juego que adquirió una particular importancia fue el Quake, un shooter que se podía jugar en forma online compitiendo con jugadores de otras partes del mundo desde la PC del hogar. Este videojuego tuvo un papel importante no solo como juego, sino en el desarrollo de importantes comunidades de jugadores a su alrededor. Debido a su gran popularidad, una empresa desarrolló el evento Red Annihilation, una competencia donde participaron 2000 personas en línea y solo 16 clasificaron al presencial cuyo premio final era el Ferrari 328 GTS. Este torneo se toma como el primer gran antecedente de los esports actuales.

Por último, un hito muy importante fue la creación de la Liga Profesional de Ciberatletas (CPL por sus siglas en inglés) en manos del banquero Ángel Muñoz el 27 de junio de 1997. Su función era la de organizar importantes torneos, creando un nuevo estándar en cuestión de premios, patrocinios y asociaciones corporativas. Por otro lado, en Corea del Sur, se estaba forjando una verdadera revolución.

¹⁷ <https://www.fullesports.com/la-historia-de-los-esports/>

A mediados de los años noventa, los responsables políticos de Corea habían desregulado las aplicaciones avanzadas de telecomunicaciones, lo que provocó un rápido crecimiento de la infraestructura de banda ancha de Corea. Esta infraestructura debía estar llena de contenido, que se proporcionaba principalmente a través de la televisión digital y los juegos en línea. Sin embargo, a diferencia de Estados Unidos y Europa, los coreanos prefirieron los los videojuegos de rol multijugador masivos en línea. (Wagner, 2006, p.16)

Así, el mercado asiático en esos años fue dominado por este género, que son videojuegos de rol que consisten en la creación de un personaje que les permite a los jugadores meterse en un mundo virtual a través de internet e interactuar con los distintos usuarios. Juegos como Starcraft, Warcraft o Lineage fueron los más populares.

A partir del 2000, se dio la explosión de los deportes electrónicos con el crecimiento de las velocidades de banda ancha de internet y la globalización. Los deportes se convirtieron en un fenómeno global y la industria creció rápidamente con el auge de la tecnología. Como antes existían las salas de arcade que reunían a los jugadores, en este milenio se dio la apertura de los cybers o cibercafé, que servían como punto de encuentro para cualquiera que quisiera jugar videojuegos en línea o entre ellos utilizando una red de área local (LAN).¹⁸

En Asia, más precisamente en Corea del Sur, se crecía a pasos agigantados con el Starcraft, un juego de estrategia en tiempo real que se volvió tan importante en el año 2000. Además, por una iniciativa del gobierno, se fundó la primera asociación de deportes electrónicos del mundo, la Korean e-Sports Association (KeSPA), cuyo fin era promover y regular los deportes electrónicos en el país. La popularidad fue creciendo tanto que las cadenas de televisión del país comenzaron a transmitir eventos y organizar ligas profesionales. Las competiciones de StarCraft y Warcraft III eran televisadas regularmente por canales de televisión como Ongamenet y MBC Game. En este país fue donde nacieron los primeros clubes y sindicatos de jugadores, además de considerar a estos últimos como atletas.¹⁹

Se empezaron a crear grandes torneos a escala mundial. Los World Cyber Games (WCG) se iniciaron en 2000 como un torneo internacional patrocinado por

¹⁸ Recuperado de: <https://www.sutori.com/es/historia/historia-de-los-esports-->

¹⁹ Recuperado de: <https://tl.net/forum/starcraft-2/324077-a-history-of-esports>

Samsung y el gobierno de Corea del Sur (a través de su Ministerio de Cultura y Turismo y el Ministerio de Información y Comunicaciones) como una forma de reconocer y fomentar el desarrollo tecnológico y la innovación. En el mismo año de su creación se celebró el primer torneo con sede en el país asiático, en el que participaron equipos de 17 países con premios de hasta 200,000 dólares, con juegos de distintos géneros como el Quake III, Fifa 2000, Age of Empires II : The Conquerors, Starcraft y Counter Strike. En los años siguientes fue aumentando la cantidad de países participantes y el monto de los premios. La WCG 2001 realizada repartió premios de 300,000 dólares y tuvo 37 países participantes, mientras que la WCG 2003 el premio aumentó a 350,000 dólares y los países participantes a 55. Los World Cyber Games son únicos en comparación con otros torneos, ya que están diseñados como los Juegos Olímpicos de los deportes electrónicos.

También la Electronic Sports World Cup (ESWC), creada en Francia en el 2003, es una de las mayores competiciones mundiales y de juegos múltiples. Durante 12 años, la ESWC ha diseñado muchos puntos de referencia de esports modernos, reunió a una multitud de naciones y ofreció montos superiores a los 2 millones de dólares en premios a sus campeones.

De esta manera tanto la WCG como la ESWC han ayudado a establecer el formato y el nivel de los torneos de renombre que han llegado a definir el mundo de los deportes electrónicos (Edwards, 2013)²⁰.

En Estados Unidos, La CPL siguió creciendo. En 2001 creó un Campeonato Mundial con un total de 150 mil dólares en premios, patrocinado por Intel. El título principal del evento fue el Counter Strike, que fue reemplazando al Quake III en los FPS competitivos. Los campeonatos, premios y patrocinadores fueron creciendo a través de los años. En 2005, se asoció con Nvidia e Intel y se creó una gira llamada CPL World Tour, que recorría distintas partes del mundo como España, Brasil, China y Alemania y ofrecía un total de 1 millón de dólares en premios. Esta fue la primera transmisión por televisión a una audiencia global a través de MTV Overdrive.²¹

A su vez, en 2002 se creó la Major League Gaming (MLG), una de las asociaciones más importantes de deportes electrónicos. Es una liga que nuclea distintos

²⁰ Edwards, T. F. (2013, Abril 30). ADANAI. Recuperado de :<http://adanai.com/esports/>

²¹ Recuperado de: <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html>

géneros de videojuegos y realiza torneos en Estados Unidos y Canadá. Esta liga posee su propio canal de transmisiones (MLG.tv)

Pero el gran hito se da alrededor de 2009, con la aparición del género arena de combate multijugador en línea (MOBA por sus siglas en inglés), que enfrentan dos equipos de cinco jugadores entre sí y fueron un verdadero éxito con títulos como Dota o League of Legends, considerado el juego más popular de esports en la actualidad. A medida que pasaron los años, más empresas se fueron interesando en los deportes electrónicos, por lo que fueron aumentando los premios, la audiencia, la infraestructura en torno a los torneos y la cantidad de videojuegos apuntados a las competiciones.

3.2 El desarrollo de los esports en Argentina

En la década del '90, el programa dedicado a los videojuegos Nivel X, que se emitía por el canal Magic Kids, organizaba torneos alrededor de todo el país, de un juego muy conocido en ese momento como el Daytona USA. Dichas competencias eran muy populares y reunían gran cantidad de jóvenes, con premios como consolas de Nintendo 64, Sega Dreamcast y PlayStation.

El boom de los ciber en el país a partir del 2000 fue clave para el desarrollo de los deportes electrónicos, ya que poca gente disponía de una computadora en la casa y menos de una buena conexión a internet, que era costosa y de difícil acceso. Los jóvenes con un rango de edad entre 13 y 25 años llenaban estos lugares, jugando entre ellos con una conexión de red local (LAN) o enfrentándose a gente de todas partes del mundo en línea.

Los juegos más populares del país en esa época eran dos: Counter Strike y Age of Empires. El bajo costo que tenía la hora en el ciber (entre 1,50 y 3 pesos la hora) hacía que los jóvenes se acercaran en su tiempo libre y se quedaran varias horas jugando. Además del entretenimiento, los cibern cumplían un rol social: eran lugares de encuentro y diversión.

Así, se empezaron a formar torneos en los distintos cibern. En el 2001 se dio en el microcentro porteño un torneo de Age of Empires, en el que participaron 120 jugadores de todo el país y el ganador, Marcelo Ikegaki, obtuvo como premio un monto de 3000 pesos más la clasificación, junto con el pasaje y la estadía paga, al "Age of

Empires 2: The Conquerors International Tournament”, un torneo mundial que reunió a los mejores jugadores de este videojuego. Los torneos se difundieron por internet a través de afiches pegados en la puerta de los cibernets.

En 2001, se empezaron a formar los primeros equipos en Argentina como Familia del IP (FIP), Pharaoh, Army of Fortune Fight y Order of Knighthood. Los equipos o jugadores por cuenta personal viajaban a Estados Unidos o Brasil para competir en distintos torneos. El dólar a un peso permitía que los viajes sean más accesibles. En la CPL, uno de los torneos más importantes a nivel mundial junto a los World Cyber Games (WCG), disputada en Río de Janeiro, tres equipos argentinos pudieron viajar, quedando en los primeros puestos. FIP ese mismo año quedó incluido en el Ranking de la CPL en el top 10 global. "La verdad es que había varios torneos ya desde temprano, entre ellos los más reconocidos eran las WCG (World Cyber Games) y la CPL" (P. Del Olmo/Jugador de los esports, marzo 2019).

Además, varios jugadores argentinos se destacaban alrededor del mundo. Akhenaton competía en Age of Empires y llegó a ser top tres mundial, o Pipi, jugador de Quake III, quien era considerado uno de los mejores jugadores del mundo. Así, algunos jugadores argentinos se destacaban y participaban en torneos alrededor del mundo. "Había muchos torneos de Age of Empires II en esa época ya que era el juego del momento junto al StarCraft. Me parece que del 2000 al 2005 fue la era de los RTS, ya que además, estaba también el Warcraft 3" (P. Del Olmo/ Jugador de esports, marzo 2019).

Año a año, los deportes electrónicos (que no se consideraban un deporte en esa época, salvo en Corea) se fueron masificando, sobre todo en los países más desarrollados. Páginas de gaming como Zone, eran lugares de encuentro online para los jugadores, donde se organizaban torneos en línea y algunos presenciales en LAN. Estas comunidades crecían paulatinamente.

En referencia a esto "Capoch" aseveró: "Los juegos en general venían con salas de chat y tenían matchmaking propio. En el caso del Age of Empires II, se usaba una página de gaming llamada Zone. En esa época había torneos online y algunos presenciales en locales de LAN" (P. Del Olmo/ Jugador de esports, marzo 2019).

En Argentina se constituyeron tres asociaciones que buscaron inferir desde su propia perspectiva en los esports; la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos

(AADE), la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA) y la Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos Argentina (ADEEMA).

La primera asociación, AADE, fue creada por Luis Regalini y Nicolás Crespo en febrero de 2014. La idea surgió con el fin de darle más crecimiento a la escena deportiva, por eso ambos fundadores consideraron importante crear una institución legal que tenga peso dentro del país, que regule estas competencias y que acerque nuevos sponsors. Los objetivos que se propuso en sus comienzos fueron darle un marco de profesionalismo y reconocimiento a los equipos y a los jugadores, promover una estructura en el que se puedan desarrollar y promocionar la actividad²², y constituirse como la única federación del país con poder para regular los deportes electrónicos.

Por diferencias personales y de criterios, AADE se dividió y así se formaron las otras dos asociaciones: DEVA y ADEEMA. Estas dos organizaciones se fueron consolidando a partir de conformar grupos de personas que abogaban por las mismas líneas políticas y de toma de decisiones que las de las asociaciones.²³

En el 2016, por medio de César Vidal (ex miembro de AADE) se fundó ADEEMA, cuyos objetivos al momento de la creación fueron potenciar y fomentar la estructura nivel comunidad; brindar herramientas pertinentes a los actores que hayan estado ligados a los esports; suscitar un vínculo propicio con el sector privado para que pueda invertir en la escena; y lograr becas para estudiar en Argentina o en el exterior en carreras relacionadas con los videojuegos o con la tecnología²⁴. “El financiamiento no viene del estado porque este no invierte en deportes electrónicos. Tiene que invertir en cosas más importantes y sólidas, hoy en día no puede ser prioridad invertir en los esports, la prioridad tiene que ser a nivel social, salud, educación, inclusión. Por ello es de mucha importancia el ámbito privado en los deportes electrónicos y su constante crecimiento” (S. Merlo /Asesor de comunicaciones ADEEMA, abril 2019).

Por último, DEVA fue fundada en el 2017 por Nicolás Crespo, ex vicepresidente de AADE. El propósito de su creación fue el de promover los deportes electrónicos en Argentina desde una mirada deportiva, social y educativa cuyo fin es procurar una visión integral de los deportes electrónicos en la que pueda apoyar a los más jóvenes en

²² Recuperado en <http://www.aade.org.ar/>. Actualmente la asociación dejó de tener actividad, y su página dejó de tener funcionamiento.

²³ Información obtenida a partir de diversas fuentes directas que se realizaron para esta investigación.

²⁴ ADEEMA. Recuperado en <https://adeema.org/>

un camino que comience con la iniciación deportiva desde un nivel formativo para luego procurar al profesionalismo²⁵ “es imprescindible tener un oído que nos permita, en continuo intercambio con los jugadores y equipos que ya existen en la escena, con casters, streamers y otros actores importantes del ecosistema esports, consensuar el mejor camino a seguir teniendo en cuenta las dificultades particulares que tiene Argentina. DEVA es una asociación abierta que le da lugar a todos los que quieran aportar su granito de arena sin exigir un cobro” (M. Randazzo/ Agente de Prensa de DEVA, noviembre de 2020).

En este sentido las asociaciones estaban circunscritas en llevar a cabo -como objetivo principal- la institucionalización de los esports como deporte profesional. Entre sus objetivos estaban: “Formalizar los equipos y contratos con los jugadores, así como brindar estadísticas, regulaciones y asesoramientos a particulares, organismos y empresas en lo relativo a las competiciones y fomentar el desarrollo de competencias” (Koop, 2007, p.13).

De este modo y para contextualizar el fenómeno de los esports en el mundo se puede mencionar que en más de 50 países tienen su propia federación que fomenta el crecimiento de la escena. Países como Francia, China o Corea del Sur tienen sus respectivas leyes que regulan a los deportes electrónicos, y que abarcan tanto a los equipos como a los jugadores y en la que sus organizaciones pudieron servir como espejo para la Argentina.

En nuestro país, a pesar de que se constituyeron tres asociaciones, no existió una que fuese la principal. La única medida en pos de una regulación fue el proyecto de ley impulsado el 13 de abril del 2018 que constó de diez artículos y buscó reconocer a los deportes electrónicos como categoría deportiva para poder vincularlos al Sistema Nacional de deporte y regular su práctica a nivel nacional. También se explicita la necesidad de formalizar la práctica de los deportes electrónicos, cuyo fin era promover una infraestructura que permita constituir escenarios pertinentes para el correcto desempeño de los esports, llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular el conocimiento, la práctica y su desarrollo; además de crear un Registro Único de Equipos de Deportes Electrónicos.

²⁵ DEVA. Recuperado en <https://www.deva.org.ar/>

Desde la fundación de la primera asociación -AADE- que implementó como medida principal la formulación de un proyecto de ley para que los esports sean reconocidos como deporte, hasta la creación de DEVA y ADEEMA, no han logrado de manera pertinente establecer relaciones con los distintos equipos y jugadores cuyo propósito fue elaborar estrategias para que pertenezcan a sus asociaciones y propugnar un vínculo que propicie un crecimiento real de los deportes electrónicos en Argentina. Con respecto a esto, Guido Rabassa, Secretario de Comunicaciones de AADE exhortó: “Desde que salió el proyecto de ley, parte de la comunidad de los deportes electrónicos se sintieron afectados, pero la realidad es que nunca se interesaron por participar en la asociación” (agosto, 2020).

Con este panorama, la comunidad de los esports no se sintió representada por las distintas asociaciones, debido a las necesidades e interés por parte de los sujetos que integran el universo de los esports, por lo que las federaciones fueron perdiendo terreno en la escena de los deportes electrónicos -incluso AADE se disolvió en 2020-²⁶.

4. Legitimidad e institucionalización

4.1 Los esports: un escenario en tensión

Los deportes electrónicos en Argentina no quedaron exentos de conflictos y tensiones con respecto a su rol como deporte; el más preponderante en el último tiempo es el debate suscitado en relación a la intervención del Estado como regulador de los esports.

Este aspecto es muy interesante de abordar, no solo por todos los actores sociales -entiéndase actores sociales: el Estado, las Asociaciones, los equipos de esports y la comunidad que la conforma- que han intervenido, sino también para analizar, reflexionar y desentrañar el imaginario colectivo existente que hay dentro del universo de los esports sobre la imperiosa necesidad de ser reconocido como deporte por parte del Estado. Aquí se puede dilucidar los mecanismos de legitimación de un Estado-

²⁶ Análisis realizado a partir de la información obtenida a partir de diferentes testimonios que fueron una herramienta útil para contrastar las distintas perspectivas de los actores que conforman la escena de los esports.

Nación, que representa toda la sociedad. En contraparte también se vislumbra que los intereses y necesidades de un colectivo que pertenece a una sociedad van suscitando sentidos y significados que configuran su campo cultural y que ponen de manifiesto la subjetividad de sus acciones en la que son legitimadas sus prácticas. Estas tensiones no son más que relaciones de poder (véase en el apartado de herramientas conceptuales sobre el poder de Foucault).

Es interesante desnaturalizar todo tipo de discurso que en nombre de la verdad legitiman ciertas prácticas sobre otras, estos mecanismo están determinados por las relaciones de poder que ejercen aquellos que la dominan sobre el resto de los sujetos que van constituyendo esquemas de pensamientos que son insuflados en el mundo social. En este sentido, se conjugan disímiles fuerzas que prima sobre la voluntad individual y que producen distintas subjetividades sobre la persona; se puede pensar entonces en un sujeto sostenido por los distintos medios y técnicas que configuran y justifican a las prácticas sociales (Foucault, 1977).

[De esta manera es posible decir que la “verdad” en términos de Foucault, legitima a las prácticas y las inducen a naturalizar sus significados. Es en ese sentido, que los esports constituidos ya como práctica social son capaces de ser legitimados como deporte en la sociedad. En el mundo, el mercado es un poder hegemónico que ha sustentado y reforzado a los deportes electrónicos como una práctica social y cultural. Su crecimiento deviene de esa lógica neoliberal estribada en la autorregulación y transnacionalización que permitió la masificación de los esports.

No obstante, en Argentina los deportes electrónicos tienen otras particularidades; la escasa participación de empresas ligadas a los esports ha suscitado un debate sobre la necesidad de instituirse, es decir que han puesto en el centro de discusión la posibilidad de la intervención del Estado. Aquí, se analizará la situación de los deportes electrónicos en Argentina a partir de la intervención de los distintos actores que la conforman, en la que se encuentra entre ellos, las federaciones. De tal modo, se puede dilucidar que es un elemento clave que genera tensiones y conflictos en el universo deportes electrónicos.

4.2 Las asociaciones y su intervención en los esports

Ninguna asociación logró el respaldo y la legitimación por parte de la comunidad de los esports. Esta legitimación es necesaria, ya que representa a todo un universo de significaciones en el que una colectividad le da validez a una institución a través de sus prácticas (véase en el marco teórico, el concepto de legitimación). Las asociaciones no consiguieron adjudicarse una validez simbólica que le permitiera a la comunidad de los esports ser representadas por ellas y tampoco procuraron crear acciones que se vincule con las necesidades de los jugadores para suscitar un reconocimiento.

En este sentido, al ser un fenómeno en pleno auge y que todavía en Argentina no ha conseguido un consenso social que permitiese su institucionalización, la comunidad de los deportes electrónicos no encontró en las asociaciones una institución que la representara. Esto se debe a que es una práctica deportiva emergente que posee lógicas diferentes a las de los deportes tradicionales; entendiéndose que en el mundo virtual están autorreguladas por los propios sujetos que las integran y que le confiere un autonomía para constituirse como deporte – desde un colectivo que conforma un equipo hasta jugadores que inciden en la práctica- esto permite que los espacios y las fronteras no limiten sus prácticas. Los esports son una práctica emergente²⁷ por lo que se encuentran en constante tensión con la cultura dominante, es decir con lo que ya está instituido.

Al ser un deporte en auge, el proceso de institucionalización todavía parece lejano ya que las lógicas de los deportes electrónicos parecen ingobernables. Esto se debe a que, con el advenimiento de internet, el desarrollo de los esports estuvo ceñido a la globalización, por ende, las prácticas que se desarrollan en los videojuegos no están delimitadas por espacios nacionales y regionales, deslindándose de las limitaciones fronterizas, cuyo resultado es una transnacionalización de la práctica deportiva.

Como consecuencia, esto tuvo un fuerte impacto en los videojuegos competitivos, lo que permitió que el crecimiento de los deportes electrónicos no esté

²⁷ Se utilizara lo “emergente” como concepto teórico, abordado por Raymond Williams (véase marco teórico)

directamente ligado a un estado/nación, ya que su desarrollo está relacionado de forma inherente a la lógica mercantil. Así podemos reflexionar sobre aspectos diversos que caracterizan el origen del deporte y a la vez, poder develar e identificar las especificidades que contiene a los esports, en la que están inexorablemente relacionadas a la dinámica de la historia; y que complementan en algún sentido con las características conferidas en su inicio a los deportes tradicionales.

4.3 El crecimiento de los esports: legitimación en el universo de los deportes electrónicos

No obstante, el crecimiento de los esports en Argentina es paulatino y se debe en gran medida a que la comunidad gaming constituyeron ciertos modos y habitus de la práctica que permitieron de manera asidua su desarrollo, a lo que Raymond Williams dominaría como estructura del sentir, estos valores que son sentidos y vividos activamente, justifican las acciones y las prácticas realizadas por los jugadores de los esports movilizadas por la experiencia suscitada por la actividad y que, desde su lógica interna, también se encuentra en tensión, como el litigio por el proyecto entre asociaciones, la disconformidad de la comunidad o las disidencias existentes sobre la necesidad de un reconocimiento por parte del Estado sea o no pertinente.

La visibilización del fenómeno de los esports en Argentina se debe a cada uno de los sujetos que participan, ya sea de manera explícita -dedicándose a la práctica deportiva- e implícitamente -seguidores o aquellas personas interesados en su crecimiento- a los deportes electrónicos, cuyo fin es prevalecer y reproducir la actividad. Para Raymond Williams (1997) la dimensión emergente está ligada a “la experiencia personal” o el “pequeño cambio” como verdaderos procesos sociales” (p. 154). Es en este sentido, que se puede pensar a los esports como un fenómeno en pleno auge con necesidad de instituirse a partir de una gran demanda social que está adaptada a las nuevas tecnologías y con la pertinencia de concebir al deporte de otro modo, como un nuevo paradigma que se adhiera a las necesidades de la vida actual.

Aunque lo insoslayable radica en la actividad humana como un aspecto cultural en que las necesidades de la comunidad gaming están ligadas a las “estructuras de sentir”, esto se debe primordialmente a que la actividad prevalece por la sensación del goce, la satisfacción y la experiencia entre el jugador, lo virtual y las interacciones que

se presentan en los juegos, desapareciendo las distancias y proliferando las diversidades que allí se dan. Para la comunidad no es lo más importante el reconocimiento por parte del Estado, sino el de acentuar el crecimiento de los esports y generar posibilidades de ingresos.

Las redes sociales se convirtieron en el medio de difusión por excelencia para los jugadores, espectadores y fanáticos de los esports. En el caso de Twitter, para el mundo de los esports es el portal de noticias más importante, allí circula la información de los acontecimientos de los juegos deportivos; eventos, torneos, novedades de jugadores y equipos, actualizaciones y lanzamientos de nuevos videojuegos. Si bien las asociaciones se encargan de la difusión, están más centralizadas en aspectos que involucran a las organizaciones.

En este sentido, la comunidad gamer son sujetos sociales que constituyen a los esports como un fenómeno emergente y que se encuentra en tensión permanente con lo establecido y que por la propia experiencia y vivencia de lo que Raymond Williams denomina estructura del sentir provocan las transformaciones y el cambio a partir de las necesidades de la comunidad de concebir una nueva actividad cultural. Por eso, las redes sociales son un modo de propugnar la práctica deportiva de los esports por parte de los sujetos involucrados. Para John B. Thompson (1998) el desarrollo de estos medios ha preconizado nuevas disposiciones para la difusión de la información en la coyuntura actual procurando transformar la dimensión simbólica de la vida actual. Entonces se puede establecer que las redes sociales son las nuevas mediaciones simbólicas que buscan hacer visible al fenómeno de los esports y que son constitutivas de los procesos sociales para la construcción de nuevos sentidos.

En síntesis, la preponderancia en las prácticas de los esports y los modos de reproducción son las aristas que aportan al avance de la legitimación de los juegos electrónicos. Los procesos de crecimiento y desarrollo de los esports en Argentina son disímiles a los de otros países; la coyuntura social, el aspecto económico y los factores culturales intervienen en la práctica de los deportes electrónicos e influyen en la aceptación social de una sociedad. En Argentina, el fenómeno de los esports es incipiente, los procesos de cambio social son muy lentos, la visibilización de los deportes electrónicos recién se está instalando con fuerza, y lo instituyente está allí, latente. El autor Leonardo Schvarstein (1991) aporta un interesante análisis sobre las transformaciones sociales y su relación con las instituciones: “(...) para entender la

dinámica del cambio social es necesario reconocer la fuerza instituyente constituida como protesta y como negación de lo instituido” (p. 27).

Si bien como ya habíamos mencionado, los deportes electrónicos tienen sus propias lógicas de reproducción efectuada por el mundo virtual, es insoslayable que la comunidad tenga la necesidad de que los esports logren instituirse. El marco de concebir a los juegos electrónicos como deporte, demanda un reconocimiento no solo por parte del Estado, sino también, de la sociedad en general. Cabe mencionar que los sujetos que constituyen e integran los esports, están centralizados en acentuar la actividad, ya que podemos afirmar que el crecimiento de la demanda social propicia un escenario oportuno de legitimación. Las asociaciones, preocupadas por el proyecto de ley y en difundir sus actividades, no convergieron con la comunidad gamer para aunar un objetivo en común, el de expandirse con celeridad. La carencia de representación y legitimación de las federaciones las posicionan en un lugar de ausencia de influencia. La pertinencia de organizaciones que cuenten con el consenso social propicia un marco de conflictividad y negociación con lo dominante, cuyo fin es ser aceptada.

4.4 Similitudes de los esports con los deportes tradicionales

En la actualidad los deportes tradicionales no quedaron eximidos de cambios y transformaciones insuflados por el sistema socioeconómico de las actuales sociedades. Asimismo, es pertinente mencionar ciertas características de los deportes en su comienzo para poder analizar y describir la evolución en su actualidad, y en que los esports responden a esa lógica específica. El deporte aparece desde sus inicios como una práctica social que acompaña al proceso civilizatorio, esto quiere decir que favorece la transición del uso desembozado al uso más racional y moderado de la violencia, legitimado por las instituciones que ejerce el poder para un control más estrictos de la conducta humana (Elias y Dunning 1992). Esto también elucida la importancia de las instituciones como dispositivos en el control social de los cuerpos²⁸, en el que el deporte se integra al espacio escolar y en el que estableció un mayor control de las emociones humanas, volviéndose legítimas. De tal modo se puede explicitar la incidencia del estado con la constitución de los deportes tradicionales:

²⁸ El cuerpo como control social es abordado por Foucault en sus diversos trabajos. Para el trabajo de investigación se utilizó su teoría para reflejar factores entorno a los esports.

Investigaciones posteriores señalaron como probable el hecho de que los procesos de formación de los Estados y en particular el sometimiento de las clases guerreras a un control más estricto, el agrupamiento de los nobles en las cortes de los países del continente europeo, estuviesen relacionados de algún modo con ese cambio en el código sentimental y de la conducta. (...) Así las cosas, resultó que la investigación realizada en el desarrollo del deporte mostró una evolución global del código de sentimientos y de conducta en la misma dirección. (Elias y Dunning, 1992, p. 33).

Otras de las características inmanentes al deporte, es que está ligada a la Modernidad²⁹ y específicamente al capitalismo que le ha insuflado al deporte sus atributos que la constituyen: el cumplimiento a las reglas, la competencia y la competitividad, la división de trabajo, la eficiencia, el mérito y el récord. Es interesante mencionar estas últimas características porque no solo los deportes tradicionales se encuentran circunscriptos en esas condiciones sino también los esports. Un ejemplo que sirve de parangón con lo mencionado, son las Artes Marciales Mixtas – MMA - una práctica relativamente nueva que inició en la década del ‘90 con algunas reglas que le permitió organizar las primeras competiciones con la regulación comandada por parte de los organizadores del sector privado que propició la constitución del deporte. En la actualidad tiene el aval de los estados de Nevada State Commission y la New Jersey State Athletic Control Board, pero que sigue siendo controlada por empresas privadas – la más conocida es la UFC, que es la encargada de contratar a los deportistas y de generar la competición más importante de las MMA -³⁰. Esta nueva lógica de los deportes también se fue trasladando a las prácticas deportivas convencionales, en la que proliferan diversos sectores que intervienen en los deportes. En el caso de los esports también está regulado por empresas vinculadas al ecosistema denominado publisher que son los actores más preponderantes del escenario de los deportes electrónicos; son la marca y dueños de los videojuegos -EA, Riot Games, Epic Games, entre otros- y le confiere las reglas que rigen a cada una de las disciplinas que le pertenezcan. Además son las encargadas de organizar las competencias oficiales de su juego; y en las que

²⁹ La Modernidad que arrancó con las dos revoluciones europea -francesa y británica- al inicio del siglo XX. En este trabajo se refiere a la Modernidad como factor determinante en los esports. Pero el gran cambio en la estructura de la sociedad en general, se puede mencionar a una posmodernidad, como factor influyente en la constitución de los esports.

³⁰ *Enterarse*: “El origen de las MMA, en busca del mejor peleador”. Recuperado en: https://www.enterarse.com/20190913_0001-el-origen-de-las-mma-la-busqueda-del-mejor-peleador. Y de https://es.wikipedia.org/wiki/Artes_marciales_mixtas

pueden aparecer asociaciones o federaciones que realicen competencias no oficiales pero sí avaladas por los dueños de los videojuegos, es decir, su publisher³¹.

El desarrollo de la tecnología y de los medios de comunicación fue pertinente para un próspero crecimiento de la práctica, de tal modo que los deportes convencionales también están inherentemente relacionados con este conjunto de técnicas, sin embargo, a diferencia de los deportes electrónicos no son sus elementos distintivos.

En este sentido, es importante analizar los procesos históricos de los esports en Argentina en el que su crecimiento es más plausible en comparación a otros países como Corea del Sur, Japón, Alemania, España o Estados Unidos debido a que estos países tuvieron las condiciones para que el desarrollo y crecimiento de los esports tenga mayor celeridad. De esta manera, las aristas más preponderantes de las regiones avanzadas fueron la participación de grandes empresas vinculadas al mercado de los videojuegos, el involucramiento de sponsors y patrocinadores y el fuerte apoyo de organismos estatales y no gubernamentales; estribados por aspectos culturales que permitieron el crecimiento de los esports. Incluso en algunos países como Corea del Sur, Rusia o Francia, los deportes electrónicos están avalados a través de un marco jurídico que les permite ser reconocidos como deporte. En otros países, cautivados por el aspecto económico a partir de certezas de ganancias y una potencialidad de ingresos exorbitantes, generan una mayor participación del mercado. Clubes importantes de otros deportes como fútbol o básquet tienen sus propios equipos y en el que los deportistas de los esports son reconocidos, debido a un consenso social más pronunciado por parte de las sociedades de estos países, suscitaron a que los juegos electrónicos estén considerados como deporte.

En Argentina, el fenómeno de los esports se vio ralentizado como consecuencia de la falta de participación de las grandes empresas supeditado a la situación económica del país. En este contexto, las asociaciones, no lograron asentarse como organizaciones capaces de captar la demanda de los jugadores. Así, muchos de los deportistas y equipos procuraron financiarse de forma independiente, sosteniéndose económicamente a través de los sponsors, del merchandising y de los éxitos deportivos, es en este sentido que los equipos son considerados empresas.

³¹ Movistar eSports Diario AS: "Las claves para entrar a los deportes electrónicos". Recuperado de: https://esports.as.com/industria/nielsen-playbook-brands-2019-claves-entrar-esports_0_1242175773.html

4.5 Los esports y su lógica mercantil

¿Se puede pensar al deporte por fuera de una lógica mercantil? ¿Es el deporte un objeto de consumo? ¿Qué relación existe entre la demanda social sobre un nuevo deporte y las empresas que ofrecen el acceso a esta nueva práctica deportiva? En la actual sociedad de consumo no se puede deslindar al deporte del mercado; es decir, que todo lo que rodea a una práctica deportiva produce ingresos para las grandes empresas.

Se cumple una primera premisa, los esports es un deporte de espectáculo, llenan estadios por completo, acentúa las ventas de sponsors y patrocinadores, permite ganancias a plataformas webs (Twitch y Youtube), las empresas creadoras de los videojuegos son beneficiados con el consumo que se realizan de sus productos, y los torneos y eventos procuran generar más ganancias a todas estas empresas.

A partir de esto, existe una segunda premisa: los deportes electrónicos son un negocio fructífero para las empresas. Si bien sus orígenes están determinados por un proceso histórico que no sólo se puede explicar desde la lógica mercantil, su crecimiento se estriba en la globalización que acentuó su desarrollo a nivel mundial. El advenimiento de internet y las nuevas tecnologías suscitaron una interculturalidad, eliminando las fronteras sociales, procurando así nuevas formas de usos y costumbres. Estas tecnologías son objetos de consumo producidos para generar ingresos, es decir, los videojuegos son mercancías para las empresas, pero que luego se han transformado para el consumidor en deportes electrónicos en un espacio de interacción que producen sentidos y significaciones propios de la práctica. En este sentido, el consumidor se convierte en un gamer y los esports en una práctica cultural.

La mercantilización de los esports se inició en la década del 80, cuando el modelo neoliberal comenzó a imponerse en el mundo como el paradigma económico ideal. El acceso a nuevas tecnologías y más adelante la inserción de internet en los hogares generó un consumo en los videojuegos, promoviendo las competencias entre jugadores e incitando a las compañías dueñas de los videojuegos beneficiarse con nuevas modalidades para percibir ganancias (torneos, eventos, competencias, etc.) y que las empresas que manejan las tecnologías (computadoras, celulares, consolas) puedan aprovecharse de la masificación de los deportes electrónicos para vender sus productos.

Este mercado ha hecho de Internet su pilar fundamental, logrando la exploración y consolidación de nuevas técnicas comunicativas a través de procesos transmedia, la televisión por streaming y el vídeo on demand. En España, así como en otros países europeos y de América del Sur, el sistema de competiciones y patrocinios se está volviendo cada vez más complejo, asemejándose al modelo norteamericano y surcoreano. La proliferación de este sector ha atraído a empresas de diferentes ámbitos que buscan posicionar sus marcas en un mercado emergente que ha demostrado su estabilidad, rentabilidad y potencial de crecimiento. (Antón y García, 2014, p. 98).

Es interesante contextualizar en Argentina la influencia del modelo neoliberal, que tuvo sus inicios en la década del 90 y procuró una nueva perspectiva económica que, si bien no tiene una relación directa al crecimiento de los esports, instalaron la idea del libre mercado y la de una visión empresarial manejada por el sector privado. Los deportes electrónicos están estructurados desde esa lógica neoliberal. Así, a través de las tecnologías de la información y comunicación, los videojuegos de la época fueron creciendo como una práctica cultural a escala global durante la década de los noventa. Sin duda, gracias a la inserción del internet como medio de comunicación (los blogs y foros en internet eran recurrentes en los noventa) en el campo de los deportes electrónicos, surgió la posibilidad de la mercantilización de los esports; si bien no era frecuente usar esta terminología, fue una época en donde se acentuó la realización de torneos por las grandes marcas de videojuegos y la fundación emblemática de la Liga Profesional de Ciberatletas (CPL) en 1997, marcó toda una señal sobre su crecimiento. Esta incorporación de los esports al mercado fue propicia para producir un cambio en la composición de los ingresos económicos de las empresas transnacionales, que comenzaron a recaudar más dinero a través de las ventas de las nuevas tecnologías.

La industria de los deportes electrónicos actualmente tiene un sistema de negocio abierto, amplio, con mayor accesibilidad para adentrarse al mundo de los esports. Un claro ejemplo es la participación de jugadores de los deportes tradicionales que invierten en los esports y aprovechan sus activos para generar más ingresos. También se está instalando de a poco el modelo de franquicias que genera más estabilidad a inversores y patrocinadores que podrían hacerse dueños de equipos.

Por otro lado, en los medios tradicionales se puede visibilizar esta inserción, que según palabras de Fabián Minotto, responsable del área digital de Tyc Sports, visibilizó

que los espectadores ya no eran jóvenes, por eso, tuvieron la obligación de ampliar la audiencia y uno de esos lugares fue invertir en los esports, organizando torneos y fomentando su crecimiento (TyC Sports E- Gaming & Esports, mayo 2019)³².

El fenómeno de los deportes electrónicos ha suscitado a su alrededor una estructura organizada y más profesionalizada, con la participación de distintos sectores que han encontrado en los esports una fuente de trabajo bien remunerado. En este sentido, los esports son un espacio cultural en el que confluyen diversas prácticas relacionadas al ecosistema de los deportes electrónicos.

En otros términos, son variadas las áreas que intervienen en esta práctica corporal - entendiéndose que existe un uso particular del cuerpo, relacionada a la práctica-, no sólo los jugadores que participan en las competencias, sino también, existen diferentes sectores relacionadas al ejercicio profesional -psicólogos, manager, nutricionista, diseñadores como también aquellas profesiones relacionadas al área de las finanzas- que encuentran en los deportes electrónicos un espacio para el crecimiento profesional -como económico-.

Es interesante cómo la dimensión económica fue pertinente para la constitución de una estructura que se consolida en el tiempo, un equipo que de igual forma a una empresa constituyen un andamiaje necesario para el desarrollo de sus equipos. De este modo, cada equipo, tienen diferentes aristas que le permiten estar en la escena de los esports, sin duda, un aspecto fundamental ha sido el viraje de los influencers creadores de contenidos que desde su masividad han propiciado un crecimiento de los deportes electrónicos -incluso han constituido sus propios equipos- suscitando contenidos relacionados a los esports, y permitiendo la entrada a los recién iniciado a diversas ofertas para la participación de una competencia - en este sentido, es amplio el universo de los esports, desde nuevos videojuegos que van surgiendo posibilitando la inserción de los nuevos sujetos al mundo de los deportes electrónicos-. Asimismo, otra de las aristas que procuró el crecimiento del ecosistema fue la participación asidua de las empresas no endémicas -es decir aquellas que participan de otro mercado, y que nunca han estado vinculados a los esports-. En una conferencia sobre esports, marcas y negocios, Alan Polo fundador Baires Esports Center exhortó: “Esto es muy importante

³² TyC Sports E- Gaming & Esports (16 de mayo 2019). [ES][ARG] #EsportsBBC19 - ESPORTS BRANDS & BUSINESS CONFERENCE BUENOS AIRES 2019 (1/2) [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=z9_Zc6IBpIE

para el crecimiento de la escena, impulsa otra velocidad de crecimiento, otra inversión, y eso hace que haya una difusión más grande y tengamos eventos de mayor magnitud, lo que provoca que se genere un mayor acercamiento de gente a la escena. Las marcas son un factor fundamental que día a día hace que surjan más proyectos” (TyC Sports E-Gaming & Esports, mayo 2019)³³.

Así empresas como Marca o Claro, han realizado diversas actividades relacionadas a la creación de contenidos como fue el de intervenir en distintas plataformas para desarrollar sus marcas en este nuevo mercado. De este modo, se puede pensar en un modelo de gestión que es pragmática, y que ha permitido la involucración de los sectores más variados -ya sea las empresas como Riot Games, que les pagan a los equipos para la participación de sus torneos, o clubes de fútbol que patrocinan a algunos de ellos-. Asimismo, estas formas o etapas de generación de ingresos, permite dilucidar la preponderancia que tiene los mercados como un sector de poder que tiene incidencia en la estructura de la lógica de los deportes electrónicos. Es interesante poder analizarlo desde la dinámica y transformaciones suscitadas en el tiempo con respecto a la Modernidad: "los sólidos conservan su forma y persisten en el tiempo: duran, mientras que los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen. Como la desregulación, la flexibilización o la liberalización de los mercados" (Zygmunt Bauman, 2004).

Esta flexibilidad de los mercados fue pertinente para el desarrollo paulatino de los esports, permitieron el crecimiento del ecosistema y la diversidad en sus prácticas. De este modo, la confluencia entre medios de comunicación tradicionales, las nuevas plataformas de transmisión por Internet, los creadores de contenidos, las empresas transnacionales y la demanda social de los sujetos tanto de sus practicantes como sus consumidores, constituyen la verdadera identidad de los esports.

³³ TyC Sports E- Gaming & Esports (16 de mayo 2019). [ES][ARG] #EsportsBBC19 - ESPORTS BRANDS & BUSINESS CONFERENCE BUENOS AIRES 2019 (1/2) [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=z9_Zc6IBpIE

5. Una mirada hacia los esports como práctica

5.1 Los esports como prácticas identitarias

Es interesante preguntarse: ¿qué es lo que constituye a la identidad? ya que será fundamental como forma introductoria para poder analizar y conceptualizar sobre las prácticas identitarias que definen a los esports; es decir explicar los pormenores que constituyen la identidad de los sujetos perteneciente al universo de los deportes electrónicos. Según Gilberto Giménez (1997) la identidad es el lado subjetivo de la cultura, que le permite al sujeto manifestar su dimensión de distinción con respecto a un “otro”. Esta primera conceptualización sobre la identidad permite vislumbrar su complejidad para definirla (véase en el apartado de herramientas teóricas conceptuales). No obstante, comprender la identidad como un elemento propio de la cultura en el que se conjuga las relaciones y representaciones sociales, propicia una primera mirada sobre qué es ser un gamer, y cómo se constituye su subjetividad. En este sentido, la subjetividad permite distinguirse en el marco de las interrelaciones sociales que definen a un grupo o cultura específica y que suscita diferenciarse con los demás; a través de las prácticas identitarias de los sujetos que practican los deportes electrónicos.

“Las Asociaciones están desarrollando una parte que no le corresponde -sobre el proyecto de ley, y de los diversos eventos- porque puedes saber de esports pero ¿tuviste un equipo? ¿Qué experiencias tienes? Entonces ¿qué vas a desarrollar? ¿pueden manejarlo mejor que yo? ¿tuvieron algún equipo? ¿fueron jugadores? Yo viajé tres veces en mi vida, cuando el gaming era una palabra que no existía.” (M. Tadich / Ceo de Dynasty Gaming, noviembre 2019).

Asimismo, estas prácticas no son casuales ya que su constitución está determinada por diferentes factores que fueron signados por la globalización. De esta manera, se agrega otro concepto ya mencionado en este trabajo de investigación, y es que estas prácticas identitarias no se hubiesen concretado sin la llegada de los juegos en línea, el internet y la interculturalidad -concepto desarrollado en el marco teórico-. De este modo, se suscita una articulación entre identidad/cultura/globalización, fundamental para comprender las prácticas identitarias de los sujetos que la constituyen.

No obstante, se retomará a Giménez (1997) para entender qué papel juega la globalización en las prácticas identitarias de los esports:

Las nuevas problemáticas últimamente introducidas por la dialéctica entre globalización y neolocalismo, por la transnacionalización de las franjas fronterizas, (...) lejos de haber cancelado o desplazado el paradigma de la identidad, parecen haber contribuido más bien a reforzar su pertinencia y operacionalidad como instrumento de análisis teórico y empírico. (p 10).

Como se mencionó anteriormente, las prácticas identitarias de la comunidad gamer está inherentemente relacionada con el advenimiento de Internet y los juegos en líneas, que suscitó la eliminación de las franjas fronterizas, concitando la interculturalidad, sin desvanecer los rasgos distintivos que caracterizan a dicho campo cultural. “Con el avance de la tecnología y las redes sociales, se empezó a divulgar y apoyar más el deporte como tal, debido a que apareció Twitch y se podían ver los partidos por internet y demás” (Jony Boy/ Jugador de CSGO; octubre 2019).

De este modo, la coyuntura actual de los esports a nivel local y global, y su propia masividad, deviene de su historia, de una incipiente globalización que procuró a que grandes empresas pudiesen fomentar las primeras competencias internacionales (véase apartado de la historia de los esports); conglomerado participantes de diversas culturas e interviniendo en un espacio con una propia lógica interna, constituyéndose, de esta manera, una dimensión simbólica: con reglas, habilidades técnicas específicas y con un uso del lenguaje propio de los esports, como así también, al juego al que se participa -es decir que el juego constituye un lenguaje particular y pertinente para practicarlo-. Esta hibridación tal y como menciona Canclini, propició a que sociedades de culturas diferentes se apropien de un producto y lo resignifiquen para su “mundo cultural”. Sin embargo, los sujetos/jugadores juegan a más de un videojuego, configurando diversas prácticas que están determinadas por el espacio en que los sujetos son interpelados. “Siempre intenté ser el mejor en cada juego que jugué, más aún si era Online, todo comenzó en los cibers de mi pueblo, en noches de competiciones sobre todo de DotA, en Warcraft 3, en el cual era un muy buen player, de hecho jugué DotA 2 hasta el 2017 cuando conocí CSGO, obvio previamente habiendo jugado años al 1.6” (Leonel Aimar/ Jugador de CSGO; octubre 2020).

En este sentido, “el universo” de los esports, prolifera prácticas distintivas que son intrínsecas al videojuego al que se práctica, y a la vez, cada sujeto participa a otro deporte electrónico en el que se interrelacionan con otros jugadores, mimetizándose con la dimensión simbólica-cultural del juego. Es decir, que cada espacio confiere necesidades y lógicas particulares propias de la estructura del juego, que son diferentes e irreductible a otro deporte electrónico y en la que están mediadas por la subjetividad de las personas que intervienen en dicho espacio³⁴. A manera de ejemplo, uno de los videojuegos más populares es el Counter Strike: GO, en el que cuenta con una terminología específica del juego; es común escuchar y leer comentarios en las redes sociales de jugadores mencionar palabras como: “camper” o “seta”, “clutcher”, “gg”, etc³⁵. “Creo que ya arranque desde el primer día a intentar crecer en el juego hacia el ámbito competitivo, desde el primer día aprendiendo smokes, viendo pro players moverse, etc. Empecé a stremear full CSGO, conocí gente, amigos muy cercanos hoy en día, que me invitaron a armar un roster, yo sin experiencia en equipos y con 1 año recién de conocimiento en el juego, entre cómo IGL/AWP porque era quien preparaba las strats” (L. Aimar/ Jugador de CSGO; octubre 2020).

Aquí de manera sintética, se puede definir algunos de estos términos, el Leader in game (IGL) tiene el rol de dirigir a sus compañeros de equipo. Es el encargado de organizar los ataques y las defensas. Por lo que este rol del juego se encarga del aspecto táctico. El AWP es el rifle que utiliza el francotirador -otro rol del juego-, pertinente para atacar y defender la posición de su equipo. El strat es la estrategia que usará un equipo en una ronda del juego³⁶. Es decir, que estos términos son propios del deporte electrónico al que se práctica y que enmarca diferentes roles específicos como también constituyen desde el lenguaje un tipo de jugador de los esports. Así, el lenguaje constituye un elemento inherente de la identidad, sin él no hay nada, es decir, como hay lenguaje se puede entender que hay cultura, y como ya se ha mencionado, la identidad es un elemento distintivo de la cultura. Más adelante se ahondará de manera exhaustiva

³⁴ Estas estructuras y la mediación de los sujetos, es parte de la articulación entre campo y habitus de Bourdieu.

³⁵ Lenguaje propio del juego, camper es aquel que se mantiene escondido sin moverse con el fin de aprovechar alguna distracción del rival, igual seta que tiene la misma definición; clutcher es el último jugador que pertenece de pie en una situación desfavorable; “gg” se utiliza en los chats y redes sociales para expresar una buena partida (good game).

³⁶ Para más información véase en Marca e-SPORTS. Recuperado de <https://www.marca.com/2015/04/13/e-sports/noticias/1428918613.html>

sobre el lenguaje, para entender las relaciones de poder y los conflictos existentes en los esports en Argentina por la lucha de un espacio de reconocimiento en la sociedad³⁷.

En relación a esto, si en los esports proliferan prácticas distintivas que definen las estructuras de “un hacer” de los juegos y, por ende, de una dimensión simbólica-cultural; entonces puede ser pertinente utilizar el concepto de habitus³⁸, término utilizado por el sociólogo Bourdieu -mencionado en el marco conceptual de este trabajo de investigación-.

Los aspectos o características que se puede mencionar en un sujeto de los esports, son aquellos valores, aptitudes y habilidades que a lo largo de su trayectoria logró incorporar, y que determina su representación social a un grupo. Por ejemplo, una persona que participa en competiciones de los esports, necesita de talento y ciertas destrezas adquiridas en el tiempo, a través de una dedicación que oscila entre las seis a ocho horas diarias (según las entrevistas realizadas), por lo que le permite a un jugador ser interpelado por un equipo de los deportes electrónicos.

No obstante, un gamer que no compite en torneos de envergadura -es decir, de competencias, patrocinadas por grandes empresas- está inmerso en el mundo de los esports, por medio de la información y la comunicación a través de distintas plataformas y redes sociales, suscitando prácticas identitarias que representan y distinguen a un campo cultural. Para entender de manera pertinente el concepto de habitus en su injerencia en los grupos sociales y en sus representaciones que permite vislumbrar las prácticas identitarias, será necesario y fructífero establecer las incidencias de las estructuras sociales que, desde la sociología de Bourdieu está determinado por su concepto de campo. A partir de este, se establece una lucha de poder entre distintos estratos de la sociedad, cuyo fin es la legitimación de su grupo social permitiendo excluir y confrontar con otros. Se podría decir que existe una relación inherente entre campo, capital y habitus.

³⁷ El lenguaje se ha convertido para las Cs. Sociales en un tema fundamental para estudiar las influencias de sus estructuras (significante/significado, símbolos, iconos, etc) en el ser social- Así autores como Saussure, Pierce, Eliseo Verón, y otros autores de la semiología, fueron referentes para el campo de la cs. sociales, y particularmente para la comunicación.

³⁸ El concepto de habitus fue abordado por el sociólogo Pierre Bourdieu; sus estudios sobre las clases sociales, han sido un gran aporte a las Cs Sociales para desentrañar las relaciones de poder, sus estructuras, y cómo éstas están mediadas por las acciones de los sujetos.

En resumen, el campo es el espacio de lucha, el habitus son los modos de acción y de pensar que se originan en función de la posición que ocupan los agentes en este. Es un único espacio, pero lo que estructura el pensamiento no es el campo en sí, sino la posición que los agentes ocupan en él. Dentro de estos límites, existen posibilidades de generar pensamientos, expresiones y acciones que en Bourdieu es denominado margen de maniobra. “Ser un jugador de los esports, es tener varias cosas, saber resolver situaciones complicadas, pensar bien qué hacer, armar tácticas, conocer a los enemigos, etc. Le dedico la mayor parte del tiempo al entrenamiento, no estudio y me dedico al streaming, no me trae inconvenientes, al contrario, me gusta, me llegan mensajes de todos lados, siempre que hay torneos me entero rápido y me hago de grandes amigos” (Iván/ Jugador de PUBG, noviembre, 2020).

Para acceder a los esports, se necesitan ciertas características elementales; a priori se requiere un capital económico³⁹ que permita acceder a las nuevas tecnologías - computadoras, videojuegos, celular e internet - en su mayoría de alta gama. Si bien a través del fenómeno de la globalización el acceso a estas nuevas tecnologías se logra con mayor facilidad, existen todavía ciertas restricciones - segmentación de mercado, diversificación de productos, elección de precios, etc -.

En Argentina, si se piensa en competidores internacionales, son pocos los equipos de los esports que pueden establecer contratos con sus jugadores, que accedan a federaciones internacionales, que tengan un espacio propio - gaming house - y que puedan competir asiduamente en los torneos más importantes. “La situación coyuntural en Argentina dificulta cualquier proyecto, no sólo de esports. Han existido Gaming Houses en el pasado, incluso las primeras datan de 15 años atrás. Pero la inestabilidad económica y la desinversión en infraestructura que ha sufrido el país por décadas hace que las empresas vean con mejores ojos radicarse en países vecinos o directamente ignorar Argentina ya que el riesgo es demasiado alto y vuelve cualquier inversión inviable” (R. Dalmagro/ Coach de Furious Gaming y ex jugador de esports; agosto 2020).

En este sentido, el capital económico va a procurar a los sujetos entrar al mundo de los esports, lo que le permitirá construir un habitus propicio para las prácticas de los

³⁹ El capital permite conformar las bases sociales de la práctica, es decir es lo que dispone el sujeto o agente para afrontar sus relaciones sociales (económicas, sociales, culturales, simbólicas). Bourdieu, P 1986 “The Forms of Capital”

deportes electrónicos. De esta manera, se constituye una identidad determinada por el espacio y las relaciones intersubjetivas que la persona establece en un campo cultural específico, así se generan grupos, roles y en definitiva, prácticas identitarias que suscitan representaciones sociales en el universo simbólico que son los esports:

Dicha entidades relacionales están constituidas por individuos vinculados entre sí por un común sentimiento de pertenencia, lo que implica, como se ha visto, compartir un núcleo de símbolos y representaciones sociales y, por lo mismo, una orientación común a la acción (Gimenez, 1997, p. 17).

Estas interrelaciones que son constituidas en un espacio compartido por los sujetos, procuran representar al fenómeno de los esports. En una sociedad, estos espacios están signados por luchas y conflictos constantes que permiten velar por la visibilidad de la práctica que, en términos del sociólogo Bourdieu, la adquisición de cierto capital es pertinente para prevalecer en dicho campo. Es decir, que la identidad constituida por los sujetos está sostenida por la propia práctica que la representa, la refuerza y la reproduce permitiendo que los esports sean un deporte capaz de ser practicado.

5.2 Los esports y las prácticas identitarias legitimadas desde su capital

Los esports fueron ocupando espacios de poder dentro del mundo social y en Argentina no es la excepción. Se puede visibilizar en los ámbitos que se fue inscribiendo, por ejemplo, los medios de comunicación; en la televisión, en sus canales deportivos ha ocupado un mayor lugar dentro de la agenda mediática -Tyc Sports, Flow y Directv, son un buen ejemplo de la importancia que le ha adjudicado a los esports-; los medios gráficos y las redes sociales con su distintas plataformas propiciaron su crecimiento, tanto en su dimensión simbólica como económica.

Otro punto preponderante a mencionar es el capital cultural que a través de las adquisiciones que suscita el económico, permite manejarse con sus medios de trabajo, controlarlos, conocerlos y convertirlo en un conocimiento capaz de ser aprendido. Es el caso de la tecnología necesaria para ser manejada, los diferentes deportes electrónicos con su propia lógica interna y el lenguaje utilizado, constituido dentro del mundo de los esports que identifica y diferencia a “otros” deportes. No obstante, el capital cultural

tiene otras aristas interesantes, que refleja las disputas y las tensiones generadas en los esports⁴⁰:

Con respecto a la institucionalización es el tema que mayor disidencia ha generado dentro de la comunidad, esta polarización es todavía una cuestión de debate sobre su pertinencia o ineficacia pero que sí es seguro es que ha conseguido cierta legitimidad fundamentada por el interés que ha suscitado en la sociedad -profundizado en el análisis de federaciones-. Algunos jugadores opinan lo siguiente sobre la institucionalización: “está bueno que exista una entidad que forme y apoye los intereses de la comunidad. Pero yo como tantos otros pensamos que mucha gente que está detrás de esto nunca jugó un juego en su vida, solo es un grupo de personas queriendo sacar un beneficio por la popularidad de los esports” (Jaeden/ Jugador de Smite; julio 2020).

Mientras que otros lo ven desde otro punto de vista “creo que es imprescindible tener una federación que respalde y emerja derechos de jugadores, sobre todo en ese país donde todavía los esports están mal vistos, hay que informar a la gente, para que entienda la situación del hoy. Qué lo integre gente idónea para no cometer los errores que vemos en otros deportes” (L. Aimar/ Jugador de CSGO, octubre 2020).

Este reconocimiento se le puede atribuir a su capital social⁴¹, que preconiza a todas esas relaciones que están vinculadas por un sentimiento de pertenencia en común y que a su vez implica reconocimientos entre sí, tal como ha sido descrita también por Gilberto Gimenez en su conceptualización sobre identidad⁴².

Lo interesante del concepto es la importancia del capital económico que confiere los medios necesarios -la tecnología- para propiciar una red de relaciones, esto se debe a que sin los medios tecnológicos estas relaciones no se realizan o no se sostendría a largo plazo. Otro concepto interesante es el valor simbólico que se le es adjudicado a una persona o grupo para lograr constituir una jerarquización en la estructuras de las relaciones dentro del ámbito de los deportes electrónicos concediendo así distintos status a los sujetos, los roles que cumplen dentro de los esports y sus influencias en el

⁴⁰ Con respecto a las tensiones suscitado por la aparición de los deportes electrónicos en Argentina y el litigio que se generó a partir de una discusión sobre la necesidad o no de su institucionalización –este tema será profundizado en el apartado de Análisis de las Federaciones-

⁴¹ Tanto la definición de capital social, como todas las conceptualizaciones utilizadas de Bourdieu se encuentran en el marco conceptual de este Trabajo de Investigación Final.

⁴² Los conceptos abordados sobre el capital, fueron extraídos del análisis de Bourdieu en “Poder, derecho y clases sociales” segunda edición 1997.

medio, etc. Esta última arista está articulada con los capitales ya mencionados y analizados.

Aquí Bourdieu aclara que la dimensión simbólica no se tiene que pensar tanto como un capital sino más bien como aquello que le es otorgado con cierto poder y valor pertinentes para su legitimidad⁴³. Una de las características constitutiva de la identidad es el reconocimiento por parte de los grupos que un sujeto integra, -sea una organización o institución-, así en los esports existe una estructura -con jerarquía, roles y status- que determina la influencia por parte de ciertos sujetos -jugadores, dueños de equipos, empresas patrocinadoras, equipos, etc- sobre la comunidad.

En Argentina el fenómeno de esports está en crecimiento constante, cada vez hay más personas interesadas -desde nuevos jugadores, espectadores y el interés por parte de los medios de comunicación que confluyen y retroalimentan el crecimiento de los deportes electrónicos-, ya hay equipos y jugadores que inciden notoriamente en la visibilidad de los deportes electrónicos a través de poder comunicarse por las distintas redes sociales (Instagram, Facebook, Twitter) o plataformas webs (Youtube, Twitch) que permitió una relación directa entre espectadores, jugadores y periodistas -también las distintas asociaciones, dueños de equipos y académicos que están involucrados en todo el universo de los esports- que han suscitado mayor reconocimiento por parte de la comunidad gamer en otros ámbitos que no son de los deportes electrónicos, como por ejemplo, el fútbol, básquet o los medios de comunicación tradicionales que vinculan a famosos y estrellas del deporte con figuras vinculados a los esports, es decir, han asignado una imagen pública que sustenta ser conocido por otros campos culturales.

No obstante, estas prácticas identitarias no están exentas de tensiones y conflictos, tanto desde dentro como por fuera de los esports. En este sentido, en el entramado de las relaciones sociales cada sujeto busca imponer su propio discurso como forma de representación social en términos de estribar un reconocimiento por parte de "otros". Estas relaciones conflictivas se puede decir que son luchas simbólicas que intervienen de manera inherente en las prácticas identitarias, en el que el discurso constituye una característica fundamental de los procesos identitarios ya que se

⁴³ En otras palabras, el capital simbólico (...) no es una especie particular de capital, sino aquello en lo que se convierte cualquier especie de capital cuando no es reconocida en tanto que capital, es decir, en tanto que fuerza, poder o capacidad de explotación (actual o potencial) y, por lo tanto, reconocida como "legítima" (1997: 319). El capital simbólico es así el poder de representar y, otorgar valor, importancia social, a las formas de capital. (Bourdieu, 1983, pág 18)

encuentra imbricado con las relaciones de poder -tanto sea en las influencias entre los sujetos que se relacionan dentro de los esports como también la percepción que tienen sobre este campo cultural otros actores sociales no perteneciente al mundo de los deportes electrónicos- entre sujetos y el de su reconocimiento en el mundo social. Por eso el lenguaje juega un papel elemental en las prácticas identitarias y el discurso se convierte en un dispositivo preponderante para la representación y legitimación de los esports en otros campos simbólicos.

5.3 Lenguaje y discursos: la disputa por un espacio de reconocimiento

Anteriormente se mencionó que el lenguaje constituye un elemento inherente de la identidad, aquí se abordará para dilucidar aspectos discursivos que sustentan su importancia para entender las relaciones y los conflictos que subyacen en los esports por la disputa de un espacio de reconocimiento en la sociedad. Según Laclau, en su teoría del discurso preconiza el carácter antagonista de los procesos históricos de los significados y sentidos que configura el campo cultural y social⁴⁴.

Si bien el autor se preocupa por los fenómenos políticos, sus conceptos y análisis son pertinentes para desentrañar la importancia de los discursos en la construcción de identidades en el mundo social, es decir, todo sujeto está intrínsecamente relacionado con la acción política, y los esports no es la excepción; un ejemplo contundente son aquellos discursos del sentido común que intentan desvalorizar la importancia de los deportes electrónicos en el escenario cultural y social; se ha escuchado a funcionarios representantes del Estado como también de los medios de comunicación, decir que los deportes electrónicos incitaban a la violencia -no olvidemos que el boxeo, la MMA muy en boga hoy en día también es un deporte- o ciertas declaraciones esencialistas que ubican al deporte con la salud -como si fuera sinónimo, olvidándose que los deportes de alto rendimiento y de competitividad, generan lesiones a veces irreversibles-⁴⁵: “Hemos visto todo lo que pasó con relación al

⁴⁴Laclau, propone y propugna una ontología social con respecto al discurso, es decir que lo discursivo es elemental para entender las condiciones que posibilitan a que los significados que le damos a los objetos sean variados y en cómo los experimentamos por medio de las prácticas sociales.

⁴⁵Ernesto Laclau estaba profundamente inspirado en otro pensador intelectual, Foucault, que determina que las relaciones sociales están suscitadas por distintas fuerzas que procuran ejercer un poder y a través de éste producir distintas subjetividades y sujeciones. Por eso Laclau considera al discurso un elemento

proyecto que se presentó hace unos meses, la verdad que no estuvimos de acuerdo con eso de sacar los juegos fps o considerar el csgo -counter strike go- como juego violento por ejemplo”. (Atrapa2 Gaming/ Equipo de esports, noviembre, 2019).

Según Laclau (1993) el discurso no se ejerce como una imposición de un gobierno o autoridad, es decir, de la clase dominante por sobre los dominados, y tampoco procede de lo dado, como perteneciente de lo natural, sino que se constituye a partir de la lucha social para producir determinadas reglas de significación entre diversas fuerzas que se relacionan de manera contingente.

Entonces se puede decir que el discurso es constituido políticamente a partir de relaciones de poder que luego es internalizado e impregnado por los sujetos en el mundo social, suscitando una "verdad" construida e irreflexivo que luego se convierte en sentido común⁴⁶. Relacionado con el escenario de los esports en Argentina, en los últimos años mientras el desarrollo y el crecimiento de los deportes electrónicos fue paulatinamente ocupando un espacio cultural en la sociedad, a la vez también se han acentuado los conflictos y luchas con respecto a su validez como práctica identitaria, o mejor dicho, un "otro" que no la reconoce como un campo cultural y que a través del ejercicio del poder ha mantenido su discurso dominante como una verdad incuestionable, de esta manera se busca obstruir a que los esports sean reconocidos como deporte, a través de los discursos imperantes -sobre el deporte y la salud, que se pregona desde el estado y la sociedad- e intentan impedir el proceso de consolidación de los esports como práctica cultural.

En este sentido es interesante abordar el concepto de antagonismo que para Laclau desde su reflexión y concepción del discurso, la identidad es incompleta y está imposibilitado a su totalidad por estar expuesta a procesos históricos y por relaciones de poder que no permiten constituir una identidad completa, esto quiere decir que la identidad siempre es relacional a partir de las diferencias -por lo que nunca es plena y se va constituyendo a lo largo de toda la vida en relación con los demás-; esta imposibilidad es establecida por estas relaciones antagónicas que configura al mismo tiempo el dinamismo social -las luchas sociales son parte constitutiva de la sociedad-.

de lo político tanto para reforzar discursos establecidos como también para revertir ciertos pensamientos y prácticas que son constituidos como naturales.

⁴⁶ Estas verdades, fueron analizados por Foucault en su Arqueología del saber y que Laclau se ha inspirado para analizar aquellas reglas naturalizadas y legitimadas por diversos campos del saber, que le dan sentido a la vida social y a la vez que excluye otros sentidos – es decir las contingencias del mundo social-.

Esto también se visibiliza en la falta de reconocimiento de un campo cultural y por ende de un “otro” que lo práctica: “Es un poco complicado, algunos de nuestros integrantes reciben el apoyo sus familiares entienden la situación o logran comprenderla, pero algunos sufren lo contrario y eso complica completamente el desenvolvimiento del jugador y perjudica al equipo. Un claro ejemplo, es no tener la posibilidad de asistir a los torneos presenciales por la negación de los familiares”. (V. Frizio/ Fundador de Blue Void Gaming, noviembre 2019).

No obstante, esta relación antagónica es inherente al mundo social, y a los procesos de construcción de identidad entablando relaciones que siempre está singadas de poder - ya que en lo social, las prácticas siempre son desiguales, es decir, estructurada y jerarquizada -, este litigio propicia también a que los esports sean reconocidos como una práctica cultural, entendiendo que toda relación antagónica describe la manera que se constituye la identidad por parte de los sujetos, como también la inherencia de lo político en todo antagonismo.

Los deportes electrónicos han ganado más terreno en el mundo y en Argentina se va vislumbrando los primeros vestigios de una red de relaciones que se va entretejiendo en el seno social. Son muchos los actores sociales que participan en los deportes electrónicos; las grandes empresas y patrocinadores, los equipos -tanto dueños de una franquicia como los clubes deportivos- y los medios de comunicación – medios gráficos y canales deportivos con sus propios programas de esports, entre otros-; confluyen de manera asidua signando las bases para un cambio de paradigma, suscitando una batalla cultural contra aquellos mecanismos discursivos que han perpetuado ciertas doxas que logra ceñir el significante deporte con significados muy cerrados, cuyo fin es desistir de otras contingencias -las relaciones más comunes son deporte/salud o el deporte relacionado a destrezas que requiere mayor reclutamiento de fibras motoras, etc-⁴⁷

En consonancia con lo analizado, Julian Koop que participó como asesor en diputado cuando se discutió el proyecto de ley explicó que: “Ya se partía de una idea bastante prejuiciosa de los juegos y estos prejuicios se vieron en diputados, que los juegos generan violencia y que los juegos tienden a la obesidad como una cosa lineal, como los videojuegos como medio pero a la vez sucedió con la televisión que tenía los

⁴⁷ Doxas es un término utilizado por el sociólogo Pierre Bourdieu, que concibe las opiniones del sentido común poco analizadas o naturalizadas, que son ya preconcebidas en el mundo social.

mismos estigmas y que va más allá que no tenían que ver con el tratamiento de este punto”. (J. Koop/ Antropólogo e investigador del Conicet, diciembre 2018).

Las prácticas discursivas configuran las relaciones de poder, que son establecidas en la estructura de la sociedad. No obstante, a todo discurso hegemónico se le oponen las resistencias que son establecidas por un relación diferencial -de clase, de género, de etnia- y por lo tanto, penetrado por la contingencia. En este sentido, la identidad es relacional, por lo que nunca es plena y totalitaria “Pero si aceptamos, por el contrario, que una totalidad discursiva nunca existe bajo la forma de una positividad simplemente dada y delimitada, en ese caso la lógica relacional es una lógica incompleta y penetrada por la contingencia” (Laclau & Mouffe, 2010, p. 188).

A partir de entender las lógicas que constituyen la identidad desde lo relacional y sus antagonismos existentes que impiden la constitución de una identidad total y positiva, esto quiere decir, que la idea de una "unidad" o de identificación presupone reconocer la existencia de una frontera suscitada por la diferencia -por ejemplo, esports/deportes tradicionales, sedentarismo/movimiento- atribuidas en representaciones a ese "otro" -como es el caso de los jugadores de los esports-, de esa manera, pierde su carácter positivo y de unidad. En este sentido, su carácter político da lugar a la contingencia, permite dilucidar aquellos rasgos que son limitado e incompleto de la identidad, así Laclau (1993) establece que “El punto fundamental es que el antagonismo es el límite de toda objetividad” (p. 34).

En los deportes electrónicos es inexorable que la constitución de su identidad se fue manifestando a través de las prácticas realizadas por los sujetos y que a la vez la justifica; esto permite la constitución de un universo cultural por parte de un colectivo que fue ocupando un espacio dentro del mundo social. Cuando se describe la ocupación de un espacio no es más que la propia demanda social que procura suscitar tensiones dentro de la sociedad. Es pertinente romper con el propio esquema del deporte y evidenciar sus propias lógicas en la que subyace el ejercicio del poder por parte de un sector dominante que condicionan la manera de pensar y concebir al deporte. Asimismo la dinámica de la historia preconiza la necesidad de suscitar rupturas y poner en tela de juicio aquello que es dado y legitimado.

6. Conclusiones

A lo largo de este trabajo de investigación, fueron pertinentes los diversos testimonios de todos los actores que intervienen en la escena de los esports, para ampliar una visión que a priori era acotada, y que permitió romper con los estereotipos preestablecidos sobre estas prácticas. Es interesante que, a partir de lo analizado, se pueda desentrañar aspectos vinculados con el sentido común, ya que hay un uso sustancial del cuerpo, una acción motriz para resolver situaciones del juego que se les van imponiendo a los practicantes, por ejemplo, la velocidad de reacción y aspectos vinculados a lo psicológico fundamentales para mantener la concentración⁴⁸.

Los esports son una práctica deportiva, como cualquier otro deporte convencional y los discursos con una fuerte impronta sobre la salud, se desmoronan ante la realidad de esta práctica cultural. De este modo, la constitución de la identidad de los sujetos que representan al universo de los deportes electrónicos, están interpelados por una intrincada red de actores o agentes que intervienen⁴⁹ y que propiciaron el desarrollo, crecimiento y estructura de la lógica de los esports. Asimismo, este universo cultural de los deportes electrónicos no se vio afectada en gran medida por la pandemia suscitada por el COVID-19, al contrario, su crecimiento siguió acentuándose a través de la participación constante de figuras de otros ámbitos que se desplazaron al mundo de los esports -como es el caso de la empresa KRÜ, en el que su fundador es Sergio Agüero⁵⁰-.

No obstante, este trabajo de investigación intenta suscitar un aporte teórico de los esports como práctica cultural en la que intervienen dimensiones económicas, sociales, políticas y culturales. En este sentido, analizar estos aspectos permite ahondar sobre la constitución de la identidad de los deportes electrónicos, en la que le da sustento a la representación de todo un universo simbólico pertinentes para concebir de

⁴⁸ El concepto de acción motriz es utilizado por Parlabas en Parlebas, Pierre (1995). Educación Física Moderna y Ciencia de la Acción Motriz. En: Actas del 1er Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia. La Plata, Edición de la U.N.L.P.

⁴⁹ El término de agentes es usado en diversos trabajos de Bourdieu, para explicar aquellos actores, que establecen relaciones de poder y disputas por la apropiación y representación de un campo cultural.

⁵⁰ Sergio "Kun" Agüero es un ex futbolista reconocido a nivel mundial que en el año 2021 decidió fundar la empresa KRÜ, dedicada a los esports.

otro modo al deporte -no sólo de la lógica de lo instituido-, esto se debe a partir de las necesidades e intereses de los sujetos que intervienen, es decir de una demanda social que configura la escena de los deportes electrónicos, y preconiza la participación de diversos agentes que fueron constituidos en otros espacios diferentes a los esports.

Asimismo, si bien se ha utilizado información de lo acontecido en los últimos años, la intención de este trabajo de investigación es conceptualizar para poder analizar una práctica emergente que se ha masificado extraordinariamente, y en la que se han imbricado diversos actores -los ya mencionados en este trabajo-, como por ejemplo, los medios de comunicación más tradicionales -cabe aclarar que se menciona como medio tradicionales, tanto a la gráfica, televisión y radio- que han incorporado en su agenda a los esports. Sin embargo, hay un viraje de periodistas de estos medios que ahora trabajan en plataformas de streaming - por ejemplo, Twitch -, es decir, que el universo de los deportes electrónicos no es exclusivo del mercado de los videojuegos -el más emblemático Riot Games-, sino que el resultado de su masividad es debido a esta red intrincada de agentes que intervienen y que aporta, desde su espacio de poder, al crecimiento y legitimidad de los esports.

De esta manera, esta lógica transnacional -que rompe con las barreras del tiempo/espacio- es pertinente para la constitución de una identidad de los esports sustentado por la globalización, y la interacción de los distintos sectores de poder que intervienen en las relaciones sociales, y producen sentidos, por ende, los deportes electrónicos son una práctica que representa su mundo cultural.

En este sentido, los espacios de disputas existentes en los esports tienen una carga simbólica preponderante, relacionados a su advenimiento -es decir, su relación con el capitalismo, la globalización, el internet y las tecnologías pertinentes para la práctica-. En otros términos, el punto de conflicto sobre la institucionalización de los deportes electrónicos, originado a partir de un proyecto de ley creado por AADE -una de las asociaciones que propuso a los esports como deporte desde lo legal, pero con ciertas controversias que ya fueron analizadas- y en el que su debate participaron DEVA y ADEEMA -las otras asociaciones-, como también la comunidad gamer en general -es decir los equipos, jugadores, consumidores, creadores de contenidos, periodistas, etc- y el Estado -representado por funcionarios públicos-, visibilizan la lógica constitutiva de los esports y de su estructura, como por ejemplo, la dificultad de la conversión de equipos/empresas en asociaciones civiles y su aceptación. De este modo, la falta de

legitimación de una asociación que regule los esports permite dilucidar las diferentes fuerzas de poder que intervienen en la escena y abre el interrogante si la institucionalización de los esports es pertinente para su legitimidad dentro de la sociedad.

No obstante, si bien se nombró a tres asociaciones (AADE, ADEEMA, DEVA), se llegó a la conclusión que más allá de los nombres propios⁵¹; la desaparición, disolución o su modificación de algunas de ellas, no altera lo analizado, ya que lo preponderante de este análisis, fue profundizar sobre las dimensiones que intervienen y constituyen la lógica de los esports -es decir, la dimensión económica, social, política y cultural- como práctica identitaria.

De esta manera, los deportes electrónicos están inmersos en un universo influenciado por la posmodernidad -o modernidad líquida en términos de Bauman-, desde esta perspectiva, describir el fenómeno de los esports en Argentina, es pertinente para visibilizar las relaciones de poder, el punto de conflicto y las pujas que existen por la apropiación de la práctica. Esto permite suscitar un pensamiento crítico y reflexivo sobre los deportes electrónicos desde una perspectiva ajena a las prácticas deportivas en el país -es decir reguladas por una federación y constituidos como asociaciones civiles-, en el que su génesis está instado por la transnacionalización y la dinámica surgidas en países de Asia, Europa y del gran crecimiento que tuvo en Norteamérica, que influenciaron a nivel local en Argentina.

En este aspecto, los sujetos fueron apropiándose de un espacio cultural consolidado, si bien hay vertientes resignificadas a una cuestión local, el ecosistema se perpetúa a una lógica mercantil, que da sustancia y validez a las prácticas identitarias de los deportes electrónicos. Desde allí, impera un lenguaje que construye sentidos con un arraigo muy fuerte a lo simbólico, en la que no se divisa a los deportes electrónicos ceñirse a un sólo espacio regulado, sino que sus prácticas están determinadas a una dinámica que permite a diferentes agentes -en términos de Bourdieu- acceder a diversos espacios que configuran al ecosistema de los esports.

⁵¹ En la actualidad se puede pensar en FEDEEMA, la nueva asociación fundada por ADEEMA, que cuyo objetivo es convertirse en la reguladora de los esports nucleando a los equipos/empresas de Argentina. Infobae: Qué hay detrás de FEDEEMA, la asociación que busca convertirse en “la AFA de los deportes electrónicos”. Recuperado de <https://www.infobae.com/latinpower/esports/2022/01/06/que-hay-detras-de-fedeema-la-asociacion-que-busca-convertirse-en-la-afa-de-los-deportes-electronicos/>.

En este sentido, los deportes electrónicos son una práctica cultural compleja (porque a su vez cada juego también tiene una impronta específica que la define) que tiene su propia identidad constitutiva y representada por los sujetos que la legitiman y en la que configura maneras de pensar, actuar, decir y sentir la práctica, y por la cual permite repensar a los esports como otro modo de concebir al deporte.⁵²

7. Bibliografía

- Abad, J. E. (2015). Deportes Electrónicos: A un clic de distancia. En XI Congreso Argentino y VI Latinoamericano de Educación Física y Ciencias (pp. 1-10). Mesa de trabajo: Educación Física, Comunicación y Tecnología.
- Antón, M. & García, F. (2014). Deportes Electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 19, 98-115.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2445/99003>.
- Bauman, Z. (2008). Después del Estado Nacional... ¿Qué?. En *La globalización. Consecuencias humanas* (pp. 75-102). FCE.
- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Bourdieu, P. (1983 [1997]). *Poder, Derecho y Clases Sociales*. Desclée.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L. J. D. (1995). *Una antropología reflexiva. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*.
- Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- Bourdieu, P. (1997). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. Siglo XXI Editores.
- Carillo Vera, J. A. (2016). De jugadores a espectadores. La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports. En J. Sánchez-Navarro, A. Planells, V.

⁵² Los modos de pensar, sentir y actuar está basado en un análisis sobre las teorías de Foucault. Recuperado en: Foucault, “Los intelectuales y el poder” en *Microfísica del poder*.

- Navarro, & D. Aranda (Coords.), Juego digital II. Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura, 55, 1-16.
- _____. (2015). La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports. *Index. Comunicación*, 5(1), 39-51. Recuperado de <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173/163/>.
- Domínguez, N., Valdés, R., & Zandueza, L. (2013). Aportes teórico-metodológicos para la investigación en comunicación. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/27876>
- Edwards, T. F. (2013, April 30). eSports: The future of competition. ADANAI. Recuperado de <http://adanai.com/esports/>
- Eagleton, T. (1996). La idea de cultura: Una mirada política sobre los conflictos culturales. Paidós.
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2007). Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber. Siglo XXI.
- Foucault, M. (1993). Microfísica del poder. Ediciones La Piqueta.
- García Canclini, N. (1999). El consumo cultural: Una propuesta teórica. En G. Sunkel (Coord.), *El consumo cultural en América Latina* (p. 34). Siglo XXI.
- García Canclini, N. (1995). Las identidades como espectáculos multimedia. En N. García Canclini, *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización* (p. 115). Grijalbo.
- García Ferrando, M. (1990). Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica. Consejo Superior de Deportes y Alianza Editorial.
- Giddens, A. (1993). Consecuencias de la modernidad. Alianza.
- Giménez Gilberto, J. (2007). La cultura como identidad la identidad como cultura. Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM.
- Giusti Secul, C. E. (2013). La globalización en la mira: Perspectiva en torno a la industria cultural y a la sociedad posmoderna. *Question*, 1(39). Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2276>
- González García, E., & Talavera López, J. C. (2016). e-Sports como modalidad de deporte. In Congreso Español de Sociología 2016.

- Jaramillo, L. J. (2004). Globalización ciencia y tecnología volumen 2. Revista Temas de Iberoamérica.
- Kane, Daniel y Spradley, Brandon (2017) "The Sport Journal Recognizing ESports as a Sport". Recuperado de <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>.
- Kopp, J. (2007). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. Revista Lúdicamente, 6(11).
- Laclau, E. (1993). Nuevas reflexiones sobre la revolución de nuestro tiempo. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Laclau, E., & Mouffe, C. (2010). Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Mandel, R. (1984). Historia cultural del deporte. Barcelona: Bellaterra.
- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de los videojugadores online y el e-sports. El caso de Call of Duty. SIPS-Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, 19, 113-124. ISSN 1139-1723.
- Palazzolo, F., & Vidarte Asorey, V. (2008). Métodos y técnicas de la tesis en comunicación: Apuntes necesarios para la construcción del diseño metodológico. Recuperado de https://repositoriosdigitales.mincyt.gov.ar/vufind/Record/SEDICI_cb25e27d90906d323342c914025df195
- Parlebas, P. (1995). Educación Física Moderna y Ciencia de la Acción Motriz. En: Actas del 1er Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia. La Plata, Edición de la U.N.L.P.
- Romero Granados, S. (2001). Formación deportiva: nuevos retos en educación. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Taylor, T. (2012). Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge, Estados Unidos: The MIT Press.
- Thompson, J. B. (1998). Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Ed. Panapo, Caracas, 216 págs. Publicado también por Ed. Panamericana, Bogotá, y Ed. Lumen, Buenos Aires.
- Schvarstein, L. (1991). Psicología social de las organizaciones. Cap.1, Editorial Paidós, Buenos Aires.

- Van Ditmarsch, J. (2013). Video Games as a Spectator Sport. How Electronic Sports Transforms Spectatorship.
- Wagner, M. (2006). Sobre la relevancia científica de eSport. En Actas de la Conferencia Internacional de 2006 sobre Computación de Internet y Conferencia sobre Desarrollo de Juegos de Computadora. Las Vegas, Nevada: CSREA Press.
- Williams, R. (1997). Marxismo y literatura. Ediciones Península, Barcelona.