



Universidad del País Vasco    Euskal Herriko Unibertsitatea

**Gizarte eta Komunikazio Zientzien Fakultatea**  
**Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación**

## GRADO EN PERIODISMO

AÑO ACADÉMICO 2020-2021

Dentro de los “esports”:

El auge de los deportes electrónicos en España

<http://miriamranedo.com/tfg-esports/>

AUTORA: Miriam Sara Ranedo Rodriguez

TUTORA: Ana María Mendieta Bartolomé

“Gradu Amaierako Lanaren egileak adierazten du lan original eta propio honetako datuak benetakoak direla, eta hala izan ezean bere gain hartzen duela jokabide ez-egokien (plagioen, irudien erabilera bidegabeen eta abarren) erantzukizuna. Irudien copyrighta haien jabeena edo lizentziadunena da. Dibulgazio helburuekin baino ez dira erabili hemen, lanaren marko teorikoa edo analisisa ilustratze aldera”

"La autora o autor del trabajo fin de grado declara que son ciertos los datos que figuran en este trabajo original y propio, asumiendo en caso contrario, las responsabilidades que pudieran derivarse de las inexactitudes que consten en el mismo: plagio, usos indebidos de imágenes, etc. Todas las imágenes son copyright de sus correspondientes propietarios y/o licenciarios. Se incluyen en el presente trabajo bajo finalidad meramente divulgativa para ilustrar el marco teórico o análisis del trabajo".

## **ÍNDICE**

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Desarrollo del proyecto</b>	<b>6</b>
2.1 Origen de la idea e interés de la obra	6
2.2 Contexto	9
2.2.1 Definición	9
2.2.2 Historia	10
2.2.3 Profesionalización de los deportes electrónicos	11
2.2.4. Difusión	12
<b>3. Referencias audiovisuales</b>	<b>14</b>
<b>4. Creación del proyecto</b>	<b>19</b>
4.1 Herramientas web	19
4.2 Navegación y contenidos	20
4.2.1 Mapa web	20
4.2.2 Navegación	21
4.3 Distribución en redes sociales	31
<b>5. Cronograma</b>	<b>34</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>37</b>

## 1. Introducción

Los deportes electrónicos son, en resumen, las competiciones de videojuegos. En inglés se denominan “esports” porque la palabra viene de “electronic sports”, deportes electrónicos en inglés.

En España se denominan de la misma manera al ser un anglicismo de uso frecuente en el ámbito. Estos videojuegos competitivos se pueden jugar tanto de manera profesional como de manera amateur o casual. Además, aunque normalmente se juega online, también existen las competiciones presenciales.

El proyecto surge en respuesta a una noticia concreta escrita por la periodista de la Agencia EFE: Alicia García Arribas, que se publicó el 26 de octubre de 2019 en el Heraldo de Aragón cuyo titular fue “Lleno total en Vistalegre para ver en tres pantallas el campeonato de esports”<sup>1</sup>. La noticia, que se modificó tras la indignación de la comunidad, tachó a las 8.000 personas que llenaron el Palacio de Vistalegre el 26 de Octubre para disfrutar de las semifinales del campeonato mundial del videojuego *League of Legends* como “frikis encerrados a oscuras”. La audiencia total del evento fue de 165.000 personas online a través de las retransmisiones españolas, 300.000 más si se contabilizan las retransmisiones de habla inglesa, por lo tanto, se trató de un evento que reunió a un número notable de aficionados.

La indignación de la comunidad por este tipo de comentarios se debe a que los deportes electrónicos están llenos de estereotipos como que sólo juegan hombres frikis con sobrepeso. Esto es debido a que mucha gente no dispone de una fuente de información

---

<sup>1</sup> García, A. (2019). “Lleno total en Vistalegre para ver en tres pantallas el campeonato de esports”. Madrid: *Heraldo de Aragón*. Recuperado de: <https://www.heraldo.es/noticias/sociedad/2019/10/26/lleeno-total-en-vistalegre-para-ver-en-tres-pantallas-el-campeonato-de-esports-1340669.html>

### *Dentro de los “esports”*

sobre todo lo que abarcan los deportes electrónicos. Por ejemplo: los jugadores profesionales lejos de ser “frikis encerrados” tienen una rutina de entrenamiento similar a la de cualquier deporte de élite, y en la mayor parte de clubs profesionales disponen de nutricionistas y de fisioterapeutas encargados de que la salud de los jugadores sea la óptima para competir.

El reportaje multimedia presenta una visión general de qué son los deportes electrónicos y cómo son en la actualidad en España para disipar los estereotipos mencionados antes.

## **2. Desarrollo del proyecto**

### **2.1 Origen de la idea e interés de la obra:**

La idea de hacer un trabajo sobre esta temática surge porque yo en mi tiempo libre juego a este tipo de videojuegos competitivos. Empecé jugando en bachillerato y no tardé en aficionarme a los deportes electrónicos, sobre todo en el videojuego Counter-Strike: Global Offensive. El videojuego me permitió unirme a comunidades de y conocer a mucha gente con mis mismos intereses.

En 2018 fundé junto a un amigo [KLS Esports](#)<sup>2</sup>, un proyecto de equipo femenino del videojuego mencionado antes. Nuestra idea de fundar un equipo femenino surge debido a la escasez de jugadoras relevantes en el videojuego, por ello nos embarcamos en la búsqueda de 4 jugadoras más para poder desarrollar el proyecto.

Mi labor en el equipo consistió en diseñar la marca y jugar en el quinteto titular. Gracias a este equipo descubrí mi pasión por la competición en los deportes electrónicos, por desgracia, en 2019 disolvimos el equipo por incompatibilidad de horarios. Era muy difícil encontrar un horario en el que las cinco pudiésemos coincidir para entrenar, aunque gracias al equipo mantenemos muy buena relación y seguimos jugando juntas de manera casual.

Los deportes electrónicos son un tema actual y relevante en España. Por ejemplo: Madrid ha sido sede de dos de las competiciones más importantes de videojuegos a nivel internacional cómo las semifinales en 2019 de los mundiales del videojuego de estrategia por equipos “League of Legends”. Los aficionados llenaron el Palacio de Vistalegre y,

---

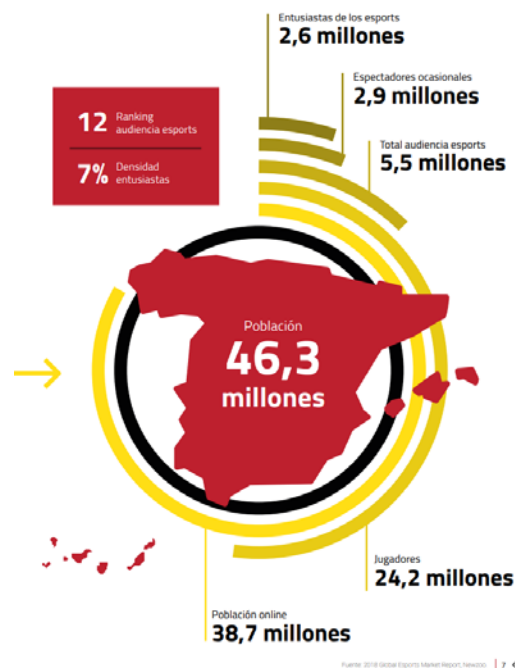
<sup>2</sup> Actualmente el equipo se ha disuelto, pero siguen existiendo los perfiles en redes sociales.  
<https://twitter.com/esportskls>

## Dentro de los “esports”

además, también fueron el partido más visto del evento con más de 3 millones de espectadores<sup>3</sup> según el portal de analíticas de deportes electrónicos “Esports Charts”.

Otro ejemplo es el torneo “Blast Pro Series” del videojuego de disparos en primera persona “Counter-Strike: Global Offensive”. Se disputó en abril de 2019 y según “Esports Charts” obtuvo 95.000 espectadores de media<sup>4</sup>, con picos de audiencia de 200.000 espectadores.

Esta tendencia se repite ya que con datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en 2017 hubo 143 millones de espectadores habituales en deportes electrónicos a nivel mundial, 2.6 millones de ellos en España.<sup>5</sup>



Fuente: Libro Blanco de los “esports” 2018, AEVI

<sup>3</sup> 2019 League of Legends World Championship (2019). Esports charts. Recuperado de: <https://escharts.com/tournaments/lol/2019-world-championship>

<sup>4</sup> BLAST Pro Series Madrid (2019). Esports Charts. Recuperado de: <https://escharts.com/tournaments/csgo/blast-pro-series-madrid-2019>

<sup>5</sup> La AEVI no ha actualizado los datos con un libro blanco de los deportes electrónicos más actual, así que los datos expuestos son de 2017.

Libro blanco de los “esports” (2018). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES\\_libroblanco\\_online.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf)

## *Dentro de los “esports”*

Por otro lado, España se encuentra en el puesto número 25<sup>6</sup> en el histórico de recaudación de premios en competiciones oficiales con premios que ascienden a más 5 millones y medio de dólares en total. En total han existido 1526 jugadores profesionales españoles que han ganado algún premio económico en su carrera.

AEVI en su anuario indica que en 2019 que la industria de los deportes electrónicos recaudó más de 35 millones de euros<sup>7</sup>, también que incluye a más de 600 trabajadores y que la cifra de jugadores profesionales registrados el mismo año y en activo es de más de 250. Comparando con las cifras del año anterior 2018<sup>8</sup>, se aumenta más del doble tanto el número de jugadores profesionales registrados en activo, que en 2018 fueron más de 100, como el número de trabajadores en los deportes electrónicos, que en 2018 fueron más de 300.

Con estos datos se puede concluir que la industria de los deportes electrónicos está en auge en España y que la tendencia se muestra positiva para los próximos años.

Este reportaje pretende presentar la disciplina como un campo en constante crecimiento y, como fin más importante, tratar de acercar al público qué son y de dónde vienen los deportes electrónicos de una manera entretenida y didáctica. Además, también existe la intención explicar los deportes electrónicos a un público que no está familiarizado con el tema.

---

<sup>6</sup> Mayores ganancias por país (2020). Esports Earnings. Recuperado de: <https://www.esportsearnings.com/countries>

<sup>7</sup> Anuario AEVI 2019 (2020). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

<sup>8</sup> Anuario AEVI 2018 (2019). Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)



## **2.2 Contexto**

### **2.2.1 Definición**

Para poner en contexto los deportes electrónicos, es importante distinguir los *esports* de los propios videojuegos.

Witkowski, doctora y directora del programa de investigación sobre los deportes electrónicos en la Universidad Real Instituto de Tecnología en Melbourne, Australia, fue una de las primeras investigadoras que trató de distinguir los *esports* dentro del deporte tradicional definiéndolos como “un área en las actividades deportivas donde las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas con el uso de tecnologías de información y comunicación” (Witowski, 2012), especificando que los deportes electrónicos siempre se disputan en entornos virtuales.

Los investigadores Hamari y Sjöblom de la Universidad de Turku en Finlandia definieron de nuevo en 2017 los *esports* como:

un tipo de deporte donde los aspectos fundamentales de los deportes son facilitados gracias a sistemas electrónicos. La entrada de los jugadores y los equipos, además de los sistemas de deportes electrónicos están basados en interacciones persona-ordenador (Hamari y Sjöblom, 2017).

Esta definición se ajusta más a la realidad en la que se encuentran los deportes electrónicos actualmente.

Por lo tanto, los *esports* son una categoría dentro del deporte mental donde la interacción del usuario con la competición se hace a través de un dispositivo electrónico y en un entorno virtual.

### *Dentro de los “esports”*

Un videojuego cuya jugabilidad sea en modo historia, es decir, una historia de principio a fin, no podría ser considerado un *esport* porque no tendría una competición. Por ejemplo, la saga de la compañía Ubisoft “Assassin’s Creed” no es un deporte electrónico porque se trata de un videojuego de un jugador cuya historia tiene principio y fin.

Un ejemplo de deporte electrónico claro es la saga de videojuegos *FIFA*, ya que el videojuego de la compañía Electronic Arts consiste en disputar partidos de fútbol. El videojuego permite realizar torneos en torno al videojuego en el que jugadores y equipos profesionales compiten por diferentes premios y galardones.

Es importante destacar que no todos los deportes electrónicos están basados en deportes tradicionales. League of Legends por ejemplo, es el deporte electrónico más jugado y visto en el mundo. Su sistema de juego está categorizado como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), es decir, un videojuego multijugador en línea de arenas de batalla.

### **2.2.2 Historia**

Podemos datar el inicio de los deportes electrónicos en la década de los años 80. El primer torneo de videojuegos se celebró en 1972 en la Universidad de Stanford, donde el videojuego *Spacewar* fue el protagonista. En 1980 se celebró una competición organizada por Atari también en Estados Unidos del videojuego *Space Invaders*, donde compitieron 10.000 personas.

España empezó a crear sus primeras competiciones de deportes electrónicos en los eventos denominados “LAN”, es decir, en red de área local. Los aficionados a la tecnología se reunían en pabellones donde instalaban sus ordenadores y compartían las redes. Los propios organizadores realizaban competiciones en diferentes videojuegos con pequeñas recompensas. En Euskadi, por ejemplo, el evento “LAN” más importante es

### *Dentro de los “esports”*

“Euskal Encounter”, cuya primera edición se celebró en 1994 en Villareal de Urrechua, Guipuzkoa con 36 participantes. Actualmente la “Euskal Encounter”, que ya suma su edición número 28, reúne a más de 10.000 participantes en el Bilbao Exhibition Centre de Barakaldo.

### **2.2.3 Profesionalización de los deportes electrónicos**

La profesionalización de los deportes electrónicos en España llegó de la mano de dos actores: Electronic Sports League y la Liga de Videojuegos Profesional.

Electronic Sports League o más conocida como ESL nació en 1999 como una página online en la que organizar torneos de diferentes videojuegos en línea. En 2006, con el mercado ya consolidado en Estados Unidos y en el resto de Europa, esta organización decide entrar en España y utiliza el evento en LAN “e-Sensation” como clasificatorio para elegir el equipo español que disputaría su torneo europeo de “Starcraft” y de “Counter-Strike”. Debido al éxito de esta competición, ESL España abre sus puertas de la mano de los organizadores de “e-Sentation” en 2007 y se convierte en el portal web más importante en el que poder organizar torneos de diferentes videojuegos en línea.

La Liga de Videojuegos profesional (LVP) fue fundada en 2011 por 6 aficionados a los deportes electrónicos con el propósito de ser la competición española de referencia tanto a nivel profesional como amateur. Con el paso del tiempo, la marca LVP dejó de organizar competiciones amateurs para centrarse en las ligas profesionales de videojuegos, como indica su nombre.

#### **2.2.4 Difusión**

En cuanto a la difusión de las competiciones, los espectadores de los deportes electrónicos no distan mucho de los espectadores de los deportes tradicionales (Hamari y Sjöblom, 2017). Los espectadores de los *esports* normalmente consumen los contenidos a través de retransmisiones en directo en internet donde además pueden participar en un entorno de interacción social, ya que las retransmisiones se hacen en plataformas como “Twitch”, que disponen de un sistema de chat. Internacionalmente existen programas de televisión e incluso canales dedicados a los deportes electrónicos.

En España, Movistar Plus ofrece un canal de televisión con este contenido que también transmite por internet denominado [“UBEAT”](#), en colaboración con la Liga de Videojuegos Profesional. Antes, la compañía disponía de su propio canal de televisión y medio de comunicación especializado en la temática: [“Movistar eSports”](#) que dejó de transmitirse en televisión a finales de 2018. El medio de comunicación sigue estando activo perteneciendo como sección al periódico deportivo AS.

Este gesto de un medio tradicional especializado acercándose a los deportes electrónicos ya dictamina el interés en los deportes electrónicos en España.

En el ámbito del periodismo de los deportes electrónicos existen una serie de emisores de información ya consolidados (Antón y García, 2014):

- Organizaciones responsables de las competiciones. Tienen equipos de comunicación encargados de mantener una plataforma informativa.
- Información institucional y/o personal de jugadores y equipos profesionales. Los propios clubs o jugadores son transmisores de información.

### *Dentro de los “esports”*

- Comunidades organizadas de jugadores no profesionales y fans. A veces estas comunidades de fans las encabezan los usuarios populares en las plataformas donde se consumen los deportes electrónicos como pueden ser *Youtube* o *Twitch*.
- Publicaciones especializadas con propósitos profesionales. Como por ejemplo el de televisión Ubeat, cuyo contenido son los deportes electrónicos.
- Publicaciones especializadas en videojuegos que tienen una sección para los *esports*. “Meristation”, publicación sobre videojuegos que forma parte del grupo *Prisa*, contiene una sección especializada en deportes electrónicos.
- Medios generalistas. Movistar plus emitió en 2018 las finales de la Liga de Videojuegos Profesional en su canal de televisión *Movistar Esports*.

### 3. Referencias Audiovisuales

Las siguientes referencias audiovisuales me han ayudado a poner en contexto los deportes electrónicos en España y a ver el panorama actual de los mismos tanto en España como en otros países. Además, me han servido para poder orientar los contenidos de mi reportaje a un público universitario:

- Documental “*Not a Game*” de Movistar+ explica cómo los videojuegos se convirtieron en profesión, la realidad de los jugadores profesionales y su entorno familiar. Producción: FCB&Fire. Se emitió el 10 de febrero de 2020 en #0. Disponible en: <http://ver.movistarplus.es/ficha/not-a-game/?id=1736549&mediaType=FOTOV&profile=anonimo&mode=VODRUD&version=7.1&tlsStream=true&mdrm=false&nv=2&network=yomvi>



## Dentro de los “esports”

- Podcast “*Inside Esports*” de Jose Ángel Mateo y Bruno Ouviaña. Se emite desde febrero de 2020 y tiene 10 episodios. En él se habla sobre diferentes cuestiones que surgen dentro de los deportes electrónicos.

Disponible en: [https://www.ivoox.com/escuchar-audios-inside-esports-podcast\\_al\\_19792872\\_1.html](https://www.ivoox.com/escuchar-audios-inside-esports-podcast_al_19792872_1.html)



- Programa “*Esportmaníacos*”. Se emite en Youtube y en Twitch desde 2015. Presentado por Yuste Armero, es uno de los programas referencias de noticias sobre deportes electrónicos en España. Disponible en: [bit.ly/esportmaniacos](http://bit.ly/esportmaniacos)



## Dentro de los “esports”

- Documental “#7DaysOut: League of Legends”. Episodio 6 emitido el 21 de diciembre de 2018. Cortometraje dentro de una serie documental que narra los 7 días previos a un gran evento. En este caso cuenta lo que ocurre 7 días antes de las finales de primavera de 2018 de *League of Legends* en Miami. Disponible en Netflix: <https://www.netflix.com/watch/80212886?trackId=14277283&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C>



- Reportaje “*Inside The World Of Esports*” del medio de comunicación Forbes. Pertenece a la sección “*The Business of Influence*” publicada en 2017 . En él exploran el universo de los deportes electrónicos y la influencia que tienen en los jóvenes. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=QDJJzw\\_6INE](https://www.youtube.com/watch?v=QDJJzw_6INE)





## *Dentro de los “esports”*

- Reportaje “*I’m a gamer*” de MTV True Life emitido en marzo de 2003. En 2003 los deportes electrónicos eran escasos, y Jonathan “Fatalty” Wendel, un jugador muy importante de la época narra su percepción como jugador profesional hace más de 15 años.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4DUC9V3auCU>



- Reportaje “La liga española de esports, por dentro” de El País publicado el 25 de septiembre de 2017. Es un reportaje corto que habla sobre el videojuego Counter-Strike en la liga “ESL Masters España” de 2017.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PnrU4xs8Rag>



*Dentro de los “esports”*

- Documental “Zombie Unicorns: los esports en femenino” de Movistar Riders publicado el 3 de agosto de 2018. Documental que habla sobre la formación del equipo femenino Zombie Unicorns y las mujeres en los deportes electrónicos.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EjN1iRKOPq8>



## **4. Creación del proyecto**

El proyecto es un reportaje multimedia a través de una página web:

<http://miriamranedo.com/tfg-esports/>

En ella el espectador se va a encontrar con una web interactiva que narra una historia lineal en la que va a poder indagar en el mundo de los deportes electrónicos tanto en su historia como en la actualidad. La web se compone de una introducción y 5 apartados que recorren los aspectos más importantes de los deportes electrónicos. Los apartados son: definición, historia, actualidad, perfiles y podcast.

### **4.1 Herramientas web**

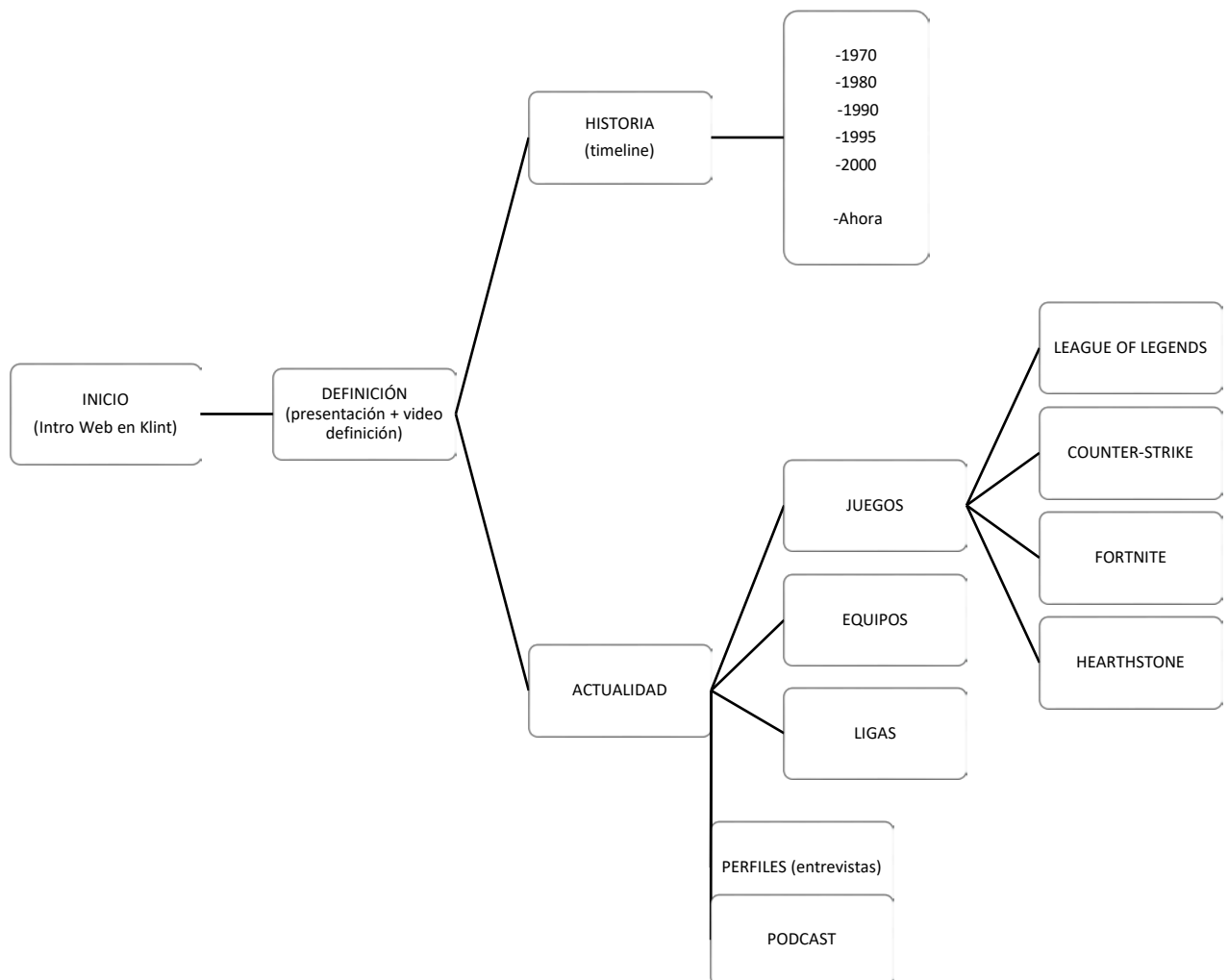
Las herramientas que he usado para poder crear la web han sido:

- **Klint:** Creación de la introducción.
- **Wix:** El alojamiento de toda la web.
- **Adobe Photoshop:** La mayor parte de las imágenes de la web están editadas mediante Photoshop. El logotipo también está diseñado a través de esta aplicación.
- **Adobe Illustrator:** Con este programa se ha podido llevar a cabo la creación del diseño de la línea del tiempo.
- **Adobe Premiere:** Es el programa que se ha usado para la edición de todos los vídeos presentes en la web.
- **OBS Studio:** Para poder grabar las partidas y las entrevistas no presenciales he tenido que utilizar un software de captura de pantalla.
- **Youtube:** Como repositorio de los vídeos de la web.
- **Soundcloud:** Para poder subir el podcast.
- **Google Maps:** Herramienta para poder crear los mapas de geolocalización del trabajo.
- **Unsplash:** La web, que es un repositorio de imágenes, ha servido como herramienta para el uso de imágenes sin copyright en apartados como el menú de actualidad.

## 4.2 Navegación y contenidos

### 4.2.1 Mapa Web

Desde un primer momento el reportaje se desarrolló como una historia lineal en la que el espectador puede avanzar o retroceder siguiendo una línea ya definida. Por ello el reportaje comienza en una introducción y termina en el podcast. Después de la definición el lector decide si quiere optar por el modo historia o pasar directamente a la actualidad. En todo momento se puede volver al apartado definición mediante el menú, ya que el lector tiene libertad a la hora de elegir su camino, aunque la historia sea lineal.



*Dentro de los “esports”*

#### 4.2.2 Navegación

La web comienza en la plataforma “Klint” para asemejarse lo máximo posible al menú de inicio de un videojuego, y además tratar de hacer un guiño a lo que sería un comienzo de historia en Pokémon, ya que el logotipo está inspirado en el juego de Nintendo.



Tras la presentación, un botón en el que pone “play” lleva a la web en la plataforma “Wix”. La web se ha realizado en “Wix” porque cumplía con todas las necesidades del reportaje.

El menú está dividido en 5 apartados: Definición, Historia, Actualidad, Perfiles y Podcast.



- **1. Definición:** El primer apartado incluye un vídeo de presentación y un segundo vídeo con la definición general sobre los deportes electrónicos. A continuación se pueden ver capturas de presentación y definición:

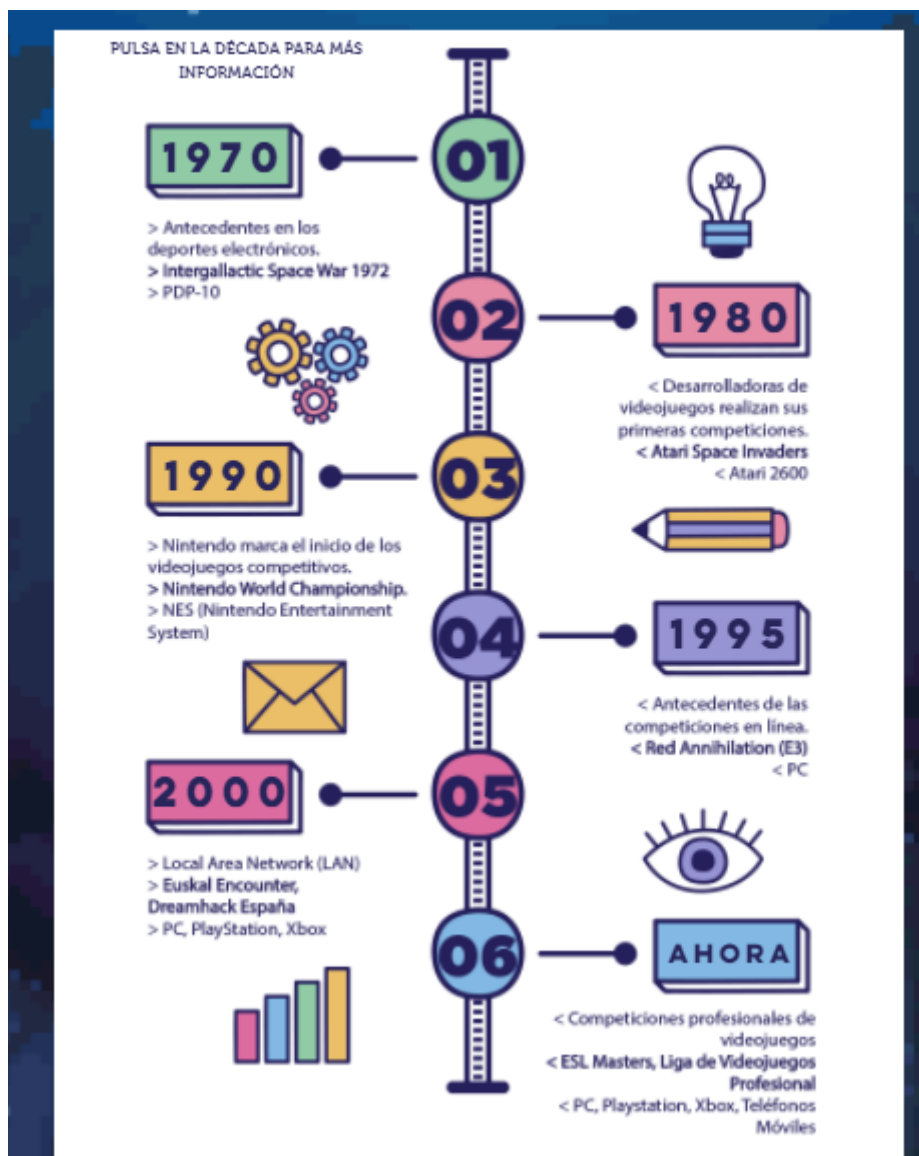


Esta sección permite elegir entre ir directamente al segundo apartado de historia, o viajar al apartado de actualidad. En la propia elección ya se indica que si se quiere disfrutar de todo el reportaje se ha de pulsar en el apartado historia:



- **2. Historia:** Este apartado contiene una línea del tiempo. En ella se recogen los inicios y la historia de los deportes electrónicos. Cada período de tiempo incluye un subapartado en el que se explica lo que ocurre en ese período y además se incluye una fotografía del dispositivo con el que se jugaba al videojuego en la época.

Los periodos son: 1970, 1980, 1990, 1995, 2000 y la sección “Ahora” dirige directamente al siguiente apartado de la web.



## Dentro de los “esports”

En la siguiente captura se muestra un ejemplo del primer año: 1970. La estructura de los apartados es la siguiente: primero una introducción, después el dispositivo empleado para jugar y finalmente la competición a la que se refiere:



- **3. Actualidad:** Este apartado se subdivide en tres secciones: los juegos, los equipos y las ligas.





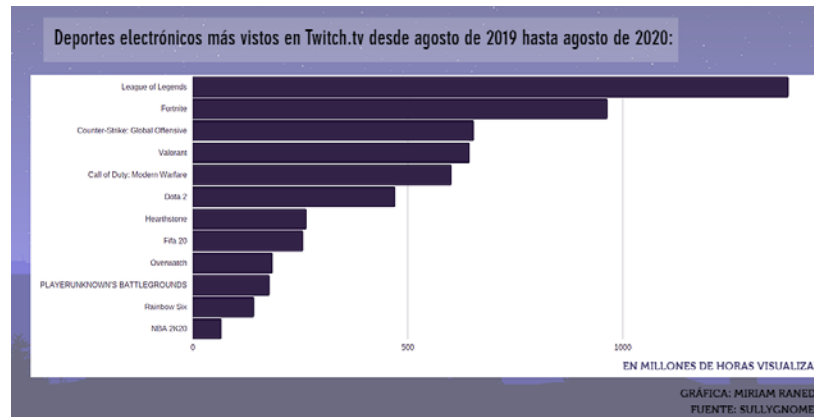
- **3.1 Juegos:** En este apartado primero se explican cuáles son los géneros que se consideran deportes electrónicos y una breve explicación de los mismos. Clasificar los videojuegos por género significa clasificarlos según su jugabilidad.

Los deportes electrónicos se clasifican en 7: juegos en arenas multijugador, disparos en primera persona, cartas coleccionables online, juegos de lucha, juegos de conducción, simuladores de juegos deportivos y los juegos “battle royale”. Además, se incluye el logotipo de dos de los videojuegos más importantes de cada género. La próxima captura es un ejemplo de los tres primeros:



Tras la explicación de los 7 géneros, se incluye una gráfica con los juegos más visualizados en twitch.tv desde agosto de 2019 hasta agosto de 2020. En esa gráfica se puede ver que el juego más visualizado es *League of Legends*, el segundo *Fortnite* y el tercero *Counter-Strike: Global Offensive*.

## Dentro de los “esports”



Estos tres videojuegos son los elegidos para disponer de su propio apartado web al ser los más visualizados, y por lo tanto los más conocidos.

### LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (LOL) es el deporte rey de los esports. Se creó en 2009 por Riot Games (EEUU) y cada día reúne a **más de 8 millones de jugadores** por todo el mundo y simultáneamente, según un comunicado que escribió la empresa desarrolladora en 2019.

**[PULSA AQUÍ PARA ACCEDER AL APARTADO DE LEAGUE OF LEGENDS](#)**

### FORTNITE

Fortnite es un Battle Royale gratuito desarrollado por EPIC Games en 2017. El juego, que apenas tiene tres años, ya tiene más de **250 millones de jugadores registrados** y cifras que rondan los 10 millones de jugadores activos diariamente.

**[PULSA AQUÍ PARA ACCEDER AL APARTADO DE FORTNITE](#)**

### COUNTER STRIKE

Counter-Strike Global Offensive (CSGO) es un shooter cuya primera versión fue lanzada en 1999 desarrollado por Valve, empresa que también es propietaria de la plataforma de videojuegos Steam. En 2019 superó su pico de actividad con **402.524 jugadores conectados** simultáneamente.

**[PULSA AQUÍ PARA ACCEDER AL APARTADO DE CSGO](#)**

## Dentro de los “esports”

Los tres videojuegos contienen una ficha técnica, un vídeo en el que se explica cómo se juega y diferentes rankings de jugadores y países más importantes del videojuego. La siguiente captura es un ejemplo del apartado con el videojuego *Fortnite*:

**FORTNITE**

Fortnite es un Battle Royale gratuito desarrollado por EPIC Games en 2017. El juego, que apenas tiene tres años, ya tiene más de 250 millones de jugadores registrados y cifras que rondan los 10 millones de jugadores activos diariamente.

### FICHA TÉCNICA

<b>DESARROLLADORA</b> EPIC GAMES	<b>GÉNERO</b> BATTLE ROYALE	
<b>JUGADORES ACTIVOS</b> +10M	<b>MODO JUEGO</b> 1 SUPERVIVENCIA	<b>MAPAS</b> 1 SE VA ACTUALIZANDO POR TEMPORADAS
<b>JUGADORES PROFESIONALES</b> 3718 <small>FUENTE: ESPORTSEARNINGS - NÚMERO DE JUGADORES PROFESIONALES</small>	<b>COMPETICIONES</b> 583 <small>FUENTE: ESPORTSEARNINGS - MEMBROS DE COMERCIALIZADORES QUE FORMAN EQUIPOS DE JUGADORES PROFESIONALES EN ESPORTS</small>	<b>RANKING ESPORTS MÁS VISTOS</b> 2º <small>FUENTE: BALLBONKING - SECCIÓN DE MÁS VISTOS EN YOUTUBE TV 2023</small>

### CÓMO JUGAR

CÓMO JUGAR A FORTNITE - Dentro de los Esports

MIRIAM RANEDO

Este vídeo es un resumen de una partida completa de 20 minutos.

### NAVEGACIÓN

PULSA EN EL BOTÓN PARA DIRIGIRTE A LA SECCIÓN

- MAPA
- COMPETICIÓN
- RANKINGS

◀ VOLVER

- **3.2 Equipos:** primero se contextualiza cuál es la posición de España en cuanto a ingresos obtenidos mediante victorias en campeonatos de deportes electrónicos. También se incluye el dato del número de jugadores profesionales que existen. y después se presentan una serie de equipos relevantes que compiten en España, en total 12.

## ESPAÑA

\$5,664,768.16

PUESTO 25º

1526 JUGADORES PROFESIONALES

FUENTE: ESPORTSEARNINGS  
MAYORES GANANCIAS EN ESPORTS POR PAÍS

En España existen muchos equipos competitivos de deportes electrónicos, y cada vez existen más pero pocos son los que consiguen afianzarse. La inversión ha ido aumentando a lo largo de los años y los anunciantes prefieren patrocinar equipos con una mayor trayectoria, aunque el coste de esa inversión sea más alto.

Estos son algunos equipos que actualmente compiten en el panorama español:

- OFFSET ESPORTS
- CREAM REAL BETIS
- VODAFONE GIANTS

## Dentro de los “esports”

El apartado incluye un mapa en el que se puede ver la geolocalización de los 12 equipos mencionados antes:



- **3.3 Ligas:** En este apartado se presentan 8 de las competiciones más relevantes del panorama español, 4 de ligas profesionales y 4 de ligas amateur.

## LAS LIGAS NACIONALES

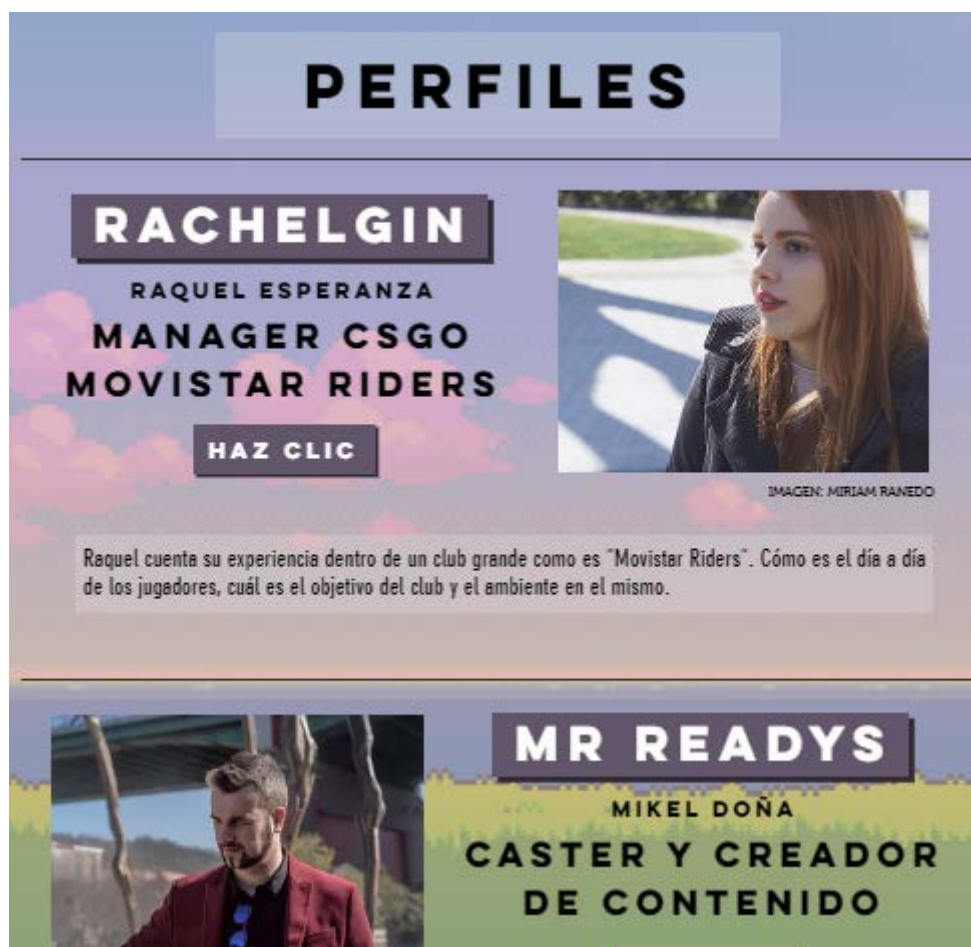
Las **ligas nacionales** son el nexo entre la competición europea y la afición española. España, junto a los países nórdicos sobre todo es uno de los países que más influencia tiene en Europa respecto a deportes electrónicos ya que posee equipos de talla internacional como hemos visto antes. Se pueden catalogar en dos tipos: **ligas profesionales** y **ligas amateur**.

Las **ligas profesionales** son las ligas enfocadas en el juego profesional, normalmente son las ligas nacionales que dan puerta a clasificatorios internacionales.

**LIGAS PROFESIONALES:**

 <p><b>SUPERLIGA</b> Orange CLASIFICATORIA LOL</p>	 <p><b>ONE</b> LIGA CSGO</p>	 <p><b>SPAIN NATIONALS</b> LIGA R6</p>
 <p><b>VFO</b> VIRTUAL FOOTBALL ORGANIZATION LIGA FIFA</p>		

- **4. Perfiles:** Las entrevistas presentan a cuatro profesionales de los deportes electrónicos en España:
  - o La manager del equipo de Counter-Strike de Movistar Riders: Raquel Esperanza.
  - o Un comentarista, presentador y director de un equipo: Mikel Doña.
  - o La manager de la liga universitaria “Amazon University Esports”: Andrea Asensi.
  - o Un periodista de deportes electrónicos que trabaja en el medio “Movistar Esports”: Carlos J. Díaz.



- **5. Podcast:** El último apartado está reservado a una serie de podcasts cortos en los que se concluye el trabajo y se explican diferentes aspectos del *making of* del proyecto como dificultades, aprendizaje...

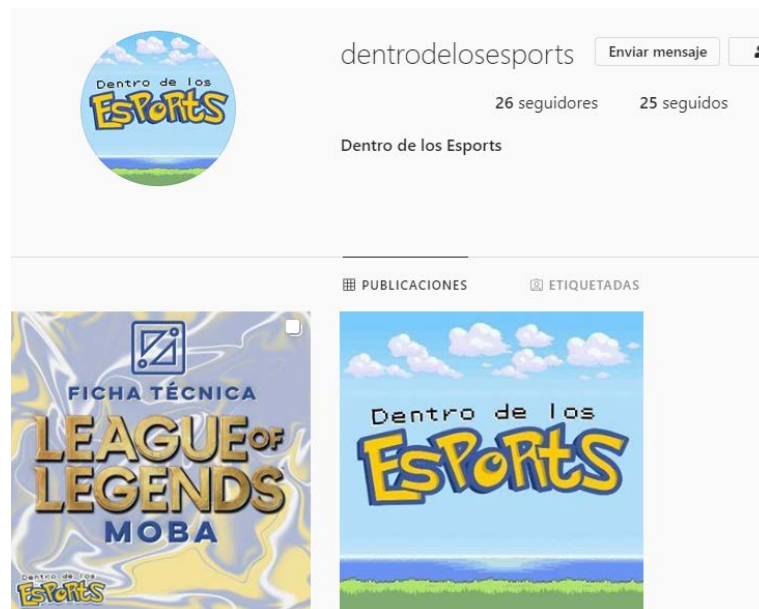


### 4.3 Distribución en redes sociales

La distribución en redes sociales se hace mediante la plataforma **Instagram**, debido a un problema persistente con la cuenta de Twitter creada por el trabajo la cual aparece suspendida.

<https://www.instagram.com/dentrodelosports/>

La periodicidad de publicación en esta red social es diaria y se han empleado tanto las publicaciones tradicionales como las historias de Instagram que desaparecen en 24 horas.



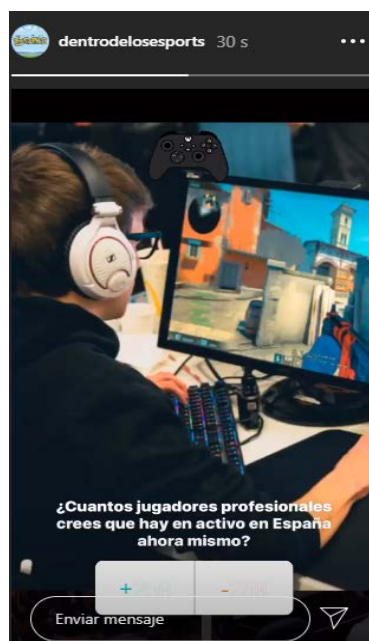
La información recopilada en el trabajo es muy sencilla de transformar en publicación para esta red social, por lo que la estrategia empleada para las publicaciones tradicionales es la de repositorio de pequeños fragmentos de contenido ya publicados en la web. En estas publicaciones se usan las etiquetas para tratar de llegar a un público que ya busque publicaciones sobre deportes electrónicos. Un ejemplo son las fichas técnicas de los juegos de la web:

## Dentro de los “esports”



Las historias de Instagram se han empleado como forma de promoción ya que el contenido llega directamente al espectador. Muchos posts no siempre llegan a los seguidores de la cuenta, pero las historias suelen visualizarse por la mayor parte de los seguidores.

Un ejemplo de estrategia seguida para la publicación de historias en Instagram es el de las encuestas a modo de juego. Primero se hace una encuesta con una pregunta que puede tener dos respuestas posibles:





## *Dentro de los “esports”*

Después se publica una historia con un enlace a la publicación que contiene la respuesta con la intención de que el espectador acuda a la publicación y poder así aumentar las visualizaciones de la cuenta, evitando así que el algoritmo no muestre las publicaciones.



Estas encuestas son además publicadas en las historias destacadas para que las mismas no se borren cuando pasan 24 horas desde su publicación.



También existen publicaciones con curiosidades y rankings, pero la mayor parte del contenido se ha obtenido de la propia web.

## 5. Cronograma del trabajo

	Diciembre 2019	Enero 2020	Febrero 2020	Marzo 2020	Abril 2020	Mayo 2020	Junio 2020	Julio 2020	Agosto 2020	Septiembre 2020
Búsqueda de información y fuentes	X	X	X	X						
Entrevistas			X	X			X	X		
Diseño web					X	X	X	X	X	X
Documentación				X	X	X				
Edición						X	X	X	X	X

### “Fun & Serious”:

A principios de diciembre se decidió la temática del reportaje. Esta decisión coincidió con la celebración del festival de videojuegos “Fun & Serious” que se llevó a cabo en Bilbao del 6 al 9 de Diciembre de 2020. Este fue un primer contacto con el mundo de los deportes electrónicos ya que el festival incluía diversas zonas de videojuegos competitivos e incluso un evento benéfico donde las figuras más relevantes del panorama de los deportes electrónicos recaudaron más de 100.000 euros con Ibai Llanos (comentarista profesional de deportes electrónicos) como cabeza de cartel.

Mikel Doña (Mr. Readys) participó en el Festival “Fun & Serious” como uno de los presentadores en el último día del festival, y tras haber contactado con él por redes sociales, en febrero grabamos la entrevista. Mikel compartió por sus redes sociales que iba a realizarse la entrevista por lo que sirvió también como promoción al proyecto. Después de haber grabado la entrevista me di cuenta al editarla de que no se escuchaba

*Dentro de los “esports”*

muy bien el audio y tuvimos que volver a grabar la entrevista en Julio, solo que esta vez fue a través de internet por culpa del confinamiento.

Por lo tanto, a partir de febrero comenzó la creación de la web y la búsqueda de fuentes para las entrevistas.

### **Movistar Riders:**

Después tuve la suerte de contar con Movistar Riders para poder realizar una entrevista y en marzo viajé a Madrid para entrevistar a la manager del equipo de Counter-Strike de Movistar Riders: Raquel Esperanza (Rachelgin).

Gracias a esta visita pude ver cómo era un centro de alto rendimiento para profesionales de los eSports. El centro denominado “Movistar eSports Centre” contaba con varias salas para entrenar, un plató donde poder ir a ver algunos de los partidos, una sala de producción, vestuarios con trofeos y muchas mesas donde se encontraba el equipo de Movistar Riders trabajando.

También me di cuenta de lo profesionalizado que estaba el sector de la comunicación en los deportes electrónicos. En el mismo edificio se encontraba el plató principal de lo que fue el canal de televisión Movistar eSports.

### **Investigación:**

Debido al confinamiento Abril y Mayo fueron los meses destinados a la investigación en profundidad para el proyecto. En esos meses leí los informes publicados por la AEVI, busqué artículos en revistas especializadas y leí noticias y artículos sobre el ámbito.

Fue complicado poder ponerme en contacto con muchas de las fuentes ya que el teletrabajo y la falta de tiempo han sido muy notables en la industria de los videojuegos.

### *Dentro de los “esports”*

Además, la entrega de trabajos finales de la universidad me impidió seguir avanzando en el trabajo.

#### **Entrevistas online:**

Junio, Julio y Agosto han sido los meses de creación de la web y de plasmar todo lo investigado en la misma. Gracias a las vacaciones de verano, también han sido los meses en los que he podido realizar las últimas entrevistas con los profesionales del sector y poder así terminar el reportaje.

Las dos últimas entrevistas que a continuación menciono se realizaron online por no haberme podido desplazar de nuevo a Madrid debido a las medidas de confinamiento.

Gracias a las redes sociales contacté con Carlos J. Díaz, periodista en el medio de comunicación Movistar Esports, con el que compartí una conversación mediante videollamada y gracias a él ahora puedo entender mejor como funciona un medio de comunicación de esta índole.

Los “ravens” de la UPV/EHU, es decir, el equipo de la universidad que compite en la liga universitaria “Amazon University Esports” me puso en contacto a través de correo electrónico con Andrea Asensi, manager de la liga. Con Andrea también compartí una videollamada en la que me estuvo explicando cómo era el funcionamiento de la liga universitaria.

Finalmente, en agosto repasé el trabajo para dejarlo terminado para su presentación en septiembre.

## 6. Bibliografía

- Amores, M. (2018). *¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género*. Barcelona, Anaitgames.
- Antón, M., & García, F. G. (2014). Posibilidades comunicativas de un mercado emergente. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/quepub/quepub\\_a2014n19/quepub\\_a2014n19p98.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/quepub/quepub_a2014n19/quepub_a2014n19p98.pdf)
- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/54986/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2019). Esports. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/e-sports/>
- Asociación Española de Videojuegos. (2019). La industria del videojuego en España: Anuario 2018. Recuperado de: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)
- Asociación Española de Videojuegos. (2020). La industria del videojuego en España: Anuario 2019. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>
- En Naranja. (2020). ¿Qué son los eSports y cuánto dinero mueven en relación con otros deportes? Recuperado de: <https://www.ennaranja.com/progreso/que-son-los-esports-y-cuanto-dinero-mueven-en-relacion-con-otros-deportes/>
- Esports Charts (2020). League of Legends 2019 World Championship. Recuperado de: <https://escharts.com/tournaments/lol/2019-world-championship>

*Dentro de los “esports”*

- Esports Earnings. (2020). Esports Earnings. Recuperado de:  
<https://www.esportsearnings.com/>
  
- García, G. S. (2018). El tratamiento de los deportes electrónicos en los medios de comunicación. Análisis y comparación con otros deportes tradicionales en el Periodismo Deportivo. Recuperado de:  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/33027>
  
- García-Moreno, S., & Giner, A. (2018). *El gran libro de los esports: Las mejores competiciones, records y jugadores*. (Primera edición: noviembre de 2018 ed.), Barcelona, Montena.
  
- Garro, J. (2018). ¿Cómo se escribe esports? Historia de una cuestión cultural, etimológica y semántica. Recuperado de: <https://esports.xataka.com/xataka-esports/como-se-escribe-esports-historia-cuestion-cultural-etimologica-semantica>
  
- Guiñón, Á. (2018). Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LoL. Recuperado de: [https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL\\_0\\_1188181179.html](https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html)
  
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). «What is eSports and why do people watch it?», *Internet Research*, Vol. 27 No. 2, 211-232. Recuperado de:  
<https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.
  
- Higgins, M. G. (2020). *Esports*. Costa Mesa, California, Saddleback Educational Publishing.

*Dentro de los “esports”*

- HLTV. (2020). HLTV.org - The home of competitive Counter-Strike. Recuperado de:

<https://www.hltv.org/>

- Llorente y Cuenca. (2019). Conquistando a los consumidores del futuro. Recuperado de: [https://ideas.llorenteycuenca.com/wp-content/uploads/sites/5/2019/10/esports\\_conquistando\\_a\\_los\\_consumidores\\_del\\_futuro\\_ES-1.pdf](https://ideas.llorenteycuenca.com/wp-content/uploads/sites/5/2019/10/esports_conquistando_a_los_consumidores_del_futuro_ES-1.pdf)

- Martin, D., & Pedrero, L. M. (2019). Los esports: origen, evolución y tendencias.

*Cultura visual, digital e mediática: Imagens entre gerações*, 4, 75-92.

Recuperado de:

[https://www.researchgate.net/profile/Luis\\_Pedrero\\_Esteban/publication/334807363\\_Los\\_eSports\\_origen\\_evolucion\\_y\\_tendencias/links/5d41b30d4585153e59323409/Los-eSports-origen-evolucion-y-tendencias.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Luis_Pedrero_Esteban/publication/334807363_Los_eSports_origen_evolucion_y_tendencias/links/5d41b30d4585153e59323409/Los-eSports-origen-evolucion-y-tendencias.pdf)

- Mauleón, D. (2020). *Esports revolution*. North Mankato, Minnesota, Capstone Press.

- Navarro, G. R. (2017). El patrocinio en los eSports. Recuperado de:

<https://repositori.upf.edu/handle/10230/33078>

- Riot Games. (2019). Cómo jugar - League of Legends. Recuperado de:

<https://euw.leagueoflegends.com/es-es/how-to-play/>

- Rodríguez, M. (2017). Tratamiento informativo como especialización periodística deportiva en España. Recuperado de:

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78409/Manuel\\_Rodriguez\\_TFG\\_eSports.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78409/Manuel_Rodriguez_TFG_eSports.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Rojas-Torrijos, J. L. (2018). El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España. Recuperado de:

<https://idus.us.es/handle/11441/78409>

*Dentro de los “esports”*

- Sánchez, M. D. (2017). eSports : la nueva era de la competición deportiva.  
Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/65271>
- Serrano, S. (2020). Los eSports en los medios digitales y su incorporación en los medios de comunicación tradicionales. - Repositorio Institucional de Documentos. Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/76409>
- SullyGnome. (2020). Most watched games on Twitch. Recuperado de:  
<https://sullygnome.com/games/365/watched>
- Vargas-Iglesias, J. J. (2018). La evolución de los eSports. Recuperado de:  
<https://idus.us.es/handle/11441/78511>
- Vera, J. A. C. (2016). De jugadors a espectadors. La construcció de l'espectacle mediàtic en el context dels esports electrònics | Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura. Recuperado de:  
<https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/318562>
- Witkowski, E. (2012), “*On the digital playing field: how we ‘do sport’ with networked computer games*”, Games and Culture, Vol. 7 No. 5, pp. 349-374.
- Zubiaur, J. (2020). 07 May Guía de los eSports – Todo lo que necesitas saber sobre eSports. Recuperado de: <https://spartanhack.com/guia-de-esports-todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-esports/>