



Desarrollo socio-deportivo y educativo del fenómeno de los eSports en España. El Deporte en la Sociedad

Iván Hernández-Suárez

Dto. de Didácticas e Investigación Educativa, Universidad de la Laguna

RESUMEN. Desde el año 2017, se ha desarrollado por parte de los autores una línea de investigación en torno al fenómeno social, económico y deportivo de los e-Sports, a través de dos acciones: La primera, por medio de un foro socio-económico eBC, y la segunda, con el análisis comparativo de los procesos generados dentro de los diferentes modelos del Deporte. El Foro eBC contó con dos convocatorias especializadas, en los años 2018 bajo el título “las nuevas oportunidades de los eGames y eSports en el ecosistema de Canarias” y en el 2019, con “Las claves para el desarrollo de la Industria de los eGames y eSports en Canarias”. De sus conclusiones se elabora para el CIED 10 el trabajo “la influencia de la industria de los e-Sports en España”(2019), en donde se aprecia por un lado, una clara evolución del fenómeno, en un marco social pre pandémico y por otro, una la propuesta aclaratoria cuando se asocia Deporte con competición, lo cual uno no tendría por qué conllevar lo otro, (Hernández-Suárez, Acosta-Armas, 2018). Y por ello, las nociones son muy discutidas y enfrentadas socialmente entorno a ¿Qué son los eSports? Si atendemos al análisis de los procesos de los modelos en el Deporte tradicional y la propuesta de los e-Sports, se clarifica cómo ambas modalidades desarrollan aspectos sociales, lúdicos y educativos comunes en base a contenidos formativos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que así lo justifican (Hernández-Suárez, Acosta-Armas, 2019). En la actualidad, la tendencia al alza del fenómeno social de los eSports y el Deporte, en nuevo escenario postpandémico, ha ampliado el abanico de problemas e intereses en la línea de investigación iniciada desde 2017.

Palabras claves: eSports, eGames, Innovación, Educación, Sociedad.

ABSTRACT. Since 2017, the authors have developed a line of research on the social, economic and sporting phenomenon of e-Sports, through two actions: The first, through an eBC socio-economic forum, and the second, with the comparative analysis of the processes generated within the different models of Sport. The eBC Forum had two specialised calls, in 2018 under the title "The new opportunities of eGames and eSports in the ecosystem of the Canary Islands" and in 2019, with "The keys to the development of the eGames and eSports industry in the Canary Islands". From its conclusions, the work "The influence of the e-Sports industry in Spain" (2019) is elaborated for CIED 10, where it is appreciated on the one hand, a clear evolution of the phenomenon, in a pre-pandemic social framework and on the other hand, a clarifying proposal when associating Sport with competition, which one should not necessarily entail the other, (Hernández-Suárez, Acosta-Armas, 2018). As a result, the notions of what eSports are are highly debated and socially confronted. If we look at the analysis of the processes of the models in traditional sport and the e-Sports proposal, it becomes clear how both modalities develop common social, recreational and educational aspects based on conceptual, procedural and attitudinal training content, which justifies it (Hernández-Suárez, Acosta-Armas, 2019). Currently, the upward trend of the social phenomenon of eSports and Sport, in a new post-pandemic scenario, has broadened the range of problems and interests in the line of research initiated since 2017.

INTRODUCCIÓN

Desde el año 2017, se ha desarrollado por parte del autor una línea de investigación en torno al fenómeno social, educativo y deportivo de los e-Sports, a través de dos acciones: La primera, por medio de la promoción de un espacio de conocimiento y debate especializado, a través del Foro eBC. Y la segunda, a través del análisis comparado entre los modelos del Deporte tradicional y los eSports.

Como eje de tracción, en el Foro eBC, se llevaron a cabo dos convocatorias especializadas en la temática de los eSports y una de los eGames, pero que abordaban una realidad análoga, cuando no la misma. La programación del Foro eBC, para el 2018 se ejecutó bajo el título “las nuevas oportunidades de los eGames y eSports en el ecosistema de Canarias” y en el 2019, con un nuevo título, más especializado en el fenómeno “Las claves para el desarrollo de la Industria de los eSports en Canarias”. Los resultados y conclusiones fueron expuestos en otros ámbitos científicos, como en el X Congreso Iberoamericano de Economía del Deporte, con interés en la materia y el estudio del fenómeno de los eSport y la industria que se está generando entorno a ellos.

En cuanto a la segunda acción de investigación, que gira en torno al análisis comparado entre los modelos del Deporte tradicional y los eSports, si bien ya se ha dejado reflejado los inicios de este fenómeno a nivel nacional y regional de España con varios trabajos, hay que atender a dos hitos relevantes que han traído a cotas más elevadas el fenómeno de estudio, hasta niveles de ultradesarrollo a escala mundial, con dos escenarios muy diferenciados, y con una clara evolución al alza del fenómeno: en un marco social pre-pandémico y post-pandémico.

Por otro lado, hay que remarcar la importancia que tiene la dimensión competitiva y de lo competitivo en la conceptualización de los eSports, ya que se ha detectado la confusión a sabiendas, de una estrategia de marketing, de unir lo deportivo con lo competitivo, es decir “se asocia Deporte con competición, lo cual uno no tendría por qué conllevar lo otro, (Hernández-Suárez, Acosta-Armas (2018))”, si lo pensamos con la perspectiva de sociabilización y actividad recreativa. Como consecuencia de esta interacción, hay conceptos que se mal entienden entorno a la cuestión ¿Qué son los eSports?



La actividad investigadora de los problemas planteados desde sus inicios, se ha propuesto desde el análisis comparativo de los procesos de los modelos en el Deporte tradicional y el de los e-Sports, como una vía en la que “se clarifica cómo ambas modalidades desarrollan aspectos sociales, lúdicos y educativos comunes en base a contenidos formativos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que así lo justifican (Hernández-Suárez, 2019)”, y que aportan mayores argumentos a la discusión académica, científica e institucional de su clasificación, regulación y promoción como producto o servicio, socioducativo y/o deportivo.

MÉTODO

La metodología seleccionada para este proyecto de investigación, dada la complejidad actual VUCA de la realidad social, económica, deportiva y educativa, y con el fin de responder y optimizar la presente labor de investigación, se ha optado por una metodología mixta con el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas (Flick, 2004), sobre la base del modelo de Caso de Estudio.

La propuesta metodológica se ancla en las referencias obtenidas en los sucesivos Foros eBC “las nuevas oportunidades de los eGames y eSports en el ecosistema de Canarias” en el año 2018 y en el 2019, con “Las claves para el desarrollo de la Industria de los eGames y eSports en Canarias”. Así como en la propia evolución de la investigación registrados en varios artículos especializados en el desarrollo del problema abordado entre los años 2018 y 2019.

El Case Study de Harvard Business School es una consolidada metodología de educación de negocios y análisis empresarial y social, para el caso de la antropología, adaptada para el supuesto del problema que nos acontece, desde un enfoque técnico y práctico cualitativo y cuantitativo, con la que la investigación quiere obtener la multidisciplinariedad técnico-científico, para lograr un análisis holístico y simplificador de la complejidad que posee el fenómeno, y trasladar con los resultados deducidos de la misma, la realidad del fenómeno de los eSport desde la mayor riqueza de datos, para llegar así a conformar un óptimo punto de vista científico.

RESULTADOS

Los resultados que hoy presenta el estado del arte de la investigación llevada a cabo por Hernández-Suárez son claros y contundentes: Está todo por hacer. Y esta sencilla y contundente sentencia radica en la siguiente reflexión: los eSports en el nuevo escenario post-pandémico, superan el tímido fenómeno pre-pandémico, de manera brutal, después de un descomunal aumento en atención y participación social, que se acerca, con una tendencia al alza para el 2021, a un crecimiento próximo del 15% de la cuota de mercado en la era postpandémica. Lo que le proporciona como un elemento socioeconómico al alza en la nueva cultura digital¹.

También está quedando patente lo que demuestra el desarrollo de estudio de casos en torno al fenómeno de los eSports: Se constata que en términos de industria, actualmente, es imparable. La industria de los eSports gana adeptos y por ende, entidades colaboradoras, que ven en este nuevo perfil de usuarios, un alto potencial de clientes. Acciones como el patrocinio de la Liga Canaria de eGames y eSports, por una cadena alimentaria, o una entidad bancaria internacional para ligas mayores, no son actos altruistas, sin duda alguna.

Otro ejemplo claro sobre el avance de los eSports lo obtenemos a través del análisis comparativo de los datos del periodo bianual 2018- 2019 con la propuesta de Virtual LaLiga eSports. Por aquel entonces vivía un “aumento del interés por el incremento de la participación y la proliferación de las estructuras económicas y asociativas en torno a los eSports (2019)” pero que aún no se asentaba entre todos los agentes, como demostró el estudio realizado en Canarias, donde la UD Las Palmas lideraba la actividad, en detrimento del nulo interés por el C.D Tenerife, ambos líderes sociodeportivos de la región.

Así mismo, en función de los datos sectoriales de ese periodo (Libro Blanco de los Videojuegos 2018), y los que se iban recabando por medio del Foro eBC, nos indicaban que tanto la propuesta como la cadena de valor de los eSports y su evolución, se estaban produciendo en clave mundial y dentro de lo que los autores denominaron “marco global de las sinergias (Hernández-Suárez, Acosta Armas, 2019)”.

Entre las muchas variables que se empezaron a barajar en el marco de las investigaciones en torno al desarrollo de los eSports, destacaba una en particular: la “generación de una necesidad específica a nivel regional de sensibilizar y posicionar a los diferentes agentes y recursos del ecosistema en torno a esta nueva realidad de manera estratégica. En la medida que se facilite esta posibilidad, se estará actuando consecuentemente para la optimización del rendimiento económico y social actual (2019)”. Pero nadie contaba con el revulsivo que iba a traer el fenómeno de la COVID 19 en los eGames y eSports.

Los datos nos indican que los eSports son un valor en crecimiento, siendo ya atendidos por los medios de comunicación tradicionales, como recoge en su edición impresa y digital un medio de tirada tan relevante como es el periódico expansión, que se hace eco de un hecho notorio: la tendencia al alza de la industria de los eSports, previsto al 14,5% con un potencial de mercado de más de mil millones de euros, según Newzoo (Expansión, 2021). Así mismo, se percibe, un claro posicionamiento entre los agentes que intervienen en el ecosistema de los eSports, que paulatinamente se van posicionando, a velocidades y con intereses variados. Pero que ya van ocupando su lugar, como nos enseña el caso de la eLiga, que se ha presentado como ejemplo, con los equipos profesionales de fútbol de la Liga.



Para finalizar este apartado, cabe poner negro sobre blanco la importancia que tiene atender los resultados desde un punto de vista multidisciplinar e intradisciplinar en el ámbito de las ciencias sociales, de la actividad física y del deporte y de la educación, con metodologías y perspectivas que ayuden a aprehender la fenomenología de los eSports, consecuencia directa del desarrollo de una sociedad 4.0.

DISCUSIÓN

En cuanto a la discusión en torno al estado del arte de los eSports, los autores son conscientes de que existen problemas complejos y sencillos, de índole tan variada como se puede dar desde las ciencias de la actividad física y el deporte, la educación a la ciberseguridad. Así como cuestiones que son muy debatidas, como la simple aproximación a la definición y conceptualización de los eSports, o su planteamiento inicial de si es deporte todo aquello que conlleve competición, o no. Lo que complica la interpretación institucional del fenómeno y su posible regulación a la par.

También resulta de interés desde este trabajo, el cómo abordar la institucionalización educativa o su instrumentalización para que se conviertan en una herramienta de socialización de las personas alineadas en clave similar a la función que cumple *el hecho deportivo*.

Y una última cuestión de discusión que se valora de relevancia atraer a este espacio de discusión no lleva a planteamientos tan básicos, sencillos pero importantes por ejemplo como: ¿Qué aspectos son los relevantes, para qué materias y cómo trabajar la investigación de los eSports, desde el binomio Deporte off line y el Deporte digital?

CONCLUSIÓN

Para esta aportación del XVI Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación Social Aplicada al Deporte (AEISAD), el autor apuesta por tres conclusiones, que son una puerta abierta a la reflexión y el trabajo multidisciplinar de la comunidad científica y profesional que acceden a estos textos:

Primera conclusión: Los eSports como fenómeno heterogéneo y complejo. Que tan sólo ha empezado a desarrollarse y en virtud de sus pasos, habrá que medir sus conceptos, valores, procesos y resultados, cuantitativamente y cualitativamente, tanto en el plano de la práctica individual como actividad agregada y/o fenómeno social.

Segunda conclusión: se constata como caso de estudio, que el fenómeno de la industria de los eSports, sólo está en los albores del análisis y de su desarrollo teórico-práctico, en lo que respecta al ámbito académico como científico. Y como nicho de negocio, los eSports se muestran como un modelo de negocio con una cadena de valor de gran escalabilidad, de fácil réplica y recurrencia de ingresos, al alza.

Tercera Conclusión: El impacto ,a corto, medio y largo plazo, que está suponiendo los eSports dentro del encuadre normalizado de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, así como en la Educación, conlleva una gran complejidad social. Y, también conlleva, la necesidad de adaptar los eSports, con los mecanismo de socialización formales e informales, para convertirlos en un óptimo instrumento de desarrollo de la persona, desde la edades más tempranas a las que se tiene acceso a la tecnología y la práctica de los eSports, como a los eGames, hasta su optimización en prácticas para las etapas más longevas de las personas adultas.

APLICACIÓN PRÁCTICA

El autor promueve la investigación tanto para el seguimiento a las diferentes expresiones que van desarrollándose de la actividad física y práctica deportiva on line y off line, su complementación o desarrollo paralelo deportivo y educativo, como en los escenarios tradicionales deportivos, competitivos o no, como en los nuevos escenarios digitales, bien en su formato de eSports como de eGames, así como su institucionalización social, económica y cultural.

No queremos cerrar este apartado sin olvidar, con responsabilidad, el otro lado de la moneda que tienen los eSports y eGames, en el nuevo escenario postpandémico, que también ha ampliado el abanico de problemas e intereses en la línea de investigación iniciada desde 2017.

Agradecimientos

Los autores agradecen especialmente a los participantes del I y II Foro eBC así como a ADP Canarias, entidad colaboradora de dicho evento, su desinteresada y generosa colaboración con la que se ha podido realizar esta investigación.

Referencias bibliográficas

- ADP Canarias. 2018. *eBC 2018 La influencia de la industria de los e-Sports en Canarias*. Foro Económico eBC. Canarias). Disponible: www.ebusinesscanarias.com
- DEV. 2019. *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2018*. Disponible: <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2018>
- Flick, U. (2004). Introducción a la investigación cualitativa. Morata.
- Hernández-Suárez, I. Acosta-Arma, R. 2018. *Análisis educativo comparado de la propuesta de la ONU para el favorecimiento de la Paz, el Desarrollo Humano y la Dignidad Humana por medio del Deporte en la*



- comunidad internacional: el Éxito de España*. XVI Congreso de Educación Comparada, pág 693-701. Editorial Universidad de la Laguna. La Laguna, Canarias.
- Hernández-Suárez, I. Acosta-Arma, R. 2019. *La influencia de la industria de los e-Sports en Canarias. Análisis Comparativo de la estrategia de la LaLiga y la Unión Deportiva Las Palmas*. X Congreso Iberoamericano de Economía del Deporte, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2019.
- Hernández-Suárez, I. 2019. *Las nuevas oportunidades de los eGames y de los eSports en el ecosistema de Canarias (I)*. La Provincia, Diario de Las Palmas.
- Hernández-Suárez, I. 2019. *Las nuevas oportunidades de los eGames y de los eSports en el ecosistema de Canarias (II)*. La Provincia, Diario de Las Palmas.
- Hernández-Suárez, I. 2019. *Las nuevas oportunidades de los eGames y de los eSports en el ecosistema de Canarias (III)*. www.foroebc.org
- Murillo, C. 2018 *e-Sport una industria emergente y competitiva*. Foro Económico eBC. Canarias. Disponible: www.ebusinesscanarias.com
- Virtuallaliga, 2019. Disponible: <https://www.virtuallaligaesports.com/es/>