

DONDE LA PASIÓN SI BASTA PARA  
VIVIR

# EL BOOM DEL PRESENTE Y EL DEPORTE DEL FUTURO

Dirección: Camilo Villalba  
Producción: Maria Fernanda Parra



Corporación Unificada Nacional  
de Educación Superior



Dirección y Producción  
de Medios Audiovisuales

# EL BOOM DEL PRESENTE Y EL DEPORTE DEL FUTURO

Monografía

Edgar Camilo Villalba Ríos  
María Fernanda Parra Vargas  
Abril 2022

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN  
Escuela de Comunicación y Bellas Artes  
Dirección y Producción de Medios Audiovisuales

## Tabla de Contenido

<b>Título del trabajo.....</b>	<b>3</b>
<b>Resumen .....</b>	<b>3</b>
<b>Palabras Clave .....</b>	<b>3</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>4</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>Presentación del problema de investigación .....</b>	<b>4</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>5</b>
<b>Objetivo general.....</b>	<b>5</b>
<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>5</b>
<b>Cronograma General .....</b>	<b>6</b>
<b>Referencias visuales.....</b>	<b>10</b>
<b>Marco Teórico .....</b>	<b>13</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>16</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>17</b>

## **LOS ESPORTS “EL BOOM DEL PRESENTE Y EL DEPORTE DEL FUTURO”**

Documental sobre los Esports y su importancia en el mundo del entretenimiento y los negocios.

### **Resumen**

El documental tendrá una duración de 11 minutos donde se abordará el tema de los Esports o “juegos virtuales” se hablará de su popularización estos últimos años, su importancia en el mundo de los negocios y el entretenimiento. la seriedad de la profesión, patrocinadores y proyección a 10 años de este deporte. Adicionalmente se planea entrevistar a un equipo profesional de Esports.

### **Abstract**

The documentary will last 11 minutes where the topic of Esports or “Virtual Games” will be discussed, its popularization in recent years, its importance in the world of business and entertainment will be discussed. The seriousness of the profession, sponsors and projection to 10 years of this sport. It is planned to interview a professional Esports Team.

**Palabras Clave**

Gaming, profesionalismo, diversión, competitividad.

**Keywords**

Gamming, professionalism, fun, competitiveness.

**Introducción**

El documental contará con un solo capítulo en el cual se busca informar y darle visibilizarían a los Esports. Poner en contexto al espectador sobre el concepto, Entrevistar a jugadores profesionales, entender cómo funciona el medio.

**Presentación del problema de investigación**

Cuando se habla de Esports se refiere a los deportes del mundo de los videojuegos, competiciones multijugador de un juego en específico disputadas por jugadores y equipos profesionales, estas competiciones se han popularizado los últimos años en todo el mundo.

Este deporte se ha popularizado en el público joven y se ha desarrollado en muchos países como España, estados unidos, china, sin embargo, en Latam es un deporte que hasta ahora se está empezando a conocer por el público adulto, el objetivo de este documental es darle visibilidad e informar al público acerca de los Esports y así lograr que los equipos profesionales de latam eventualmente puedan recibir más apoyo y patrocinios por parte de

las empresas locales, logrando mayor competitividad y asistir a eventos internacionales de este deporte, ayudando a la cultura y desarrollo de esta disciplina.

### **Justificación**

Se decidió elegir el tema de los Esports por que como equipo de trabajo se ha asistido a estos eventos y se reconoce el potencial que tiene y lo pequeña que esta la escena en esta parte del mundo, a pesar que está desarrollándose día a día se quiere ayudar a obtener mayor visibilización, que las personas conozcan el deporte, donde se llevan a cabo estas competencias y la calidad de jugadores que se tienen. Es así como la forma en que mejor se puede aportar es con el conocimiento en audiovisuales y la creación de contenido especialmente para este caso, la creación de un documental que busque incrementar el contenido sobre este deporte y ganar mayor reconocimiento.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Visibilizar e informar al público acerca de los Esports por medio de un documental.

#### **Objetivos específicos**

Comprender que son los Esports y cómo funciona el negocio.

Analizar y entender su importancia y su proyección a futuro.

Resaltar su importancia e identificar el impacto que tiene este deporte en el público joven.

## Cronograma

### Cronograma General

**Cronograma N°: 1 Fecha:** 6-03-2022 al 6-06-2022

**Nombre del proyecto:** *Los Esports, “El Boom del presente y el deporte del futuro”*

Etapa	N°	Actividad	Febrero		
			Semana 2	Semana 3	Semana 4
Desarrollo	1	Presentación de objetivos del curso.	X		
	2	Investigación del proyecto a realizar		X	
	3	Antecedentes, referentes y cronograma.			X

	4	Primera Pre- Revisión			
--	---	--------------------------	--	--	--

Etapa	N°	Actividad	Marzo			
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Pre producción	4	Revisión Bitácora	X			
	5	Revisión de la propuesta		X		
	6	Entrega de monografías			X	
	7	Semana de investigación				X



Etapa	Nº	Actividad	Abril			
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Pre producción	8	Plan de Rodaje	X			
Producción	9	Presentación de trabajo (invitados)		X		
	10	Inicio del Rodaje.			X	
	11	Revisión de material.(insu mos)				X

Etapa	Nº	Actividad	Mayo			
			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4

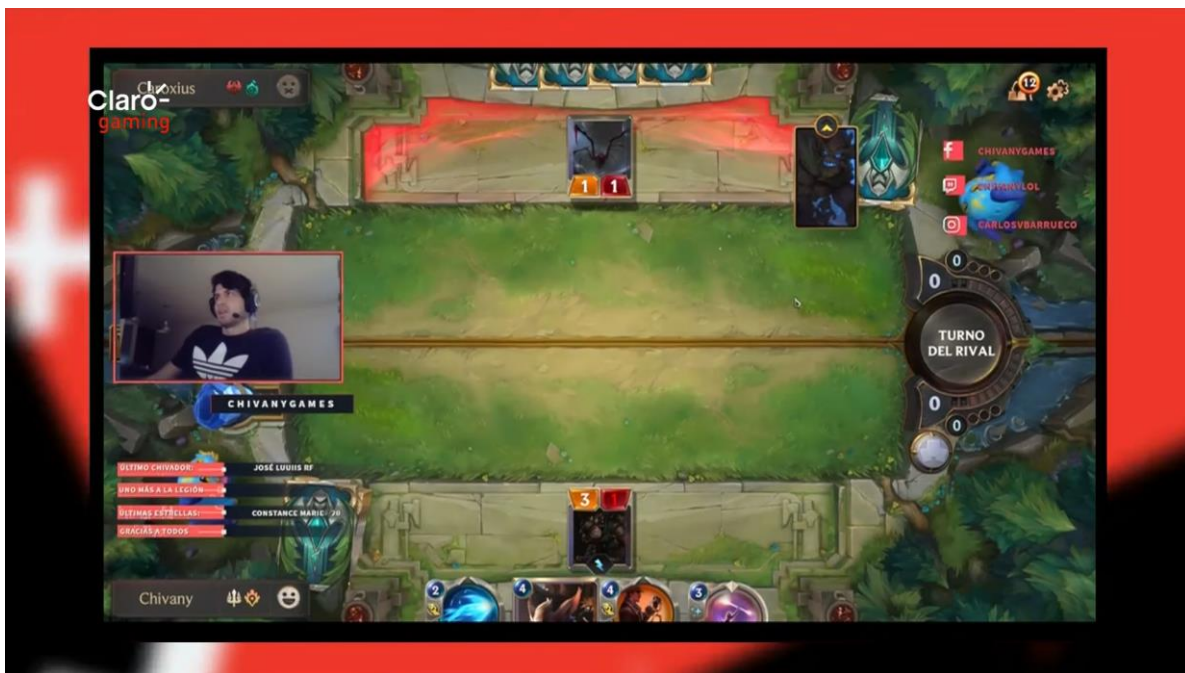
Post producción	12	Pre montaje	X			
	13	Montaje tomas grabadas sujeto a ajustes		X		
	14	Semana de investigación			X	
	15	Correcciones				X

Etapa	N°	Actividad	Junio			
			Seman a 1	Seman a 2	Seman a 3	Seman a 4
Post producción	6	Presentación del proyecto final	X			



## Referencias

### Claro Gaming



La empresa CLARO tiene un canal bajo suscripción llamado claro gaming en el cual se habla de avances y historia de los videojuegos, se destaca por realizar torneos, tener contenido multimedia e incluir juegos de realidad aumentada, además, en los canales de **Claro** se puede encontrar temas específicos sobre el mundo de los videojuegos anexo a eso están muy al tanto de los Esports Colombia y es uno de los medios que siempre cubre los torneos periódicamente en el país.

Se selecciono este como referencia, ya que se harán planos en videojuegos con el personaje a un costado como aparece en la foto, y entrevistas a jugadores de Esports.

### **Yoistikeros (Mtv)**



Programa realizado por Mtv Latinoamérica en el año 2006 en el cual informan sobre adelantos, noticias y temas relacionados con los videojuegos, Se tomo como referencia narrativa y la manera entretenida y dinámica que conduce el programa su presentador Habacuc.

## Marco teórico

Para muchos los videojuegos no son solo un tema para emocionarse o distraerse, es mucho más de lo que se pueda creer. En la actualidad son vistos como un deporte y aunque se reconocen varios expertos en el área, existe una idea asociada a que la falta de contacto físico o de esfuerzo exagerado no representa un deporte, incluso no se considera con facilidad que los mismos profesionales de los afamados E-ports cuentan con la asesoría de preparadores físicos y nutricionistas que tienen incluso contratos por temporadas. Se sugiere así que el nacimiento de este tipo de espectáculos deportivos hace parte de una nueva era, que no hace sino demostrarnos que la pasión si basta para vivir y que el futuro está más cerca de lo que se cree. (Galiana, 2021).

Un buen inicio para hablar de este tema es aclarar lo que son los E-sports y el cómo se han desarrollado en el ámbito de Europa y su impacto en Latinoamérica. Según Rivera (2020) en su artículo publicado en el periódico el economista, uno de los primeros registros del uso del término E-sport data de finales de la década de los 90 del siglo XX. Aunque el término E-Sports fue acuñado a finales de los años noventa, no hay un consenso sobre cuál es la fecha exacta en la que nació esta actividad social. El primer torneo de videojuegos que se conoce tuvo lugar en la Universidad de Stanford en 1972, en donde un grupo de cinco estudiantes compitió en el juego Spacewar para ganar una suscripción de la revista Rolling Stone. En 1980, la compañía de videojuegos Atari organizó un torneo del

videojuego Space Invaders, que atrajo a 10,000 personas, lo que lo convirtió en el primer evento masivo para este tipo de actividad.

El desarrollo de internet y la necesidad de contenidos que llenaran este nuevo medio de comunicación hicieron que los deportes electrónicos comenzaran a tomar la estructura con la que los conocemos ahora. En Asia y más específicamente, en Corea del Sur, los deportes electrónicos fueron uno de los contenidos que más impulso tomó a raíz de las políticas públicas que el país implementó para desregular a los operadores de telecomunicaciones, lo que detonó el crecimiento de redes de banda ancha.

La OMS (2019) menciona que los videojuegos se han arraigado en lo que son los adultos jóvenes de hoy en día, siendo junto con los niños que vieron nacer la historia de los videojuegos, los mismos han hecho crecer la industria junto con ellos. Debido a que la industria de los videojuegos está en constante crecimiento y consolidándose como una industria de medios de comunicación, los casos de adicción a los videojuegos son cada vez más evidentes.

Algunos de estos factores se refieren al objeto, que en este caso son las propiedades de los videojuegos, mientras que otros se refieren a las características naturales de los sujetos (i.e. vulnerabilidad individual). Como se mencionó más arriba, una serie de estudios sugieren un incremento en diferentes funciones cognitivas en personas que juegan diversos géneros de videojuegos, comparadas a aquellas que no juegan. Por ejemplo, un estudio reciente encontró que la flexibilidad cognitiva puede ser entrenada por un videojuego de

estrategia en tiempo real. Se encontró que después de 40 horas de exposición a Starcraft, un popular videojuego de estrategia en tiempo real, los participantes evidenciaron un

desempeño significativamente mejor en pruebas que evaluaban flexibilidad cognitiva (Glass et. al, 2013).

Por otra parte, un estudio reciente de Collins & Freeman (2013) sugiere que estos beneficios cognitivos no podrían observarse en jugadores problemáticos. Es decir, cuando el videojuego se convierte en una adicción, y no únicamente como una actividad desarrollada únicamente por entretenimiento, varias funciones cognitivas comienzan a alterarse.

Así que la evidencia científica muestra que una de las principales funciones cognitivas que se ven alteradas es la toma de decisiones, lo que se traduce en un rendimiento social deficiente.

Teniendo presente la importancia de reconocer el mundo digital, también es importante reconocer los aportes positivos de los juegos, según Nin et. al, (2019) los videojuegos agilizan la capacidad de lidiar con imprevistos al plantear problemas y establecer un tiempo para resolverlos, lo cual está asociado con la potencialización de habilidades blandas del ser humano, hablando exactamente de afrontamiento y resolución de conflictos, fomentan el trabajo en equipo y especialmente las partidas con varios jugadores con un objetivo común refuerzan la capacidad para resolver problemas de forma colaborativa.

Se puede concluir que la escasa investigación sobre los deportes netamente digitales genera muchas preguntas sobre el desarrollo actual de dicho campo, lo que significa que las nuevas investigaciones en este tema generarán de aquí en adelante aportes dentro del contexto y potencializan el reconocimiento del mismo. Es importante agregar que se requiere conocer mejor el contexto en el que el juego se desarrolla y los diferentes campos de acción del mismo.

### **Conclusiones**

Esta investigación fue de ayuda, para tener presentes los puntos que se deben tener presentes para abordar el tema E-sports, permitiendo identificar el contexto y evitando algunos tropiezos a la hora de construir el guion y poder llegar al público objetivo y llamar su atención de forma correcta.

Se logra reconocer a los E-sports, como una forma de mover a esta generación que pareciera inmersa en su mayoría en el mundo digital, reconociendo que la ejecución adecuada de este deporte y en los contextos correctos, pueden llegar a ser una herramienta práctica para la potencialización de habilidades personales de los niños y jóvenes del hoy en día.

Teniendo en cuenta lo investigado teóricamente se reconoce una alta viabilidad sobre la ejecución de este proyecto, al finalizar este documental se espera que el público comprenda que son los E-sports y tener unos resultados que permitan reconocer cual será su impacto y proyección a futuro. Finalmente, este documental permitirá visibilizar los vacíos de información que existen actualmente frente a este tema.



## Referencias

- Galiana, P. (2021). Qué son los E-sports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes. IEBS. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>.
- Rivera, I. (2020). ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>.
- Organización mundial de la salud. (2019). Abuso de los videojuegos como un trastorno. <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737#:~:text=Salud-,La%20OMS%20clasifica%20la%20adicci%C3%B3n%20a%20los%20videojuegos%20como%20una,ser%20s%C3%ADntomas%20de%20esta%20adicci%C3%B3n>.
- Glass, B. Maddox, W. & Love, B. (2013). Real-time strategy game training: emergence of a cognitive flexibility trait. *PloS one*, 8(8), e70350. [doi.org/10.1371/journal.pone.0070350](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0070350).
- Collins, E & Freeman, J. (2013). Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies?. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940. [doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002](https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.002).

Nin, V. Goldin, P & Carboni, A. (2019). Mate Marote: Videojuegos para Estimular el Desarrollo de Procesos Cognitivos. *IEEE-RITA*, 14, 1-10. [orcid.org/0000-0003-3162-1582](https://orcid.org/0000-0003-3162-1582).