**Logotipo

Descripción generada automáticamente**

**Los esports en el Valle de Aburrá, el presente y futuro del entretenimiento.**

Autor

Jose Daniel Acevedo Yepes

Trabajo de grado presentado para optar al título de Periodista

Asesor  
Carlos Andrés Arboleda Gómez

Magíster (MSc) en Comunicaciones

Universidad de Antioquia  
Facultad de Comunicaciones y Filología

Periodismo

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

|  |  |
| --- | --- |
|  | Diagrama  Descripción generada automáticamente con confianza media |
|  |  |

Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

**Repositorio Institucional:** http://bibliotecadigital.udea.edu.co

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

[Resumen 5](#_Toc150534099)

[Abstract 6](#_Toc150534100)

[Planteamiento del problema 7](#_Toc150534101)

[Antecedentes 7](#_Toc150534102)

[Justificación 8](#_Toc150534103)

[Objetivos 11](#_Toc150534104)

[Objetivo general 11](#_Toc150534105)

[Objetivos específicos 11](#_Toc150534106)

[Estado del Arte 12](#_Toc150534107)

[Marco teórico 15](#_Toc150534108)

[Origen y evolución de los Esports 15](#_Toc150534109)

[Acercamiento a la definición de Esports 17](#_Toc150534110)

[La profesionalización de los esports: un fenómeno mediático 18](#_Toc150534111)

[Metodología 20](#_Toc150534112)

[Resultados 24](#_Toc150534113)

[Referencias 28](#_Toc150534114)

# Resumen

“Los Esports en el Valle de Aburrá…” es un documental que narra la historia de las competencias de videojuegos que en sus comienzos se daba en los barrios de Medellín y luego se fue expandiendo y profesionalizando en todo el Valle de Aburrá gracias a las dinámicas digitales de las nuevas juventudes, hasta llegar al día de hoy donde existe una organización única y exclusivamente en pro de desarrollar, fomentar y difundir la práctica de los Esports y también, la creación de un evento que al día de hoy es único en su clase en el país, llamado Gamers Inder, una competencia que cuenta con apoyo gubernamental y presupuesto de la Alcaldía de Medellín.

*Palabras clave*: Deportes electrónicos, video juegos, documental, entretenimiento digital.

# Abstract

"Esports in the Aburrá Valley... "is a documentary that tells the story of the video game competitions that in its beginnings took place in the neighborhoods of Medellin and then expanded and professionalized throughout the Aburrá Valley thanks to the digital dynamics of the new youth, until today where there is an organization unique and exclusively in favor of developing, promoting and disseminating the practice of Esports and also, the creation of an event that today is unique in its kind in the country, called Gamers Inder, a competition that has government support and budget of the Mayor's Office of Medellin.

*Keywords***:** Esports, video games, documentary, digital entertainment.

# Planteamiento del problema

Se refiere al interrogante que lleva al investigador a buscar respuestas concretas. Es la definición del problema que aborda con la investigación.

La numeración de capítulos y subcapítulos puede realizarse de 3 formas, cada una con ventajas y desventajas:

* Manualmente, debes escribir cada número y llevar el control consecutivo, pero no habrá formatos automáticos no solicitados.
* Numeración automática de Word, se desactivó en esta plantilla pues puede generar asignación de números no esperados, para activar: Archivo > Opciones > Revisión > Opciones de autocorrección > Autoformato mientras escribe > Activar casilla “Listas automáticas con números”.
* Configurando el botón del estilo y nivel correspondiente, por ejemplo: Inicio > “Nivel 1 APA” > Clic derecho > Modificar > Formato > Numeración > Seleccionar de la Biblioteca de numeración con número arábigo.

Las opciones 2 y 3 pueden generar desorganización de la numeración, dificultades de formato si no se configura adecuadamente, y puede ser incómodo para algunas personas.

## Antecedentes

Los antecedentes son las investigaciones que se han realizado previamente y que guardan una relación histórica con el tema de investigación actual.

# Justificación

Este proyecto de investigación pretende visibilizar los Esports como una industria en crecimiento con mucho potencial para generar empleos desde diferentes aspectos, jugadores, entrenadores, periodistas, administrativos y generar empresas jóvenes que a su vez aporten al crecimiento de esta industria. Medellín, cómo una de las ciudades más importantes del país, se ha sabido poner a la vanguardia de los Esports a través de organizaciones como la Liga Nacional de Esports (LNE), quienes desde hace unos años vienen desarrollando diferentes competencias y actividades relacionadas con los Esports para darles visibilidad, a tal punto que se han sabido aliar con grandes marcas de tecnología a nivel internacional y más importante aún, con una entidad del estado como INDER BELLO, un paso muy importante para acercarnos al reconocimiento de esta práctica por parte del estado y todo lo que ello conlleva.

Pareciera que este fenómeno fuera bastante nuevo, pero la realidad es que los Esports tienen más años de los que pensamos. Fue el 19 de octubre de 1972, cuando en la Universidad de Stanford se registró la primera competencia. Un torneo del videojuego Spacewar, un juego que se había desarrollado 10 años antes en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, en el que dos jugadores, cada uno manejando una pequeña nave espacial, debe encontrar la manera de destruir la nave de su oponente, gestionando su armamento y combustible. Un juego estratégico y táctico que requería mucha práctica.

La competición, organizada por unos cuantos estudiantes, se bautizó como las ‘Olimpiadas Intergalácticas de Spacewar’, los asistentes podían beber cerveza gratis y el premio que se llevó el ganador fue un año de suscripción a la revista Rolling Stones. Bruce Baumgart, un estudiante de biología, fue quien se llevó el torneo y, por lo tanto, se convirtió en el primer jugador de la historia en ganar un torneo de Esports. Los deportes electrónicos acababan de nacer.

A partir de la pandemia del Covid -19, los Esports a nivel mundial tomaron mayor importancia por su capacidad de interacción online y fue, en este momento en particular, casi que la única forma de entretenimiento deportivo. Videojuegos como Parchís, que emula el juego tradicional del parqués, tomó muchísima relevancia en Colombia por su capacidad de interacción con amigos en diferentes lugares, una herramienta bastante útil en una coyuntura en la que estuvimos confinados bastante tiempo.

Cada vez más las nuevas generaciones se van sintiendo más identificadas con los Esports. La forma de consumir contenido ha cambiado, la televisión se ha visto obligada a transformar sus lenguajes y es aquí, donde aparecen las diferentes plataformas de streaming, donde incluso un gigante como Youtube se ha visto obligado a apostarle a estas nuevas narrativas. Actualmente el sitio web de streaming más importante del mundo en cuanto a Esports o videojuegos nos referimos, es Twitch.tv, que funciona a su vez como una red social en donde además de que cada streamer hace sus contenidos, existen empresas que tienen allí su propio canal específicamente para la transmisión de eventos, torneos y competiciones de múltiples videojuegos.

Este es uno de los factores más importantes para hablar del éxito que han tenido los Esports. Las plataformas de streaming si bien funcionan con un sistema de suscripción, no es obligatorio para poder disfrutar de todo el entretenimiento que nos brinda, a diferencia de la televisión tradicional y de los nuevos métodos a través de aplicaciones o canales privados. Solo basta con tener conexión a internet y podrás disfrutar de eventos como El Valorant Champions Tour, League of Legends World Championship y los Major de CSGO, por mencionar algunas.

Según el portal web Esportmaniacos, el 2021 fue un año inolvidable para los Esports. Diferentes eventos rompieron récords en sus visualizaciones, pero el más destacado del año fue, sin duda, el Free Fire World Series, con un tope de 5 millones de espectadores en vivo y un promedio de 2.8 millones, una marca que ni el prestigioso Worlds de League of Legends ha alcanzado, pues el Worlds ha llegado a topes de 173 millones de espectadores, pero su promedio es mucho menor al de Free Fire.

El streaming solo es una parte del ecosistema de los Esports, pues los clubes o equipos también juegan un papel importante. Sus fanbase como en cualquier deporte tradicional, son los que le dan el sentido a la competencia. Equipos como T1 de Corea del Sur, poseen una gran fanaticada debido a sus logros deportivos y sobre todo por tener entre sus filas a tal vez, la más grande leyenda de los Esports: Faker, el jugador más importante de League of Legends en el mundo, título ganado por sus actuaciones en los campeonatos mundiales y haberlo ganado 3 veces.

Este fenómeno en general, abarca bastantes aspectos que en su mayoría no se han analizado desde la academia y la masificación de esta práctica lo hace absolutamente necesario debido al potencial que demuestra. Los Esports se proyectan como los deportes del futuro y por este motivo son objeto de estudio en esta investigación, además de que uno de sus aspectos más importantes o que más nos compete, es la forma en la que vamos a comunicar sobre ellos, cómo vamos a hacer periodismo desde los Esports, cómo desde el periodismo podemos generar conciencia y pedagogía al respecto, pero para ello, primero debemos comprender su estado actual y su proyección.

# Objetivos

## Objetivo general

Narrar a través de un documental el presente de los Esports como industria del entretenimiento emergente y como una alternativa a las competencias de deportes tradicionales.

## Objetivos específicos

* Indagar, por medio de entrevistas a Vladimir Naranjo, sobre el desarrollo de la LNE como importante organización de Esports en el país y sobre todo en el Valle de Aburrá.
* Conocer, por medio de revisión documental y entrevistas con personajes de ciudad, la historia y el desarrollo de los Esports en el Valle de Aburrá.
* Explorar, a través de trabajo de campo, algunas competencias de Esports que se realicen en el Valle de Aburrá.
* Visibilizar 2 jugadores profesionales de Esports del Valle de Aburrá, a través de entrevistas.

# Estado del Arte

Este trabajo pretende investigar los Esports en el Valle de Aburrá, un tema que es relativamente nuevo en el país y poco explorado, por lo que no se encontraron muchos trabajos de investigación dedicados a esta disciplina en la academia. No obstante, hay un par de textos que abordan el tema, lo que nos hace de vital importancia hablar sobre los trabajos periodísticos que se han hecho sobre los esports en Colombia para terminar de perfilar los enfoques y alcances de esta investigación, tomando como punto de partida los vacíos informativos que se encontraron sobre el tema en los medios de comunicación del país.

En ese sentido, el primer trabajo referente que encontramos para esta investigación es un artículo escrito por Sandino, Sinisterra y Hoyos, estudiantes de la Escuela Nacional del Deporte para la Revista Intercontinental de Gestión Deportiva, titulado “Caracterización de los esports en Colombia al 2020”, un texto donde se tratan temas bastante importantes desde lo internacional para comprender el fenómeno y se realiza una interesante investigación junto a la llamada Federación de Deportes Electrónicos (Fedecolde), entidad que también se convierte en objeto de estudio debido a que cualquier Federación existe porque existen ligas regionales y estas existen debido a un conjunto de clubes que las conforman y eso, en nuestro país parece no haber sucedido hasta el momento.

Esta investigación se apoya en el panorama internacional para compararlo con la proyección y el presente de los esports en Colombia. Se concluye que el país tiene un gran potencial para ser un referente latinoamericado en estas disciplinas y plantea de forma general los restos que se presentan con el arribo de esta industria, las necesidades de atención política para la reglamentación de los esports y para la profesionalización de cada uno de los jugadores, entrenadores y demás integrantes de clubes; espacios adecuados con toda la infraestructura para el correcto desarrollo de competencias y formación de jugadores. Promover la ética y el buen comportamiento desde la competitividad y por último, generar hábitos de vida saludables para contrarrestar las horas de inactividad física.

Una investigación bastante similar es desarrollada por (Ruíz y Romero 2021), titulada “Propuesta de regulzación de los deportes electrónicos (ESPORTS) en Colombia a través de las características del contexto internacional”. Un trabajo que también resulta interesante porque profundiza en la regulación de los esports a nivel internacional, utilizando sobre todo, el ejemplo de Corea del Sur como el único país en el cual se le ha prestado suficiente atención a los esports desde sus inicios en el año 2000 y que los reconoce como la gran potencia mundial en la materia precisamente por el gran avance en términos legales e institucionales.

En este trabajo también se reconoce la dificultad de regulación de los esports debido a sus constantes cambios y a la velocidad tan elevada con la que crecen. Además, los esports tienen dueño, un aspecto que complica mucho la relación con el Comité Olímpico Internacional para declararlos como un deporte e incluirlos en unos posibles Juegos Olímpicos.

Otro de los trabajos encontrados sobre los esports en Colombia, es el realizado por (Caro, 2021), titulado “Esports: Un horizonte de beneficios de mercado para las marcas en Colombia”. En este estudio enfocado en el mercadeo, se evidencia como los esports se posicionan como la gran plataforma de espacios publicitarios para las marcas a nivel mundial, con números que ya se pueden comparar con los deportes tradicionales, y que, a diferencia de estos, los esports se están adueñando de las nuevas audiencias, hablan su lenguaje y se identifican mejor, lo que hace que los esports se proyecten como una de las industrias más importantes en los próximos años.

Al mismo tiempo se reconocen las nuevas plataformas de streaming como el puente más importante entre las nuevas audiencias, los esports y las marcas como la relación perfecta para el mercadeo del futuro.

El tema en nuestro país es poco explorado, son pocos los trabajos que desde la academia se interesan en esta industria. Sin embargo, existen múltiples estudios a nivel internacional. En esta oportunidad, me gustaría mencionar 2 en particular, donde podremos evidenciar el crecimiento industrial de los esports en un país como España, que al día de hoy se posiciona como uno de los países potencia mundial en el tema.

Para comenzar, “Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos”, una tésis doctoral de Marcos Antón Roncero (2019). Un trabajo que a mi parecer, debería ser lectura obligada para cualquier estudiante que se interese por este tema. Es una investigación bastante profunda, donde Roncero llega al detalle sobre los esports, los clasifica, habla sobre su capacidad lúdica y deportiva, explica el marketing y la publicidad en los esports, también habla sobre temas financieros y en resumen, es la investigación más completa sobre los esport que he podido encontrar.

Por otro lado, durante la exploración académica, hallé un trabajo bastante pertinente y referente dentro de mi área de estudio. Me resulta interesante porque desde el periodismo, podríamos y deberíamos estar interesados en temas como los esports, una industria que mueve tanta audiencia y que aún no hemos explorado bien desde nuestra área del conocimiento.

Rodriguez, (2017) titula “El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España”. Un trabajo bastante importante donde el autor hace una unidad entre el periodismo y los esports como disciplina deportiva, toma como referencia algunos tratamientos que se han realizado en canales de televisión españolas, habla de las audiencias, las plataformas de streaming y algunos casos en particular de equipos profesionales de esports que han hecho alianzas con medios de comunicación.

# Marco teórico

## Origen y evolución de los Esports

Para comenzar a hablar de competencias en los videojuegos, quizá tengamos que remontarnos a los años 70´s, cuando en esa época, las comunidades de videojuegos empezaron a preguntarse y a organizarse por las competencias y torneos alrededor de sus pasiones. Así, fue como aparecieron las primeras LAN, incluyendo aquella Olimpic Spacewar Intergalactic de 1972 en la Universidad de Stanford.

“La primera 'Olimpiada Intergaláctica de Spacewar!' tendrá lugar aquí, el miércoles 19 de octubre, con una duración aproximada de 2000 horas. El primer premio será un año de suscripción a la revista Rolling Stone. El evento será documentado por el reportero de Stone Sports, Stewart Brand, y fotografiado por Annie Liebovitz. ¡Cerveza gratis!" (Monfort, 2015)

Este fue el mensaje con el que se promocionó aquel evento y a partir de ese momento, el desarrollo de competencias alrededor de los videojuegos, se empezó a manifestar como una actividad en crecimiento bastante sólida. En la década de los 90, junto con la llegada del internet como gran herramienta para el desarrollo de los videojuegos, aparecieron los primeros torneos online y junto a ellos, el juego Netrek, un juego de estrategia considerado por la revista Wired Magazine, como el primer videojuego de esports online.

En los 90 's, con la llegada de Nintendo, empezó a tomar mucha más fuerza esta industria de los videojuegos y los esports, empezó a tener presencia en diferentes sociedades y a tomar importancia para diferentes comunidades de jugadores. así fue como Nintendo desarrolló la primera edición de la Nintendo World Championship en 1990.

Seis años después del evento de Nintendo, se organizó el que es considerado como el primer gran evento moderno de los esports, la Quakecon, un evento desarrollado en Dallas, Texas por los desarrolladores ZeniMax Media, donde los aficionados al Quake, un juego de modalidad Shooter, se darían cita para demostrar sus talentos y compartir sus experiencias y que empezaría como un pequeño evento comparado a lo que significa hoy la Quakecon en el mundo gaming. (Chanson, 2017, pp. 17-18)

En 1998, Blizzard lanzó el que llegó a ser el juego más popular en los inicios de los esports. Starcraft, un juego de estrategia en tiempo real que con la popularización del internet, tomó demasiada fuerza en la industria, permitiéndole a Blizzard realizar avances bastantes significativos que marcarían un antes y un después en los esports. Se creó la plataforma Battle.net, una página web donde los jugadores pueden inscribirse directamente a las competencias de diferentes videojuegos y por supuesto, la creación del chat dentro de la plataforma, lo que le permitió a los jugadores compartir mejor sus experiencias y conocimientos.(Chanson, 2017, pp. 19).

Sin duda alguna, si vamos a hablar de la historias de los esports, tenemos que remitirnos a Corea del sur, quienes supieron sacarle el máximo provecho a los avances tecnológicos del momento con el auge de Starcraft, popularizando el término de “Ciberatleta” y reconociendo de tal forma a los jugadores más destacados, tanto social como administrativamente. Al mismo tiempo, el crecimiento de las competencias de videojuegos en Corea fue tan significativo que las televisoras rápidamente se interesaron en estas y empezaron a transmitir eventos como (OnGameNet).

Según Albuerne (2016), el crecimiento de esta industria en Corea se dio por tres razones fundamentales. la elevada tasa de desempleo de la época, la cual llevó a muchos jóvenes a tener más tiempo para dedicárselo a los videojuegos; la rápida actuación administrativa para crear un órgano regulador perteneciente al ministerio de cultura y deporte; y ser cuna natural de los grandes avances tecnológicos.

Así, en el año 2001, la industria de los esports pudo dar un gran paso de lo amateur a lo profesional, generando el primer gran evento de esports, los “Worlds Cyber Games”, lo que sirvió como el punto de partida para que surgieran más comunidades que se pensaran los esports como una profesión y a su vez, surgieron organizaciones y equipos más profesionales a hacer parte de las competencias y a darle mucha más seriedad a la industria.

## Acercamiento a la definición de Esports

Los esports, en sus inicios comenzaron siendo una práctica bastante rechazada socialmente hablando, hecho que se mantiene en menor medida hasta el día de hoy. Sin embargo, los esports han sabido ir cambiando ese concepto y esa visión que como sociedad les hemos otorgado. Ahora, en la actualidad, con la importancia que se le da a los esports desde diferentes sectores económicos, empresas y medios de comunicación, ese concepto inicial de los esports ha cambiado, se ha abierto la puerta a la normalización y al profesionalismo, por lo que diferentes autores se han interesado en tratar de darle una definición clara a los esports.

Primero, debemos entender que el concepto de esports tiene una gran influencia de la asimilación de los esports como práctica deportiva, exceptuando algunas definiciones. Lo que provoca claramente que la definición de los esports se vea bastante distorsionada debido a que se intenta relacionar con aspectos propios del deporte convencional.

La primera definición europea de los esports, es de Bárbara (2016), quien dice que los esports son “Una competición de videojuegos que enfrenta, a partir de un videojuego, a al menos dos jugadores o equipos de jugadores para sumar puntos o ganar”. Una definición que se aleja bastante al concepto de los deportes tradicionales.

Por otro lado, Wagner (2006), define a los esports 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” (Brenda, 2016, p.10). Una definición que se acerca un poco más a los deportes tradicionales. Sin embargo, sigue habiendo inexactitud en la definición debido a que, por un lado, Wagner olvida mencionar el aspecto competitivo, parte fundamental de los esports, y por otro lado, dentro de las TIC´S que él menciona, también se le escapa que los esports se nutren directamente de los videojuegos.

Por lo que Ditsmarch, con una definición más precisa sobre los esports, menciona que los esports son: “Un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan, entrenan y comparan, habilidades mentales o físicas, usando tecnologías de la información y la comunicación a través de videojuegos” (Brenda, 2016, p.11).

## La profesionalización de los Esports: un fenómeno mediático

Devolviéndonos un poco en el tiempo, cuando en los años 80´s los juegos arcade tuvieron su auge, algunos emprendedores se dieron cuenta de las grandes posibilidades que el mundo gaming traía consigo, surgió un proyecto llamado “The Electronic Circus”, acompañado de una campaña bastante costosa en diferentes plataformas de comunicación como prensa, radio y televisión, donde se le ofrecía a los ganadores de este evento, la posibilidad de hacerse llamar como profesionales de los videojuegos y ganar un sueldo por ello, generando por fin, un estatus social diferente al de la estigmatización ya mencionada anteriormente. (Borowy y Jin, 2013).

En los años 80´s, mientras Atari se pensaba en generar eventos que le sirvieran como plataforma de marketing para potenciar las ventas de sus productos y como un trampolín para la creación de nuevos videojuegos, The Electronic Circus se pensaba en el desarrollo de competencias que, junto a promotores independientes, buscaban una rentabilidad económica y lo hacían, acercando cada vez más los esports a la industria del espectáculo. En resumen, la idea de The Electronic Circus era la de montar todo un escenario donde se pudiera disfrutar de numerosas actividades, incluso externas a los videojuegos, como conciertos y otras atracciones más propias de un circo, lo que llevó la idea a un mal destino y a un fracaso económico. (Borowy y Jin. 2013)

Para Borowy y Jin (2013), existen 3 hitos que a partir del fracaso de The Electronic Circus, ayudaron a potenciar los esports como práctica deportiva y profesional. Uno de esos aspectos, fue la creación de Twin Galaxies por Walter Day en 1981, una plataforma de internet que se encarga de recoger todos los datos posibles para determinar records, puntuaciones, resultados de torneos y competencias que incluso se llegó a convertir en el proveedor de registros de videojuegos para la ya reconocida World Guinness Records. (Twin Galaxies, 2018).

Por otro lado, otro de los sucesos importantes fue la creación del Equipo Nacional de Videojuegos por los Estados Unidos en 1983. Este equipo participó en múltiples torneos, exposiciones y ferias, desafiando incluso a embajadas extranjeras para potenciar el crecimiento internacional de los esports, generando, una década después, lo que conocemos como los Worlds Cyber Games. (Borowy y Jin, 2013).

Y por último, la atención que los medios de comunicación le dieron a las competencias de videojuegos se convirtió en parte fundamental del crecimiento de esta industria, debido a que numerosos periódicos, televisoras y programas radiales le dieron la importancia necesaria a la innovación en cuanto a competencias deportivas. Para Borowy y Jin (2013), el involucramiento de los medios de comunicación fue clave y decisivo a la hora del crecimiento de los esports como parte del entretenimiento moderno.

Para Borowy y Jin (2013), la aparición de los jugadores más populares en prensa y el éxito de los torneos en periódicos y revistas nacionales motivó la aceptabilidad del juego competitivo en público así como la noción del concepto de jugador experimentado o profesional. Esta popularización del juego competitivo motivó a muchos jugadores a querer participar en espectaculares hazañas competitivas, no solo por amor al juego sino para ganar notoriedad.

# Metodología

Balestrini (2000) señala que el marco metodológico “es el conjunto de procedimientos a seguir con la finalidad de lograr los objetivos de la información de forma válida y con alta precisión” (Pp 44). Es decir, la recolección, el ordenamiento y el análisis sistemático de la información para la interpretación de los resultados en función de la investigación.

Este trabajo de investigación se realizará bajo una metodología cualitativa, directamente relacionada con los testimonios e historias de vida dentro de los esports de personajes como Vladimir Naranjo, director ejecutivo de la LNE como uno de los personajes más importantes del desarrollo de los esports en Medellín y junto a él, marcas como la tienda Gamers Colombia que le ha dado apoyo a esta comunidad para su crecimiento, quienes serán bases importantes para el desarrollo del documental como la técnica que usaré para representar toda mi investigación, donde intentaré representar la actualidad de los esports en el Valle de Aburrá como una de las regiones del país con mayor proyección en los esports.

Taylor y Bogdan (1987) definen a la metodología cualitativa como el enfoque de la investigación que por excelencia produce datos descriptivos desde las propias palabras, habladas o escritas de los públicos objetivos y por supuesto expone conductas observables como en este caso, en el que los esports se convirtieron en una actividad cotidiana de una parte significativa de la sociedad y que en Colombia viene creciendo esa comunidad, donde por supuesto, el Valle de Aburrá no es ajeno al crecimiento de la industria.

Las historias de vida de diferentes actores de la industria de los esports en Medellín y más precisamente en el Valle de Aburrá, serán los protagonistas del reportaje audiovisual. Además, la técnica de la que haremos uso para recoger la información que se entregará como resultado final de este proceso, será la entrevista.

Para comenzar, quisiera que entendiéramos el concepto de “la historia de vida”, como lo hace la doctora Eliane Veras, investigadora de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Pernambuco de Brasil, en su artículo llamado “Historia de Vida: ¿Un método para las ciencias sociales?” hace una diferenciación entre la biografía y la historia de vida, de acuerdo con la finalidad del investigador

La finalidad de un biógrafo, al escribir la historia, es opuesta a la de un investigador al utilizar la técnica de historias de vida. El primero hará que sobresalgan en su trabajo los aspectos marcados e inconfundibles del individuo cuya existencia decidió revelar al público. El segundo busca, con las historias de vida, alcanzar la colectividad de que su informante hace parte y lo encarna, pues como representante de la misma, se revelan rasgos de esta colectividad. (Veras, 2010)

En este trabajo de investigación hay dos personajes principales. Uno, como persona natural, es Vladimir Naranjo, quien ha dedicado su vida a los videojuegos desde muy pequeño y que a partir de su historia de vida, podremos conocer a grandes rasgos, el desarrollo de los videojuegos en el Valle de Aburrá. Por otro lado, el otro personaje principal de este trabajo de investigación es la Corporación Nacional de Esports, una organización fundada en Medellín para generar espacios propicios para el correcto desarrollo de las competencias de videojuegos, generando eventos, educando al respecto y aportando desde la labor al crecimiento de los esports a nivel gubernamental.

Por lo que, apelar al uso de la historia de vida entendida desde el punto de vista de Veras, nos ofrece la oportunidad de comprender las características más importantes de los esports, a partir del relato de las vivencias personales de estos personajes, quienes han estado a la vanguardia de la industria y que actualmente no se encuentra una organización que les haga competencia al menos en el Valle de Aburrá.

Así mismo como existen dos grandes personajes, durante el desarrollo de la previa investigación empírica, nos hemos dado cuenta de que existen otras instituciones como Fedecolde Antioquia y otras entidades privadas que han intentado promover la industria de los esports en Medellín. Estas organizaciones también serán abordadas mediante entrevistas a sus respectivos dirigentes para conocer, desde otros puntos de vista, el crecimiento, desarrollo, actualidad y proyección de los esports en el Valle de Aburrá.

Por otro lado, la revisión de archivo audiovisual encontrado se hace bastante valiosa para esta investigación, la fotografía, el video y los textos hallados nos permiten ilustrar de una mejor manera lo que fue el inicio de estas dinámicas en la ciudad, logrando así, exponer aquellas anécdotas que hagan parte de las historias de vida de los personajes anteriormente mencionados, tanto las organizaciones como aquellas personas que aportaron desde los inicios para que los esports fuera en el Valle de Aburrá lo que hoy son..

Por otro lado, es necesario hablar del reportaje, el formato en el que se presentarán los hallazgos recogidos durante la fase de investigación. En esta oportunidad vamos a recurrir al lenguaje audiovisual debido a que los esports son, por obvias razones, nativos de las plataformas digitales, visuales, sobre todo, bastante vistosos.

Según Del Río (1978), “El reportaje es considerado como el género periodístico más completo. Es una nota informativa, ya que casi siempre tiene como antecedente una noticia. En ella encontramos su génesis, su actualidad, sus intereses y puede iniciarse de acuerdo con esa técnica. Es una crónica porque con frecuencia asume esta forma para narrar los hechos. Es entrevista porque de ella se sirve el periodista para recoger palabras de los testigos. A veces puede ser editorial, cuando ante la emotividad de los sucesos, se sucumbe a la tentación de defenderlos o atacarlos. Pero, además, el reportaje va más allá. Tiene otros propósitos, más procedimientos y técnicas de trabajo más complejas y definidas”.

Así mismo, la intención de este trabajo de investigación es abrir la puerta a nuevas preguntas sobre los deportes electrónicos y tomar a este como punto de partida y cómo una pieza narrativa que nos cuenta un poco sobre los inicios y sobre todo de la actualidad de las competencias de esports en la ciudad de Medellín, pionera en esta industria a nivel nacional, obteniendo logros que en ningún otro rincón del país se han visto, como el reconocimiento de la actividad por parte de entidades del estado e incluso, donde el alcalde de Medellín, Daniel Quintero ha presenciado y ha premiado a diferentes jugadores en el evento más importante de la ciudad en estas disciplinas, el Gamers Inder que ya lleva 5 ediciones.

# Resultados

Este trabajo de investigación, en primera instancia, pretende visibilizar el desarrollo de las competencias de videojuegos llamadas esports, en el Valle de Aburrá, a partir de la recreación audiovisual de sus inicios, acudiendo a los archivos audiovisuales de diferentes comunidades gamers. Además, se pretende dar mucha fuerza a la actualidad de las competencias de esta disciplina, debido a que su crecimiento en los últimos dos años ha sido bastante fuerte.

Por otro lado, los esports en Colombia aún no son del todo bien vistos, el estigma de que jugar videojuegos por muchas horas es una pérdida de tiempo, se mantiene a pesar de que esta industria en otros países ya es bastante grande y reconocida incluso por el estado. Por tal motivo, esta investigación también pretende aportar con un granito de arena a que los esports se acerquen cada vez más a ese reconocimiento por parte del estado para que pronto, como industria, podamos estar hablando de profesionalismo.

También se espera, en el ámbito del periodismo deportivo, fungir como un referente para futuros trabajos que se pregunten por los esports, una disciplina que el mismo Comité Olímpico Internacional está pensando incluir en los Juegos Olímpicos, lo que demuestra un verdadero interés en las comunidades internacionales sobre estas modalidades de juegos y sobre todo, demuestra el potencial económico que representa.

Por otro lado, en cuanto al formato del reportaje, se busca entregar un producto bien realizado que pueda ser utilizado en canales de televisión, donde básicamente hay una ausencia marcada de este tipo de contenidos, debido a que muy pocas personas hablan ese lenguaje de los esports y que hay pocos periodistas y productores de TV interesados en el tema. Logrado así, la visibilización que tanto se desea para que esta industria siga creciendo como lo viene haciendo hace un par de años atrás y junto con ella, un montón de comunidades puedan soñar con el profesionalismo y a su vez, se generen nuevos empleos y nuevas oportunidades que en este caso, sin ser peyorativo, serían una gran chance para que los jóvenes del país se apoderen y se empoderen de esta industria.

# Consideraciones éticas

De acuerdo con los principios establecidos en el Reporte Belmont y en la Resolución 008430 de Octubre 4 de 1993: Y debido a que esta investigación se consideró como en el Título II: de la investigación en seres humanos, Capítulo I: de los aspectos éticos de la investigación en seres humanos: en toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y bienestar y en cumplimiento con los aspectos mencionados con el artículo 6 de la presente resolución, este estudio se realizará conforme a los siguientes criterios:

•Este proyecto se centrará en el contenido y no atentará contra la integridad de las personas que en él participen. La información obtenida y compartida pos los mismos será manejada con el debido cuidado al buen nombre y la integridad de las personas.

•En el caso de esta investigación, al ser un análisis a dos programas de televisión donde son personas las que lo conducen y ellos participan, se cuidará la imagen y el buen nombre de los periodistas y presentadores, haciendo énfasis en el contenido y nunca en lo personal.

•Contar con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en la Resolución 008430/93

•Esta investigación se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización del representante legal de la Universidad de Antioquia; el Consentimiento Informado de los participantes; y la aprobación del proyecto por parte del Comité de Ética en Investigación de la institución.

# Referencias

Albuerne, M. (2016). *Breve historia de los deportes electrónicos*. Esports.eldesmarque.com. Recuperado de: <http://esports.eldesmarque.com/noticias/esports-historia-9119>

Barbarà, A. (2016). *La regulación de los e-Sports en la République numérique francesa*. Alexbarbara.es. Recuperado de: <http://www.alexbarbara.es/la-regulacion-los-esports-la-republique-numerique-francesa/#La_regulacion_de_los_e-Sports>

Borowy, M. y Jin, D. (2013). *Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests*. International Journal of Communication, 7, 2254-2274. Recuperado de <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2296>

Brenda, H.K.S. (2016). *Spectating the rift: a study into eSports spectatorship*. En J. Hiltscher y T.M. (Ed.). eSports <http://www.esportsyearbook.com/eyb201516.pdf>

Caro, J, M (2021), “Esports: Un horizonte de beneficios de mercado para las marcas en Colombia”. Universidad Eafit.

Chanson, R. (2017). eSports. Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA. Barcelona, España: Timunmas.

Maeso, G. (2020). Prehistoria de los esports: los orígenes de los deportes electrónicos. <https://www.redbull.com/es-es/esports-origenes-deportes-electronicos-reportaje>

Monfort, J. (2015). e-Sports: Nacimiento y evolución. Eurogamer.es. Recuperado de: <http://www.eurogamer.es/articles/esports-nacimiento-evolucion-introduccion-articulo>

Montealegre, N. (2020) “Viabilidad de los Esports en Colombia, un nuevo deporte en la luz del mundo digital y global”. Pontificia Universidad Javeriana.

Ospina, A. (2018). Federación Colombiana de Deportes Electrónicos. <http://www.fedecolde.com/>

Rodríguez, M. (2017). “El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España”. Universidad de Sevilla.

Roncero, M. (2019), “*Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*”. Ed Electrónica. Madrid, España.

Ruiz, J y Romero, J. (2021). “*Propuesta de Regulación de los Deportes Electrónicos (Esports) en Colombia a través de las Características del Contexto Internacional*”. Universidad De Ciencias Aplicadas y Ambientales, U.D.C.A

Sandino, Sinisterra & Hoyos. (2020). “*Caracterización de los Esports en Colombia al 2020”*. Revista Intercontinental de Gestão Desportiva.

Taylor, S.J. y Bogdan, R (1987). “Introducción a los métodos cualitativos de investigación”. Ed. Paidós Básica.

Twin Galaxies. (2018). <https://www.twingalaxies.com/forumdisplay.php/446-Vote-On-Performances>

Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. En H. R. Arabnia, J. Arreymbi, V. A. Clincy, O. Droegehorn, J. Lu, A. M. G. Solo, J. A. Ware y S. Zabir (Eds.). Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP'06, (pp. 437-442). CSREA Press. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/220968200\_On\_the\_Scientific\_Relevance\_of\_eSports.