

COLEGIO SANTO TOMÁS DE AQUINO

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

¿SON LOS E-SPORTS UNA OPCIÓN VIABLE DE TRABAJO PARA LOS ESTUDIANTES
DEL SANTO TOMÁS DE AQUINO?

Trabajo de Grado

Autor(es)

NICOLÁS ARANGUREN LIZCANO

SEBASTIÁN MÜLLER VELASCO

Tutor

JOSÉ IGNACIO GARCÍA MÁRQUEZ

Ingeniero de Sistemas

Bogotá, Colombia

Noviembre, 2020

COLEGIO SANTO TOMÁS DE AQUINO
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

RECTOR DEL COLEGIO

Fr. Aldemar Valencia Hernández, O.P.

VICERRECTOR

Fr. Hender Alveiro Rodríguez Pérez, O.P.

SÍNDICO

Fr. César Augusto Quiñonez Molano, O.P.

MAESTRA DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Sonia Esperanza Gómez

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Jose Ignacio Marquez

Resumen

El presente proyecto de investigación busca conocer si los E-sports pueden llegar a ser reconocidos como un trabajo viable y con buena proyección para los jóvenes del Colegio Santo Tomás de Aquino; esta investigación hace uso de una metodología mixta, haciendo parte de la de investigación de Henri Didón la cual se basa en Arte, Cultura y Diversidad con un área estratégica de Ciencias del Deporte y Arte. También se involucrará parte de la tecnología, mediante el uso de herramientas como la entrevista a jugadores y narradores (*casters*) del mundo de los E-sports y la aplicación de la encuesta a los estudiantes para alcanzar el conocimiento pertinente de la pregunta de la investigación.

Con el proceso realizado y los datos recopilados se pretende determinar si estos representan una opción de trabajo viable para los jóvenes del Colegio Santo Tomás de Aquino en un futuro y a través de la revisión documental y las consultas web se busca establecer que tan bien están encaminados para volverse una profesión en Colombia, y cuál es la proyección del país para incorporarse a este mercado, y así darle la oportunidad a los estudiantes de llegar a un estado profesional en los E-sports más fácilmente.

Palabras clave: **E-sports, caster, videojuegos, SOFA**

Abstract

The current investigative project aims to find if E-sports can be recognized as a viable form of income for students at Saint Thomas Aquinas School. This investigation makes use of a mixt methodology, using Henry Didons line of investigation, which is based on Art, Culture and Diversity, with a strategic area in Sports. Also making use of tools like interviews with actual E-sports players and video game casters. Polls were also used to extract valuable data from the students at the school, all in the name of answering our investigative question.

With the process finished and our interviews and polls done, we aim to know if E-sports are a viable option of work for students in Saint Thomas Aquinas School, in the present and in the future. With our investigative work we also want to know how well kids are on their way to becoming professional E-sports players in Colombia, and how Colombia will prepare to make their way into the E-sports scene.

Introducción

A nivel internacional, los E-sports han tomado gran importancia en la cultura moderna especialmente en los países desarrollados de Europa y Norteamérica. Entre los jóvenes, uno de los pasatiempos más populares son los videojuegos, de tal manera que se ha presentado la pregunta en varios lugares, ¿Son los E-sports viables como trabajo? En cuanto a los países de primer mundo es un trabajo que ha tomado prevalencia, jugadores de un juego como *Counter Strike* ya han generado 1.74 millones de dólares en ingresos en lo que va su carrera. Es una prueba de lo importante que se han vuelto los E-sports en países desarrollados, pero también se tiene que hablar de los países con menos desarrollo económico.



Figura 1. El torneo de eSports IEM Katowice 2019.

Fuente: https://img.s3wfg.com/web/img/images_uploaded/5/4/ep_el_torneo_de_esports_iem_katowice_2019_620x350.jpg

En Colombia este deporte no es tan prevalente, pero va en camino a serlo, *League of Legends*, *Age of Empires* y *Counter Strike* son juegos populares en Colombia que en un futuro podrían ver torneos más grandes y producir jugadores profesionales. En este momento ya existen

eventos como el SOFA en Bogotá que promueven un ambiente competitivo de videojuegos. La escena de los E-sports es joven en Colombia por lo tanto es difícil saber si es viable como trabajo para los jóvenes, además debe tener en cuenta el interés que tienen estos por los videojuegos.

Por otra parte, según el informe de 2017 de la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), las competencias de videojuegos son una actividad con una creciente audiencia de millones de espectadores en el mundo y una tendencia a la profesionalización¹; esta profesionalización aumenta en cada uno de sus actores (promotores, equipos, eventos, narradores...) que incorporan personal de diferentes ámbitos y es el interés del presente trabajo de investigación analizar la percepción de los jóvenes del colegio Santo Tomás de Aquino sobre los E-sports como opción profesional a futuro y también presentar de manera sucinta la viabilidad de los mismos con base en la revisión documental sobre la existencia de ligas, eventos y organizaciones en Colombia.

En el primer capítulo se describe el planteamiento del problema, en el cual se describe a fondo la pregunta de nuestra investigación, los objetivos, la justificación y los antecedentes investigativos; en el segundo capítulo se presenta el marco teórico en el cual se desarrolla toda la teoría en la que se fundamenta este proyecto; en el tercer capítulo se expone la metodología que va a usar este proyecto y el diseño metodológico del mismo contando con la línea de investigación, el enfoque, los participantes, las técnicas, los instrumentos y por último el consentimiento informado de la entrevista y de la encuesta; el cuarto capítulo se enfoca en el análisis de los resultados de las entrevistas, la encuesta y la investigación documental; finalmente, en el quinto capítulo se encuentran las conclusiones del proyecto.

¹ AEVI presenta los datos de la industria de los videojuegos en 2016. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/aevi-publica-adelanto-los-datos-del-sector-del-2016-videojuego-facturo-espana-1-163-millones-euros/>

Este proyecto le aporta al colegio Santo Tomás de Aquino un referente documental y una caracterización, de manera que los jóvenes que gusten de los videojuegos y busquen tener un futuro como jugadores profesionales en estos, puedan saber si trabajar en ellos constituye una opción laboral viable que logra responder a las expectativas y el proyecto de vida de los estudiantes tomasinos que se sientan con estos identificados.

Tabla de Contenido

Introducción	7
1 Capítulo 1. Planteamiento del problema	10
1.1 Pregunta Problema	11
1.2 Objetivos	12
1.3 Objetivo General	12
1.4 Objetivos Específicos	12
1.5 Justificación	12
1.6 Antecedentes Específicos o Investigativos	14
2 Capítulo 2. Marco Teórico	18
2.1 E-sports	18
2.2 Trabajo	20
2.3 Videojuegos	22
3 Capítulo 3. Enfoque y diseño metodológico del trabajo de grado	224
3.1 Metodología	224
3.2 Línea de Investigación	234
3.3 Enfoque Metodológico	236
3.4 Participantes	235
3.5 Técnicas (Instrumentos o herramientas)	255
3.6 Entrevista	256
3.7 Consentimiento Informado Encuesta	28
3.8 Consentimiento Informado Entrevista	31
4 Capítulo 4. Análisis de Resultados	33
5 Capítulo 5. Conclusiones	45
6 Glosario	467
7 Bibliografía	48

7.1 <u>Anexo 1: Ficha Técnica de la Encuesta</u>	52
7.2 <u>Anexo 2: Entrevista a Mario Ovalle</u>	54
7.3 <u>Anexo 3 : Entrevista a Orjan Larsen</u>	55
7.4 <u>Anexo 4 : Entrevista a Nicolás Bruno</u>	57
7.5 <u>Anexo 5: Registro de Cámara y Comercio de FEDECOLDE</u>	59
7.6 <u>Anexo 6: Banner - Página Web de la Golden League</u>	60

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Los videojuegos tienen un estereotipo negativo en Colombia, causado por las noticias negativas que esparcen los medios en el país. Noticias sobre casinos los cuales incitan a los jóvenes a gastar el dinero de sus padres sin permiso de ellos, y tratan de convertirlos en usuarios activos que apuesten cada vez más. La adicción a los videojuegos, ha sido un tema tratado por diferentes institutos los cuales confirman que estos pueden llegar a volverse una adicción dependiendo de cuantas horas la persona le dedique a estos; y por último, se informan sobre algunas enfermedades que ponen en peligro la vida de los usuarios como puede ser el trastorno por juego en Internet o problemas de visión.

Con esta clase de noticias solo se muestra el lado negativo de los videojuegos, pero esto no significa que no se esté trabajando en una solución, se impuso un *trade ban* y una espera para los intercambios de 7 días, para evitar estafas y poder neutralizar las casas de apuesta y casinos on-line. La salud también se tiene en cuenta a la hora de crear videojuegos, temas como la postura y la adicción son prioridad; esto demuestra que las empresas creadoras de videojuegos y las empresas que aportan equipamiento especial para estos mismos, buscan siempre arreglar estos problemas y aportan bastante para poder que este mercado de los videojuegos se mantenga

estable y ellos puedan seguir realizando su trabajo, por lo que nunca dejará de existir inversión en este mercado de videojuegos y en cambio se irá tratando de que este mejore continuamente con un apoyo de grandes empresas. (Cepeda,2019, p.18-ref.3)

Aunque esto sea lo que presentan las noticias, no todo esto es el mundo de los e-sports, ya que estos también traen cosas muy buenas y lo principal que estos presentan es que se puede mejorar la economía, abriendo las puertas al mercado de los videojuegos, esto ya se puede evidenciar en China ya que ahí ya se toman los e-sports como una profesión y se pueden llegar a tomar carreras enfocadas en esto.

Estos son algunos datos por los cuales surge el interés de investigar si para los jóvenes del Colegio Santo Tomás de Aquino puede llegar a ser viable trabajar siendo jugadores de E-sports; esto se va a determinar investigando a cuáles de estos les gustaría trabajar siendo jugadores profesionales de videojuegos, conocer cuáles videojuegos son los que más les gustan a ellos y los que más juegan, evidenciar cuánto dinero ganan las personas que actualmente se dedican a este videojuego y ya por último, también se va a indagar sobre cuáles empresas ya están invirtiendo en este mercado y a cuáles les gustaría invertir en este mercado, reconociendo las ganancias económicas y culturales que estos son capaces de generar; ya que Colombia es el cuarto país que consume más videojuegos en toda América Latina y se pretende saber de estos datos para poder determinar si pueden llegar a ser viables, económicamente, para los jóvenes del Colegio Santo Tomás de Aquino, pues se percibe el gusto y el apasionamiento de ellos con los videojuegos.

Pregunta Problema

¿Los E-Sports son una opción viable de trabajo para los jóvenes del colegio Santo Tomás de Aquino?

Objetivos

Objetivo General

Determinar si los E-Sports pueden llegar a ser una opción viable de trabajo para los estudiantes del colegio Santo Tomás de Aquino.

Objetivos Específicos

Conocer qué juegos son populares entre los jóvenes de grado undécimo y décimo del Colegio Santo Tomás de Aquino y si les gustaría trabajar jugando videojuegos.

Indagar cuántas horas le dedican los estudiantes de décimo y undécimo del Colegio Santo Tomás de Aquino a los videojuegos en una semana.

Reconocer si los estudiantes juegan a los videojuegos por diversión o si estos saben que se necesita practicar para en un futuro poder dedicarse a estos.

Conocer cuánto dinero aspiran ganar los jóvenes de décimo y undécimo del Colegio Santo Tomás de Aquino en un futuro y si les gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos.

Investigar cuáles videojuegos son los que tienen mayor número de usuarios activos y seguidores estableciendo, así mismo, los que producen mayores ganancias.

Justificación

En la presente investigación se va a ir más allá de la perspectiva mercantil que se presenta, queremos darle más importancia al jugador que es el que va a subsistir de los ingresos

que le genere su carrera como deportista, teniendo en cuenta los datos del mercado y las predicciones a futuro que esté presente, queremos observar todo lo relacionado al jugador.

El propósito de la investigación es informar sobre la existencia de trabajos en este campo. Se quiere obtener información que en este momento no se encuentra disponible, pues ha habido una falta de investigación en este campo del deporte, se conoce muy poco y se requiere de más información sustancial.

Se realizará una investigación meticulosa que tome en cuenta las variables presentes y que estudie las condiciones actuales de los E-sports. Con esta información se podrá tener una idea de la condición de trabajo actual y de la condición en un futuro cercano. Con esta información se le dará a conocer a futuras generaciones de jóvenes si es posible cumplir el sueño de ser un *gamer* profesional.

Antecedentes Específicos o Investigativos

Stiven Adolfo Rodríguez Martínez (2018) Modelo de negocio a través de los torneos online de eSports en Colombia.

Esta investigación hace uso de una metodología cuantitativa de alcance exploratorio, el cual trata sobre exponer el tema que ha sido poco estudiado; el objetivo de esta investigación es especificar propiedades, características y rasgos importantes del tema de los E-sports y los modelos de negocio que se podrían aplicar en Colombia.

El mercado potencial para los torneos eSports Online en Colombia es de 107.672 Personas, Movilizando 572 personas por mes y con una inversión en publicidad de \$1'250.000, las utilidades al mes serían de \$3'830.000, dando un margen operativo del 42%; La industria de los videojuegos está creciendo en Colombia, en el 2017 generó 30 millones de dólares y se espera un crecimiento anual muy grande que para el 2022 que pueda generar 45 millones de dólares lo cual hará aumentar el número de fanáticos potenciales de eSports.

(Stiven, 2018, p. 45-46)

Esta investigación aporta datos exactos sobre el mercado de los E-sports y algunos que son predicciones del futuro; estos datos ayudarán a ver si los e-sports pueden ser una opción viable en el trabajo actualmente en Colombia y también aportan predicciones las cuales nos dicen si estos podrían ser viables en un futuro en el país o si no lo serian; aparte de darnos una perspectiva del potencial que estos mismos tienen.

Murla (2015) Análisis Cualitativo y cuantitativo de “Riot Games”

En la investigación se maneja una metodología mixta, donde se analiza a la compañía RIOT Games, una empresa de videojuegos, que creó el juego League of Legends, de manera Cualitativa y Cuantitativa. Se analiza a la compañía desde una perspectiva económica, histórica y social. En el aspecto cualitativo se investigan a los empleados, se explica la misión de RIOT como asociación de videojuegos, se estudia el impacto de RIOT en la industria de los videojuegos y en la escena de los e-sports. En el lado cuantitativo se ven los recursos económicos de la empresa, el ingreso anual de esta y las estrategias que emplea RIOT para generar capital. La parte de más relevancia de esta investigación son los e-sports, su influencia social y su aporte económico a la compañía.

Esta investigación nos brinda información pertinente a la nuestra porque toca el tema de inversión en los e-sports. En la investigación se identifican los e-sports como una fuente importante de ingreso a RIOT. La investigación informa sobre la existencia de ligas mundiales “League of Legends organiza ligas a escala mundial donde se juegan partidos semanalmente que se retransmiten por Twitch.Tv y derivados.” (Murla, 2015, p. 40). El autor resalta la importancia que se le dan a los e-sports mostrando la cantidad de dinero que se le da a los jugadores que participan en los mundiales “Finalmente cabe destacar que se repartieron cerca de 2.200.000\$ en premios durante el campeonato mundial del año 2014” (Murla, 2015, p. 43).

La investigación nos da una perspectiva empresarial en el potencial que tienen los videojuegos en la industria del entretenimiento deportivo. Nos muestra que compañías como RIOT están interesadas en invertir grandes sumas de dinero en los e-sports. Nos demuestra el potencial de esta industria, y el capital que puede llegar a generar en el futuro.

En la investigación se va a ir más allá de la perspectiva empresarial, dado que se pretende conducir un análisis del jugador en sí, darle más importancia al individuo que es el que va a subsistir del ingreso que le genere su carrera como deportista, además se procurará tener la opinión del profesional, identificando con esto si es posible sostenerse con un trabajo en este campo.

David Augusto Maldonado, María Alejandra Granados Cordero, Julián Esteban Manrique (2016)
Pro Cash Gaming

“Posteriormente, durante la realización de un MBA en la escuela de negocios Foro Europeo los tres integrantes del grupo tuvimos la oportunidad de realizar un proyecto de emprendimiento juntos, desarrollando metodologías Lean Start-up. Para ello desarrollamos lluvias de ideas, teniendo en cuenta siempre, posibles problemáticas que afronta el consumidor en el día a día. Gracias a esto se llegó a tener un total de 45 posibles ideas de negocio para llevar a cabo.”

(Augusto,Granados,Manrique;2016, p. 19)

“Dentro de la muestra no se logra observar una preferencia clara hacia alguna de las funciones de los juegos FIFA 15 y 16, sin embargo, se destacan las modalidades “Temporadas Online” y “Carrera: Manager”. Los jugadores de FIFA 15 y 16 juegan con mayor frecuencia las modalidades “Temporadas Online” y “Carrera: Manager”. Los gamers juegan con una frecuencia de 2 a 3 días a la semana Por lo menos el 55,5% de la muestra tiende a competir en torneos de FIFA Los gamers juegan más con sus amigos en casa que en modo online. Sin embargo, se observa que el 30,6% de ellos también juegan online con desconocidos. Más de la mitad de los gamers, “apuestan” contra sus amigos en FIFA. Y el 75,3% no se muestra a gusto con “apostar”

frente a desconocidos en FIFA online. Sin embargo, cuando se les pregunta sobre el monto de dinero dispuesto a “apostar en FIFA, se observa una alta preferencia por un rango de \$1-5 usd.”

(Augusto, Granados y Manrique,2016,p.34)

Esta investigación aporta un número estimado de la frecuencia del tiempo jugado por las personas a la semana especialmente al videojuego FIFA, igualmente muestra una cantidad aproximada de individuos que tienen conocimiento sobre torneos online y específicamente de los que compiten, y por último también entrega una estadística de cómo los sujetos invierten su dinero en apuestas en videojuegos.

En la investigación que se va a realizar se va a explorar más a fondo y si se puede más exactamente los datos de personas que conocen sobre torneos y que participan en estos, sin dejar aparte el tema de las horas que los sujetos les dedican a estos juegos y tomando como dato las estadísticas realizadas para ver cómo los sujetos invierten su dinero en apuestas.

Capítulo 2. Marco Teórico

Introducción al mundo de los E-sports

Es necesario profundizar en algunos conceptos en los cuales se basa esta investigación, conceptos relacionados con el mundo de los deportes electrónicos, y con el mundo laboral que se está presentando en esta sociedad y en esta época; estos conceptos son los E-sports, trabajo y los videojuegos.

E-sports

Estos teóricos de Suecia que discuten los E-sports enfocándose en el caso de Counter Strike, unos de los juegos más populares competitivamente. Se habla sobre cómo este juego ha afectado cognitiva, cultural, económica y tecnológicamente al mundo.

Rambusch, Jakobsson, Pargman (2019) señalan que el juego de primera persona “Counter Strike; Global Offensive” es uno de los más populares y exitosos de todo el mundo, salió hace 7 años y sigue siendo de los juegos más populares en este momento. Esto ha causado la creación de una cultura alrededor de este que tiene no solo a los jugadores normales, también tiene a los denominados profesionales que han obtenido fama profesionalmente.

Lo que dicen estos tres teóricos es favorable para la investigación ya que están hablando sobre la viabilidad de un juego competitivo como un trabajo profesional. De lo importante que se han vuelto los videojuegos alrededor del mundo, cómo están tomando prominencia en el ámbito

laboral. El juego “Counter Strike Global Offensive” es uno de los principales exponentes en el mundo de los E-Sports. Vera, Agustín (2015)

Hablan de cómo a la llegada de la sociedad de la información se le fueron acoplando los e-sports, y su comunidad la cual es bastante grande como la de cualquier otro deporte.

Paralelamente, gracias a Internet y a la popularización de los juegos multijugador, se han originado estructuras sociales complejas y nuevas en torno a ellos. Las más comunes, pues son semejantes a las que pueden generar otras actividades con cierta repercusión mediática, son las comunidades virtuales dedicadas a un juego. (Vera, Agustín; 2015, p. 6)

Lo que dicen estos teóricos es de gran importancia desde el punto de vista de cómo los videojuegos han pasado de ser de una sola persona a convertirse en multijugador y llegar a ser considerado un deporte en varias partes del mundo; da datos sobre las comunidades que se dedican a algunos de estos online que ya tengan una gran comunidad y que están adentrados al mundo de esta competición virtual. L. Grao (2014).

Los E-Sports hoy en día se pueden llegar a estar considerando como un nuevo fenómeno comunicativo y de masas ya que cuenta con una cifra muy grande de audiencia que acude, tratando de demostrar que mediante la cantidad de personas que miran los grandes eventos de los videojuegos con esta opción hábil la comunicación es masiva.

Prueba de la gran cantidad de público que tienen los E-Sports es la afluencia con la que contó la final del mundial de la tercera temporada de la League of Legends Championship Series (LCS). Esta final se celebró en el estadio Staples Center de Los Ángeles, que cuenta con una capacidad en torno a los 20.000 espectadores, y que tuvo una audiencia de más de 30 millones de espectadores (Trasgo, 2014, p. 7)

Dando un resultado muy importante ya que así podremos ver cuántas personas están interesadas en este y según el número determinar si los E-Sports pueden llegar a ser un nuevo fenómeno comunicativo y de masas según las cifras de personas que están pendientes con todo lo que tenga que ver con él.

Trabajo

Karl Marx fue un filósofo, historiador, sociólogo, economista, escritor y pensador socialista alemán, militante comunista de origen judío; Marx (1867) escribió el libro llamado “El Capital” en el cual se critica la economía política, se tratan cuestiones o ideas sobre el trabajo y cómo este se presenta en la sociedad.

Él tiene una percepción del trabajo en la que le da una doble utilidad, la primera de estas es satisfacer una necesidad de las tantas que presenta el ser humano y la segunda es la de crear valor, Marx (1867) dice que hablar del valor de trabajo es inexacto ya que al crear valor hace que este mismo no tenga un valor por sí mismo.

El trabajo es una realidad global, dentro de una dinámica que le es propia a través de las estructuras de la sociedad. El trabajo creador del valor, La fuerza de trabajo está determinada por el tiempo de trabajo socialmente necesario para la producción de los medios de subsistencia del trabajador. El tiempo suplementario se destina a crear la plusvalía (Ramírez, 1991, p. 243).

Según las palabras de Marx (1867) el trabajo está presente alrededor de todo el mundo, en cada parte de este; variando según la sociedad en la que se encuentre y llegando a ser muy dependiente. Pudiendo llegar a evolucionar a cualquier tipo de actividad económica la cual llegue a satisfacer las necesidades del ser humano y creando valor.

Por otra parte, se puede encontrar la concepción hegeliana de “Trabajo”. Georg Wilhelm Friedrich Hegel fue un Filósofo alemán, idealista objetivo, representante de la filosofía alemana;

el cual escribió “Fenomenología del espíritu”, “en la Filosofía real” y “en la Filosofía del derecho”, en los cuales este habla de su concepción para el término “Trabajo”.

El trabajo para Hegel (1770) se basa en que la persona trabaja y consume a la vez, este da un ejemplo de la relación entre un amo y un esclavo; dando argumentos como puede ser que el trabajo no depende del miedo que se puede presentar en la muerte del esclavo o la fuerza con la que este realice su trabajo, sino surge como un mundo independiente y libre, dando a conocer que el amo sabe que el trabajo no es tal y el esclavo entiende esto mismo; con base en el trabajo restituyendo consistencia independiente a los objetos que transforma.

Todo desarrollo es dialéctico, la negación se revela para la superación donde la contradicción queda suprimida siendo el devenir el lugar de toda contradicción. El proceso de trabajo se desarrolla a partir de un rompimiento del que nace la contradicción y la necesidad. En el paso de lo ideal a lo racional se marca el paso del individuo a la sociedad civil; gracias a la actividad profesional, se adecua el hombre al trabajo, adecuación que es sumisión y aceptación (Hegel, 1805, p. 126).

El trabajo es una necesidad imprescindible para el ser humano, viviendo en la sociedad la cual hace que el trabajo se vuelva esta necesidad, además de incluir al hombre en este grupo social gracias a la actividad que este realiza y acepta su trabajo.

Por otro lado, se encuentra el pensamiento de Adam Smith (1817), quien es considerado el padre de la economía moderna. En sus teorías económicas combina historia, filosofía, desarrollo económico, psicología y ética.

El trabajo para Smith es una pieza fundamental para cuantificar el valor, siendo el trabajo un aporte constante; él dice que el valor es igual al trabajo, ya que el valor de un bien o servicio se da por la cantidad de horas de trabajo que este lleva.

“El trabajo como una propiedad (o calidad específica de ellas), propiedad esa que consiste en un cierto poder de compra sobre las demás cosas” (Smith, 1817, p. 9).

Expresando que el trabajo es la única fuente de valor, al realizar un intercambio este es el único productor de riqueza y que este es equivalente al valor ya que el valor de un servicio-bien es dictaminado por las horas de trabajo que este lleve.

Videojuegos

Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca (2007) Escribieron el libro “Understanding Videogames: The Essential Introduction” en el cual se le da una introducción a lo que son los videojuegos, en que se basan, su historia y las maneras en las que podemos interpretarlos.

Los videojuegos son una muestra de la evolución de una sociedad. Smith (1971) El psicoanalista Carl Jung (1953) se refería a al aspecto creativo del juego como: “la creación de algo nuevo no es hecho por el intelecto, si no por el instinto interno del juego como necesidad”

Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares (2007).

Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares (2007) consideran que los videojuegos se rigen por mecánicas y un set de reglas que mantienen un orden y guían al jugador dentro del mismo juego. Los videojuegos se rigen también por estéticas y temas que los representan, el autor los listos de esta manera: sensación, fantasía, narrativa, desafío, amistad, descubrimiento y expresión .

Egenfeldt es un filósofo y literato estadounidense que basa su trabajo en el estudio de los videojuegos y como se pueden utilizar para persuadir a las masas. En su trabajo “*Persuasive Games*” argumenta el poder político y social que pueden llegar a tener un juego en un futuro.

Los videojuegos son un medio costoso el cual representa como un sistema imaginario funciona. En estos momentos donde los videojuegos son más prevalentes que nunca, hay que aprender a criticarlos y entenderlos de formas subjetivas Bogost (2007).

“Los videojuegos a pesar de ser prevalentes, sufren un estigma social bastante fuerte, James

Newman habla de una posibilidad de que esto esté pasando. Es que los videojuegos se ven como un medio para niños y no para adultos” (Newman, 2005, citado por Bogost. 2007 p.vii). El estigma social da una imagen errónea de lo que son los videojuegos, hasta que no se quite tal estigma, el camino a ser un jugador profesional de videojuegos va a seguir siendo difícil.

En el 2013 Granic, Lobel, & Engels dijeron que “Los videojuegos son una parte importante de las juventudes de hoy en día, el 97% de los jóvenes en Estados Unidos reportan haber jugado 1 hora de videojuegos al día” (p.66).

Se presenta la idea de lo prevalentes que son los videojuegos, al menos dentro de Estado Unidos. Granic, Lobel, and Engels (2013) afirmaron que “Un análisis reciente, metodológico, concluyó que las habilidades cognitivas de las personas que suelen jugar videojuegos, específicamente de disparos, tienen más versatilidad y tiempo de atención” (p.68).

Los videojuegos no necesariamente tienen que traer cosas negativas a la salud de los jóvenes. Es muy importante quitar los prejuicios sociales del pasado e instruir a las viejas generaciones sobre el futuro del entretenimiento y la posibilidad de este como un trabajo.

Capítulo 3. Enfoque y Diseño Metodológico

Metodología

Método inductivo: Se analizan solo casos particulares, cuyos resultados son tomados para extraer conclusiones de carácter general. (Marlyn, 2010).

Línea de Investigación

Principalmente, está enfocada en la línea de Henri Didon la cual se basa en Arte, Cultura y Diversidad con un área estratégica de Ciencias del Deporte y Arte; con parte de tecnología. Se quiere tomar el proyecto por esta línea amplia que nos permite ser flexibles a la hora de proceder con el proyecto. Los E-Sports son un deporte que requiere de competitividad y destreza, por eso implementamos la línea del deporte. Por último, los E-Sports generan ambientes y eventos sociales y culturales por lo tanto se incluyen en la línea de Arte y Cultura.

Enfoque Metodológico

El enfoque que se emplea es una investigación mixta, dado que es pertinente conjugar técnicas cualitativas y cuantitativas, tales como entrevistas, encuestas, etc. Las encuestas, que son mecanismos principalmente cuantitativos, serán importantes en esta investigación dado que estas ayudarán a tener una idea de lo que opinan las personas sobre los E-Sports, en específico el concepto que tienen los estudiantes de décimo y once que es nuestro grupo de interés. Estas también facilitarán el alcance de este grupo de individuos. Sobre el carácter cualitativo, también podemos tomar algunos puntos, en este caso, las entrevistas. Las entrevistas serán de gran

utilidad para poder conocer a los jugadores profesionales, ya que son más profundas a la hora de extracción de datos y facilitan los detalles de la vida de un jugador profesional.

Participantes

La población consiste en personas cercanas al mundo de los videojuegos, 1 jugador profesional y los estudiantes de 10 y 11 del Colegio Santo Tomás de Aquino. Las personas cercanas al mundo competitivo de los videojuegos son personas que tienen una idea del ambiente en los e-Sports, el jugador profesional es una persona que recibe dinero por jugar competitivamente y nos va a ilustrar sobre la viabilidad de los videojuegos como trabajo. Y los estudiantes nos dan el concepto que tienen sobre los videojuegos además de darnos una idea sobre el nivel de interés que le tienen a un trabajo en esta industria, teniendo como muestra:

- Jugador Profesional Nacional. Vamos a tomar 1 caso en específico, un individuo que ya conocemos. Este ya ha recibido dinero por jugar y además ya trabaja en un equipo profesional.
- Personas cercanas con el mundo de los videojuegos que tengan un considerable conocimiento de este ambiente. Estas son mucho más fáciles de obtener por lo que ya conocemos a varios de estos individuos.
- Estudiantes de grado décimo y grado once del Colegio Santo Tomás de Aquino. Los estudiantes de décimo y once son el grupo con el que más interactuamos y el grupo de mayor facilidad para obtener datos.
- Maestros del colegio Santo Tomás que conocen a los estudiantes y saben si estos están interesados en los e-Sports.

Técnicas (Instrumentos o herramientas)

- Encuestas: “Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho” (Real Academia española, 2010) Las encuestas virtuales se han elegido porque son una herramienta muy fácil de usar. Es barato y rápido y arroja información en gran cantidad que va a ser útil para la investigación.

Link: <https://forms.gle/AMqAoozJ3PMhFbvw8>

- Entrevistas: “Esta técnica se caracteriza por un formato flexible, semi-estructurada, a través del cual se escudriña la singularidad de la experiencia vital de los actores sociales.” (Simón Pedro Izcara Palacios, 2003) Las entrevistas serán útiles para conocer de manera profunda la vida del jugador profesional, la entrevista brindará información más detallada y específica para el bien de la investigación.

Entrevista

Fecha: __/__/__

Nombre del entrevistado: _____

Área específica del maestro: _____

Objetivo

Conocer qué opinan los maestros del colegio Santo Tomás de Aquino sobre los e-sports, específicamente sobre si estos podrían ser un trabajo viable para los estudiantes del colegio, sobre si conocen algo de este deporte y en general para dar solución a la pregunta problema del proyecto planteado.

Preguntas

¿Conoce usted sobre los deportes electrónicos (e-sports), qué conoce sobre estos mismos?

¿Opina usted que los e-sports pueden llegar a ser una opción viable de trabajo para los jóvenes del colegio? ¿Por qué?

¿Usted evidencia que hay jóvenes a los que les apasiona estos deportes electrónicos y usted cree que serían felices y les gustaría trabajar en el mundo de estos mismos?

¿Considera usted que los e-sports tienen un futuro viable en la industria? ¿Por qué?

¿Cree usted que se podría llevar una buena vida con los ingresos que genera este deporte?

¿Conoce alguna persona que satisfaga sus necesidades económicas jugando videojuegos?

Consentimiento Informado Encuesta

CONSENTIMIENTO INFORMADO

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

Determinar si los E-Sports pueden llegar a ser una opción viable de trabajo para los estudiantes del colegio Santo Tomás de Aquino.

JUSTIFICACIÓN

En nuestra investigación se va a ir más allá de la perspectiva mercantil que se presenta, queremos darle más importancia al jugador que es el que va a subsistir de los ingresos que le genere su carrera como deportista, teniendo en cuenta los datos del mercado y las predicciones a futuro que esté presente, queremos observar todo lo relacionado al jugador. El propósito de la investigación es informar sobre la existencia de trabajos en este campo. Se quiere obtener información que en este momento no se encuentra disponible, ha habido una falta de investigación en este campo del deporte, se conoce muy poco y se requiere de más información sustancial.

Se va a procurar hacer una investigación meticulosa que tome en cuenta las variables presentes y que estudie las condiciones actuales de los E-sports. Con esta información se podrá tener una idea de la condición de trabajo actual y de la condición en un futuro cercano. Con esta información se le dará a conocer a futuras generaciones de jóvenes si es posible cumplir el sueño de ser un gamer profesional.

INFORMACIÓN SOBRE EL PROCESO

En el desarrollo de esta investigación se usará como herramienta una encuesta auto diligenciada. Esta va dirigida a estudiantes de grado décimo y undécimo del colegio del presente año (2020). Aparte de las entrevistas que se van a realizar. El resultado de este será usado en la investigación recopilando todos los resultados y sacando un porcentaje sobre estos.

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Con el ánimo de proteger la privacidad y confidencialidad de la información obtenida en las

encuestas, no se registrarán en ella los nombres de las personas encuestadas. Por tal motivo, el investigador se compromete a guardar total reserva de esta encuesta. Las encuestas serán diligenciadas por cada uno de los participantes de manera voluntaria, en presencia del investigador con el objetivo de aclarar cualquier duda al momento de su aplicación. Las respuestas, serán tabuladas en computadores asignados al estudio, los cuales estarán protegidos con contraseña. Posteriormente la información será analizada y procesada, evitando citar cualquier referencia que pueda vulnerar la privacidad y la confidencialidad de los encuestados. En caso de encontrarse algún tipo de alteración, error, incongruencia o datos inentendibles en el test realizado, previa autorización del participante y bajo estricta confidencialidad, será nuevamente contactado para una nueva aplicación.

RIESGO

No hay ningún riesgo físico por participar en este estudio ni ningún riesgo psicológico ya que solo se va a hacer unas preguntas que no involucran nada personal sobre la misma persona.

BENEFICIOS

Los beneficios serán para los estudiantes que deseen trabajar en la industria de los e-sports. El beneficio será que dichos estudiantes sabrán si la carrera que desean seguir, en este caso los E-sports, será viable para su sostenimiento económico. De esta manera podrán elegir si seguir su carrera como jugadores profesionales o abandonar esta forma de vida.

DATOS DEL INVESTIGADOR

Datos del investigador:

Sebastian Muller Velazco

chevy.muller@gmail.com

Nicolas Aranguren Lizcano

nicoco.ara@gmail.com

Consentimiento Informado Entrevista

Colegio Santo Tomás de Aquino

Metodología de la Investigación 11

Título de la Investigación:

**¿SON LOS E-SPORTS UNA OPCIÓN VIABLE DE TRABAJO PARA LOS
ESTUDIANTES DEL SANTO TOMÁS DE AQUINO?**

1. Usted ha sido seleccionado para participar en un proyecto de investigación, usted puede decidir si quiere o no participar en él. Rechazar su participación no traerá ninguna consecuencia negativa.

Antes de tomar su decisión, es importante que lea primero la explicación y razón para la existencia de este estudio. El objetivo principal de este proyecto es saber si es una opción viable de trabajo jugar videojuegos profesionalmente.

La grabación de la entrevista, videos y toma de fotos serán transcritas para su uso dentro del estudio, pero esto depende del consentimiento del participante.

Los datos recolectados serán confidenciales y solo se usarán solamente para la investigación, el participante será anónimo y se utilizará el número de documento para identificar la entrevista.

En cualquier momento del proceso se puede hacer cualquier pregunta para aclarar dudas. Si se desea se puede abandonar el proceso. Si alguna pregunta le parece incómoda, tiene el derecho a no responder.

El docente a cargo de la investigación es: **Jose Ignacio Marquez**

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012). Y de forma consciente y voluntaria.

Confirmando que he leído la información arriba consignada y que autorizó la grabación en audio y/o video de la sesión.

Capítulo 4. Análisis de Resultados

En este capítulo de la investigación se analizarán los resultados de las entrevistas y los resultados de la encuesta aplicada a la población de estudiantes de grado décimo y undécimo del Colegio Santo Tomás de Aquino. Es pertinente acotar que debido a la situación de la Pandemia y el aislamiento preventivo sólo se pudo hacer un proceso limitado de recolección de datos para la misma.

Se aplicará un método inductivo para obtener respuestas útiles a las preguntas de la investigación, pues se han considerado todas las variables y las posibles interpretaciones de los resultados y sus implicaciones. El trabajo tiene como propósito responder la pregunta ¿Los E-Sports son una opción viable de trabajo para los jóvenes del colegio Santo Tomás de Aquino? que tiene como base alcanzar el objetivo general de determinar si los E-Sports pueden llegar a ser una opción viable de trabajo para los estudiantes del colegio Santo Tomás de Aquino.

El enfoque metodológico utilizado para la investigación fue mixto, de modo que se obtuvo resultados cuantitativos y cualitativos, más precisos para beneficio de la investigación. En la primera parte (4.1). Se desarrollará el análisis de las respuestas dadas por los estudiantes de los grados décimo y undécimo y en la segunda parte (4.2). Se realizará el análisis de las respuestas recopiladas en las entrevistas a jugadores profesionales de los E-Sports.

En la tercera parte (4.3). Se efectuará un análisis sobre la documentación consultada y revisada sobre el estado y la situación de los E-sports en Colombia, en cuanto a la existencia de torneos y eventos reconocidos de amplia participación, la normatividad existente y la conformación de ligas nacionales sobre ellos.

Análisis de la Encuesta

Para el análisis de la encuesta, el primer paso fue aplicar el instrumento de recolección de datos, lo cual está especificado en la ficha técnica de la encuesta (Anexo 1), y se procedió a seleccionar la información crucial para la investigación, buscando responder a los objetivos planteados en el proyecto.

Conocimiento y opinión sobre el trabajo en los videojuegos

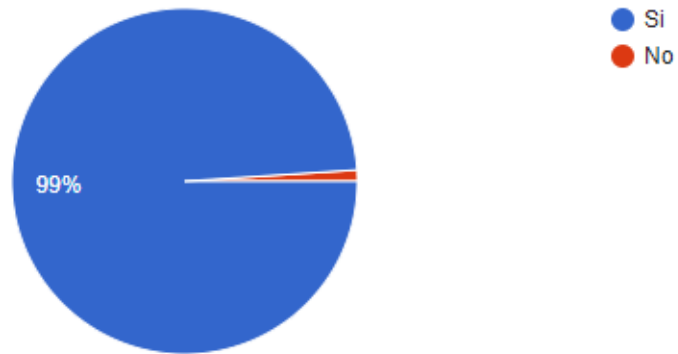
Este numeral se ha enfocado en el objetivo número 2 el cual se estableció para saber si a los jóvenes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino les gustan los videojuegos y si les gustaría trabajar jugando videojuegos.

Con la información recopilada de la encuesta (Gráfica No 1), se encontró que al 99% de los estudiantes que respondieron la encuesta le gustan los videojuegos y a un 1% no le gustan los videojuegos, concluyendo que a la gran mayoría de los jóvenes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino les gustan los videojuegos. Lo anterior, valida el primer planteamiento del objetivo No 2 de la investigación.

Gráfica No 1. Opinión sobre los videojuegos

¿Le gustan los videojuegos?

96 respuestas



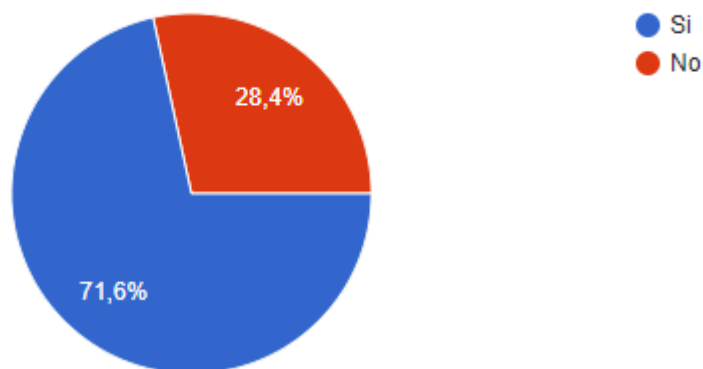
(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Buscando responder a la segunda indagación de dicho objetivo, la cual consiste en que si a estos los estudiantes les gustaría trabajar jugando videojuegos, se obtuvieron respuestas de un 71,6% afirmativas y un 28,4% a los cuales no les gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos sino por medio de otra profesión, concluyendo que a la mayoría de los jóvenes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino les gustaría trabajar en los videojuegos y generar ingresos por medio de estos.

Gráfica No 2. Trabajo desde los videojuegos.

¿Le gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos?

95 respuestas



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Videojuegos populares y tiempo dedicado a estos

Este subcapítulo está enfocado en los objetivos específicos 1 y 3 los cuales se plantea en primer lugar, conocer qué juegos son populares entre los jóvenes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino y, en segundo lugar, evidenciar cuántas horas le dedican los estudiantes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino a los videojuegos es una semana.

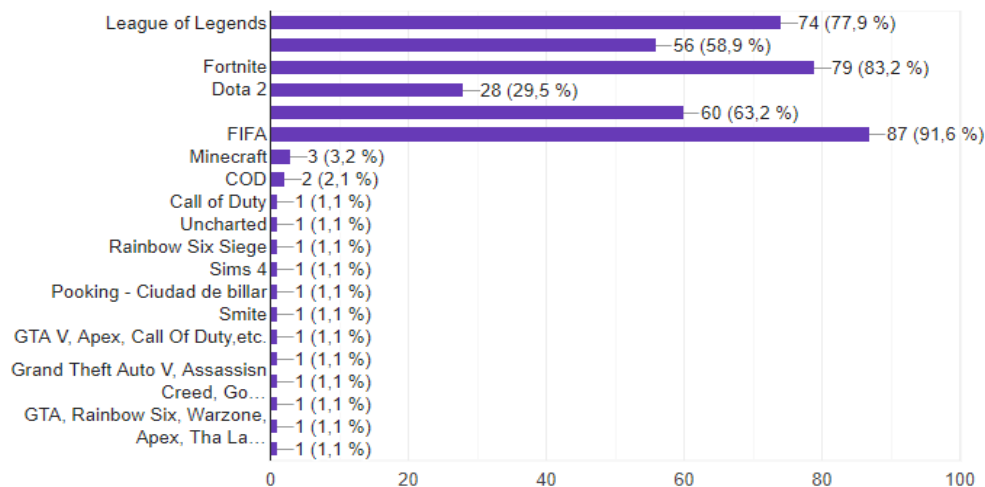
Mediante el análisis referente a la primera pregunta, se puede tener mayor claridad sobre cuáles videojuego pueden llegar a ser más rentables para un torneo o cualquier otro evento competitivo, teniendo como resultado que los estudiantes tienden a conocer videojuegos tales como "League of legends", "Counter strike", "Fortnite", "PlayerUnknowns Battlegrounds" y "FIFA" (Gráfica No 3).

Se puede evidenciar que los juegos más jugados son League of Legends con un 77,9%, Fifa con un 91,6% y Fortnite con un 83,2; coincidentalmente estos 3 juegos son los que realizan mayor cantidad de torneos a través de todo el mundo, siendo estos altamente competitivos y los mejor remunerados económicamente, con el valor agregado de que son de libre inscripción o bajo costo, permitiendo que un gran margen de personas puedan jugar y demostrar la habilidad que estos poseen en los mismos; existen, por ejemplo, torneos de gran magnitud, como el *League of Legends Championship Series* que contó con más de 20.00 personas en el estadio y más de 30 millones de espectadores, realizado en el año 2013, tal como se mencionó en el marco teórico.

Gráfica No 3. Juegos más conocidos por los estudiantes de décimo y undécimo del colegio Santo Tomás de Aquino.

¿Reconoce alguno de estos videojuegos? ¿Cuales?

95 respuestas



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

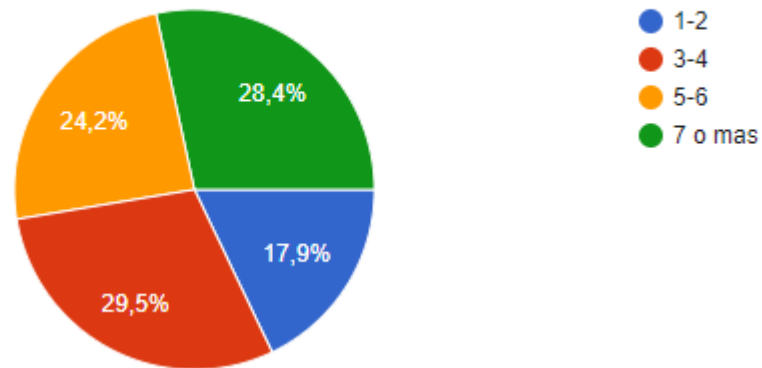
Sobre las horas que dedican los estudiantes de grado décimo y undécimo a la semana a jugar estos videojuegos, los jóvenes respondieron con un 17,9% entre 1 a 2 horas por lo cual hay jóvenes los cuales dedican muy poco tiempo a este y prefieren utilizar su tiempo en otra actividad, un 29,5% respondieron entre 3 y 4 horas lo cual es un buen tiempo para jugar estos por diversión o para pasar un tiempo libre, un 24,2% respondieron entre 5 y 6 horas lo cual ya dice que gastan un buen tiempo jugando videojuegos y pueden llegar a encontrarse en un buen nivel de destreza en estos, y por último un 28,4% dice que gasta 7 horas o más jugando videojuegos lo cual es bastante tiempo y demuestra que les gustan estos aparte de disfrutar practicándolos.

Con esto, se evidencia que más del 50% de los jóvenes juegan 5 horas o más a la semana, lo cual es un tiempo considerable y permite proyectar que podrían llegar a tener un buen nivel como para llegar a ser jugadores profesionales.

Gráfica No 4. Tiempo dedicado en horas a la semana por los estudiantes de décimo y undécimo del colegio Santo Tomás de Aquino.

¿Cuántas horas le dedicas a los videojuegos a la semana?

95 respuestas



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

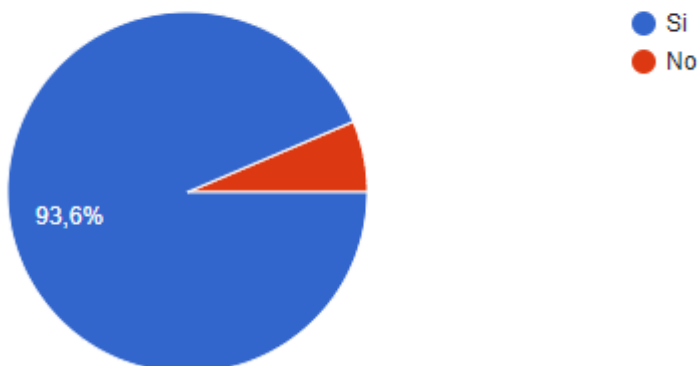
Los videojuegos por diversión o profesionalmente y su práctica

En este subcapítulo se desea establecer si los estudiantes saben que se necesita practicar para en un futuro para poder dedicarse desde el ámbito laboral a los videojuegos. Se puede apreciar que un 93,6% de estudiantes respondieron que sí y un 6,4% respondieron que no, dando como resultado que la mayoría de ellos tienen claridad de que se requiere de tiempo, práctica y constancia para convertirse en un jugador profesional, sin embargo, hay un 7,3% de los estudiantes que consideran que no es necesario esta práctica.

Gráfica No 5. Noción sobre la necesidad de practicar para ser jugador profesional.

¿Usted cree que para jugar videojuegos profesionalmente se debe practicar?

94 respuestas



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Ganancias e ingresos a través de los videojuegos

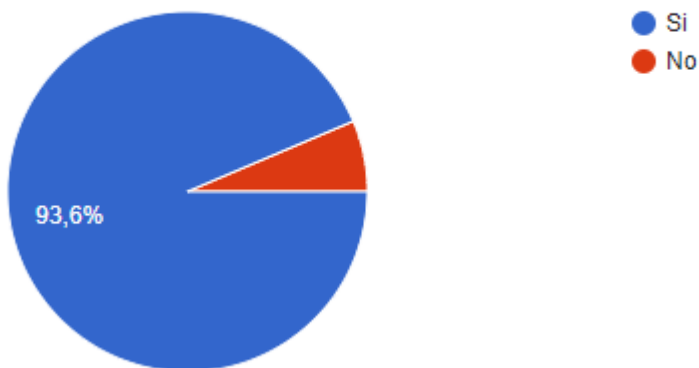
Finalmente, en este subcapítulo se busca conocer cuánto dinero aspiran a ganar los jóvenes de décimo y once del Colegio Santo Tomás de Aquino en un futuro y establecer si saben que pueden generar dinero a través de los videojuegos; y por último, conocer si les gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos.

En la gráfica No. 6, se puede observar que un 64,9% de personas las cuales les gustaría ganar de 8 a 15 millones de pesos, a un 30,9% de los jóvenes les gustaría ganar de 4 a 8 millones y por último a un 4,2% le gustaría ganar de 980 mil pesos a 2 millones de pesos, dando como resultado que a la mayoría de jóvenes les gustaría estar ganando de 8 millones a 15 millones, lo cual podrían a llegar a generarlo mediante los videojuegos teniendo muy buenos resultados y ganando títulos para el equipo en el que participe, igual que a los que les guste tener de 4 a 8 millones aunque no tendrían que tener un rol tan importante en el equipo, y por último la minoría de jóvenes que les gustaría ganar de 980 mil pesos a 2 millones se podrían ganar estos más fácilmente.

Gráfica No 6. Noción sobre la necesidad de practicar para ser jugador profesional.

¿Usted cree que para jugar videojuegos profesionalmente se debe practicar?

94 respuestas



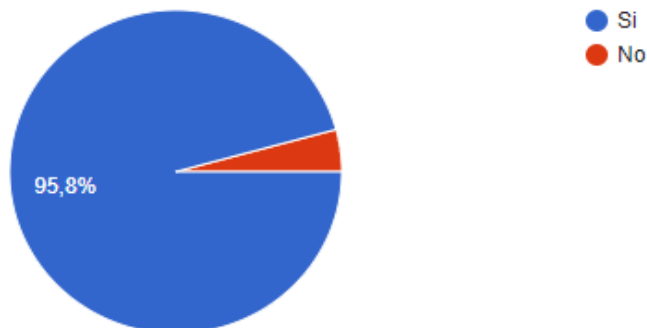
(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Respondiendo a la segunda pregunta, un 71,6% saben que se pueden generar ingresos por medio de los videojuegos y un 28,4% no saben que estos puedan generar ingresos (Gráfica No 7), aunque esto no señala específicamente que tengan experticia en cómo establecer un esquema de ingresos mediante esta práctica.

Gráfica No 7. Noción sobre la posibilidad de generar ingresos a través de los videojuegos.

¿Es consciente de que se pueden generar ingresos por medio de los videojuegos?

95 respuestas



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Respondiendo a la pregunta número tres planteada, se puede ver que al 71,6% de los jóvenes les gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos y a un 28,4% no les gustaría generar ingresos por medio de estos (Gráfica No 8), dando como resultado que a la mayoría de jóvenes del Colegio Santo Tomás de Aquino conocen que se pueden generar ingresos por medio de estos y a estos les gustaría generar ingresos por medio de los mismos; este punto es interesante desde la perspectiva de que logra unificar sus aspiraciones financieras y la posibilidad de encontrarse trabajando en algo que realmente les gusta o les apasiona.

Gráfica No 8. Noción sobre el anhelo de generar ingresos a través de los videojuegos.



(Gráfica elaborada en Google Forms. Fuente Propia.)

Análisis de las Entrevistas

Las entrevistas arrojaron resultados diversos e interesantes, se entrevistaron a tres personajes del mundo de los videojuegos: Mario Ovalle, jugador colombiano y caster de Age of Empires; Orjan Larsen, Noruego, jugador profesional, quien para el momento de la entrevista era el mejor jugador de Age Of Empires del mundo; y por último, Nicolás Bruno también jugador profesional de Age of Empires, proveniente de Argentina.

Entrevista a Mario Ovalle

Para la primera pregunta (Anexo 2), Ovalle responde positivamente a la posibilidad de vivir de jugar videojuegos profesionalmente. Esta respuesta ayuda a responder directamente al objetivo general de la investigación, ya que confirma que sí es posible vivir de los videojuegos profesionalmente. Además de esto Ovalle (2020) comenta también que es muy difícil llegar a ser un jugador profesional, comparándolo con llegar a ser un jugador profesional de fútbol. A pesar de que él dice que vivir de los videojuegos es viable, él también trabaja como ingeniero de telecomunicaciones para sostenerse.

Ovalle (2020) responde a uno de nuestros objetivos sobre los juegos más populares de esta época, hablando sobre League of Legends, Call of Duty Warzone y Fortnite. Esto va en congruencia con las encuestas llevadas a cabo sobre los estudiantes del Colegio Santo Tomás.

Entrevista a Orjan Larsen

Para Larsen (2020) ser un *gamer* profesional es una opción viable de trabajo diciendo que hasta se puede llegar a ganar más dinero que jugando un deporte normal (Anexo 3). A pesar de esto, a Larsen le parece que no debe ser una carrera premeditada, él opina que debe ser algo que ocurra espontáneamente y que sólo se debe planear una carrera en esta industria si se es seguro que vas a ser exitoso.

Larsen también tiene algo que decir sobre la escena de los videojuegos en Latinoamérica y los países tercermundistas en general, afirma que hay una oportunidad en todos los lugares del mundo para la evolución de los E-sports. El considera que los E-sports van a evolucionar y van seguir creciendo como lo están haciendo en este momento.

Larsen (2020) considera que los juegos más populares en este momento y en el futuro son Counter Strike, Fortnite y League of Legends, juegos que mencionó Ovalle (2020) y las encuestas en el Colegio Santo Tomás.

Larsen habla de que su única fuente de dinero viene de jugar AOE2 en torneos y también haciendo live streams de twitch, un ejemplo de un jugador que se sostiene de jugar un videojuego.

Entrevista a Nicolás Bruno

Esta entrevista presenta opiniones diferentes sobre los E-sports en Latinoamérica, presentando argumentos en contra del crecimiento de estos en países como Colombia. Bruno (2020) argumenta que es muy costoso transferir jugadores a Europa y Estados Unidos donde se juegan la mayoría de los torneos importantes de los E-sports. Por esta razón le parece que por ahora los E-sports no van a progresar mucho en Latinoamérica, por lo tanto, también en Colombia no se evidenciará un progreso.

Bruno (2020), en cambio, sí está de acuerdo con Larsen y con Ovalle sobre cómo llegar a ser un jugador profesional, están de acuerdo en que es muy difícil y que no es algo que se deba hacer de manera premeditada como carrera. Bruno también considera que sí es posible vivir de los E-sports pero solo en algunos juegos y si se está en el nivel más alto posible. Bruno dice que él no vive solo, que vive con Roommates, que vivir solo no le sería posible con lo que gana jugando juegos.

Análisis del estado de los E-sports en Colombia

Existe la federación colombiana de deportes electrónicos FEDECOLDE con sede en Cali cuya misión es apoyar el gaming garantizando una práctica sana y saludable para todos sus jugadores, también buscan crear estándares oficiales en los deportes electrónicos en nuestro país, promoviendo y buscando un óptimo desarrollo de las habilidades como agilidad, reflejos y trabajo en equipo. FEDECOLDE también tiene registro de cámara y comercio desde el año 2018 (Anexo 4).

También, se encontró que en Colombia se encuentra conformada la *Golden League* la cual es una liga profesional del videojuego “League of legends” que cuenta con 8 equipos profesionales, y es conformada por 14 jornadas para poder acabar así esta liga, y proclamar un campeón, este es patrocinado por la marca de pasabocas Dorito y es publicitada por El Espectador² y que hace parte de la LVP (Liga de videojuegos profesional) con sedes en Madrid, Barcelona, Buenos Aires, Bogotá y México (Anexo 5). Finalmente, encontramos que en Colombia existen diversos torneos y eventos competitivos, los cuáles se relacionan en la tabla 1.

Tabla 1. Torneos y eventos competitivos de E-sports en Colombia.

Evento	Videojuego	Fecha
Guerreros de fuego	League of legends	15-16 de marzo de 2019
Copa E-Sports SENA D.C.	Clash Royale	4-10 de mayo de 2020
Copa E-Sports FEDECAS	Call of Duty - Warzone	4-15 de mayo de 2020

² Siga la Golden League en El Espectador. Disponible en <https://www.elespectador.com/tecnologia/siga-la-golden-league-en-el-espectador-articulo-913233/>

Copa COMFANDI	Clash royale-Fifa 20-Freefire- Parchis	23-31 de mayo de 2020
Liga Movistar Latinoamérica	League of legends	20 de abril de 2019
12th IESF World Championship	Tekken 7	27 de junio de 2020
12th IESF World Championship	PES	15-20 de noviembre de 2020
FEDEMOTO Virtual Championship	MOTOGP19	11-17 de mayo de 2020
Circuito nacional	League of legends	6 de junio- 18 de julio de 2020

Capítulo 5. Conclusiones

- Se encontró que los juegos más populares para los jóvenes de grado undécimo y décimo son: FIFA con un 91,6%, Fortnite con un 83,2% y finalmente League of Legends con un 77,9% entre la selección, abarcando estos a más del 50% de los jóvenes, lo cual indica un conocimiento extenso de los juegos de e-sports.
- Se determinó que al 99% de los estudiantes de grado undécimo y décimo les gustan los videojuegos, lo cual es, evidentemente, una fuerte preferencia de los jóvenes por ellos; así mismo, un 71,6% de estos jóvenes expresó que les gustaría generar ingresos a través de los videojuegos.
- Se estableció que el 28,4% de los jóvenes de undécimo y décimo dedican 7 o más horas de juego a la semana, a sus videojuegos favoritos, el 24,2% de los jóvenes le dedican de 5 a 7 horas semanalmente, el 29,5% le dedican de 3 a 4 horas y por último el 17,9% sólo le dedica una hora a estos; y además, el 93,6% de ellos sabe que para poder ejercer los videojuegos como una profesión, deben practicar. En este punto, se puede interpolar que los jóvenes que le dedican bastante tiempo a estos semanalmente pueden llegar a ser habilidosos, y es posible conjeturar que con la práctica y el entrenamiento a largo plazo pueden llegar a ser de los mejores jugadores, y ganar así un torneo o ser contratados por algún equipo profesional.
- Se encontró que un 95,8% de los jóvenes tienen una aspiración salarial superior a 4 millones de pesos, y se estableció que este mismo porcentaje de jóvenes cree que se pueden llegar a generar ingresos jugando videojuegos; de aquí se deduce que los jóvenes son conscientes que es factible adquirir el dinero que ellos aspiran ganar por medio de los videojuegos, ya sea participando en torneos o siendo miembros de algún equipo profesional.

- La investigación arrojó datos importantes para responder la pregunta general de la misma, pues se ha evidenciado que los jóvenes del colegio Santo Tomás están bastante interesados en los videojuegos, con un porcentaje alto de estos que juegan 7 o más horas a la semana a pesar de que están estudiando. Además, los estudiantes consumen estas horas jugando videojuegos competitivos como Counter Strike, FIFA, Call of Duty, League of Legends y Fortnite. Estos juegos están en el top de los E-Sports y son los más populares en este momento, lo cual significa que hay oportunidad en este mercado. Esto permite a los estudiantes llegar más fácilmente a un estado profesional en los e-sports.
- A través de las entrevistas se evidenció que ser jugador profesional de e-sports es un camino viable pero definitivamente de mayor dificultad cuando se es comparado con otras carreras.
- Finalmente, se establece este documento de investigación como punto de partida para futuras investigaciones que amplíen el alcance de conocimiento sobre los e-sports y como fundamento para una fase de pilotaje y/o implementación mediante la aplicación de eventos competitivos y/o de módulos de aprendizaje sobre la cultura, el marketing y el modelo de negocio de estos.

Glosario

Casters. Los casters son narradores de las partidas de los videojuegos.

E-sports. Son competiciones de videojuegos los cuales con los años han ido aferrándose al mercado actual, los cuales cuentan con gran popularidad.

LVP. La LVP es la liga de videojuegos profesional, esta es la competición líder en deportes electrónicos en España.

Viabilidad. Es un análisis el cual tiene como finalidad conocer la probabilidad de que algo se pueda llevar a cabo.

Videojuegos. Los videojuegos son aplicaciones interactivas las cuales se ven orientadas al entretenimiento de las personas.

Referencias

Abad Maldonado, D., Granados Cordero, M., Manrique, J. (2016). *Pro Cash Gaming*. Bogotá: [Tesis de Grado, Universidad del Rosario]

<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/13951/AbadMaldonado-DavidAugusto-2017.pdf?sequence=8>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Videogames: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

https://books.google.com.co/books/about/Persuasive_Games.html?id=vjbOnZw1wfUC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Carrillo, J.(2015). *La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports*. Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5(1), 39-51.

https://www.researchgate.net/publication/292930986_La_dimension_social_de_los_videojuegos_online_de_las_comunidades_de_jugadores_a_los_e-sports

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Videogames*. New York: Routledge.

https://books.google.com.co/books/about/Understanding_Video_Games.html?id=E9euDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Luis Grao, E. (2017). *Los E-Sports como fenómeno de comunicación y de masas.* [Tesis de Grado, Universidad de Valladolid]

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/27936>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The Benefits of Playing Videogames*.

<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

Izcara Palacios, S. Andrade Rubio, K. (2003). *La entrevista en profundidad teoría y práctica*. Ciudad Victoria: Universidad Autónoma de Tamaulipas.

https://www.researchgate.net/publication/271516834_LA_ENTREVISTA_EN_PROFUNDIDAD_TEORIA_Y_PRACTICA

Marlyn, (2010). *Métodos de la investigación*.

<http://metodologia02.blogspot.com/p/metodos-de-la-investigacion.html>

Marx, K. (2009). *Das Kapital: A Critique of Political Economy*. Washington: H. Regnery

[https://books.google.com.co/books/about/Das_Kapital.html?id=2IvmAgAAQBAJ&printsec=fro
ntcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books/about/Das_Kapital.html?id=2IvmAgAAQBAJ&printsec=fro
ntcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Murlá Granadal, A. (2015). *Análisis cualitativo y cuantitativo de "riot games"*. [Tesis de Grado, Universidad de Barcelona].

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/66820/1/TFG-ADE-Murl%c3%a0-Axel-juliol15.pdf>

Rambusch, J., Jakobsson, P. & Pargman, D. (2007). *Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike*. In *3rd Digital Games Research Association International Conference: "Situated Play", DiGRA 2007, Tokyo, 24 September 2007 through 28 September 2007 (Vol. 4, pp. 157-164)*. Digital Games Research Association (DiGRA).

[https://www.researchgate.net/publication/23723631_Exploring_E-
sports_A_Case_Study_of_Gameplay_in_Counter-strike](https://www.researchgate.net/publication/23723631_Exploring_E-
sports_A_Case_Study_of_Gameplay_in_Counter-strike)

Ramirez Carvassa, C. (1991). *Ergonomía y Productividad*. México: Editorial Noriega-Limusa

Real Academia Española. (2019). Encuesta. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.).

Recuperado de

<https://dle.rae.es/encuesta?m=form>

Rodríguez, S. (2018). *Modelo De Negocio A Través De Los Torneos Online De Esports En Colombia*. Bogotá: [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Javeriana]

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/44183>

Smith, A. (1996). *La riqueza de las naciones*. Madrid: Alianza.

<http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/194-Smith%2C%20Adam%20-%20La%20riqueza%20de%20las%20naciones%20%28Alianza%29%20818%20pag%20IMPRI%20EN%20AHORRO.pdf>

Sutton-Smith, B., Morton E. (2015). *The Study of Games*. Ishi Press International.

https://books.google.com.co/books/about/The_Study_of_Games.html?id=W8AcrgeEACAAJ&source=hp_book_description&redir_esc=y

Trasgo, 2014, España es una de las grandes fuerzas Europeas en Esports.

Available at:

<http://trasgo.net/noticiasesports/general/entrevista-sebastian-radu>

Anexos

Anexo 1: Ficha Técnica de la Encuesta

Título de la encuesta	¿SON LOS E-SPORTS UNA OPCIÓN VIABLE DE TRABAJO PARA LOS ESTUDIANTES DEL SANTO TOMÁS DE AQUINO?
Población	Estudiantes de grados décimo y undécimo del colegio Santo Tomás de Aquino
Muestra	Muestra aleatoria simple
Tiempo y fecha de aplicación	10 de marzo a 31 de mayo de 2020 (72 días)
Técnica de recolección de datos	Mediante Formulario de Google (Google Forms) Se compartió el enlace a los estudiantes de décimo y undécimo mediante Google Classroom y la plataforma institucional del colegio
Tamaño de la muestra	1101: 24 estudiantes 1102: 25 estudiantes 1001: 15 estudiantes 1002: 32 estudiantes
Nivel de confianza	93.8%

Encuestador(es)	Nicolás Aranguren y Sebastián Müller
Preguntas del Formulario	<ol style="list-style-type: none">1. ¿Le gustan los videojuegos?2. ¿Cuántas horas le dedicas a los videojuegos a la semana?3. ¿Reconoce alguno de estos videojuegos? ¿Cuales?4. ¿Qué profesión desea tener usted en un futuro?5. ¿Qué tanto dinero desea generar cuando trabaje?6. ¿Es consciente de que se pueden generar ingresos por medio de los videojuegos?7. ¿Le gustaría generar ingresos por medio de los videojuegos?8. ¿Usted cree que para jugar videojuegos profesionalmente se debe practicar?

Anexo 2: Entrevista a Mario Ovalle

Mario Ovalle, es un Tolimense de 27 años, reconocido narrador de partidas del famoso y antiguo juego Age of Empires 2 y símbolo nacional del renacimiento de este juego que tiene más de 20 años.

Fecha: 20 de Abril 2020

Medio: Facebook

1) ¿Es posible vivir jugando videojuegos profesionalmente?

‘Sí, sí se puede, hoy en día es más que viable eso.’

2) ¿Cómo llegaste a esta posición en tu carrera como caster de AOE2?

‘Con mucho tiempo de dedicación y constancia.’

3) ¿Cómo crees que van a cambiar los E-sports en el futuro? Van a Crecer?

‘Claro que sí van a llegar a ser más vistos que el fútbol algún día.’

4) ¿Qué juegos cree usted que van a ser populares en E-Sports en un futuro cercano?

‘Los más populares LOL, Fornite y ahora Warzone de Call of Duty.’

5) Ser jugador profesional, ¿es un trabajo viable o acaso es muy difícil?

‘Es difícil, es como llegar a ser futbolista profesional, pero se puede.’

6) ¿Haces algo diferente para mantenerte económicamente además de AOE2?

‘Trabajo como ingeniero en telecomunicaciones.’

Anexo 3: Entrevista a Orjan Larsen

Orjan Larsen (TheViper) es el mejor jugador del mundo del antiguo juego Age of empires 2, habiendo ganado varios torneos, y ganándose el reconocimiento de “Mejor jugador del mundo” por varios años seguidos.

Fecha: 21 de abril 2020

Medio: Discord

1) Is it possible to live off playing video games professionally?

‘Yes, it very much is. Lots of games these days in E-sports have prize pools higher than what's considered popular regular sports, so it's definitely possible.’

2) How did you get to this point in your career?

‘It kind of happened by accident. I loved the game I'm playing, and I just played it for my own enjoyment, improving and suddenly E-sports and streaming grew into this place where I was able to make a living by being a content creator for AOE2.’

3) How do you think E-sports are going to change in the future? Are they going to grow?

‘E-sports have had an amazing growth the last 10 years, and I only see it continuing. I don't know if anything specific will change, but growth is on the horizon, and I'd imagine it will just become more and more normal.’

4) What games do you see being very popular in E-sports in the Future?’

‘Probably the FPS shooter games will come and go, like CS GO, Fortnite, PUBG, and new versions of these types

of games like Valorant. I'd reckon there are a few games that will always be e-sports unless they get upped by another within the same game genre or a new version of that game, such as DOTA, LOL, SC2, Hearthstone, AOE2 and so on. What will be the most popular will probably be the games that are easy to pick up and play for casuals.'

5) Do you see potential in E-sports in places like South America? I.E. Third World countries like Colombia, Argentina etc.

'I am afraid I don't have enough knowledge or understanding of how the situations would be in these areas to have a good answer for this, but I would say that there is always potential for e-sports everywhere.'

6) Is gaming a viable career path? Or is it too hard to pursue?

'I wouldn't recommend anyone to grow up and pursue a gaming career. In my opinion it should be something that comes by itself, either by joy or skill where you naturally become great at a game. I would never recommend anyone saying "I'm gonna become a gamer", and then just pick up the most popular game without really enjoying it themselves. Would never suggest anyone to drop their studies to become a gamer for example without there being clear evidence that they will succeed. At the same time, the only way to succeed is to take risks, but that's the thing, it's a huge risk in many ways.'

7) Do you do anything else to sustain yourself economically besides playing AOE2?

'For me, my main source of income is content creation. So streaming and youtube.'

Anexo 4: Entrevista a Nicolás Bruno

Nicolás Bruno (Nicov) es un argentino que se dedica a jugar profesionalmente el antiguo juego Age of empires 2 y actualmente se encuentra en el top 5 de mejores jugadores.

Fecha: 22 de abril

Medio: Discord

1) ¿Es posible vivir jugando videojuegos profesionalmente?

“Solo en el nivel más alto y competitivo, y no en todos los juegos.”

2) ¿Cómo llegaste a esta posición en tu carrera como jugador de AOE2?

“Jugando durante muchos años, le dediqué bastante tiempo.”

3) ¿Cómo crees que van a cambiar los E-sports en el futuro? ¿Van a crecer?

“Sí, seguramente, hoy en día hay torneos con mucho dinero de por medio en varios juegos distintos.”

4) ¿Qué juegos crees que van a ser populares en E-Sports en un futuro cercano?

No tengo idea. Probablemente sigan siendo los mismos géneros que hoy en día.

5) ¿Le ves potencial a los E-sports aquí en Sudamérica?

No.

6) Llegar a ser jugador profesional es un trabajo viable? ¿O acaso es muy difícil?

Es muy difícil y nunca está la garantía de que llegues a ser jugador profesional por la gran cantidad de competencia que hay. Me parece mejor simplemente estudiar alguna carrera y trabajar de eso.

7) ¿Haces algo diferente para mantenerte económicamente además de AOE2?

En este momento no, pero no vivo solo, sino probablemente no me alcanzaría con el juego.

8) En la quinta pregunta, respondiste no, ¿por qué te parece que no?

Por la economía en general comparada con Europa y Norteamérica, y porque todos los torneos más importantes son jugados en Europa, y cuesta trasladar jugadores desde latinoamérica sin sponsors.


Anexo 5: Registro de Cámara y Comercio de FEDECOLDE

CAMARACOMERCIO1metolodo: x

Archivo | C:/Users/User/Desktop/Colegio/CAMARACOMERCIO1metolodologia.pdf

1 de 1

1

 CAMARA DE COMERCIO DE CALI
CERTIFICADO DE EXISTENCIA Y REPRESENTACION LEGAL DE ENTIDADES SIN ANIMO DE LUCRO
FECHA DE EXPEDICIÓN: VIERNES 23 NOVIEMBRE 2018 11:02:22 PM

RADICACIÓN No: 20180530430-INT, VALOR: 5500

CODIGO DE VERIFICACIÓN: 06180VCS24

PARA VERIFICAR EL CONTENIDO Y CONFIABILIDAD DE ESTE CERTIFICADO, INGRESE A WWW.CCC.ORG.CO/SERVICIOS_VIRTUALES Y EN EL SERVICIO DE CERTIFICADO ELECTRÓNICO DIGITE EL CÓDIGO DE VERIFICACIÓN. ESTE CERTIFICADO, QUE PODRÁ SER VALIDADO LAS VECES QUE SEA NECESARIO HASTA EL MARTES 22 DE ENERO DE 2019 DURANTE 60 DÍAS CALENDARIO CONTADOS A PARTIR DE LA FECHA DE EXPEDICIÓN DEL CERTIFICADO, CORRESPONDE A LA IMAGEN Y CONTENIDO DEL CERTIFICADO CREADO ELECTRÓNICAMENTE.

LA CÁMARA DE COMERCIO DE CALI, CON FUNDAMENTO EN LAS INSCRIPCIONES DEL REGISTRO DE LAS ENTIDADES SIN ANIMO DE LUCRO,

CERTIFICA

DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL: FEDERACION COLOMBIANA DE DEPORTES ELECTRONICOS
SIGLA: FEDECOLDE
CLASE PERSONA JURÍDICA: FEDERACION
ENTIDAD QUE EJERCE INSPECCIÓN, VIGILANCIA Y CONTROL: GOBERNACION DEL VALLE
NIT. 901233355-8
DOMICILIO: CALI

CERTIFICA

DIRECCIÓN DEL DOMICILIO PRINCIPAL: CL 9 C NRO 23 C - 20
MUNICIPIO: CALI-VALLE
TELÉFONO COMERCIAL 1: 3184126228
TELÉFONO COMERCIAL 2: NO REPORTADO
TELÉFONO COMERCIAL 3: NO REPORTADO
CORREO ELECTRÓNICO: presidente@fedecolde.com

DIRECCIÓN PARA NOTIFICACIÓN JUDICIAL: CL 9 C NRO 23 C - 20
MUNICIPIO: CALI-VALLE
TELÉFONO PARA NOTIFICACIÓN 1: 3184126228
TELÉFONO PARA NOTIFICACIÓN 2: NO REPORTADO
TELÉFONO PARA NOTIFICACIÓN 3: NO REPORTADO
CORREO ELECTRÓNICO DE NOTIFICACIÓN: presidente@fedecolde.com

AUTORIZACIÓN PARA NOTIFICACIÓN PERSONAL A TRAVÉS DEL CORREO ELECTRÓNICO DE CONFORMIDAD CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 67 DEL CÓDIGO DE PROCEDIMIENTO ADMINISTRATIVO Y DE LO CONTENIDOSO ADMINISTRATIVO: SI

Escribe aquí para buscar

12:34 p.m.
15/07/2020

Anexo 6: Banner - Página Web de la Golden League

The image shows a screenshot of a web browser displaying the Golden League website. The browser's address bar shows the URL `golden.lvp.global/co/`. The website's navigation menu includes: **NOTICIAS**, **PARTIDOS**, **CLASIFICACIÓN**, **EQUIPOS**, **ESTADÍSTICAS**, and **MÁS INFORMACIÓN**. The main banner features the Golden League logo and the headline: **Semana 4: El riesgo de eliminación aumenta en la Golden**. Below the headline, there are four promotional cards:
1. **Semana 3: Nuevo récord de audiencia en la Golden** (with a photo of two men).
2. **INVITADO ESPECIAL JULIOPROFE** (with a photo of a man).
3. **Julioprofe acompañará la Golden League este 30 de junio** (with a photo of a man).
4. **Semana 2: Las revanchas se toman la Golden League** (with a photo of two men).
A yellow bar below the cards reads **JORNADA 10 - TEMPORADA REGULAR**. At the bottom, a row of match results is shown with team logos and scores: **1:0**, **1:0**, **0:1**, and **1:0**. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar with the text "Escribe aquí para buscar", several application icons, and the system tray with the date and time: **12:43 p. m. 15/07/2020**.