

**Los videojuegos se llevan a cabo con trabajo en equipo y jugadores extraordinarios; además, comparten cobertura tanto en televisión por cable, como en medios electrónicos**

**DARDANÉ RODRÍGUEZ VERDUGO/  
 COLABORACIÓN\***

dardane.rodriguez@gmail.com | Ensenada, B. C.

**N**o cabe duda que con el paso del tiempo las cosas cambian de manera constante.

Lejos quedaron aquellos tiempos cuando los aficionados a los videojuegos eran vapuleados e incluso mal vistos, ya que jugar no era considerado saludable para la mente de los jóvenes, los cuales se mostraban enajenados mientras jugaban. Actualmente esta mentalidad está cambiando gracias a diferentes estudios que demuestran que, después de todo, esta esta práctica no es tan mala.

Además de formar parte del entretenimiento masivo, en la actualidad los videojuegos han vislumbrado un lado más competitivo. Ya no basta sólo jugar con los amigos para ver quién es el mejor; hoy en día existen torneos mundiales en los cuales se juega de manera profesional y se demuestra quiénes son los mejores jugadores de manera individual o en equipo. A estas justas deportivas se les denomina eSports o deportes electrónicos.

**ESPORTS EN NÚMEROS**

Hasta el momento los videojuegos que han acumulado más capital en general se encuentran DOTA 2 con mil 743 jugadores profesionales, 675 torneos y 93 millones 314 mil 164 dólares de ganancia. League of Legends se queda en segundo lugar en cuanto a recaudación monetaria, sin embargo es más popular que DOTA 2 ya que cuenta con 4 mil 361 jugadores profesionales, mil 782 torneos y 37 millones 20 mil 334 ganancia en dólares.

Por último cambiando de género, se encuentra Counter-Strike: Global Offensive,

**Gamers acaudalados**

Hasta el momento los videojuegos que han acumulado más capital en general son:

Título	Jugadores	Torneos	Ganancia en dólares
› 1. DOTA 2	1,743	675	93'314,164
› 2. League of Legends	4,361	1,782	37'020,334
› 3. Counter-Strike: Global Offensive	6,601	2,78	26'978,423

**Industria en crecimiento**

Estos son las cifras de los eSports para 2016:

- › 3,695 torneos se llevaron a cabo
- › 93'182,224 dólares se entregaron en premios
- › 25,218 dólares de ganancias se generaron por concurso
- › 6,962 dólares en promedio, se llevó cada jugador
- › 493 millones de dólares generó el mercado global
- › 350 millones de personas constituyeron la audiencia global de eSports

**Organizaciones:**

En la actualidad existen torneos mundiales en los cuales se juega de manera profesional y se demuestra quiénes son los mejores jugadores de manera individual o en equipo.

› Electronic Sports League

ESL es una compañía de eSports que organiza competencias de videojuegos en todo el mundo, esta es la empresa de eventos de videojuegos más grande del mundo y la organización más antigua de deportes electrónicos profesionales que aún se encuentra en funcionamiento. La Electronic Sports League se lanzó en 2000 como el sucesor de la Deutsche Clanliga, fundada en 1997. Con sede en Colonia, Alemania, ESL cuenta con 11 oficinas y varios estudios de televisión alrededor del planeta además, es la empresa más grande de eSports que transmite en Twitch.

De 2012 a 2014 las producciones anuales de ESL se multiplicaron hasta tal punto que en 2015, el Intel Extreme Masters Katowice de ESL se convirtió en el evento más visto de eSports de todos los tiempos, dicho evento contó con una asistencia de más de 100 mil personas y la audiencia en Twitch superó el millón de espectadores.

ESL organiza concursos en todo el mundo, asociándose con editores como Blizzard Entertainment, Riot Games, Valve Corporation, Microsoft, Wargaming.net y varios otros, de esta manera logra llevar a cabo competiciones de Clash Royale, DOTA 2, HearthStone, League of Legends y Overwatch tanto a nivel nacional como internacional.

› Major League Gaming Inc

MLG es una organización profesional de eSports que tiene su sede en Nueva York, fue fundada en 2002 y a diferencia de ESL, ésta se enfoca en juegos de consola (PlayStation, Xbox, Wii U) y celebra torneos oficiales de videojuegos sólo en Estados Unidos y Canadá.

En 2006 la Major League Gaming se convirtió en la primera liga de videojuegos televisada en Estados Unidos, emitida por USA Network.

La evolución de la MLG llamó la atención de una de las grandes empresas desarrolladora de videojuegos, Activision Blizzard, la cual posee franquicias como Call of Duty, Warcraft y Destiny. En Enero de 2016 anunció la adquisición de Major League Gaming (MLG) con el propósito de lanzar un canal de televisión por cable enfocado en los deportes electrónicos.

con 26 millones 978 mil 423 de dólares de ganancia y 6 mil 601 jugadores profesionales en 2 mil 78 torneos.

Las estadísticas generales de los eSports en 2016 son abrumadoras, tomando en cuenta que el monto total de premios entregados fue de alrededor de 93 millones 182 mil 224 dólares en 3 mil 695 torneos,

con un promedio de 25 mil 218 dólares de ganancias por concurso, y con una ganancia aproximada de 6 mil 962 dólares por jugador. El mercado global de eSports generó cerca de 493 millones de dólares de ingresos 2016. La audiencia global de eSports fue de más de 350 millones de personas. ✓



**El torneo ESL ONE es uno de los más importantes en el mundo de los videojuegos.**