

Ejes para una investigación en deportes electrónicos

Kopp, J.

Julián Kopp

Becario doctoral del CONICET, Licenciado en Ciencias Antropológicas, UBA

Correo: juliankopp@gmail.com

Cita: Kopp, Julián “Ejes para una investigación en deportes electrónicos” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, Nº11, Año 2017 Mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 14 de noviembre de 2016 y aceptado para su publicación el 6 de marzo de 2017.

RESUMEN: En los videojuegos, así como en los juegos en general, existen diferentes formas de jugar y motivos para hacerlo, desde el juego solitario al de grupos consolidados de jugadores y del juego casual a dedicarse intensivamente a un único juego. El presente trabajo se centra en la práctica de los videojuegos de manera competitiva, la concepción tanto de los videojuegos como *deportes electrónicos* como de sus jugadores como *jugadores profesionales* o deportistas. Los jugadores profesionales dedican grandes lapsos de tiempo a mejorar sus habilidades en juegos de computadora o consola para competir en torneos nacionales o internacionales y buscan hacer de esta actividad su sustento económico. Esta competencia y monetización aparece asociada a una institucionalización creciente a nivel nacional e internacional sumada a una espectacularización del juego a través de transmisiones por Internet y canales de cable y eventualmente torneos con público presente. El objetivo de este trabajo es presentar los diferentes ejes

y preguntas de una investigación en deportes

ABSTRACT: In videogames, as in games in general, there are different ways of playing and different reasons for doing so, from playing alone to participating in teams and from casual play to deeply dedicating oneself to a single game. This paper focuses on competitive gaming, the understanding of videogames as electronic sports and of its players as professional gamers or athletes. Professional gamers dedicate large amounts of time to developing their skills in computer or console games in order to compete in national and international tournaments, attempting, through this activity, to make their living. Competition and monetization of playing are linked to a growing development of formal and institutional regulations and structures and a growth in spectatorship through internet streaming, cable television and live audiences. The objective of this paper is to introduce the different topics and inquiries of the research I am currently conducting into electronic sports, accounting for the current principal stances on this subject



and for the particular reality of this phenomenon in Argentina.

las principales posturas existentes sobre este tema y la realidad particular de este fenómeno en Argentina.

electrónicos que desarrollo actualmente, incorporando

Palabras clave: Videojuegos- Deportes electrónicos- Profesionalización- Jugadores

Key words: videogames, electronic sports, gamers, professionalization.

Introducción

A partir de la masificación de nuevos dispositivos y tecnologías han surgido nuevas formas de participación, socialización, difusión de información y nuevos perfiles de usuarios. Dentro de la pluralidad de tecnologías de la información y comunicación con las que coexistimos y que manejamos cotidianamente nos centraremos en los videojuegos, ya que los deportes electrónicos corresponden a una forma de participación en los videojuegos que deja de lado el aspecto meramente lúdico y de diversión y se centra en hacer del juego una profesión, tomando características de competición, entrenamiento y rendimiento. Esta profesionalización realizada por los jugadores de videojuegos es una parte constitutiva de los deportes electrónicos, a lo que se suman otros aspectos: la monetarización de la actividad, su espectacularización, y su formalización e institucionalización. Cada uno de estos aspectos será desarrollado a lo largo de este trabajo.

El objetivo de este trabajo es presentar los diferentes ejes y preguntas de una investigación en deportes electrónicos, recuperando las posturas existentes sobre el tema y considerando la realidad particular de este fenómeno en nuestro país. Los aspectos constitutivos de los deportes electrónicos mencionados anteriormente serán desarrollados como apartados del presente artículo junto con un primer apartado metodológico.

Este artículo se enmarca dentro de mi proyecto de investigación doctoral¹ el cual se encuentra en su etapa inicial y en el que propongo como metodología de trabajo general la necesidad de retomar la mirada de los propios actores para entender sus prácticas y representaciones. Asimismo, a través de observaciones y entrevistas en profundidad a informantes clave se elaborarán un conjunto de *tecnobiografías*, es decir, historias de vida orientadas a la utilización de las TICs en la vida cotidiana, con el fin de identificar hábitos lúdicos mediados por las TICs en la trayectoria de vida de los jugadores. Desarrollaré este punto en la primera sección del artículo junto con otras metodologías aplicables para analizar este fenómeno.

Como hipótesis de investigación considero que jugar profesionalmente conlleva una forma diferente de hacerlo, orientada a la eficiencia, la participación recurrente en torneos y competencias y la transmisión de sus partidas y resultados a través de redes sociales como prácticas habituales. Esto trae aparejado que el juego como deporte electrónico sea una hibridación entre ocio, deporte y trabajo, fusionando diversión y responsabilidad. Este aspecto lo ubicaría en un mismo plano con los deportes

¹ Financiada por una beca otorgada por el CONICET (2017-2022)

tradicionales, por lo que su estatuto de deporte se encuentra debatido en función que los videojuegos son considerados como una actividad sedentaria y entendida como un pasatiempo. Asimismo, si bien se comparten valores y características con otras prácticas deportivas, una de sus particularidades es el hecho que la acción se desarrolla dentro de los escenarios planteados por el software del juego, sin tableros o canchas como áreas delimitadas de juego. A su vez, planteo que los jugadores toman conocimiento de la profesionalización y ven como una utopía alcanzable el proyecto de hacer de los videojuegos su sustento económico y carrera a futuro, aún implicando que los juegos compitan con proyectos como otros trabajos y el estudio.

Cuestiones metodológicas: el *qué*, el *por qué* y el *cómo*

El aspecto principal que caracteriza a los deportes electrónicos es la competición entre los jugadores. La competición en videojuegos no es nueva, aún los primeros videojuegos, *Spacewar* (1962) y *Tennis for two*² (1958) planteaban un enfrentamiento entre dos jugadores, bien disparándose desde naves espaciales representadas por pequeños puntos lumínicos o bien simulando un partido de tenis.

Desde entonces, la forma de esta competición fue cambiando, desde dejar el puntaje más alto en el *arcade*, enfrentarse *in situ* en juegos de dos jugadores, a competir en el *cyber* contra otros jugadores o equipos. Con la expansión de Internet en los primeros años del 2000³ se modificó la escala de esta competición, posibilitando jugar online contra rivales de cualquier parte del mundo, ya no sólo del barrio, la ciudad o el país. Esto también trajo aparejado que el nivel de juego fue creciendo. Es en este momento y a partir de dicha expansión que surgen los deportes electrónicos.

En Corea del Sur la competición en videojuegos se volvió muy popular, a raíz de que los juegos en los cibercafés devinieron en un pasatiempo habitual de gran parte de la población (Jin 2010), hasta convertirse en deporte nacional y brindar a sus jugadores un estatus similar a estrellas de cine o deportistas famosos⁴. Corea del Sur devino así un mito fundacional alrededor del mundo (Taylor 2012) al presentar el caso de jugadores que se dedicaban a competir y vivir del juego, el público masivo que los conocía y seguía como ídolos a través de la transmisión de sus partidos por televisión⁵. La difusión del fenómeno de Corea fomentó dos aspectos complementarios: por un lado, incentivó a jugadores de todas partes del mundo a considerar el juego como una actividad a la que podían dedicarse seriamente y por otro lado, ayudó a que la industria de los videojuegos vea como fructuosos los réditos por publicidad, sponsors y derechos de transmisión de las eventos, así como también el diseño de videojuegos que permitan competiciones de este tipo (Fisher 2014). De esta manera, ha crecido el número de los torneos de videojuegos organizados a nivel mundial, el número de jugadores que participan, el

²Dado que *Tennis for two* funcionaba en un osciloscopio intervenido electrónicamente su reconocimiento como videojuego es debatido (Goldberg 2011).

³Roxana Cabello sitúa la expansión consolidada de los servicios de Internet en nuestro país a partir del año 2005 (Cabello 2008)

⁴Similarmente a como en nuestro país puede tratarse a personalidades del fútbol, el básquet o el tenis

⁵En EEUU existieron competencias de videojuegos a fines de los noventa aunque se trataron de eventos aislados.

dinero otorgado en premios y sponsors y el público que asiste o lo observa por Internet. Este crecimiento no está asociado a un tipo particular de videojuegos, ya que los deportes electrónicos abarcan tanto juegos individuales como grupales; de cartas, de enfrentamientos con armas de fuego o de lucha cuerpo a cuerpo, ambientados en mundos medievales y fantásticos o en fábricas abandonadas.

Considero que, en tanto prácticas o artefactos culturales (Hine 2004), los juegos y también los videojuegos, nos brindan una forma de entender la cultura, la cotidianeidad de los jugadores (Duek 2014) y los significados otorgados a su participación.

Dado que el juego se vincula con otras prácticas y es un producto social, cultural e histórico, constituye un terreno fértil para analizar las relaciones sociales, los discursos dominantes y las informaciones que circulan (Duek, 2014). Asimismo, para Sherry Turkle (2011) jugar es una forma de construir significados sobre el mundo que nos rodea y, a través del concepto de “inmersión”, propone analizar las formas en las que los usuarios se relacionan con los entornos tecnológicos y para ello producen nuevas identidades y posibilidades de juego y vinculación no consideradas originalmente por los creadores. En los últimos diez años los videojuegos han mantenido una popularidad creciente planteándose como una de las industrias de entretenimiento de mayor crecimiento a nivel mundial y con un fuerte incremento a nivel nacional. Al año 2013 el 30% de la población argentina indicó que jugaba videojuegos tanto en celulares, consolas o computadoras y, de ese porcentaje, el 54% le dedicaba al menos una hora por día (Encuesta de Consumos Culturales, 2013).

Siguiendo con la línea que desarrollé en investigaciones anteriores, como propuesta metodológica general considero necesario partir de la perspectiva de los actores, a partir de sus testimonios y experiencias, a fin de dar cuenta de sus representaciones sociales, su visión de aquello que hacen y los apasiona. Este acercamiento es ideal para ser realizado mediante un trabajo etnográfico y de observación participante, de la misma manera que considero que al tratarse de un análisis de juegos es imprescindible jugar, experimentar de primera mano la acción del juego, no sólo como vía de acercamiento a las prácticas y significados de los actores sino como forma de entender el esfuerzo y dedicación de los jugadores. El hecho que algunos torneos no se realicen presencialmente sino por Internet, plantea ciertos interrogantes sobre cómo aplicar algunas técnicas de investigación tradicionales en ciencias sociales, hecho que los trabajos sobre etnografía virtual (Hine, 2004 o Taylor 2006) o análisis de investigaciones mediadas por Internet pueden ayudar a repensar.

Asimismo, dado que en varios casos los jugadores profesionales ya poseen una historia con otros juegos, una *ludografía* personal, considero relevar esos testimonios para no sólo entender el proceso por el cual una persona decide dedicarse a los videojuegos profesionalmente, sino para comprender cómo se vinculan los videojuegos con otros espacios lúdicos tanto del deporte como de juegos tradicionales. Este punto forma parte de mi investigación en curso sobre la temática, en la que parto de entrevistas en profundidad a jugadores profesionales para elaborar mediante un método biográfico un corpus de *tecnobiografías* (Carter Ching y Vigdor, 2005), es decir, historias de vida con el foco puesto en la utilización de las TICs en la vida cotidiana. El objetivo de esta metodología es identificar hábitos lúdicos mediados por dichas tecnologías no sólo en el contexto espacio temporal puntual en el que se toma contacto con los jugadores, sino

en su trayectoria de vida y los significados, representaciones y transformaciones que se construyen en torno a cada dispositivo, sus formas de uso y los vínculos que se habilitan.

Dado que el uso de videojuegos y el perfil de los jugadores se construye a partir de un proceso basado en experiencias y nociones presentes y pasadas con otras tecnologías (Levis, 2003) planteo, retomando a Balán (1974) que las historias de vida permiten incorporar la temporalidad del ciclo vital de los actores para comprender el proceso de incorporación de tecnologías y formas de uso a la vida cotidiana. Asimismo, al contrastar las historias de los diferentes actores, es factible identificar acontecimientos clave compartidos y delinear tipos de trayectorias comunes, lo que Carter Ching y Vigdor denominan “tecnobiografías típicas de un colectivo social” (Carter Ching y Vigdor, 2005). El diseño de dicha investigación es de corte cualitativo y se encuentra restringida a la CABA y alrededores (en función de la realización de eventos y centralidad del fenómeno) tomando como unidad de análisis a los jugadores profesionales o en vías de profesionalizarse. En los siguientes apartados del presente artículo se presentan pasajes extraídos de entrevistas realizadas a jugadores profesionales de la Ciudad de Buenos Aires con el objetivo de ilustrar algunos de los puntos desarrollados en dichos apartados.

Juego y tecnología: la capacidad creativa

Las ciencias sociales han producido una vasta bibliografía y posicionamientos teóricos acerca del juego y el deporte pensados en términos sociales. Una de las cuestiones más discutidas es la alienación. Szabón (2011) señala como una rama de las ciencias sociales sostiene la funcionalidad alienante de estas actividades respecto a otro tipo de actividades contestatarias, su reproducción de los valores individualistas asociados al mercado y su racionalización. En la vereda opuesta conciben estas actividades desde la esfera lúdica, haciendo énfasis en la pata expresiva de la cuestión. Estos autores hacen énfasis no en la reproducción material de las relaciones sociales, sino en la capacidad creativa humana que expresa el juego, como una esfera lúdico-expresiva, indeterminada respecto a la dimensión productivo-estructural del conjunto social y como un contrapeso a los mecanismos de control de la sociedad contemporánea.

Desde este último punto de vista me situaré para señalar la complejidad social que existe en torno al fenómeno *Pokémon Go*. Me opongo a las concepciones simplistas y reduccionistas que pintan a seres alienados caminando con la cabeza enfocada en el teléfono celular, mientras el mundo sucede a su alrededor. Son aquellas que caracterizan estos fenómenos como el fin de las emociones y los vínculos cara a cara, tan frecuentes en los “espacios reflexivos” de los medios de comunicación masivos. Es que la relación entre los sujetos y los videojuegos, como una innovación tecnológica, en estos espacios suele estar cargada de connotaciones negativas (Levis 2003). En palabras de Tourn “En los discursos educativos, políticos y mediáticos, los entretenimientos digitales suelen aparecer ligados a conductas adictivas, además de que se argumenta que propician el aislamiento y la naturalización de pautas violentas, sexistas y racistas” (2012: 260). Retomamos la premisa de este autor acerca de enfatizar no solo en el contenido del dispositivo, sino también en el uso, las relaciones sociales y vínculos que se establezcan con él. Este énfasis permitirá evitar el “determinismo tecnológico” tan propio de estos argumentos descalificadores.

Para pensar esto es útil retomar algunos aportes de Escobar (2005) acerca de la cibercultura. Desde la perspectiva de la antropología, el autor señala que este campo de investigación está “relacionado particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez ayudan a tomar forma” (2005:15). El eje principal de esta propuesta es el rechazo a pensar la ciencia como un ente neutro, autónomo de la sociedad. La cibercultura se basa en dos aspectos fundamentales. Las tecnologías de la computación y la información están trayendo a discusión un régimen de tecno-sociabilidad, un proceso de construcción socio-cultural producto de estas innovaciones. El otro aspecto es la bio-socialidad, un nuevo orden para la producción de la vida, la naturaleza y el cuerpo. El trabajo de Escobar abre una serie de líneas de indagación para la antropología, entre las cuales está la de los nuevos dominios de actividad humana creados por esta cibercultura. Es decir, la producción social-cultural, el universo de prácticas sociales y experiencias de socialización que van surgiendo como consecuencia de ello y la producción de nuevas subjetividades. Lo que especialmente me interesa y se desarrollará en el próximo apartado es la creación de comunidades virtuales que se van creando en base a estas nuevas tecnologías, en este caso un videojuego.

Si el objetivo de este breve apartado es señalar la capacidad creativa de dos de los elementos esenciales en nuestro caso de investigación: el juego y la tecnología, no se puede hablar de esta última sin pensar en el capitalismo. Gendler (2014) sostiene que nos encontramos frente a una nueva etapa del capitalismo, a la que llama informacional/cognitivo. Este genera nuevos tipos de lazos de solidaridad entre las personas, diferentes a los ya señalados por Durkheim orgánicos y mecánicos. El nuevo lazo, llamado *Lazo de Solidaridad Informacional* consiste en

“Los vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, dónde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC⁶ y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cual los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos trascienden concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual” (Gendler 2014:16).

Profesionalización de los jugadores- Jugar como trabajo

Los jugadores profesionales, denominados también ciber-atletas, deportistas electrónicos o *pro-gamers* (*professional-gamers*) no se diferencian de otros jugadores por prácticas marcadamente distintivas sino por las formas en las que éstas son realizadas. Es decir, el dedicar grandes cantidades de tiempo al juego o la participación en torneos pueden ser realizadas también por jugadores amateurs o por jugadores casuales (Stebbins 1992). Los jugadores profesionales y aquellos que aspiran a profesionalizarse poseen formas de jugar orientadas a la eficiencia, la instrumentalidad

⁶Comunicación mediada por computadoras

(jugar con una meta más allá de solamente divertirse), la participación regular en eventos y la búsqueda de réditos económicos y reconocimiento social (Taylor 2012).

De esta manera, los jugadores dedican horas al juego pero con la salvedad que lo consideran un *entrenamiento*; la manera como conciben el juego que los diferencia de los demás jugadores. Así aparecen asociadas al juego concepciones de rendimiento y eficiencia en términos de tiempo y de recursos tanto propios del juego como dinero real.

Esta concepción marcaría la diferencia entre los jugadores profesionales, los amateurs y el público en general (jugadores casuales), y fue definida por Stebbins (1992) con el nombre de P-A-P (Profesional-Amateur-Público). Según Stebbins, los últimos participan únicamente por el disfrute; los segundos invierten una cantidad de tiempo mayor en el aprendizaje de lógicas y mecánicas del juego, compitiendo en algunos casos en eventos; y los profesionales que invierten un esfuerzo mayor en la actividad y buscan un sustento a diferencia de amateurs y jugadores casuales. Los jugadores profesionales llevan un registro de sus partidos y acciones dentro del juego, prueban repetidas veces variantes y estrategias, y se interiorizan con los progresos de otros jugadores y de la comunidad de juego. Los entrenamientos pueden requerir coordinar agendas con miembros de un mismo equipo y/o largas sesiones de juego solitario perfeccionando una táctica. Como menciona uno de los jugadores entrevistados:

“Vos podés jugar casual un juego, jugar simplemente para distenderte, o podés jugar concentrado en el juego, con un objetivo, con cierta meta. Y para eso ya no es suficiente jugarlo, sino que ya está bueno también leer e interiorizarte con conocer otros jugadores, otros puntos de vista. Como una investigación” (Emiliano, Buenos Aires, 2016)⁷

A su vez, de acuerdo con Stebbins los jugadores profesionales construyen -a través de sus prácticas e interacciones- el *ethos* de la comunidad (Stebbins, 1992), el cual estaría dado según Yuri Seo (2015) por las ideas de la competición, superación, mejora de las propias habilidades y juego limpio; atributos que se compartirían con los deportes tradicionales.

Para Seo, la participación en los juegos se da en busca de socializar con otros jugadores, por diversión y también por la posibilidad de obtener réditos económicos a partir de ello. De acuerdo al autor, es el poder sustentarse económicamente a partir de rentas provenientes del juego la principal motivación para buscar la profesionalización, aspecto que desarrollaremos en el siguiente apartado. Pero una de las preguntas que surgen es: si la meta y la actitud aplicada para lograrla es lo que diferencia a los jugadores profesionales de los demás ¿Qué lleva a algunos a querer perseguir este objetivo? ¿Existe algún factor sociocultural que habilita pensar y plantear un futuro como profesional de los videojuegos?

Otro aspecto a considerar son las formas de socialización y los procesos identitarios. Dentro de los deportes electrónicos existen diferentes videojuegos – tanto individuales como grupales – cada uno con sus características, conocimientos específicos, estrategias y comunidad de jugadores. ¿Existe dentro de esta pluralidad un sentimiento de identidad compartido por los jugadores o se incentiva una diferenciación entre los

⁷Todos los nombres han sido modificados con el fin de preservar la identidad de los jugadores.

distintos tipos de juego? ¿Existen características del proceso de profesionalización que los jugadores reconocen como comunes?

El hecho que profesionalizarse sea un paso buscado mayoritariamente por varones jóvenes (la edad promedio es entre 18 y 25 años), plantea interrogantes sobre las posibilidades y deseos de inserción de las mujeres en un espacio que ha demostrado en el pasado tener actitudes sexistas⁸.

Asimismo, el hecho que la edad promedio de los jugadores no supere los 30 parece sugerir que sus carreras terminan tempranamente, lo que genera dudas sobre su futuro dentro de las competencias y la industria de los videojuegos⁹.

Asimismo, resulta interesante profundizar cómo se vinculan las nociones de ocio, trabajo y deporte en quienes estarían dedicándose seriamente a algo que sigue siendo visto como un juego. Esta hibridación entre deporte, trabajo y ocio puede ser entendida como atinente a todas las prácticas deportivas realizadas profesionalmente y es uno de los argumentos utilizados por los jugadores como búsqueda del mismo reconocimiento que otros deportes tradicionales sí gozan. La particularidad parece residir en el hecho que los videojuegos se encuentran asociados a la idea de pasividad y juego como mero pasatiempo, por lo que su concepción como deporte se encuentra en debate. Dicha discusión será desarrollada en el apartado relativo a la formalización de la actividad.

Monetización: vivir de los videojuegos

Tal como sucede en la actualidad con deportes como el fútbol o el básquet, la profesionalización de la actividad está acompañada tanto de una espectacularización como de una monetarización. Este último aspecto va más allá de la búsqueda de los jugadores de obtener réditos sino que se trata de un complejo entramado de prácticas e intereses puestos en juego tanto por empresas vinculadas al mundo del entretenimiento, la tecnología y los videojuegos. Así, la monetarización y la búsqueda de obtener ganancias a partir de los deportes electrónicos (lo cual explica en parte su crecimiento actual) se puede encontrar tanto en los derechos de transmisión de las competencias, los contratos de sponsors para dichos eventos¹⁰, patrocinadores de equipos y jugadores, el mercado de pases de jugadores reconocidos, contenidos pagos para personalizar la apariencia de aspectos del juego, y en sitios de apuestas online¹¹.

⁸En el 2015 a partir de casos de *cyberbullying* y acoso a periodistas y diseñadoras de videojuegos, y la reacción de jugadores en redes sociales y columnas de opinión, se pusieron en evidencia numerosos prejuicios sexistas en el mundo del *gaming*. Esto recibió el nombre de *gamergate*.

⁹Si bien se han conocido casos de jugadores profesionales que luego de retirarse de la competición se han volcado a desempeñarse como entrenadores de equipos, no se cuenta aún con información suficiente para poder plantear un recorrido común.

¹⁰Los principales rubros auspiciantes de las competencias en deportes electrónicos son empresas de Hardware informático (Intel, AMD, entre otras), portales de noticias y comunidades especializadas en videojuegos (IGN, Gamestop), plataformas de *streaming* (Youtube y Twitch) y marcas de bebidas energizantes (Coca-Cola, Red-Bull)

¹¹Las apuestas sobre las competencias en deportes electrónicos han surgido en los últimos años tanto en sitios de apuestas generales como en páginas dedicadas a apuestas en competencias de videojuegos (EGB.com o fanobet.com).

Si nos centramos en los jugadores como bien menciona T.L. Taylor la posibilidad de poder vivir de aquello que a uno le apasiona aparece como un ideal, una meta que sólo unos pocos pueden alcanzar (Taylor 2012). Si pensamos en alguien que quisiera vivir de jugar esto parece aún más difícil: una contradicción o un infantilismo. Salvo que se trate de deportes donde el esfuerzo y la dedicación suelen aparecer como la receta para lograrlo. Este punto es donde los jugadores profesionales ponen el énfasis, la diferencia en la percepción de la dedicación entre una actividad y la otra, cuando se trataría de lo mismo, conseguir el sustento a partir de competir profesionalmente en una disciplina.

La forma de lograrlo tiene sus particularidades en nuestro país, ya que a diferencia de otras partes del mundo (incluyendo otros países de la región como Brasil o Chile) las posibilidades de obtener réditos económicos de la profesionalización de los videojuegos son escasas. Los ingresos que poseen los jugadores en nuestro país provienen principalmente de los premios de torneos. A través de Internet existen eventos de participación gratuita diaria, semanal o mensual que ofrecen pequeños premios en dólares o euros a los ganadores; asimismo, las competiciones oficiales y los grandes torneos presenciales ofrecen premios bastante mayores, pero son más esporádicos.

Por otro lado, algunos jugadores obtienen réditos en dinero o en productos informáticos de parte de sponsors habitualmente, cuando se encuentran en el marco formal de un equipo. Los sponsors suelen requerir que el equipo de jugadores lleve su logo en las remeras - de manera similar a las camisetas de fútbol- publicite la marca a través de las redes sociales del equipo y, en algunos casos, exige que los equipos posean sub-equipos de jugadores de diferentes juegos grupales. Así, uno de los equipos más conocidos del país, *Isurus Gaming*¹², que se define como una organización *multi-gaming*, posee equipos de al menos 4 juegos diferentes, cuenta con cuatro sponsors (tres de ellos internacionales), incluyendo importantes marcas de hardware informático y la plataforma Twitch.

A su vez, tanto equipos como jugadores que cuentan con sponsors, la monetarización y mercantilización involucra generar publicidad de las marcas que les brindan respaldo económico, no sólo a través de la visibilidad en la ropa con la que compiten o se muestran en sus transmisiones, sino que muchas veces realizan sorteos o publicidades a través de sus páginas en las redes sociales.

Mundialmente, estos equipos poseen contratos con sus jugadores brindándoles un salario a cambio de una dedicación completa o semi-completa a la competición y entrenamiento de videojuegos, siendo éste el ingreso principal de jugadores. Este sistema de contratos genera, a nivel mundial, cuestiones similares a lo que acontece en otros deportes, como la existencia de un mercado de pases de jugadores, con contrataciones y bajas de jugadores y disputa por los mejores de cada disciplina. A su vez algunos equipos poseen casas para jugadores (denominadas habitualmente *gaming houses*) en las que los equipos conviven y entrenan full time, a menudo acompañados de preparadores físicos y nutricionistas que se aseguran que los jugadores no descuiden su salud a raíz del sedentarismo del juego.

¹²De acuerdo al sitio web de Isurus Gaming (isurusgaming.com/), el objetivo de la organización es fomentar la competitividad de los e-sports en America Latina a través de la contratación de jugadores y su promoción junto a auspiciantes.

Dado que este fenómeno que se encuentra aún muy incipiente en nuestro país, los jugadores nacionales manifiestan que requieren compatibilizar su dedicación al juego con otros trabajos (no asociados a los videojuegos), u ofrecen clases de técnicas de juego para otros jugadores que deseen mejorar sus habilidades. La ausencia de la formalización de mayor cantidad de organizaciones que brinden contratos a los jugadores implica que los jugadores en muchos casos deciden continuar su carrera en el juego, pero obteniendo ingresos de otras fuentes no vinculadas a los juegos o bien abandonar este interés y dedicarse al juego de manera amateur.

Como fue mencionado anteriormente, los jugadores profesionales resaltan una disparidad de criterios en la forma en que se concibe la profesionalidad de su actividad: mientras para ellos la forma de juego y su dedicación es lo que los vuelve profesionales, indican que el obtener réditos económicos es frecuentemente el rasgo con el que se los diferencia de un jugador casual, como menciona un jugador:

“Yo me considero un jugador profesional... o sea, si bien no gano dinero de esto. Ahí está el tema, el tema es que cuando vos decís ‘soy jugador profesional’ la gente te pregunta si ganas dinero o no. Yo me lo tomo como si fuera un jugador profesional, me lo tomo con esa seriedad, pero todavía no gano dinero, o sea no puedo vivir de esto. Aunque, obviamente que me gustaría” (Federico, Buenos Aires, 2016)

Además del salario que puede brindar un contrato con un equipo y contraprestaciones en dinero o bienes que otorgan los sponsors, otra forma de mercantilización surge de las transmisiones de las sesiones de juego por Internet. Algunos jugadores poseen canales en la plataforma Twitch (Twitch.com), plataforma que permite transmitir en vivo (live-streaming) video y sonido de la pantalla del jugador y desde la cámara de su computadora o consola. De esta manera, transmiten sus partidos y sesiones de juego; son vistos por cientos o miles de personas quienes simultáneamente pueden comentar y conversar con el jugador o entre sí. Algunos de los jugadores poseen una amplia base de espectadores y ofrecen la posibilidad de realizar donaciones para poder financiar esa actividad, convirtiendo la transmisión de partidas en una posibilidad de ingresos complemento del juego y una meta de jugadores en nuestro país:

“Mi objetivo el día de mañana es poder *streamear*¹³ ponele, ocho horas por día, grabarme jugando y enseñando a jugar y a la tarde dar clases de baile. *Streamear* te da plata si *streamear* en inglés porque la gente de afuera lo valora más y hay más cultura que en Argentina. Desgraciadamente el argentino sigue teniendo la ideología de ‘¿si es gratis por qué voy a pagar?’ entonces como que, por desgracia, te ven pero no te apoyan. Yo por ejemplo, como jugador y siendo argentino apoyo jugadores de afuera, o sea pagando en dólares, a través de mi trabajo estoy suscripto a jugadores que me han enseñado a jugar y de los cuales he aprendido, y a los cuales les pago 4 dólares por mes por apoyarlos a ellos. Y soy uno de las personas que apoyan la causa de ellos y de mantenerse a ellos a través de jugar videojuegos” (Federico, Buenos Aires, 2016).

Esta monetarización del juego y la búsqueda de sustentarse a través de ello generan numerosos interrogantes en la forma en que esto puede modificar a las maneras de

¹³*Streamear* es una castellanización de *stream*, corriente en inglés, término utilizado para denominar la transmisión de video, audio o información por Internet que se puede visualizar o escuchar simultáneamente a su recepción sin necesidad de una descarga previa.

concebir los videojuegos, el ocio, el trabajo y el espectáculo. Es sobre este punto que surgen numerosas preguntas por el creciente desarrollo que posee en el mundo y en nuestro país, por ejemplo, respecto al marco regulatorio que puede llegar a tener esta actividad, la relación con los medios de comunicación tradicionales y las organizaciones deportivas¹⁴.

Espectacularización del juego – *Casters* y *streamers*

Profesionalizarse parece estar unido a la necesidad de mostrarse o hacerse conocido, es decir, formar parte tanto de la competición como de la *espectacularización* del juego. Por esta razón, los jugadores dedican parte de su tiempo a transmitir sus sesiones de juego. Esto es realizado como una difusión de su propia actividad e imagen, con el fin de ganar en seguidores, posicionarse como jugadores reconocidos del mundo de los deportes electrónicos y eventualmente recibir donaciones de otros jugadores que aprenden de ellos o los consideran entretenidos. Así, es usual que los jugadores creen una página en las redes sociales con su nombre de jugador para difundir los torneos en los que participa o sus transmisiones online.

Esta difusión se da mayoritariamente a través de dos canales: las plataformas Twitch y Youtube. Tal como mencionara anteriormente, el sitio Twitch permite transmitir en vivo tanto el video capturado por una cámara web como las acciones en pantalla, permitiendo al jugador mostrarse y aquello que está jugando en tiempo real además de comunicarse vía chat con su audiencia. Youtube es una plataforma de videos en las cuales los jugadores también postean fragmentos relevantes de sus partidas o bien, fragmentos de los *streamings* realizados en Twitch.

Asimismo, a través de los comentarios de los espectadores en las redes sociales y en el chat que acompañan la transmisión, los jugadores generan una interacción que los sitúa en un lugar similar a *performers* o personajes de entretenimiento¹⁵:

“Ahora *streameo* y la gente me ve por más que no sea uno de los mejores jugadores del país, transmito por Twitch. Por lo general creo que voy a transmitir a la noche, depende de si me va bien o no. No en los torneos porque me desconcentra y prefiero jugarlo atento y tranquilo. *Streameo* dos o tres veces por semana, más no porque la universidad me toma tiempo. Por lo general trato de que me pinte tres veces por semana, *streamear* cuatro horitas. Trato que la gente se divierta en el streaming, los escucho, los leo, me dicen ‘¿porqué no jugas este mazo?’ yo voy y lo juego. Soy de enojarme cuando juego,

¹⁴Varios clubes de futbol europeos incorporaron equipos de deportes electrónicos principalmente del juego League of Legends y recientemente el Club Atlético River Plate contrató a Franco Colagrossi como representante del club en el videojuego de fútbol FIFA 17.

¹⁵La web de Twitch se refiere, en un evento realizado hace algunos meses, a los principales referentes de la página utilizando la expresión “*ídolos de Twitch*”.

por consiguiente, la gente se caga de risa y si me piden música pongo la música.” (Bruno, Skype, 2016).

Surge, entonces, una categoría nueva que es la de *streamer*, que excede en cierta medida a los videojuegos y que está dado por aquellas personas que realizan transmisiones periódicas de actividades a través de la web. Similares al fenómeno reciente de los *youtubers*, los *streamers* se diferencian en el hecho de interactuar – en algunos casos, no todos lo hacen- y realizar la transmisión en vivo. Si bien algunos jugadores realizan transmisiones en Twitch que luego son subidas a Youtube, existen algunos contrastes entre las actividades de *streamers* y *youtubers*. En primer lugar, dado que los *streamers* realizan la transmisión en vivo esto imprime diferencias en la frecuencia, duración y contenido publicado, por ejemplo las transmisiones de *streamers* pueden durar horas y es común que sean realizadas diariamente o varias veces a la semana, mientras que los videos de *youtubers* no suelen exceder los treinta minutos y son publicados habitualmente con una periodicidad semanal. Esto obedece a que los *youtubers* suelen aplicar una edición a sus videos e incorporando efectos, música o clips de otros videos. Por otro lado, existen numerosos casos de *youtubers* conocidos a nivel mundial que realizan su contenido en castellano, mientras que en la actualidad los *streamers* con mayor audiencia lo hacen únicamente en inglés. Por último, los *streamers* poseen mayores exigencias técnicas tanto en equipo y conectividad para poder transmitir el video y acción del juego en vivo.

Sin embargo, esta no es la única “nueva” figura asociada a la espectacularización de los deportes electrónicos, otros roles que empiezan a aparecer son los de referís, *casters* o locutores¹⁶ y organizadores de eventos. Los primeros se aseguran que no existan violaciones a los reglamentos de los torneos, básicamente que los jugadores no hagan trampa con hardware o software que les de una ventaja en la partida aunque también resuelven los conflictos que puedan surgir de la organización del torneo, por ejemplo, en problemas técnicos (no tan raros) del equipamiento o las instalaciones.

Los *casters* suelen ser jugadores, *streamers* reconocidos o comunicadores con un conocimiento avanzado del juego que, similarmente a como sucede en otros deportes, relatan las acciones de los jugadores y el desarrollo de los partidos, a menudo aportando información sobre los jugadores, equipos y tácticas. Los *casters* por lo general están especializados en un único deporte electrónico, es decir que son locutores específicos de un juego particular en virtud de la enorme cantidad de información y terminologías que posee cada videojuego. En contraposición, los organizadores de torneos pueden tratarse de empresas u organizaciones que gestionan torneos para varios videojuegos diferentes en el mismo evento, o en algunos casos, puede tratarse de jugadores o pequeños grupos de jugadores que se encargan de organizar eventos periódicos para un juego en particular. Asimismo, casi indefectiblemente sucede que las empresas desarrolladoras organicen torneos internacionales o regionales periódicos para cada juego. El grado de formalización del evento depende mayormente de su importancia para el circuito de deportes electrónicos nacional e internacional, el volumen de sponsors participantes, y

¹⁶El término en inglés es incluido porque en la comunidad de jugadores se utiliza en mayor medida que el término en español. Esta situación se observa con un gran número de expresiones que en ciertos casos se castellanizan, como el mencionado *streamear* o *carrear* (del inglés *carry*) utilizado para hablar de un jugador que lleva o carga el equipo hacia la victoria.

la cantidad de juegos que se compiten. Asimismo, estos factores repercuten en otras características como ser su transmisión (en vivo o en diferido) en canales de deportes, su repercusión en los medios no especializados, la posibilidad de asistir a presenciar el torneo en vivo, y el monto otorgado en premios para los ganadores.

El hecho que durante 2015 se hayan organizado cerca de 2000 competencias a nivel mundial en la que participaron 13 millones de jugadores (AADE.org.ar), sumado a que se estima que sólo en el 2014, 61 millones de personas a nivel mundial han visto 3,6 billones de horas de contenido vinculado a deportes electrónicos, ha generado que los medios deportivos internacionales y nacionales (TyC por ejemplo) estén empezando a incursionar en cubrir esta nueva forma de competición. Sólo en el sitio Twitch y a nivel mundial, se realizan más de 100 millones de vistas diarias a los diferentes canales de jugadores, equipos y eventos de videojuegos.

Formalización – la FIFA de los jueguitos

Siguiendo a Caillois (1994) la formalización o profesionalización del juego llevaría a convertir el juego en deporte y por consiguiente a la pérdida de su aspecto más puro y libre. Aún los juegos de competición o *Agon*, que presentan comúnmente rasgos de seriedad como la necesidad de entrenamiento y el deseo de los jugadores de ser reconocidos por sus logros en la actividad, al profesionalizarse dejarían -para Caillois- de ser juego al volverse una parte más de la vida cotidiana, algo serio o no del todo voluntario. De esta manera, si bien consisten ambos en competiciones, juego y deporte se diferencian en función de la seriedad con la que éste último es realizado. Graciela Scheines menciona que la diferencia radica en que los deportes son formas elaboradas a partir de juegos pero que poseen una mayor estructura y reglamentos, una mayor formalización (Scheines 1985).

En esta diferencia entre juego y deporte se encuentra uno de los principales puntos que surge en relación con los deportes electrónicos: su estatuto de deportes (Witkoski 2009). Las perspectivas sobre esta cuestión se encuentran enfrentadas y pueden resumirse en dos posturas: por un lado, quienes plantean que se tratan de pasatiempos pero no deportes, en función que los últimos poseen una carga de exigencia física y movimiento que la actividad de participar en un videojuego no posee; por otro lado los que sostienen la visión que los videojuegos practicados profesionalmente son deportes en función de que poseen características similares como la competitividad con la que son realizados, el entrenamiento de habilidades y estrategias de juego, y la exigencia de reflejos rápidos (Adamus 2012). Asimismo, se argumenta que la cuestión de desgaste físico no se observa en otras actividades reconocidas como deportes como los dardos o el ajedrez, a pesar que la exigencia motora de algunos videojuegos es superior. Wagner, por ejemplo, los define como un área de actividades deportivas en la que la gente desarrolla y entrena habilidades físicas y mentales en el uso de tecnologías de la información y comunicación (Wagner 2006) cerrando conceptualmente la brecha entre los deportes tradicionales y los electrónicos.

Yuri Seo, por otro lado, indica que los deportes electrónicos se diferencian de otras formas de juego electrónico en tanto poseen un ámbito regulatorio propio, transmisión y visualización de partidas, y una alta competitividad, aspectos que lo acercan a la profesionalización de deportes tradicionales (Seo 2015). Para el mismo autor el ethos de la comunidad de jugadores profesionales estaría dado por las ideas de la competición, superación, mejora de las propias habilidades y juego limpio, atributos que se solaparían con las de los deportes tradicionales.

Si bien su estatuto sigue siendo objeto de debate, y retomando el primer punto mencionado por Seo, institucionalmente los deportes electrónicos han avanzado enormemente en los últimos años. En 2008 se ha constituido la Federación Internacional de Deportes Electrónicos, o IeSF (International e-Sports Federation) como la asociación encargada de organizar y regular los eventos internacionales -similar a la FIFA en el fútbol- y brindar el marco legal e institucional a ligas nacionales. En nuestro país, en el 2015 se conformó la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos, una organización sin fines de lucro que busca establecer el marco reglamentario a nivel nacional, promover las competencias a nivel nacional y "reconocer al gamer como un deportista profesional y brindarle difusión de su tarea, ayuda y reglas comunes en competencia" (AADE.org.ar). La AADE fue aceptada en la Federación Internacional a fin de 2015. Dentro de los proyectos a futuro que posee la Asociación en nuestro país se encuentran la conformación de una liga inter-universitaria de deportes electrónicos y la presentación de una Ley de Deportes Electrónicos para regular y promover esta actividad. A nivel internacional la Federación se encuentra trabajando para el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina elegible por parte del comité olímpico.

En otros países son organizaciones como la AADE las encargadas de formalizar los equipos y contratos con los jugadores, así como brindar estadísticas, regulaciones y asesoramiento a particulares, organismos y empresas en lo relativo a las competiciones, y fomentar el desarrollo de competencias. Es posible que las responsabilidades se incrementen en la medida en que la actividad continúe creciendo, y también en tanto ya comienzan a aparecer en la escena internacional problemas en los deportes electrónicos que son comunes a los deportes tradicionales, como las lesiones de los jugadores, problemas contractuales de los equipos o ligas de equipos, o los casos de *doping*. Algunos deportistas electrónicos poseen lesiones directamente asociadas a la actividad como tendinitis o síndrome de túnel carpiano y han salido a la luz varios casos de dopaje positivo de jugadores que usaron drogas comúnmente recetadas para tratar trastornos de déficit de atención para aumentar sus niveles de concentración y energía durante la competición.

Estos nuevos (o viejos) problemas permiten preguntarnos sobre las continuidades y diferencias respecto de los deportes tradicionales, y también por el uso del cuerpo en estos deportes, las exigencias de rendimiento y éxito en algo que erróneamente podría ser entendido como "un jueguito", los aspectos legales y formales de los deportes electrónicos, así como indagar en una historia o reconstrucción del proceso de desarrollo histórico de los deportes electrónicos a nivel nacional, prestando atención a cuales son las particularidades de nuestro país.

Conclusiones

La expansión de los deportes electrónicos es un proceso que está desarrollándose en la actualidad y todo parece indicar que esta tendencia creciente de participación, organización y surgimiento de nuevos aspectos continuará de la mano de las aspiraciones de los jugadores y de los intereses de las industrias de los videojuegos y entretenimiento. He propuesto una mirada general sobre el tema y los ejes que considero de mayor relevancia para entender este nuevo fenómeno, aunque existen numerosas ramificaciones de puntos que merecen ser tenidos en cuenta.

Considero que es necesario reflexionar sobre algunas cuestiones metodológicas aplicables para abordar este fenómeno. La participación de los jugadores en torneos suele ser necesariamente online, dejando afuera la posibilidad de observar aspectos como la corporalidad y gestos de los jugadores así como también un gran número de prácticas que se dan en la situación de competición, por lo que considero que algunos de los trabajos realizados en etnografía virtual (Hine, 2004 o Taylor 2008 y 2012) pueden brindar pautas que ayuden a adaptar las técnicas tradicionales a dicho contexto. Asimismo, he planteado la metodología propuesta para la investigación que me encuentro iniciando a fin de presentar una forma posible para indagar sobre los diferentes ejes planteados a lo largo del artículo. Asimismo, a través de relevar las historias de vida de jugadores haciendo foco en los hábitos lúdicos y uso de TICS espero brindar mayor información sobre posibles trayectorias comunes o acontecimientos clave que hayan transformado la forma en que las personas se vinculan entre sí, con los juegos y la tecnología.

En segundo lugar, la profesionalización de los jugadores genera interrogantes sobre esta nueva forma de trabajo o *carrera* a la que aspiran los jugadores profesionales. Principalmente, si se formalizará adoptando las pautas de otras prácticas deportivas como el fútbol o el básquet, integrándose en equipos de clubes o instituciones educativas que poseen equipos de jugadores estables y compiten en torneos a nivel local, provincial y nacional; o bien si las nuevas asociaciones *multi-gaming* officiarán de empleadoras de los jugadores. Es decir, si con el tiempo los deportes electrónicos se asemejarán a las formas y estructuras que poseen otros deportes en nuestro país o si se mantendrá dentro de una esfera privada con contratos individuales por jugador, acercándose a la idea de actividad laboral.

Respecto de la monetarización, los jugadores en nuestro país deben officiar de sus propios representantes frente a posibles sponsors, equipos de jugadores y organizadores de torneos. A su vez, obtienen sus ingresos mayoritariamente a través de su participación en torneos, ya que salvando algunas excepciones, las empresas locales o internacionales no han ingresado con fuerza en el patrocinio de jugadores o equipos nacionales, hecho que repercute también sobre la posibilidad de surgimiento de nuevos equipos. Si bien existe una organización vinculada a este aspecto, la Asociación de Deportes Electrónicos, queda por ver si en el futuro mantendrá su rol de fomentador y difusor de la actividad o decidirá involucrarse en cuestiones de legislación sobre ingresos, contratos y protección de los jugadores.

El aspecto de espectacularización parece ser aquel que se ha dado más rápidamente en nuestro país, contando hoy en día con un programa semanal en el canal de cable TyC

Sports, segmentos dedicados a torneos internacionales en el canal de deportes ESPN además de la cobertura de medios digitales especializados en videojuegos.

La investigación en curso aportaría claves para entender los significados y prácticas de los jugadores y a cómo estas nuevas concepciones de deporte, trabajo y espectáculo se integran (o no) en nuestra cultura, así como herramientas para entender el desarrollo particular de este fenómeno en nuestro país en vinculación con las formas de apropiación de las TICs, la trayectoria de vida de los jugadores y las posibles “tecnobiografías típicas de un colectivo social” (Carter Ching y Vigdor, 2005). Asimismo, un análisis sobre estas prácticas podría ayudar a los actores a dar a conocer sus experiencias y puntos de vista. Por último, el conocimiento de los perfiles y aspiraciones de los usuarios podría contribuir al desarrollo de una actividad en expansión en el mundo y creciente en nuestro país.

Bibliografía

ADAMUS, T. (2012) “Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field”, en Fromme J. y Unger, A. (Eds.): *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Berlin: Springer.

CABELLO, R. (2008b) *Argentina Digital*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Biblioteca Nacional.

CAILLOIS, R. (1994) *El Juego y los Hombres. La máscara y el Vértigo*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

CARTER CHING, C. y VIGDOR, L. (2005) “Technobiographies: Perspectives from Education and the Arts” en First International Congress of Qualitative Inquiry.

DUEK, C. (2014) *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*, Buenos Aires: Capital Intelectual.

FISHER, S. D. (2014) “The Rise of eSports. League of Legends Article Series”. Disponible en:

<http://www.foster.com/documents/foster-pepper-white-paper/riseofesportswhitepaper-fosterpepper.aspx> (Último acceso: 20/09/2016)

GOLDBERG, H. (2011) *All your base are belong to us. How fifty years of videogames conquered pop culture*, New York: Three rivers press.

JIN, D. Y. (2010) *Korea's Online Gaming Empire*, Cambridge, MA: The MIT Press.

HINE, C. (2004) *Etnografía Virtual*, Barcelona: UOC.

LEVIS, D. (2003) “Videojuegos en red: espacios simbólicos de juego y encuentro” en Aparici, R. (coord.), *Comunicación educativa en la sociedad de la información*, Madrid: Universidad Nacional de Educación a distancia.

MARTONCIK, M. (2015) “e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?” en [Computers in Human Behavior](#), Volume 48, Julio 2015.

SEO, Y. (2015) “Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports” en *Journal of Business Research*, Vol.69, N°1.

STEBBINS, R. A. (1992) *Amateurs, professionals and Serious Leisure*, Quebec; McGill's-QueenUniversity Press

TAYLOR, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA: The MIT Press.

TAYLOR, T.L. (2012) *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MA: The MIT Press.

TURKLE, S. (2011) *Alone together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Boston: MIT Press.

WAGNER, M. (2006) "On the scientific relevance of eSport". En *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press.

WITKOWSKI, E. (2009) *Probing the Sportiness of eSports*. *eSports Yearbook 2009*. Editado por Julia Christophers y Tobias Scholz. Norderstedt; Books on Demand GmbH.