

ESPORT I BENESTAR

Focus sectorial



Esports electrònics (*e-sports*)

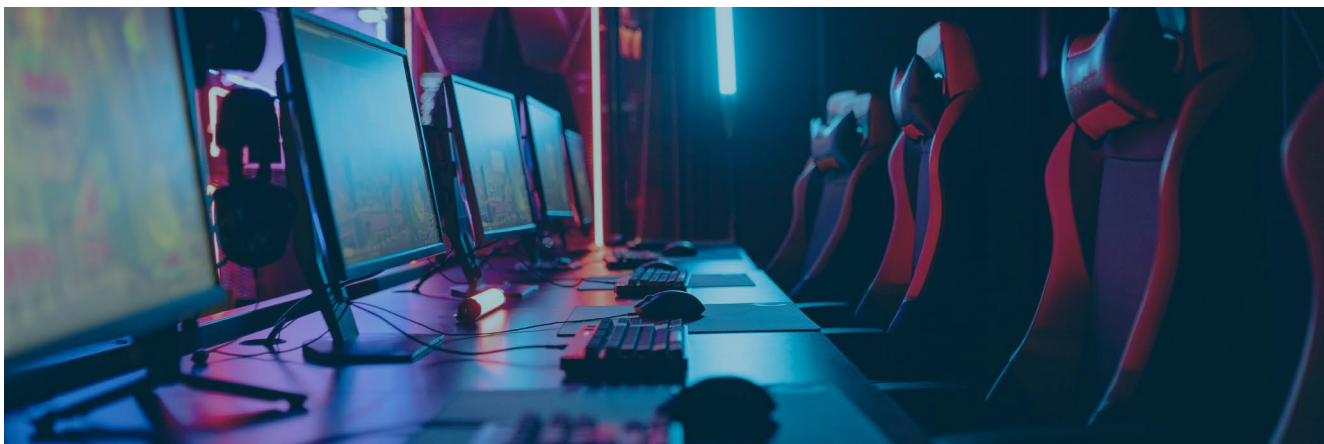
2022



Ajuntament de
Barcelona

 **Barcelona
Activa**

Sumari



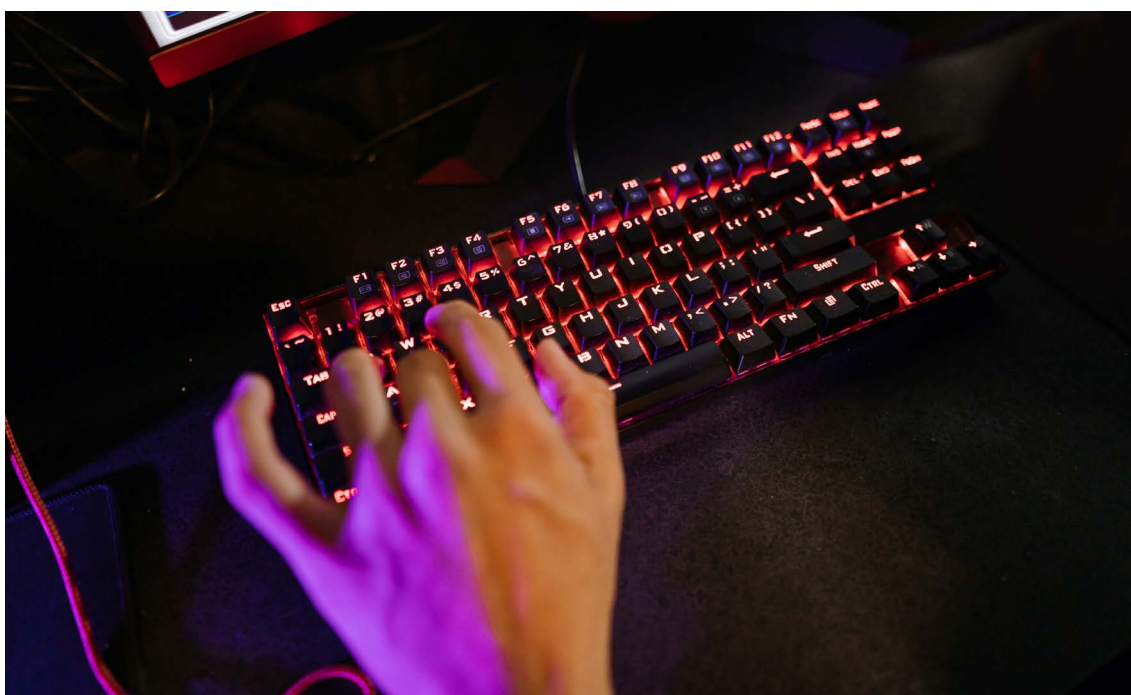
<i>E-SPORTS: UNA NOVA MODALITAT ESPORTIVA?</i>	3
REPTES DELS <i>E-SPORTS</i>	7
L'IMPACTE DELS E-SPORTS EN ELS PERFILS PROFESSIONALS	8
<i>E-SPORTS</i> , ENFOCATS	11
FONTS CONSULTADES	12
WEBGRAFIA	12

E-sports: una nova modalitat esportiva?

Dins el sector de l'Esport i el Benestar, al llarg de les darreres dècades, els *e-sports* han passat a ser una realitat de la mà de la indústria dels videojocs. Així, si bé en la conceptualització, la programació i els arranjaments de base digital els videojocs són un producte propi de l'àmbit audiovisual i del sector de la indústria creativa, **la popularització dels videojocs ha generat un impacte en el sector econòmic de l'esport** a través de la competició, l'organització de lligues, la creació d'empreses esportives, l'aparició de nous perfils professionals i la consolidació d'un autèntic subsector d'activitat econòmica, que s'anomena *e-sports*.

Tal com ho defineix la [International Esports Federation](#), els *e-sports* són un esport competitiu en el qual jugadores i jugadors (*gamers*) fan servir les seves habilitats físiques i mentals per competir en diferents jocs en un medi electrònic i virtual. Els *e-sports* són una activitat que està **en procés de ser oficialment reconeguda com a esport** i en la qual dues o més persones jugadores interactuen i competeixen, de manera professional o *amateur*, en un joc virtual reglat. Aquestes característiques són típiques de qualsevol altra competició esportiva, on hi ha persones que juguen, professionals que en tenen cura i les entrenen, normatives a seguir, àrbitres que vetllen pel seu compliment i públic que assisteix presencialment a l'esdeveniment esportiu, en unes quantitats que sovint superen els esports presencials de caire tradicional com el futbol o l'handbol.

La pràctica dels *e-sports* tant pot tenir lloc en competicions vinculades a jocs de caire esportiu (Gran Turismo Sport, FIFA...) o ambientats en mons fantàstics en els quals cal superar reptes i aventures (League of Legends, Counter-Strike, Clash Royale...).



El concepte d' *e-sport* va popularitzar-se l'any 2000 a Corea del Sud, malgrat que els orígens dels *e-sports* poden situar-se a finals del segle XX, quan el 1972 va tenir lloc el primer esdeveniment entre l'estudiantat de la Universitat de Santford (Estats Units d'Amèrica) entorn del joc *Arcade Spacewar!*; uns anys després, el 1980, l'empresa Atari va organitzar el torneig *Space Invaders Championship*, que va atraure gairebé 10.000 participants i va convertir-se en el primer esdeveniment massiu en *e-sports*.

Figura 1. Característiques dels e-sports



Permet l'enfrontament entre dos o més jugadors/ores



Disposa d'un mode en línia per a competir



Existeixen lligues amb equips i jugadors/ores professionalitzats/ades



Ha assolit una elevada popularitat, la qual cosa desencadena xifres de participació massives i una demanda informativa per part de l'afició



Compta amb l'acceptació per part de la comunitat gamer, formada per jugadors/ores i aficionats/ades dels videojocs

E-SPORTS MÉS POPULARS

LEAGUE OF LEGENDS

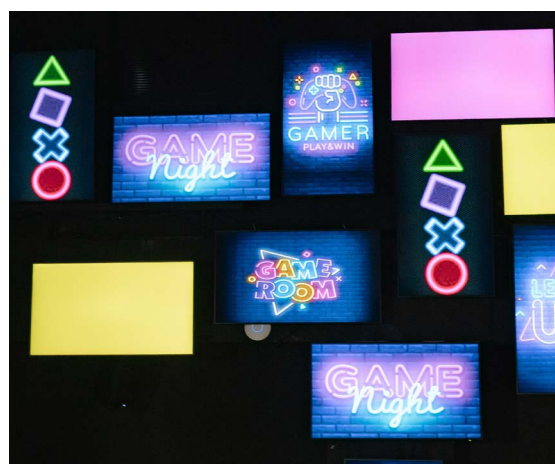
COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

FORTNITE

DOTA 2

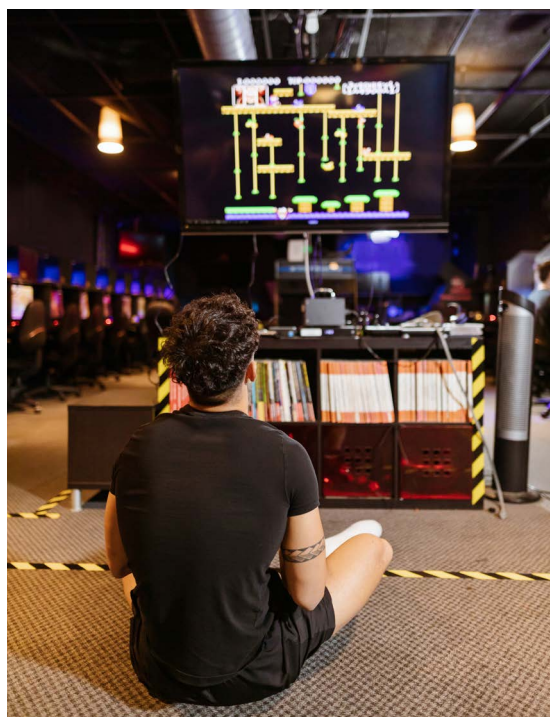
Font: Elaboració pròpia a partir d'e-sports (Diputació de Barcelona) i Guia per entendre què són els e-sports (Observatori de tendències)

El desenvolupament d'internet a finals dels vuitanta i començaments dels noranta -quan la **connexió a internet** va suposar una gran evolució per als jocs digitals per la possibilitat de competir en línia-, va fomentar l'organització de tornejos, lligues i competicions mundials, cada cop amb més audiència. Aquesta evolució va desencadenar el sorgiment i l'articulació d'un subsector econòmic nou en què jugadors i jugadores ja no participaven pel seu compte i amb finalitats lúdiques, sinó que sorgirien els **equips de jugadors professionals**, patrocinadores privades, l'organització de lligues territorials, d'esdeveniments i, alhora, les empreses de producció de continguts audiovisuals també entraren en el mercat dels *e-sports*.



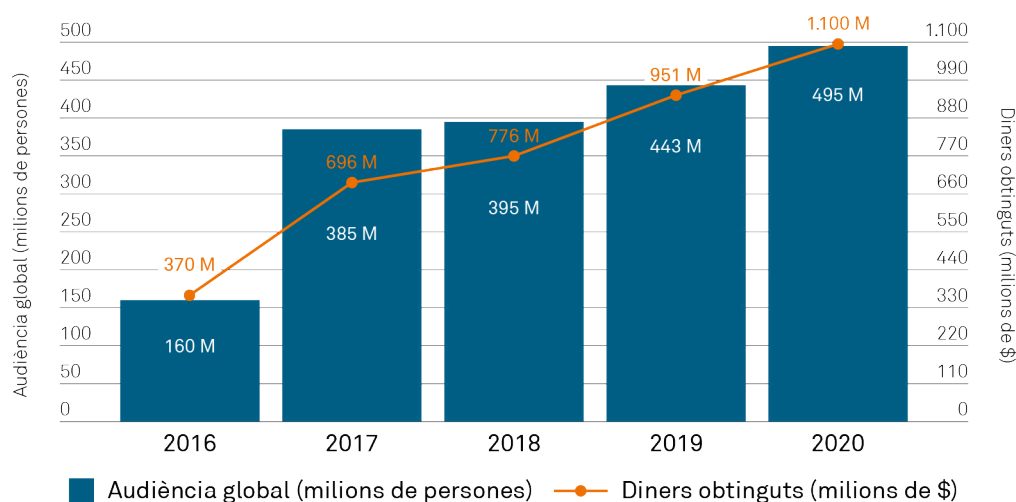
En definitiva, la formació d'una comunitat d'aficionats i aficionades, les empreses desenvolupadores de programari i l'interès dels mitjans de comunicació d'Europa, els Estats Units d'Amèrica i Corea del Sud va desembocar cap a la **professionalització** dels *e-sports* i l'organització, amb més periodicitat, de **competicions i tornejos**. Així, l'any 2008 es va crear la [International Esports Federation](#) amb un objectiu clar: professionalitzar els *e-sports* per assegurar que les persones que juguen i entrenen disposin d'unes **condicions adequades** (entrenaments reglats i periòdics, cura de la salut i prevenció de lesions, suport psicològic i una remuneració ajustada a les exigències de la posició, entre d'altres) per respondre en consonància al nivell i intensitat amb què es desenvolupen les competicions d'*e-sports*.

Peralcas català, des de la **Unió de Federacions Esportives de Catalunya** es promouen els *e-sports* -amb el patrocini d'una empresa privada de telecomunicacions- a través de la [Lliga Catalana d'e-sports](#) i ja es compta amb la implicació de les respectives federacions catalanes de tennis, escacs, automobilisme, beisbol, orientació, ball i bitlles. D'altra banda, per fer evident l'impuls que tenen els *e-sports* a Barcelona, des de 2021 existeix el [Barcelona International Gaming Center](#), una infraestructura específica destinada al foment dels *e-sports* que compta amb un clúster empresarial, un centre d'alt rendiment esportiu i altres equipaments específics. Igualment, a **Espanya el sector mou 1.000 milions d'euros**, amb molts equips i estructures com [la Liga de Videjuegos Profesional](#). Clubs d'esport tradicionals com el FC Barcelona també estan entrant en la indústria dels *e-sports*.



El subsector dels *e-sports*, en expansió, va tenir en el Barcelona Games World (BGW), l'octubre de 2017, l'escenari de la primera jornada de la Superlliga Orange de League of Legends, organitzada per la [LVP](#) en col·laboració amb Fira de Barcelona, que també va organitzar la primera Copa Call of Duty i la Superlliga de Clash Royale. Més de 135.000 persones van passar pel BGW, el saló més gran d'Espanya en e-sports, on altres grans empreses van oferir diverses activitats relacionades amb els *e-sports*. Aquesta fira va tenir una nova edició el 2019, sota el nom de [NiceOne Barcelona – Gaming and Digital Experiences Festival](#).

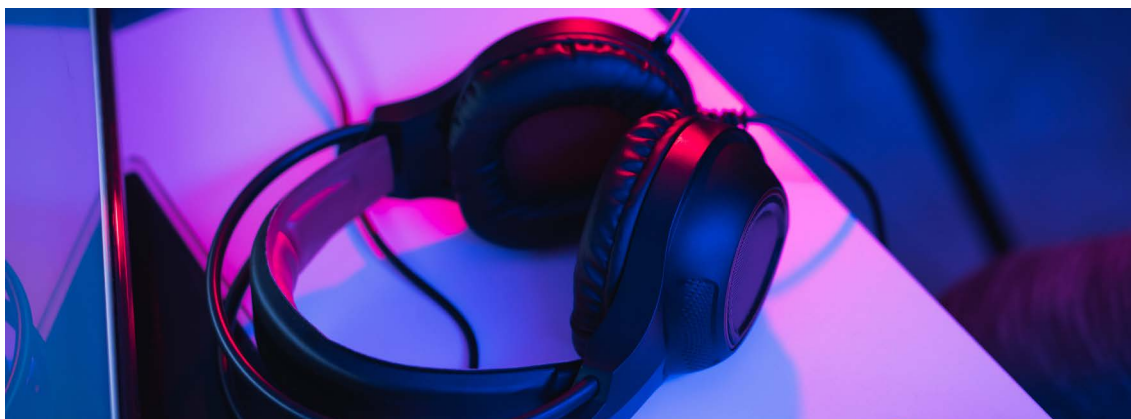
Així doncs, en paral·lel a l'expansió del fenomen dels esports electrònics en el vessant social, també hi ha hagut un creixement -gairebé exponencial- en l'àmbit econòmic, especialment els darrers anys. Quant a la seva audiència, des del 2016 ha augmentat més del 300 %, fins arribar gairebé a **500 milions d'espectadors i espectadores**. Respecte la seva facturació, els e-sports van tancar l'any 2020 amb **1.100 milions de dòlars**, 730 milions més que el 2016.

Figura 2. Evolució de la facturació econòmica i l'audiència mundial dels *e-sports*

Font: Elaboració pròpia a partir de Revista Angle - Universitat de Barcelona

Per una altra banda, la incorporació dels *e-sports* a Catalunya és una realitat i, segons les darreres dades, concentra el 53% de la facturació del sector al conjunt d'Espanya (2021). A més, a Catalunya ja existeixen 145 empreses que es dediquen al món dels *e-sports*, amb un total de **4.000 llocs de treball** i que facturen uns 500 M anuals (2021). Els *e-sports* també reben el suport del Departament de Polítiques Digitals i Administració Pública de la Generalitat de Catalunya, que vol posicionar-se estratègicament en aquest nou nínxol donant suport a la ja esmentada Lliga Catalana d'*e-sports* a través de les federacions.

Actualment, gràcies a plataformes digitals conegudes com a **noves plataformes over-the-top (OTT)** -que retransmeten continguts en directe i a través d'Internet-, l'audiència pot viure les partides gairebé en primera persona i disposar de serveis que fan l'experiència més completa. A tall d'exemple, permeten l'accés a les pantalles individuals de cada persona jugadora, comparteixen entrevistes amb elles o ofereixen *podcasts* després de les partides, assemblant-se cada cop més a les competicions de molts esports professionals tradicionals. Un exemple d'aquest nínxol de mercat és la plataforma **Twitch**, especialitzada en emissions en *streaming* de competicions d'*e-sports*, que és capaç de mobilitzar una audiència de milions de persones.



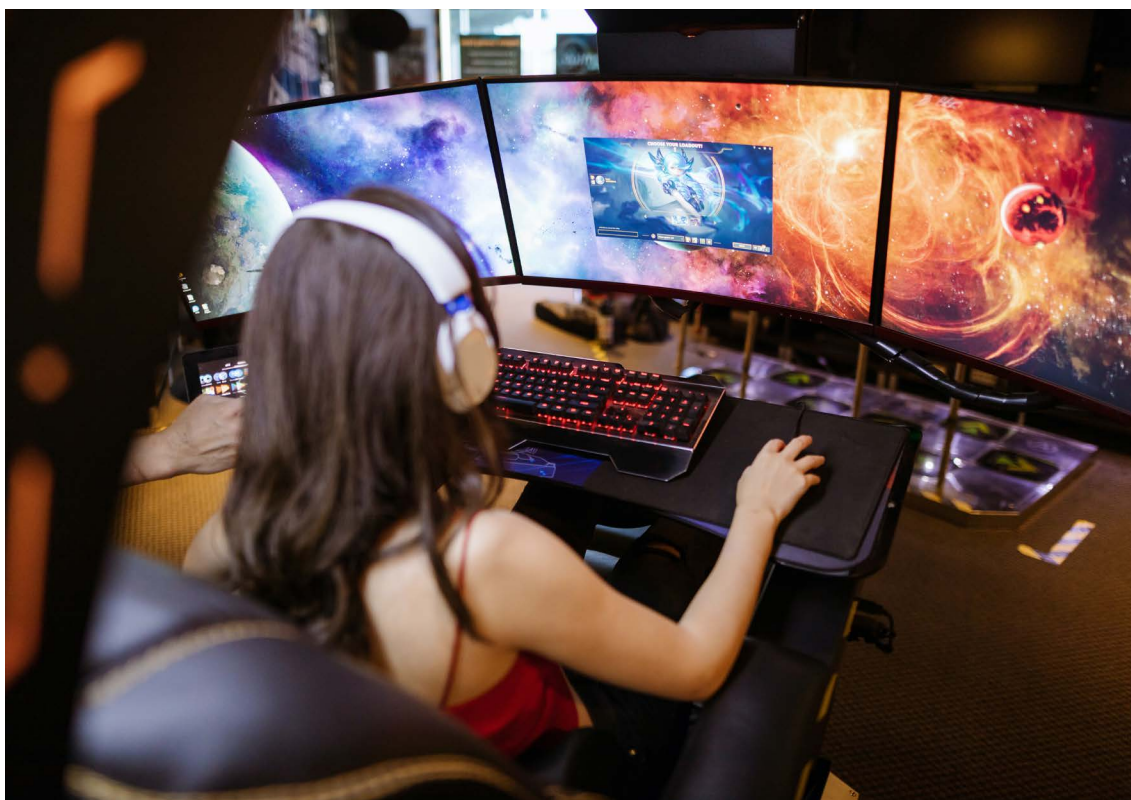
Reptes dels *e-sports*

La major presència social dels *e-sports* ha generat una doble polèmica sobre si la seva **pràctica professional és o no saludable** i entorn de la seva mateixa consideració com a esport, en termes de reconeixement oficial.

Existeix un gran consens entre els i les professionals de la salut i de l'educació sobre el fet que una dedicació excessiva als jocs digitals -especialment per part de la població jove- pot tenir efectes nocius per a la persona, sobretot en termes d'aïllament i d'incapacitació per a la interacció social. En aquest sentit, els ***e-sports* poden ser una font d'esbarjo, entreteniment i aprenentatge**, així com un instrument inclusiu, per exemple, per a persones amb diversitat funcional, i també de promoció de les relacions socials, l'activitat física i la salut.

En l'actualitat, per tal d'afavorir l'equilibri entre el món real i virtual de jugadors i jugadores i del públic seguidor, els agents implicats **treballen en la definició d'un codi de bones pràctiques** que reculli consells i recomanacions que serveixin de guia pel que fa a les condicions físiques i mentals que haurien d'acomplir aquestes persones.

Finalment, amb relació al reconeixement oficial dels *e-sports*, dotze anys després de la fundació de la ja esmentada International Esports Federation, el Comitè Olímpic Internacional va decidir **acceptar els *e-sports* a les Olimpíades de Tòquio 2021 com a esport d'exhibició**, entre altres raons perquè podrien ajudar els Jocs Olímpics a recuperar l'audiència jove. Després d'aquest triomf, el sector no descarta la possibilitat de participar com a esport oficial als jocs de París 2024, tot i que el camí per assolir el seu ple reconeixement es preveu llarg.



L'impacte dels e-sports en els perfils professionals

El creixement exponencial dels *e-sports* els darrers anys ha provocat el sorgiment d'un **nou mercat** que comença a demandar tant perfils professionals nous com altres perfils professionals ja existents que hi troben una oportunitat per oferir nous serveis específics. Per tant, en alguns casos, es tracta de perfils professionals de nova creació, que guarden una estreta relació amb la pràctica dels *e-sports*, mentre que d'altres són figures professionals ja consolidades, però que requereixen un ajust competencial a les noves característiques que envolten el mercat de treball dels *e-sports*.

Figura 3. Impacte dels e-sports en l'ocupació



Font: Elaboració pròpia

A continuació, es presenten alguns dels perfils professionals més demandats arran de la consolidació dels *e-sports*:



Jugador/a professional: persona protagonista dels *e-sports*. Acostuma a ser una/a jugador/a *amateur* que es professionalitza quan, a causa de la seva vàlua en el món de les competicions en *e-sports*, aconsegueix el patrocini d'un actor privat i s'integra en un equip de *gamers* o bé, de manera individual, participa en esdeveniments també sota patrocini. Les seves habilitats i competències professionals són les pròpies de qualsevol esportista, llevat de la força física: resistència física, constància, capacitat d'anàlisi i concentració, resiliència i treball en equip.



Caster (o comentarista): és la veu que comenta les competicions i s'encarrega de transmetre l'emoció de la partida a l'audiència, analitzar la seva mecànica, decurs i resultats. Aquest perfil requereix un coneixement del joc d'*e-sports* en qüestió. Les persones que exerceixen com a *caster* també són competents en la gestió de les xarxes socials, saben com interactuar amb el públic per generar comunitat i generen continguts.



Entrenador/a esportiu/iva: a partir d'un coneixement aprofundit dels *e-sports*, és la persona responsable de dissenyar i implementar una estratègia de joc mitjançant la recopilació i el tractament de les dades que genera el desenvolupament de les competicions. També prepara els programes d'entrenament físic i psicològic per assegurar l'estabilitat emocional i psicològica dels/de les e-esportistes de l'equip.



Analista d'*e-sports*: treballa amb dades detallades del joc per analitzar què ha anat bé o malament en una partida concreta. També fa previsions per a diferents escenaris de decisió, la qual cosa es pot fer servir per produir comentaris i ressenyes de jocs o pot ser utilitzat per empreses de jocs i equips esportius professionals per millorar el seu joc o entrenar els seus equips per a millorar el rendiment. Si treballa per a una empresa desenvolupadora de videojocs, fa servir tècniques d'anàlisi de dades per entendre com els i les jugadors/es utilitzen el joc i, així contribuir a informar sobre el desenvolupament de productes.



Altres ocupacions ja consolidades en altres àmbits professionals com [Nutricionistes](#), [Psicòlegs](#) o [Fisioterapeutes](#) tenen en els *e-sports* una funció de suport a l'estat físic i mental de l'e-esportista, però adaptada a les característiques d'aquest tipus particular de jocs i competicions, amb l'objectiu d'assegurar tant el seu rendiment esportiu com la seva salut i benestar (definir i controlar l'alimentació, pla d'entrenament físic, benestar emocional, entre altres).

Algunes de les funcions per les quals aquests perfils professionals de la salut haurien de vetllar són les següents:

- **L'ergonomia** del seient de la persona que practica *e-sports*.
- La **cura de la vista** de la persona que practica *e-sports*, en el sentit d'evitar el cansament ocular i el desgast excessiu de la visió per sobreexposició a les pantalles.
- **Tonificació i flexibilitat muscular** general del cos de la persona que practica els *e-sports*, amb l'objectiu de reduir els riscos físics derivats del sedentarisme i mantenir els reflexos.
- Vetllar pel manteniment d'**hàbits de vida saludables** pel que fa a l'alimentació, el descans nocturn i evitar la dependència de substàncies estimulants com, per exemple, el cafè.



Finalment, l'ocupació indirecta generada en els àmbits de **l'organització d'esdeveniments** i la **interacció amb el públic** es materialitza en els perfils professionals que concorren en qualsevol esdeveniment multitudinari de l'àmbit esportiu per assegurar el seu impacte en xarxes socials, l'èxit tècnic en la retransmissió de l'esdeveniment i en avaluar lles possibilitats comercials i de generació de nous contractes.

En definitiva, es valora que l'impacte en l'ocupació dels perfils professionals vinculats als *e-sports* anirà a l'alça en noves oportunitats professionals, tant per a nous perfils que requereixen d'una formació específica i reglada -que inevitablement començarà a oferir-se al mercat- com per a altres perfils tradicionals provinents d'altres sectors econòmics que puguin reciclar-se i incorporar-se al món dels *e-sports*.

E-sports, enfocats

En l'actualitat, els *e-sports* són un mercat a l'alça, tant en termes de generació d'activitat econòmica com en termes de generació d'ocupació. La seva novetat rau en el fet de fer coincidir els productes digitals que es van començar a desenvolupar a la dècada de 1980 amb la professionalització d'una pràctica esportiva que genera una forta atenció mediàtica. Aquesta coincidència genera un mercat en expansió del que encara no se'n coneix el sostre.

Culturalment, els *e-sports* formen part de l'anomenada "*cultura milenial*" i ateny, molt especialment, les persones nascudes al voltant de l'any 2000, pel que s'identifica amb perfils professionals vinculats a persones joves, totes elles **nadiues digitals**. El mercat dels *e-sports* segueix les pautes del món dels grans espectacles esportius (bàsquet, futbol, moviment olímpic...) i, per aquesta raó, sembla clar que la seva evolució seguirà les següents pautes de futur:

- Consolidació dels perfils professionals explicitats anteriorment.
- Captació de **nous segments de públic** (audiència), el que redundarà en noves expansions del mercat dels *e-sports*.
- **Professionalització** del mercat dels *e-sports*, que assolirà unes pautes similars a les que ja conformen els mercats d'altres esports com el futbol o l'handbol: jugadores i jugadors professionals que comptaran amb persones gestores que s'ocuparan dels fitxatges i les negociacions econòmiques, la gestió dels drets d'imatge, la incorporació de nous perfils professionals provinents de la tecnologia, l'enginyeria, la comunicació i el dret per donar suport als jugadors i jugadores professionals i als equips on s'enquadren, entre altres.
- **Interès dels grans mitjans de comunicació** per a fer retransmissions d'*e-sports* en directe a través de mitjans com la televisió, talment com passa amb altres esports, més encara amb el desplegament i consolidació de lligues professionals. En aquest sentit, la incorporació dels *e-sports* com a disciplina olímpica i els passos que ja s'han fet redundarà en aquesta tendència



En definitiva, el sector dels *e-sports* està en **plena fase de definició i creixement**, però com a mercat emergent seguirà unes pautes de desenvolupament i creació d'ocupació molt similars a la d'altres esports, en els que les persones jugadores estan professionalitzades, però només són una peça més de l'engranatge del mercat i dels perfils professionals que ja s'estan creant.

Fonts consultades

- Asociación Española de Videojuegos (2020). [Los Esports en España: Situación Actual y Posición De La Industria.](#)
- Barcelona School of Management (2020). [L'ecosistema dels e-sports: el futur de l'esport "en joc".](#)
- Biblioteca Virtual, DiBa (2020). [eSports.](#)
- Insider Intelligence (2021). [Esports Ecosystem 2021: The key industry companies and trends growing the esports market.](#)
- KemperLesnik (2020). [Five Esports Industry Trends to Watch in 2021.](#)
- Lliga catalana d'e-sports (2021). [Consells saludables per jugadors d'e-sports.](#)
- BMJ Open Sport & Exercise Medicine (2018). [Managing the health of the eSport athlete: an integrated Health management model.](#)
- Observatori de tendències (2019). [Guia per entendre què són els eSports.](#)
- Revista ANGLE (2021). [De videojocs a esports olímpics.](#)
- Universitat Oberta de Catalunya (2019). [Els ingressos dels e-sports augmenten més d'un 500% des del 2012.](#)
- El Nacional (2021). [Què són i com funcionen els e-sports?](#)
- Regió 7 (2019) [Són els e-sports un esport?](#)
- Betevé (2019). [Què són els e-sports?](#)
- El Periòdic (2021). [Els eSports no són només un jugador i un club, sinó tot un ecosistema.](#)
- Sort. [Esports Analyst.](#)
- Junior Report (2020). [Els e-sport: quan els videojocs es converteixen en esport professional.](#)

Webgrafia

- Catalunya Press (2021). [El Govern destina 50.000 euros a la nova Lliga eSports catalana.](#)
- IEBS Digital School (2021). [Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes.](#)
- International Esports Federation (2021). [Home.](#)
- The Drum (2021). eSports: [a close look at industry growth and future trends.](#)
- [Lliga Catalana e-sports.](#)
- Sevenmila.
- Institut Barcelona Esports [Els e-sports es poden considerar esports?](#)

Crèdits d'imatge

- YAN KRUKOV Imatge de portada.
- YAN KRUKOV Imatge de Sumari.
- YAN KRUKOV Pàg 3.
- ALENA DARMEL E-esportis pàg 4.
- YAN KRUKOV Llums de neó. Pàg 4.
- RODNAE PRODUCTIONS Pàg 5.
- FAUSTO SANDOVAL Pàg 6.
- RODNAE PRODUCTIONS Pàg 7.
- SEAN DO Pàg 9.
- FAUSTO SANDOVAL Pàg 10.

Aquest informe ha estat realitzat per **Utrans**.