

POT - EEF01

## **Presencia de los e-sports en el ámbito del deporte competitivo.**

Panza, Gianluca

### **Escuela Universitaria de Educación Física**

Los e-sports, otra forma de llamar a los videojuegos competitivos, vienen creciendo de manera exponencial, hasta el punto de que se plantea incluirlos en los Juegos Olímpicos de París de 2024, por ende, es necesario saber si podemos considerarlos o no deportes.

En el trabajo pretendo fundamentar la presencia de los videojuegos competitivos en el marco del deporte competitivo mundial en el año 2019. Para ello, se comparan 4 aspectos que definen a un deporte competitivo: presencia de actividad física, carácter competitivo, institucionalización y reglamentación, y el grado de popularidad.

Se toman como referencia los cinco juegos más populares en sus categorías, para contrastar los cuatro aspectos recién mencionados con los deportes competitivos. Estos juegos, con su respectiva clasificación son: League of Legends (MOBA), Counter Strike GO (FPS), Clash Royale (CCG), Fornite (BR) y FIFA (deportes).

A su vez, en el marco mundial se tuvo en cuenta las estadísticas pertenecientes a las regiones de Latinoamérica, Europa, Asia y Estados Unidos.

Este trabajo está basado en fuentes secundarias, provenientes de otras investigaciones, por lo que se limita a reclutar dicha información y establecer los análisis y conclusiones.

**Esports - videojuegos - deporte**