

## UN ANÁLISIS DE LOS VÍNCULOS ENTRE DEPORTES ELECTRÓNICOS Y JUEGOS OLÍMPICOS A LA LUZ DEL FORO OLIMPISMO EN ACCIÓN

*Julián Ignacio Kopp*

Licenciado en Ciencias Antropológicas  
CONICET / IIGG-UBA  
[juliankopp@gmail.com](mailto:juliankopp@gmail.com)

**Cita:** Kopp, Julián I. **Un análisis de los vínculos entre deportes electrónicos y juegos olímpicos a la luz del foro olimpismo en acción** en Revista *Lúdicamente*, Vol. 8, N°16, Año 2019. Mayo- Octubre 2019, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 01 de Mayo de 2019 y aceptado para su publicación el 01 Junio de 2019.

**RESUMEN:** La práctica competitiva de videojuegos denominada como Deportes Electrónicos ha aumentado enormemente su popularidad en los últimos años, constituyéndose como una industria que involucra a millones de jugadores y espectadores. A pesar de su masividad a nivel mundial y las importantes cifras que la reflejan, su estatuto de deporte continúa en discusión, por lo que el reconocimiento por parte del Comité Olímpico Internacional y su inclusión en los Juegos Olímpicos es una de las formas de legitimación más anheladas desde la esfera de los deportes electrónicos. Este trabajo busca indagar sobre los vínculos y tensiones entre los Deportes Electrónicos y los Juegos Olímpicos, retomando las discusiones propuestas en el Foro Olimpismo en Acción realizado en Buenos Aires en octubre de 2018.

**Palabras clave:** videojuegos, deportes electrónicos, olimpismo, legitimidad

**ABSTRACT:** Competitive gaming popularity has growth enormously in the last years, becoming an industry named Electronic Sports that gathers millions of player and spectators. Despite their worldwide scale and the important numbers that reflect this, its status as a sport continues to be discussed, therefore recognition by the International Olympic Committee and inclusion in the Olympic Games is one of ways in which legitimation is sought by the e-sports community. This article seeks to explore the links and tensions between e-sports and the Olympic Games by taking up the debates held at the Olympism in Action Forum in Buenos Aires in October 2018.  
Keywords: videogames, e-sports, Olympics, legitimacy

**Key words:** videogames, e-sports, Olympics, legitimacy

## Introducción

Dentro de las múltiples transformaciones que introdujeron la expansión de Internet y las nuevas tecnologías en los últimos veinte años se encuentra el fuerte crecimiento de la industria de los videojuegos, no sólo a través de la venta de millones de juegos, consolas y productos relacionados sino también a partir del desarrollo de su práctica competitiva. Los deportes electrónicos o *e-sports* son la forma en la que se denomina habitualmente la competición en videojuegos que constituye actualmente un fenómeno de masas a nivel mundial y una industria millonaria y complementaria al diseño y publicación de videojuegos (Taylor, 2012).

Si bien existen competencias de videojuegos desde los años 80, a partir de los primeros años del nuevo milenio fue consolidándose su expansión y crecimiento. Especialmente en Corea del Sur, donde los deportes electrónicos tuvieron su surgimiento y posterior exponencial crecimiento (Jin, 2010).

La participación de gran porcentaje de la población surcoreana en el pasatiempo de jugar videojuegos en los PC-Bangs (similares a los cibercafés de nuestro país) llevó a que se organizaran competencias de alto nivel y posteriormente se transmitieran a través de canales de televisión. Su popularidad en unos pocos años llevó eventualmente a la profesionalización de los jugadores, el involucramiento de empresas patrocinadoras, la regulación de las competencias, y en el año 2000, a la creación de la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos (KeSPA) bajo la aprobación del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo coreano.

Fue en dicho país donde los deportes electrónicos tomaron la forma que encuentran actualmente en diferentes partes del mundo: un ecosistema de competencias de diversos videojuegos formalizadas generalmente en torneos o ligas, en las que jugadores profesionales se enfrentan representando a equipos en búsqueda de premios monetarios o posiciones en rankings locales o globales. Dichas competencias -organizadas mayoritariamente por empresas u organizaciones privadas- pueden darse en lugares a los que el público asiste a presenciar los partidos o mediante la transmisión por internet a través de plataformas de *streaming*<sup>1</sup> como Twitch, Facebook Live o YouTube.

La conjunción de los elementos de competencia, profesionalización, espectacularización y monetarización que se desprenden del párrafo anterior ha llevado a que se ubiquen en una esfera similar a otros deportes tradicionales<sup>2</sup>. Sin embargo, son su masiva y ascendente popularidad como forma de entretenimiento (Taylor, 2018), a la par de las exorbitantes cifras de visualización, lo que ha llevado a que exista en la actualidad un intenso debate respecto de su inclusión en los Juegos Olímpicos, siendo una de las instancias de este debate los grupos de trabajo planteados en el foro Olimpismo en Acción, realizado en el marco de los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018.

Para trazar una reflexión sobre dicho debate este trabajo se estructura en dos partes: en primer lugar, atenderemos a los principales factores que llevaron a la pregunta sobre la

---

<sup>1</sup> Transmisión en vivo de la imagen del juego y de quien juega mediante internet.

<sup>2</sup> Utilizaremos la expresión de deportes tradicionales para referirnos a lo que hegemonícamente es aceptado y reconocido como deporte, y no únicamente a aquellos que corresponden a tradiciones locales o nacionales.

inclusión de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos; en segundo lugar, analizaremos los vínculos que existen entre los videojuegos y el Movimiento Olímpico, centrándonos en los debates que se mantuvieron en el foro que tuvo lugar en octubre de 2018.

### ¿Videojuegos en los Juegos Olímpicos? ¿Por qué?

En los últimos años se ha profundizado y formalizado la discusión respecto de la inclusión en los juegos olímpicos de los deportes electrónicos. Esta pregunta resultaba impensable hace quince o veinte años, por lo que este apartado busca analizar algunas de las causas que llevaron a que la competición profesional de videojuegos sea considerada como parte de los juegos olímpicos (JJOO).

En primer lugar, durante la mayor parte de la historia de los e-sports, el reconocimiento e inclusión de los deportes electrónicos como parte de los JJOO era planteado únicamente desde el ámbito de los videojuegos, sin participación o comentario desde el Comité Olímpico Internacional (en adelante, COI). Se indicaba como aspiración a pertenecer al selecto círculo de deportes que son olímpicos, como una forma de aprobación respecto no sólo de su -discutido- estatuto de deporte sino de su difusión a nivel mundial.

Así la IeSF (International e-Sports Federation), la organización internacional que nuclea a las asociaciones de deportes electrónicos de cada país - similar a la FIFA en fútbol-, ha planteado en varias ocasiones que su meta más grande es la aceptación de los e-sports por parte del COI, presentando en el 2016 un pedido de reconocimiento formal ante el COI.

Es a partir del 2017 -en función de este pedido formal y de las razones que desarrollaremos a continuación- que el COI empieza a hacer explícita su opinión respecto de este reconocimiento y a oficializar y formalizar el debate en foros y convenciones como el *E-sports Forum*, realizado en Suiza en julio del 2018, en el que participaron tanto jugadores profesionales de e-sports, CEOs de empresas desarrolladoras de videojuegos como el presidente del COI, Thomas Bach; y las mesas de trabajo del foro Olimpismo en Acción<sup>3</sup>.

Identificamos tres razones para que este debate haya prosperado, las cuales pueden definirse como: *aggiornamento*, ganancia y legitimidad.

Por *aggiornamento*, nos referimos a la búsqueda que el Movimiento olímpico ha puesto en marcha en los últimos años para integrar a las audiencias más jóvenes a partir de incluir nuevas disciplinas como el skateboarding o el BMX. Así una institución que representa más de cien años de tradición deportiva busca, a través de organismos asociados como la Asociación Global de Federaciones Internacionales de Deportes (Global Association of International Sports Federations, en adelante GAISF) y SportAccord, incorporar progresivamente nuevos deportes dentro del Movimiento Olímpico y eventualmente de los Juegos. La discusión respecto de los deportes electrónicos entra dentro de este marco de innovación del comité olímpico pero ha tenido una fuerte relevancia, principalmente por los números de espectadores que los e-sports manejan y la insistencia de empresas vinculadas al negocio de los e-sports.

---

<sup>3</sup> Vale resaltar que hemos tenido la oportunidad de asistir personalmente a dicho foro.

Algo que resulta innegable es el hecho que los deportes electrónicos constituyen en la actualidad una industria de consumo masivo, y una muy lucrativa. El Comité al comenzar los encuentros del E-sports Forum y los paneles del foro Olimpismo en Acción presenta cifras que dan cuenta de ello, como por ejemplo que existen 165 millones de entusiastas<sup>4</sup> en 2018 (un 15.2% más respecto del año 2017) y que en 2018 se estima a la audiencia de global de deportes electrónicos en un total de 380 millones de personas. Estos datos resultan de suma importancia ya que la consultora especializada en deportes electrónicos Newzoo revela que mundialmente se consumen cada vez más deportes electrónicos y streamers y menos deportes tradicionales (Newzoo, 2018<sup>5</sup>).

Asimismo, la misma consultora estima que a nivel mundial los e-sports generarán su primer billón de dólares de ganancias, con un crecimiento de un 26% respecto del 2018 (Newzoo, 2019)<sup>6</sup>. Aunque las ganancias globales en los e-sports son menores que en los deportes tradicionales en su conjunto, la importancia y atractivo de los primeros radica en su tendencia de rápido crecimiento y en la cantidad de espectadores.

Estos datos resultan de gran valor para el COI que busca reforzar su audiencia y la asistencia a los eventos, especialmente entre los más jóvenes, a la vez que sirven al ecosistema de los deportes electrónicos para legitimar la actividad, lo cual nos lleva al tercer motivo.

Los deportes electrónicos parecen procurar una constante legitimación ya sea mediante discursos, datos, figuras o entidades que respalden que su esfera de actividad es seria, importante y meritoria de (dependiendo si se está apelando a la academia, gobiernos o asociaciones deportivas) debates, legislación y reconocimiento. Parte de este hecho puede explicarse por provenir de actividades donde hay prejuicios altamente instalados<sup>7</sup>, los juegos y la tecnología: los primeros como un fenómeno de poca seriedad o que corresponde dentro de momentos delimitados dentro de la vida de las personas; y la segunda como aquella que introduce una oposición entre lo virtual y lo real, en la cual lo virtual trae aparejada cierta dosis de falsedad o peligro. Ya sea por tener en su base estas nociones, o bien por tratarse de una novedad que sacude ciertas estructuras, los deportes electrónicos se encuentran en la búsqueda de formas de legitimación. Apelar al reconocimiento de la entidad de mayor relevancia internacional en lo que respecta al deporte -el COI- es una ellas, pero no la única, mencionaremos aquí otras de ellas.

### Cifras y Números

Independientemente del contexto en el cual se esté tratando el tema, los deportes electrónicos y las abultadas cifras que los respaldan van de la mano, sea en textos académicos, coberturas periodísticas o proyectos de regulación. Cifras como las que mencionamos anteriormente resultan impresionantes. Lamentablemente, a veces los números de audiencia y recaudación parecen ser el principal factor que justifica su

---

<sup>4</sup> Categoría habitual en estudios de mercado como los producidos por la agencia Newzoo, es definida como "Personas que miran deportes electrónicos profesionales más de una vez al mes".

<sup>5</sup> Disponible en: <https://www.technologyreview.com/s/602664/are-e-sports-eating-up-traditional-sports-viewership/>

<sup>6</sup> Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>

<sup>7</sup> Aspecto que será analizado en un trabajo futuro.

discusión. Esto resulta identificado por Jacob Lyon en una de las mesas del Foro Olimpismo en Acción:

Está también la cuestión de la legitimidad, legitimar lo que estamos haciendo en e-sports y volverlo auténtico y real para un mundo más amplio, el *mainstream*, como un deporte, como una competición. Pero creo que también plantea un desafío interesante, una paradoja tal vez, porque siento que los deportes electrónicos casi que han creado su propia validación y, a través del simple éxito económico, se han consolidado. (Jacob “Jake” Lyon, Jugador profesional de Overwatch, Foro Olimpismo en Acción, octubre de 2018)<sup>8</sup>

Vale resaltar que no es nuestra intención ir en contra de los datos que mencionamos, las cifras son importantes y dan cuenta del gigantesco crecimiento de la industria, sin embargo, debemos considerarlos como un dato y no como el único sustento para el análisis o justificación de su relevancia. De lo contrario se corre el riesgo de perder de vista el trabajo, emociones y sentidos dados por los diferentes actores involucrados en los deportes electrónicos. A la vez esta legitimación por el éxito económico, deja posicionados a los deportes electrónicos como un fenómeno de masas más -que algunos interpretan despectivamente como “moda”- sin propiciar un análisis de sus particularidades como industria y espectáculo, y los cambios que éstos están ya introduciendo en la cultura global.

Otro punto a analizar -que excede este trabajo- es la metodología por la cual se obtienen esas cifras y su separación respecto de contextos más pequeños a nivel regional o nacional. Por ejemplo, no existen cifras en nuestro país de la cantidad de jugadores contratados, equipos formales o semi-formalizados, o el dinero recaudado por organizadoras de eventos en nuestro país.

### La presencia en los medios

Otra de las formas por las que se busca legitimar a los deportes electrónicos es la presencia en los medios tradicionales como la prensa impresa o digital o su difusión en canales de televisión de deportes. Esto resulta en cierta medida paradójico porque es indudable que el crecimiento de los deportes electrónicos está directamente asociado a la transmisión por Internet (*streaming*) y que la mayor parte de la acción sucede en contextos y medios digitales (Taylor, 2018). Sin embargo, la creciente presencia de segmentos o programas sobre e-sports es vista generalmente con buenos ojos desde la esfera de los e-sports y es mencionada como un indicador de estar llegando a una audiencia más general y no sólo al “nicho gamer”. Más allá de que existan sitios de noticias y prensa que se dedican a la temática (como The e-Sports Observer o The e-Sports Insider), lo *legitimante* es el hecho de que prensa tradicional como el diario deportivo español Marca, el diario Olé o ESPN posean una sección dedicada a ellos.

---

<sup>8</sup> Todas las citas del foro son traducciones propias del inglés al español.

Justamente con ESPN surge una anécdota que empodera a quienes abogan por el reconocimiento de los deportes electrónicos como un deporte más. John Skipper, CEO de ESPN, indicó en 2014 que los e-sports no son un deporte sino una competición, luego, dos años más tarde el canal añadió una sección de deportes electrónicos dentro de su portal de noticias y progresivamente ha ido incorporando contenidos televisivos. En septiembre de 2018, ya habiendo dejado Skipper el cargo, ESPN eligió al jugador y streamer de Fortnite, Tyler 'Ninja' Blevins, como la tapa de la revista deportiva mensual "ESPN The Magazine". A la vez, ha sido el primer canal norteamericano en transmitir una final de e-sports en horario central (prime-time)<sup>9</sup>, y en marzo de 2019 ESPN anunció la creación del "College Esports Championship", un campeonato de e-sports entre equipos representantes de diversas universidades norteamericanas. Este caso ilustra adecuadamente que más allá de su debatido estatuto de deporte, los e-sports buscan y logran integrarse dentro de estructuras vinculadas a deportes tradicionales.

### Instituciones y legislación

Por último, otra de las formas con las que se busca construir una idea de legitimidad es la apelación a los estados nacionales o a instituciones deportivas internacionales, ya sea a través del reconocimiento mediante leyes que los equiparen a otros deportes, bien a través de regulaciones. Así, hay varios países (como Brasil y Francia) que poseen proyectos de reglamentación de deportes electrónicos aunque no siempre dentro de la estructura ya existente del deporte. En nuestro país un proyecto de ley de reconocimiento de los deportes electrónicos<sup>10</sup> como deporte fue presentado por un bloque de diputados y la AADE (Asociación Argentina de Deportes Electrónicos), siendo debatido en la comisión de deportes el año pasado. Este proyecto fue criticado porque establecía que aquellos videojuegos violentos o que presentaran imágenes de crueldad hacia figuras humanas<sup>11</sup> no serían considerados dentro de la definición de deportes electrónicos, dejando por fuera del estatuto de deporte a un importante sector de los e-sports. A la vez que numerosos sectores de la comunidad reclamaron no haber sido incorporados al debate, queda por ver en los siguientes tratamientos del proyecto si estas objeciones -junto con otras planteadas por equipos y asociaciones de deportes electrónicos- pueden ser saldadas.

A pesar de ser diferentes, la aprobación de leyes de reconocimiento como deporte, integración dentro de estructuras deportivas, o regulaciones aún sin reconocimiento, son todas formas de legitimación -esta vez en sentido estricto- a las que aspiran los deportes electrónicos.

Los tres aspectos que mencionamos aquí, la búsqueda de *aggionamiento* y legitimidad y las potenciales ganancias, corresponden a lo que consideramos como los intereses de las partes, es decir el COI y la industria de los e-sports. Sin embargo, veremos a continuación que el vínculo entre ambos posee una trayectoria anterior al debate.

---

<sup>9</sup> El evento fue la final de la Overwatch League de julio 2018.

<sup>10</sup> Fui invitado a la comisión de deportes en calidad de investigador, en la cual busqué describir algunas de los aspectos principales de los deportes electrónicos a nivel internacional. Resulta interesante destacar que algunos de las objeciones realizadas en la comisión coinciden con aquellas del COI, mientras otras corresponden a los habituales prejuicios sobre los videojuegos en general.

<sup>11</sup> Clasificación que fue posteriormente modificada en la versión tratada en la comisión de deportes

## Vínculos entre el Movimiento Olímpico y los deportes electrónicos

Si bien el foco de este artículo refiere a los deportes electrónicos, es decir la competición en videojuegos que incluye una profesionalización y espectacularización que permiten diferenciarlo de la práctica casual de jugar videojuegos (Taylor, 2012), vale resaltar que existe una larga historia entre el Movimiento Olímpico y los videojuegos.

Así, videojuegos sobre JJOO con licencia del COI existen desde el año 1992 y se han publicado cerca de 20 juegos vinculados a los juegos olímpicos, en sus ediciones de verano e invierno. A partir del 2007 el COI aprobó la licencia oficial para la serie de juegos “Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos”<sup>12</sup> que cuentan ya con 6 juegos publicados y en los que los jugadores pueden competir en las diversas disciplinas utilizando los personajes de ambas franquicias. Este punto, si bien no corresponde a los deportes electrónicos, permite ver que existen formas en las que el COI visibiliza a los videojuegos como un fuerte canal de difusión y promoción, probablemente buscando acercar el Movimiento Olímpico a las nuevas generaciones.

En el año 2008 se formó la IeSF (International e-Sports Federation) expresando su meta de promover a los deportes electrónicos como un deporte, profesionalizarlos y convertirlos oficialmente en un deporte olímpico. Siguiendo esta línea, en 2016 la IESF pidió al COI que lo reconozca como el cuerpo organizador oficial (*organizing body*), y aunque existieron rumores y noticias vinculadas a la incorporación de los deportes electrónicos en los JJOO, fue recién en 2018 donde se trató seriamente esta posibilidad, como da cuenta la siguiente secuencia de eventos:

- En junio 2018 el COI y la Asociación Global de Federaciones Internacionales de Deportes (GAISF) realizaron el *E-sports Forum* en Lausanne, Suiza en el que buscaron “generar una plataforma para compromisos futuros” a partir de su colaboración con comunidades de e-sports y gaming.
- Como mencionamos anteriormente, en octubre se realizó en Buenos Aires el foro Olimpismo en Acción, en el marco de las Olimpiadas de la Juventud, en cuyo foro se discutieron los e-sports (junto a otros deportes “nuevos”) en dos mesas de trabajo.
- En noviembre en el *GAISF IF Forum*<sup>13</sup> las federaciones internacionales se reunieron y nuevamente los deportes electrónicos formaron parte de la discusión, esta vez junto a otras formas de innovaciones tecnológicas como la inteligencia artificial y el reconocimiento facial.
- Paralelamente, también en noviembre, el presidente de la Federación de e-Sports de Estados Unidos (USEF) y exdirector de la SportsAccord (lo que actualmente es la GAISF), Vlad Marinescu, fue integrado como miembro del directorio de IeSF para facilitar la acreditación de la GAISF y eventualmente del COI.

---

<sup>12</sup> A su vez, ha sido el primer juego que unía -mediante lo que se conoce como un *crossover*- a los personajes de las franquicias de Mario y Sonic.

<sup>13</sup> IF refiere a Federaciones Internacionales de deportes.

- En diciembre, Thomas Bach, presidente del COI, puso en agenda a los deportes electrónicos dentro de la séptima Cumbre Olímpica a partir de la cual se emitió un comunicado respecto de lo trabajado hasta el momento.

Puntualmente, en el foro realizado en nuestro país en Octubre se mantuvieron dos charlas que albergaron la discusión sobre los deportes electrónicos: la zona de trabajo “New Frontiers: Esports” y la charla en el salón principal “What is the Future of Sport?”. La primera de ellas estuvo integrada por: Joshua Begehr (Alemania - Director de Deportes de eSportsReputation GmbH), Jacob “Jake” Lyon (EEUU - jugador profesional de Overwatch), Noah Whinston (EEUU - CEO del equipo de e-sports Immortals), Nyjah Huston (EEUU-skateboarder profesional) y Sarah Walker (Nueva Zelanda - miembro del COI y atleta olímpica de BMX) y fue moderada por TL Taylor (EEUU - catedrática del Instituto Tecnológico de Massachusetts, MIT).

Por su parte, la segunda charla tuvo como oradores a John Bonini (EEUU - director general de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Intel), Leticia Bufoni (Brasil-skateboarder profesional), Diamil Faye (Senegal-presidente de Jappo Sports & Entertainment) y Susanne Schödel (Suiza- secretaria general de la FAI World Air Sports Federation) y fue moderada por Adnan Nawaz (Turquía- presentador de noticias en TRT World)<sup>14</sup>.

Vemos que a lo largo del 2018, se han producido cuatro eventos importantes en los que el COI ha puesto en agenda al mundo de los deportes electrónicos, sin embargo, debemos evitar leer esto como un “partido ganado” para la inclusión. El director de deportes del COI, Kit McConnell ha resaltado desde el primero de estos eventos -el foro dedicado a los e-sports- que el objetivo no era allanar el camino para la inclusión de los deportes electrónicos al programa olímpico sino mantener un diálogo y participación.

El comunicado emitido luego de la séptima cumbre plantea por un lado, que el movimiento deportivo está en competencia con la industria de e-sports/videojuegos por el tiempo de ocio de los jóvenes, por lo cual el Movimiento Olímpico indica que no debe ignorar su crecimiento, en particular por su popularidad entre las generaciones más jóvenes alrededor del mundo. Por otro lado, establece que la práctica competitiva de videojuegos conlleva una actividad física, la cual puede ser comparada a la requerida en deportes más tradicionales aunque esto no puede necesariamente aplicarse a la práctica casual de videojuegos. Por esta razón, indican que el uso del término deporte en relación a los deportes electrónicos/videojuegos necesita un mayor estudio.

Observamos aquí algunas de las tensiones existentes en la relación del COI con la esfera de los deportes electrónicos: la presión para su inclusión dentro del programa olímpico opuesta a las incertidumbres u objeciones del COI, el reconocimiento a la masividad y popularidad de los videojuegos y el interrogante respecto de su condición de deporte. Analizaremos este último punto a continuación como parte de los principales debates dentro del foro Olimpismo en Acción.

---

<sup>14</sup> Las charlas completas -en inglés- pueden visualizarse en <https://www.youtube.com/watch?v=RDIXj7KSBbs> y <https://www.youtube.com/watch?v=OIVQV5f5IRs> respectivamente.

## Principales ejes de los debates

En el eje central de los diversos debates y encuentros que se sucedieron se encuentra el interrogante respecto si los deportes electrónicos constituyen un deporte.

Dejando de lado los intereses volcados sobre la popularidad actual de los deportes electrónicos, el problema de raíz es si éstos pueden considerarse en igualdad de condiciones que otros deportes y participar de los Juegos Olímpicos. Esta comparación, habitual en las reflexiones respecto de la inclusión -tanto en contra como a favor- es donde nos centraremos, debiendo resaltar que por cuestiones de extensión, destacaremos las principales posturas respecto de esta discusión, principalmente aquellas que se han priorizado en el Foro Olimpismo en Acción.

### Fisicalidad

Aplicando una metáfora deportiva, como puntapié de las discusiones sobre los deportes del futuro en el foro se ha buscado diferenciar a un pasatiempo de un deporte. Es habitual que las personas que están al tanto de los deportes electrónicos mencionen que la práctica competitiva de videojuegos es una forma de participación y compromiso con el juego muy diferente a jugar como hobby o pasatiempo, similar a la diferencia que existe entre un partido de la Champions League y un *picadito*.

Esto se vincula a un aspecto que trae aparejada una serie de discusiones, nos referimos al paso de una actividad de ocio o juego a un deporte como actividad competitiva, regulada e institucionalizada. Desde un enfoque más filosófico, para autores clásicos como Caillois (1998), el juego se pervierte si no se mantiene su condición de actividad libre y separada de la vida cotidiana, y así el jugador profesional (o deportista) ya no estaría *jugando* en tanto convirtió su participación en un oficio. En oposición, para Besnier, Bromwell y Carter (2018) el deporte fusiona experiencias que –por ejemplo en Caillois- son consideradas contrapuestas como lo lúdico y lo serio o el ocio y el trabajo.

En un plano sociológico, autores como Allen Guttman (1994) o Elías y Dunning (2016) han rastreado cómo históricamente se ha conformado y difundido aquello que se entiende como deporte moderno desde sus raíces en tradiciones lúdicas locales. Enfoques como el de Elías y Dunning permiten no sólo enmarcar el proceso de modificación de un juego a un deporte institucionalizado (y trazar ciertas analogías con el actual debate de los e-sports) sino también dar cuenta que las actividades de ocio y juego ocupan un lugar importantísimo para la comprensión de lo social en un contexto más amplio al vincularlo con el desarrollo de la modernidad o el colonialismo. Algunas de las preguntas que los deportes electrónicos plantean respecto de su condición de deporte –en oposición a un pasatiempo, a una mera actividad lúdica- resuenan en las experiencias que dichos autores rastrean en la constitución de los deportes modernos, y que hoy, dada su difusión a nivel mundial son naturalizadas en sus dichas disciplinas deportivas. Perspectivas como las de Elías, Guttman o Besnier permiten superar la supuesta oposición entre tiempo libre y ocio con actividades serias y productivas; y ver -como en los e-sports- las continuidades que existen entre dichas categorías.

En las charlas se presentó otro foco de discusión para la comparación entre e-sports y deportes, nos referimos a la *fisicalidad*.

Desde el sentido común, la noción de deporte está asociada a la práctica de una actividad física, a una ejercitación del cuerpo que conlleva un fuerte desgaste físico y a una exigencia

corporal que requiere de una preparación constante a lo largo de varios años. Los deportes electrónicos son vistos habitualmente como lo opuesto, asociándolos con el sedentarismo, la pasividad y una ausencia de involucramiento del cuerpo.

Habitualmente las posiciones detractoras respecto de concebir la práctica competitiva de videojuegos como deporte hacen hincapié sobre este aspecto, reduciéndolos justamente a una competición en videojuegos, mientras que aquellos que los respaldan como práctica deportiva resaltan que a pesar de las apariencias, existe una fuerte demanda de reflejos, destrezas y coordinación y una necesidad de plantear y reelaborar estrategias en tiempo real (Hilvoorde y Pot, 2016). A su vez, indican que para llegar a un nivel competitivo se requiere de un largo período de práctica y dedicación similar a la demandada en otros deportes.

En las reuniones que el IOC realizó, este debate fue planteado en numerosas ocasiones, con posiciones como las de John Bonini, (Manager de E-sports y Gaming de Intel) en el foro Olimpismo en Acción, quien concibió a la *deportividad* como un espectro en el que hay deportes que requieren de cierto atletismo pero otros que no, en los que -como la arquería- su fuerte está en la coordinación ojo-mano. Para Bonini, los e-sports son deportes porque son competitivos, requieren entrenamiento y estrategia, y es aquella coordinación que comparten con deportes tradicionales lo que los diferencian de juegos puramente mentales como el ajedrez o el póker. Esta visión de la fisicalidad como un espectro es compartida por otro panelista del foro:

Yo creo que tratar de dibujar un límite definitivo respecto de 'esta es la cantidad de fisicalidad que necesitas para que esto sea un deporte' es demasiado subjetivo. Desde mi perspectiva, los deportes electrónicos son un deporte o una competición, de acuerdo a la terminología que quieras usar, porque es competitivo y tiene mucha gente mirando que está interesada por el resultado. Independiente de si estás usando el músculo de tu dedo o de tu pierna o los músculos de tu espalda para competir es en todos los casos una competición (Noah Whinston - CEO Immortals, Foro Olimpismo en Acción, octubre de 2018)

Otro aspecto que detallan los que abogan por el reconocimiento del *deporte* en los deportes electrónicos es una creciente preparación física en los jugadores. Además de las doce horas por día que entrenan en el juego, los equipos profesionales poseen un equipo de especialistas que comprenden nutricionistas, preparadores físicos y psicólogos del deporte que asisten a los jugadores para que puedan rendir adecuadamente en las competiciones.

Sin adentrarnos en la discusión teórica respecto de si las definiciones clásicas de deportes comprenden o no a los e-sports<sup>15</sup>, es interesante resaltar que las principales dudas del IOC no provienen de este punto sino de los *valores* y de la institucionalización/logística.

---

<sup>15</sup> Dado que abordaremos esta discusión en un trabajo futuro.

## Valores

Los deportes electrónicos poseen la particularidad -que los diferencia de deportes tradicionales- de que bajo dicho término existen diferentes juegos. A la vez, éstos son propiedad de diversas empresas, quienes controlan la mayoría de los aspectos, especialmente las reglas de lo que sucede en la acción del juego; algo que, por ejemplo, en juegos como el League of Legends es común que se modifiquen periódicamente en función de mantener un equilibrio entre los diversos personajes que los jugadores pueden usar, generando simultáneamente una necesidad constante de adaptación a dichos cambios por parte de los jugadores. Paralelamente, en los últimos cinco años se ha visto un incremento en las empresas que poseen la propiedad de los juegos (*publishers*) tomar las riendas en la organización de torneos y competencias de su juego, por lo que pasan a ocupar un rol doble de *publisher* y organizador.

Estos aspectos llevan al IOC a plantear en el comunicado de diciembre de 2018, que la industria de los deportes electrónicos está mayoritariamente impulsada por intereses comerciales, mientras que el movimiento deportivo está basado en valores. Siguiendo el comunicado, habría una oposición entre dos esferas: la de los deportes electrónicos constituida como *industria* y la de los deportes y valores olímpicos dada por un *movimiento*; intereses comerciales por un lado, valores del otro.

El hecho que la charla inicial del E-Sports Forum de Julio de 2018 haya sido entre los CEOs de dos *publishers* diferentes (Riot Games y Blizzard Entertainment), el presidente de la principal empresa organizador de torneos Electronic Sports League (ESL), y el presidente de la Korean E-Sports Association (KeSPA) parecen reforzar este antagonismo entre empresas y Movimiento Olímpico junto con los siguientes puntos del comunicado de diciembre de 2018:

- Algunos *egames*<sup>16</sup> no son compatibles con los valores Olímpicos y por lo tanto la cooperación con ellos está excluida
- La industria está evolucionando velozmente, con los cambios de popularidad de juegos específicos y el rápido desarrollo hacia la realidad aumentada y la realidad virtual
- La industria en su naturaleza está fragmentada, con fuerte competencia entre compañías
- La industria está impulsada por intereses comerciales, mientras que el movimiento deportivo está basado en valores.

Por todas estas razones, es prematura una discusión acerca de la inclusión de los e-sports/*egames* como un evento medallístico<sup>17</sup> (Comunicado de la séptima cumbre olímpica, 2018).

---

<sup>16</sup> Mantenemos el término en inglés ya que entendemos que implica un distanciamiento de la noción de deportes electrónicos.

<sup>17</sup> La traducción es propia. El texto completo está disponible en <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit>

Frente a este fuerte énfasis respecto del carácter comercial de la industria de los deportes electrónicos, los partidarios de los e-sports tanto en el foro antes mencionado como en el evento Olimpismo en Acción indicaron que existen valores que están compartidos entre los dos sistemas: la autodisciplina, la búsqueda de superar los propios límites, el trabajo en equipo, la estrategia y la formación a través del juego.

Sin embargo, el primer punto de la cita hace referencia a una -sino la principal- objeción del COI hacia los e-sports: la violencia en los videojuegos. Este aspecto se ha hecho voz en el presidente del comité en repetidas ocasiones, indicando que el movimiento no podrá nunca considerar deporte a aquellos juegos que impliquen violencia o discriminación por ir en contra de los valores olímpicos. Dicha objeción constituye una importante traba para la inclusión de los principales deportes electrónicos ya que tanto el League of Legends (LOL) como el Overwatch o el Counter-Strike poseen representaciones de violencia con armas de fuego o espadas.

La respuesta desde la esfera de los deportes electrónicos puede condensarse en un interrogante: ¿por qué la violencia en los videojuegos está mal pero en la esgrima o en el boxeo está bien aun cuando las posibilidades de lastimar al otro son mayores? La inclusión de la esgrima no es inocente, ya que Thomas Bach, el presidente del COI, fue campeón olímpico del equipo alemán de esgrima.

Por otro lado, una aclaración importante que han introducido en el comunicado de diciembre, y que parece ser la línea a desarrollar en el corto plazo por parte del COI, es que gran parte de las incertidumbres no aplican a los juegos de simulación de deportes (como el FIFA o el NBA 2K19). Es por ello que la Cumbre del Movimiento Olímpico en su comunicado anima a las federaciones internacionales a explorar “los beneficios y aplicaciones potenciales de las versiones electrónicas y virtuales de sus deportes”, mientras que se aseguren de ganar o retener un apropiado control sobre las versiones electrónicas/virtuales de los mismos, es decir en lugar de que las decisiones queden únicamente bajo control de los *publishers*.

Esta separación entre algunos videojuegos que respetan los valores y otros que no lo harían es uno de los problemas que los deportes electrónicos poseen para su reconocimiento, ya que dentro del término “e-sports” se agrupan muchos tipos de juegos diferentes e impide llegar a una conclusión que los abarque a todos: algunos son grupales, otros individuales, algunos tienen presencia de armas y violencia (con mayor o menor grado de realismo)<sup>18</sup> y otros no. Como indican Jacob Lyon y Noah Whinston:

Por supuesto que se ven muy diferentes tus prácticas, tus partidos, todas estas cosas se ven muy diferentes a través de diferentes juegos, diferentes títulos dentro del espacio de los deportes electrónicos, pero como un jugador individual creo que el común denominador es el intenso nivel de competición y el alto nivel de práctica que se le dedica para realmente ser el mejor que uno puede ser. (Jacob Lyon, jugador profesional de Overwatch, Foro Olimpismo en Acción, 2018)

---

<sup>18</sup> No existe tampoco una reflexión profunda respecto de qué tipo de violencia, o imágenes de violencia infringen los valores olímpicos y cuales son permitidas. Como mencionamos anteriormente, esgrima o boxeo parecen no ir en contra de dichos valores.

Me imagino que una de las mayores dificultades será como ubicar este conjunto de e-sports dentro de un limitado número de competiciones dentro de la carpa olímpica. Es decir, ¿qué significa que el Overwatch está en las olimpiadas pero el Counter-Strike no? ¿O si el FIFA está pero el PES19, un diferente juego de fútbol no? Es por ello que creo que es muy difícil hablar acerca de los deportes electrónicos en los juegos olímpicos porque creo que los e-sports son muy amplios, sin embargo, simultáneamente comparten elementos que los nuclean en términos de fisicalidad, demografía, audiencia, etc. (Noah Whinston, CEO Immortals, Foro Olimpismo en Acción, octubre de 2018)

A la vez, muchos de aquellos videojuegos que poseen mecánicas de agresión/eliminación entre los personajes del juego-como el caso del League of Legends o el Overwatch- son los más populares a nivel mundial en términos de audiencia, por lo que a pesar de lo tajante del comunicado respecto de los valores olímpicos y la exclusión de los juegos que poseen imágenes de violencia podemos imaginar que genera cierta disyuntiva para el COI.

### **Institucionalización**

Otro de los aspectos que preocupa al COI tiene que ver con el hecho que mencionamos anteriormente, que dentro de la expresión “deportes electrónicos” se engloban diferentes juegos cada uno con características particulares, reglas distintas; a la vez que cada juego puede ser desarrollado por un diferente *publisher*. Esto posee una consecuencia adicional, por lo cual hablar de deportes electrónicos enmascara en realidad una heterogeneidad que lo vuelve difícil de organizar como una única disciplina bajo una única Institución o Federación Internacional.

Algo que no sucede en otros deportes es que quien desarrolla y posee el control del juego (en términos de reglas y propiedad intelectual) es una empresa, además de que ésta puede ser la organizadora de competencias a nivel nacional o internacional. Como menciona Abanazir:

A diferencia de los deportes modernos, en el presente los deportes electrónicos carecen de una federación internacional monopólica que tenga la responsabilidad y el poder de hacer las reglas para todas las disciplinas de un deporte. En primer lugar, hay varias organizaciones organizando torneos internacionales para diferentes videojuegos. A su vez, los propios desarrolladores de videojuegos han asumido la tarea de organizar y promover las competencias de los juegos que desarrollan (Abanazir, 2018:2).

Es decir, en la actualidad no existe una institución -como sucede en el caso del fútbol con la FIFA o la FIBA en basketball- que represente en su totalidad a los deportes electrónicos. La IeSF aspira a convertirse en tal, sin embargo, al momento no ha podido concentrar la

---

<sup>19</sup> Pro-Evolution Soccer, desarrollado por Konami.

representación de los deportes electrónicos o de las asociaciones ligadas a ellos. Además, paralelamente, existe otra agrupación WESA (World E-Sports Association) que en lugar de procurar el aval de Asociaciones de Deportes Electrónicos nacionales busca el aval de equipos y organizadores de torneos. Esto resulta importante ya que las Asociaciones de Deportes Electrónicos en la mayoría de los países procuran impulsar políticas o legislaciones que favorezcan al sector, sin contar con afiliados entre jugadores o equipos. En nuestro país existen tres Asociaciones de Deportes Electrónicos diferentes -AADE, ADEEMA y DEVA<sup>20</sup>- con funciones y misiones similares que se disputan el reconocimiento de la comunidad a través de diferentes eventos y propuestas (en ocasiones muy similares entre sí). Sólo una de ellas, AADE, está afiliada a la IeSF.

Respecto del vínculo entre los deportes electrónicos y el olimpismo, a nivel nacional el Comité Olímpico Argentino no ha tenido ninguna pronunciación respecto de los deportes electrónicos (Bourgeois, 2018).

Esta fragmentación en las instituciones del sector a nivel de las Federaciones Internacionales, las Asociaciones Nacionales y los *publishers* puede enmarcarse dentro de una tendencia -incipiente y algo desorganizada- dentro de un proceso general de institucionalización. Como mencionan Jonasson y Thiborg, a través de adoptar las cualidades de los deportes modernos los e-sports están atravesando rápidos cambios en la dirección de una “deportificación” (Jonasson y Thiborg, 2010:292). Una de estas cualidades es su institucionalización, ya que como indica Abanazir, dicha característica es considerada habitualmente como uno de los principales aspectos del deporte moderno (Abanazir, 2018:11).

La institucionalización es uno de dos aspectos de este proceso de “deportificación” de los deportes electrónicos que plantean Jonasson and Thiborg, siendo el otro la espectacularización, aspecto mucho más desarrollado que la institucionalización. Así, las competiciones de e-sports son transmitidas por canales de cable (como el mencionado ESPN), o a través de internet mediante *streaming* en vivo (Taylor, 2018) y vistas por millones de personas a nivel mundial, constituyéndose en aquella audiencia a la cual el IOC entendemos busca vincularse.

Esta complementariedad entre dos aspectos a desarrollarse se puede apreciar en este intercambio ocurrido en el panel sobre el futuro del deporte entre John Bonini (Intel) y el presentador Adnan Nawaz:

-John: no creo que importe lo que digamos. Creo que la gente que realmente decide si algo es un deporte es la audiencia, y si deciden que los e-sports lo son, y esa audiencia es lo suficientemente grande y si el deporte es competitivo, creo que eventualmente, en las generaciones venideras de gente joven dirán ‘esto siempre fue un deporte’ y van a volver a ver estos videos y pensarán ‘esto es un poco tonto, ¿por qué se lo están preguntando siquiera?’. Yo creo que estamos en un período de transición donde nos

---

<sup>20</sup> AADE es la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos, ADEEMA es la Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos de Argentina y DEVA la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina. Todas ellas son asociaciones civiles sin fines de lucro

estamos haciendo estas preguntas y es divertido estar en este panel y me encantaría volver pero nosotros no decidimos, la audiencia decide.

- Adnan: Si, la audiencia puede decidir pero al final serán las instituciones gobernantes [governing bodies] las que decidirán, serán ellas las que tendrán que escuchar a la audiencia...

- John: Ellas van a seguir a la audiencia, no siempre ni en todos los pasos pero eventualmente van a coincidir (Foro Olimpismo en Acción, octubre de 2018)

Vemos así que estos dos aspectos de la deportificación -la institucionalización y la espectacularización- son discutidas como formas de legitimación, y mientras la espectacularización y la audiencia ya son presentados como respaldos de la importancia del fenómeno, para la legitimación a través de instituciones como el COI parece faltar un largo recorrido. Este camino, parece ir en contra de la trayectoria de los e-sports, que están acostumbrados a grandes cambios y transformaciones en un corto período de tiempo. Como menciona Abanazir:

Consecuentemente, puede sugerirse que la aplicación de criterios diseñados para juzgar prácticas asentadas con raíces que pueden datarse hasta el siglo diecinueve puede no ser apropiada para un fenómeno del siglo veinte tardío (Abanazir, 2018:11, traducción propia del inglés al español)

Esta diferencia en los ritmos entre una institución como el COI y el mundo de los deportes electrónicos, conduce a que más allá de los cambios en las reglas que habitualmente suceden en los deportes electrónicos -y que lleva a que los aspectos del videojuego sean frecuentemente modificados- otra de las dudas que posee el COI refiere a los diferentes videojuegos que hoy integran los deportes electrónicos. Es decir, si los videojuegos que en la actualidad son populares -y que hipotéticamente constituirían las disciplinas de deportes electrónicos en los JJOO- serán igual de populares en el futuro, en virtud de la estabilidad que el comité requiere cierta para constituir y aceptar una disciplina. Como mencionan en el foro:

-Adnan: ¿Dónde piensan que el COI está respecto de los deportes nuevos que representan?

-John: están curiosos, están trabajando con nosotros, ya tuvimos un evento en PyeongChang<sup>21</sup> que fue muy exitoso alrededor del juego Starcraft II. Estamos hablando de expandir un poco de eso en Tokio... pero es muy difícil

---

<sup>21</sup> <https://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/528356-iem-pyeongchang-announced-supported-by-ioc>

cambiar una institución tan grande ya sea un gobierno o el IOC. Así que creo que la velocidad de cambio va a ser más lenta que lo ideal pero habiendo dicho eso, la audiencia, la comunidad de *gaming*, también está curiosa. No están seguros si realmente los JJOO pertenecen junto a los e-sports y están testeando esa afinidad por su lado. Si tiene sentido obtener una medalla, o hinchar por un país en lugar de una persona o un equipo. Así que creo que ambos lados están curiosos pero ninguno de los dos necesita del otro aún, pero hasta que esa comunidad diga “el olimpismo es importante” no creo que suceda. (John Bonini y Adnan Nawaz, Foro Olimpismo en Acción, octubre de 2018)

John Bonini, como representante de la esfera de los deportes electrónicos se hace portavoz de una posición que pone un manto de duda respecto de si es conveniente para los e-sports ser ubicados dentro de una gran institución como el COI, o si resultan suficientes otras formas de legitimación como las mencionadas en el primer apartado de este trabajo. En cualquier caso, como consecuencia de los diversos debates y eventos del 2018, el COI/GAISF decidió invitar a las partes interesadas de la industria de los e-sports/videojuegos a un grupo de enlace (ELG por E-sports Liason Group) para explorar conjuntamente proyectos colaborativos, por lo que será cuestión de tiempo ver cómo se continúa desarrollando este vínculo.

### Conclusiones

Hemos partido de la asistencia al foro Olimpismo en Acción como disparador del trabajo. Dicho foro se ubica dentro de una serie de debates realizados durante el año 2018 pero que puede enmarcarse dentro de una conversación que lleva ya varios años. Consideramos que el debate surge de dos sectores con intenciones diferentes: por un lado, el Comité Olímpico Internacional en su búsqueda de generar nuevas audiencias y vínculos con los jóvenes, y por otro lado, el mundo de los deportes electrónicos que procuran una legitimación y reconocimiento como práctica deportiva.

Más allá de los resultados relativos a la inclusión de los deportes electrónicos dentro de la esfera de los Juegos Olímpicos, el debate es interesante en función de que replantea nociones respecto de qué se entiende por deporte o atleta, y formular nuevos interrogantes sobre la importancia de la fisicalidad y la espectacularización de las prácticas deportivas.

Queda para futuras investigaciones indagar respecto de los principales obstáculos que plantea esta incorporación, principalmente la forma en que puede llegar a darse la institucionalización de los deportes electrónicos como requisito previo para su inclusión dentro de los JJOO, pero también relativos a los valores del COI y la propiedad intelectual de los diferentes videojuegos.

En principio, cualquiera fuese la decisión demandará un largo tiempo, pero resulta significativo en primer lugar el hecho que se esté dando esta discusión, y en segundo lugar, los cambios que pueden llegar a devenir -y que ya están sucediendo- en los deportes a nivel mundial producto de la masividad de los deportes electrónicos. Estos tiempos que maneja



el COI, se oponen a las aspiraciones de quienes esperaban la incorporación de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos de un futuro cercano -siendo *París 2024* considerada como la candidata para inaugurar la tendencia-, o que la daban por hecho en el caso de los Juegos Asiáticos de 2022<sup>22</sup>.

Sin embargo, resulta importante resaltar que la discusión respecto de la inclusión de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos se está dando transcurridos apenas veinte años desde sus inicios, cuando otros deportes han demorado varias décadas en su profesionalización e inclusión.

Para concluir, se puede establecer que los deportes electrónicos son un fenómeno de gran importancia en la actualidad, no sólo por enorme audiencia o volumen de dinero sino en tanto proponen y difunden un modo de vida que resulta aspiracional para gran cantidad de personas, que buscan dedicarse a competir profesionalmente en videojuegos. Este aspecto consideramos es un común denominador entre los deportes electrónicos y los deportes que en la actualidad son reconocidos como tales.

### **Bibliografía**

- ABANAZIR, C. (2018): "Institutionalisation in *E-Sports*". En *Sport, Ethics and Philosophy*, Volumen 13 Número 2. DOI: 10.1080/17511321.2018.1453538
- BESNIER, N., Brownell, S. & Carter, T. (2018) *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.
- BOURGEOIS, M. (2018) "Esports y su relación con el Comité Olímpico Internacional". Disponible en <https://esportsbasis.wordpress.com/2018/07/28/esports-y-su-relacion-con-el-comite-olimpico-internacional/> (Último acceso: 12/05/19)
- CAILLOIS, R. (1994) *El Juego y los Hombres. La máscara y el Vértigo*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- GUTTMAN, A. (1994) *Games & Empires. Modern Sports and Cultural Imperialism*, Nueva York: Columbia University Press.
- HILVOORDE, I. V. & POT, N. (2016) "Embodiment and fundamental motor skills in eSports". En *Sport, Ethics and Philosophy* Volumen 10, Número 1. DOI: 10.1080/17511321.2016.1159246
- ELIAS, N. & DUNNING, E. (2016) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- JIN, D, Y. (2010) *Korea's Online Gaming Empire*, Cambridge, MA: The MIT Press.

---

<sup>22</sup> Inclusión que finalmente no sucederá.

JONASSON, K. & THIBORG, J. (2010) "Electronic sport and its impact on future sport". En *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, Volumen 13, Número 2.

DOI:10.1080/17430430903522996

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

TAYLOR, T. L. (2018) *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press