



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE GUAYAQUIL**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**TRATAMIENTO INFORMATIVO SOBRE ESPORTS EN MEDIOS DE  
COMUNICACIÓN CASO: TORNEO CELERITY**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciado en Comunicación**

**AUTOR:** Armando Suárez-Avilés Woelke

**TUTOR:** Mgtr Cassia Olenka Delgado Granizo

**Guayaquil-Ecuador**

**2023**

## **CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

Yo, Armando André Suárez-Avilés Woelke, con documento de identificación N°0930861133, manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Guayaquil, 31 de julio del año 2023

Atentamente,



Suárez-Avilés Woelke Armando  
André  
0930861133

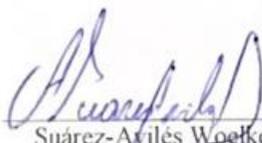
**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Armando André Suárez-Avilés Woelke con documento de identificación No. 0930861133, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Artículo: TRATAMIENTO INFORMATIVO SOBRE ESPORTS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN CASO: TORNEO CELERITY, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 31 de julio del año 2023

Atentamente,



Suárez-Avilés Woelke Armando  
André  
0930861133

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cassia Olenka Delgado Granizo, con documento de identificación N° 0907985725, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: TRATAMIENTO INFORMATIVO SOBRE ESPORTS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN CASO: TORNEO CELERITY, realizado por Armando André Suárez-Avilés Woelke con documento de identificación N° 0930861133, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 31 de julio del año 2023

Atentamente,



Cassia Olenka Delgado Granizo  
0907985725

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo, titulado: TRATAMIENTO INFORMATIVO SOBRE ESPORTS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN CASO: TORNEO CELERITY ha sido posible gracias al apoyo y colaboración de diversas personas e instituciones a las cuales deseo expresar mi más sincero agradecimiento.

En primer lugar, extiendo mi gratitud a la Universidad Politécnica Salesiana por brindarme el espacio académico y las herramientas necesarias para llevar a cabo esta investigación. Agradezco especialmente a mi tutora, la Mgtr. Cassia Olenka Delgado Granizo, cuyo valioso asesoramiento y orientación han sido fundamentales en el desarrollo de este trabajo.

Asimismo, deseo expresar mi agradecimiento a la profesora de la materia, Katuska Flores Peralta, por su dedicación y enseñanza, que han contribuido a mi crecimiento académico y profesional. No puedo dejar de mencionar el apoyo incondicional de mis padres, cuyo aliento y comprensión me han motivado a superar los desafíos que surgieron durante la realización de este estudio. Su apoyo inquebrantable ha sido fundamental para alcanzar mis objetivos académicos.

Además, quiero agradecer al entrevistado para este artículo, el Mgtr. Javier Chum, CEO del equipo de eSports Bears Gaming. Su participación en mi entrevista proporcionó información valiosa y perspectivas enriquecedoras sobre el tema.

Finalmente, expreso mi reconocimiento a la directora de Carrera, Marlene Mosquera, y a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron al éxito de este trabajo. Gracias a todos los que han sido parte de este proceso, su apoyo y colaboración ha sido invaluable para llevar a cabo este estudio sobre eSports en los medios de comunicación en Ecuador.

## RESUMEN

El presente trabajo académico analiza el tratamiento informativo que reciben los eSports en los medios de comunicación, tomando como caso de estudio el Torneo Celerity. A pesar del crecimiento explosivo de los deportes electrónicos a nivel mundial, la cobertura mediática suele ser insuficiente y limitada. Por este motivo, se planteó como objetivo analizar el tratamiento informativo de los medios, además, se busca proporcionar información verificada sobre el tratamiento informativo de los eSports a en el país, seguido a esto, se busca identificar las fortalezas y debilidades en la cobertura informativa de los medios de comunicación sobre el evento. El análisis se enfoca en cinco medios de comunicación ecuatorianos, revelando que, en general, los datos sobre el torneo se presentan de manera adecuada y objetiva. Se destacan aspectos positivos, como el respaldo de fuentes confiables y opiniones favorables hacia los eSports. Aunque se identifican fortalezas en la cobertura, también se encuentran debilidades, como la repetición de noticias en algunos medios, lo que podría afectar la calidad y el valor para los lectores. El artículo aboga por una cobertura más especializada y significativa de los eSports en los medios, reconociendo que aún hay margen de mejora. A través del análisis cualitativo, se proporciona una visión completa y precisa sobre cómo los medios abordan este tema. Si bien el estudio tiene limitaciones debido a la muestra específica de noticias y medios, sus resultados ofrecen una perspectiva relevante para futuras investigaciones en el campo de los deportes electrónicos y su tratamiento mediático en Ecuador

**Palabras claves:** *ESports, gaming, tratamiento informativo, deportes electrónicos, Celerity*

## ABSTRACT

*This The following academic work analyzes the informative treatment that eSports receive in the media, taking the Celerity Tournament as a case study. Despite the explosive growth of electronic sports worldwide, media coverage tends to be insufficient and limited. Due to this, the objective was to analyze the informative treatment by the media. Additionally, it aims to provide verified information about the informative treatment of eSports in the country. Following this, it seeks to identify strengths and weaknesses in media coverage of the event. The analysis focuses on five Ecuadorian media outlets, revealing that, in general, the information about the tournament is presented adequately and objectively. Positive aspects are highlighted, such as the support from reliable sources and favorable opinions towards eSports. Although strengths in coverage are identified, there are also weaknesses, such as news repetition in some media, which could impact the quality and value for readers. The article advocates for more specialized and meaningful coverage of eSports in the media, acknowledging that there is still room for improvement. Through qualitative analysis, a comprehensive and accurate view of how the media addresses this topic is provided. While the study has limitations due to the specific sample of news and media, its results offer a relevant perspective for future research in the field of electronic sports and their media treatment in Ecuador.*

**Keywords:** *ESports, gaming, informative treatment, electronic sports, Celerity*

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<u>DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS</u> .....	5
<u>RESUMEN</u> .....	6
<u>ABSTRACT</u> .....	6
<u>INTRODUCCION</u> .....	8
<u>Conociendo los eSports</u> .....	12
<u>Origen de los eSports</u> .....	14
<u>League of Legends</u> .....	15
<u>Quienes conforman los eSports</u> .....	15
<u>Evolución de la cobertura mediática de los eSports</u> .....	17
<u>Tratamiento informativo</u> .....	18
<u>ESports en Ecuador</u> .....	19
<u>ESports normativa legal en Ecuador</u> .....	20
<u>E-Sports Celerity</u> .....	21
<u>Metodología</u> .....	22
<u>INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</u> .....	23
<u>DISCUSIÓN/CONCLUSIÓN</u> .....	28
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:</u> .....	30
<u>APÉNDICE Y/O ANEXOS</u> .....	34

## INTRODUCCION

En los últimos años, los eSports han experimentado un aumento significativo en su desarrollo dentro de la sociedad. Convirtiéndose en una industria multimillonaria que atrae a millones de fanáticos en línea y en persona. Sin embargo, a pesar de su popularidad y creciente impacto cultural, el tratamiento informativo que recibe los eSports en los medios de comunicación es a menudo insuficiente o inadecuado.

Muchos medios al parecer no catalogan a los eSports como un deporte, lo que ha llevado a una falta de cobertura informativa significativa y precisa. Además, los medios de comunicación que sí cubren los eSports a menudo lo hacen de manera superficial y limitada, dejando de lado la riqueza y complejidad de este ámbito. Por lo tanto, hay que conocer que son los eSports para poder profundizar más en el tema.

Los eSports o también conocidos como deportes electrónicos, constituyen una industria que se encuentra en constante crecimiento, pues la profesionalización de dicha actividad ha desembocado en eventos conocidos a nivel global, alcanzando una gran cantidad de audiencia; un ejemplo de esto sería el Campeonato Mundial de League of Legends del año 2022 el cual según cifras compartidas por Esports Charts en Twitter, el Campeonato Mundial de League of Legends del año 2022 alcanzó una cifra de 5.1 millones de espectadores a través de las plataformas de streaming (Esports Charts, 2022).

Actualmente, en el Ecuador se organizan este tipo de certámenes y aunque al inicio no tenían mucha relevancia o no contaban con el suficiente apoyo de organizadores, con la llegada de la pandemia y el confinamiento, el número de personas interesadas, tanto en participar como en visualizar y empaparse en todo lo relacionado con esta industria, ha crecido de forma inusitada,

en el contexto ecuatoriano, el interés en las competencias en línea ha tenido demanda por un tipo de público juvenil y por la empresa privada relacionada con implementos electrónico. En este sentido, de acuerdo con Córdova (2022), en los dos últimos años (2020, 2022) el mercado de los deportes electrónicos a nivel local ha crecido, pues, hay más torneos nacionales, más jugadores profesionales y más clubes.

Un ejemplo de este auge sería el torneo E-Sports Celerity el cual, en su sexta edición celebrada en noviembre del año 2022, Según información de Expreso (2022), el evento contó con los 16 mejores equipos del país, los cuales en total suman un total de 72 jugadores, los mismos disputan el primer lugar en diferentes competencias virtuales con el fin de conseguir los más de 50 mil dólares de premios.

Dicho incentivo no es ninguna sorpresa, en virtud de esto, en la actualidad, los deportes electrónicos cuentan con la mayor cantidad de seguidores y patrocinios después del fútbol, de acuerdo con lo señalado por Gonzalo (2020), la flexibilidad y plasticidad que proporciona la industria de los deportes electrónicos a las marcas brindan nuevas formas de promocionar sus productos, atender a las demandas y expectativas de la audiencia joven.

Conociendo este antecedente y las altas cifras que maneja esta industria deportiva, que está únicamente por debajo del fútbol, entre los demás deportes tradicionales que se realizan en el país, se busca analizar cómo es abordado este tema en las noticias relacionadas con los eSport en los medios del país, es decir, la cobertura informativa que se otorga a esta actividad.

Se pretende conocer si la información proporcionada es especializada y continua, si existe seguimiento adecuado sobre el auge que ha tenido en los últimos años, en las competencias que se realizan en el país e internacional, además de noticias que podrían resultar interesantes a los seguidores de estos deportes.

Muchas personas no conocen de qué se trata este fenómeno de masas, o si bien han escuchado hablar sobre los eSports, desconocen las cifras que esta industria maneja y la cantidad de personas que están involucradas, esto se puede suponer que se debe a que los medios proporcionan a sus lectores información poco especializada y simple.

Adicional a esto, se aspira a analizar cómo abordan la noticia, si motivan a los lectores a los eventos, si dan cobertura y seguimiento a los torneos, si las redacciones de deportes destacan a los deportes electrónicos, etc. Esto con el fin de comprender el manejo de la información en general de la noticia, puesto que mediante una extensa búsqueda no se encontró un trabajo académico o de investigación en el cual hayan analizado, desde esta perspectiva, un observatorio a los medios de comunicación.

Mediante el presente trabajo de investigación, se realizó un análisis a los datos que brindan los medios de comunicación a las noticias relacionadas con los eSports. Partiendo de la hipótesis de que, en los medios de comunicación en el Ecuador, no brindan un manejo adecuado ni especializado a la noticia proporcionada sobre los eSports, como efecto, no le dan la importancia que esta industria en constante crecimiento merece, en especial desde el 2020 en adelante, como consecuencia del confinamiento producto de la pandemia del covid-19 una gran cantidad de personas empezaron a ser consumidores activos de los deportes electrónicos.

Según las cifras que maneja la consultora Newzoo (consultora líder en investigación de mercado y análisis de la industria de los videojuegos y los deportes electrónicos, eSports). Esta es una industria que se encuentra en constante expansión, es por esto por lo que constantemente está rompiendo récords de audiencia en plataformas como YouTube y Twitch, además de esto, se ha vuelto un objetivo valioso para las marcas, para la audiencia que sigue este tipo de eventos, como

un público objetivo. En años recientes y con el impulso que han tenido los eSports, los principales eventos relacionados con los deportes electrónicos se han convertido en los más vistos y mediante este estudio se busca comparar el impacto de esta industria en cuestión de audiencia y visualizaciones.

Se llevará a cabo un análisis de contenido sobre la información que los medios de comunicación nacionales proporcionan acerca de los eSports en sus portales digitales. El propósito es evaluar de manera objetiva la calidad de dicho contenido y su nivel de repetición. En situaciones en las que surge una noticia o en este caso un evento relacionada con los deportes electrónicos, se observa que los medios suelen abordar los detalles de manera superficial, sin profundizar lo suficiente ni atribuir una gran relevancia a dichas noticias. Al buscar datos sobre sus competencias favoritas en los medios tradicionales locales, es probable que los consumidores de eSports encuentren información limitada o que salgan decepcionados debido a la escasez de detalles. Esto sugiere que los medios podrían estar cometiendo el error de ofrecer datos simples y superficiales.

En el momento que se desarrolla esta investigación existe poca referencia y estudios relacionados con los eSports y su incidencia en los medios de comunicación en el país, además del abordaje que estos brindan sobre noticias relacionadas con esta industria, en consecuencia, con los resultados obtenidos por este estudio se busca crear un precedente para futuros estudios o investigaciones relacionados con ese tema, a causa de la poca divulgación que hay a la fecha de publicación de este artículo sobre este tema en el Ecuador. Además, cabe mencionar que los deportes electrónicos, tienen un fuerte impacto en la sociedad moderna, es por esto por lo que los medios de comunicación tradicionales deberían brindar un informe más completo y especializado a sus audiencias.

Es a raíz de esto que el presente artículo académico tiene como objetivo analizar el tratamiento informativo de los medios de Comunicación, para realizar dicha disección, se va a estudiar el caso Torneo Celerity, que es una competencia de eSports, que se realiza cada año en el Ecuador, con esto, se busca identificar si los medios abordan de manera adecuada y especializada las noticias relacionadas con esta industria en constante crecimiento.

Además, como objetivos específicos se plantea, proporcionar información verificada sobre el tratamiento informativo de los eSports a en el país: Caso Torneo Celerity. Al analizar el tratamiento informativo existente, se podrá ofrecer una visión más completa y precisa de los deportes electrónicos,

Finalmente, se busca identificar las fortalezas y debilidades en la cobertura informativa de los medios de comunicación sobre el evento. Se analizará cómo los medios abordan la temática de los eSports, si proporcionan información completa, actualizada, si muestran un enfoque imparcial y objetivo al presentar noticias relacionadas con el torneo.

### **Conociendo los eSports**

En el contexto de la evolución tecnológica y el crecimiento continuo de la industria del entretenimiento digital, ha surgido un término que encapsula una transformación significativa en la forma en que las personas participan y consumen competencias virtuales. “Este concepto se utiliza para nombrar las competiciones que son organizadas a nivel profesional. Son competiciones multijugador de diferentes disciplinas de videojuegos” (Galiana, 2021, p. 6). Su funcionamiento es muy sencillo: cada eSports tiene sus propias reglas y tienen acceso a diferentes dispositivos y plataformas de forma online u offline. Para tener claro el significado de sus siglas, El Comercio (2022) dice que: “Los eSports provienen de la unión de dos vocablos del idioma

inglés: “e” que se refiere a lo electrónico, y “sports” que se traduce como deportes. Por ello, es común denominarlos deportes electrónicos o ciberdeportes”.

En una entrevista personal con el CEO del equipo ecuatoriano Bears Gaming J. Chum <sup>1</sup>(comunicación personal, 25 de noviembre de 2022a) manifiesta que para él los eSports “son los deportes y competencias digitales de diferentes categorías de juegos que se pueden efectuar de manera presencial o en línea, las cuales están regidas por reglas /arbitraje y un premio para los vencedores”.

Otro concepto para tener en cuenta es el de Santander (2022) que manifiesta que "estos son competencias que se desarrollan en el mundo de los videojuegos y que cada vez están ganando más terreno en la industria del entretenimiento” (p. 6). La modalidad tradicional en la que los participantes se reúnen en torno a una videoconsola para disputar una partida de su juego favorito ha evolucionado con el tiempo hasta convertirse en una actividad profesional.

El acto de pasar de jugar por diversión en una casa con amigos ha evolucionado y es que, con el paso del tiempo, la popularización de los juegos electrónicos y la evolución tecnológica a lo largo de los años, han ayudado a la creación de este nuevo tipo de deporte y la profesionalización del mismo, como lo menciona Riquelme (2020)“El desarrollo de internet y la conectividad que este permitió con otros usuarios, hicieron que los deportes electrónicos comenzaran a tomar la estructura con la que los conocemos ahora” (p.7).

Los videojuegos dejaron de ser un juego de niños para convertirse en un deporte profesional y es que según Russo (2021a) la optimización de gráficos y el desarrollo de

---

<sup>1</sup> **Javier Chum:** CEO del equipo de eSports Bears gaming equipo de deportes electrónicos de Ecuador que participa en competiciones de juegos como Dota 2, Valorant y Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO). El equipo fue fundado en 2019 y ha participado en torneos locales e internacionales, logrando buenos resultados en su trayectoria.

videojuegos ha sido fundamental para el crecimiento de esta industria en los últimos años y gracias a la cantidad de seguidores que tiene se la considera un fenómeno que mueve masas.

Cabe mencionar que, no todos los juegos forman parte de los eSports, pues tienen que cumplir con una serie de características que están ligadas a los lineamientos de las empresas las cuales impulsan los torneos. “Disfruta de popularidad y cobertura de los medios de comunicación, el enfrentamiento directo entre dos o más gamers, la igualdad de condiciones y el ganador se impone por sus habilidades, poseen ligas y competencias formales con reglas, equipos y profesionales” (Goal, 2021, p. 9).

### **Origen de los eSports**

El término eSports es moderno, surge en consecuencia de la digitalización y la proliferación del internet, pero los deportes electrónicos ya existían antes de esto, pero no de la misma forma que se lo conoce hoy, pues la industria ha cambiado bastante con el paso de los años. “Corría el año 1972 cuando un grupo de estudiantes de Stanford decidió reunirse y competir. El premio era una suscripción de un año a la revista “Rolling Stone” y los competidores se contaban, como mucho, por decenas” (Marcos, 2021, p. 4). Según Prado (2021) “El videojuego elegido para esta nueva vertiente sería el de Spacewar<sup>2</sup>, el cual había sido desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts durante una década” (p. 18). No sería hasta 1980 cuando se celebraría el primer torneo a gran escala, registrado de forma oficial.

---

<sup>2</sup> **Spacewar:** Es un juego de simulación de naves espaciales que se mueven y disparan entre sí en un espacio cósmico bidimensional.

El campeonato del videojuego Space Invaders<sup>3</sup>, organizado por Atari en 1980, fue la primera competencia de videojuegos a gran escala, la cual atrajo a más de 10,000 participantes a lo largo de los Estados Unidos, estableciendo las competencias de video juegos como un hobby común. (colegialesnoticias, 2022,p.8)

### **League of Legends**

League of legends (lol) es uno de los juegos más populares dentro de las competencias electrónicas, y el juego que dio origen al modelo de competencias que se maneja hoy en día, creado en el 2009 por la empresa RIOT Games, respecto a esto Guirado (2022) manifiesta que:

League of Legends es un juego del género MOBA en el que la velocidad y las estrategias alcanzan ritmos frenéticos donde las decisiones se toman en cuestión de segundos. League of Legends, en 2021 es el segundo juego más jugado en todo el mundo, por detrás de Fortnite, con un total de 8 millones de jugadores diarios. (p. 12)

Lol se convirtió rápidamente un juego el cual cambiaría todo, partiendo desde el concepto mismo de eSports, los premios que se otorgaban en competencia, el salario de los competidores, relevancia, aceptación, patrocinios, comunidades, etc. Así pues, según Apodaca (2022) “5.1 millones de espectadores concurrentes vieron el Campeonato Mundial de League of Legends a través de las plataformas de streaming”. Convirtiéndose de esta forma en uno de los eventos competitivos más vistos en la historia.

### **Quiénes conforman los eSports**

---

<sup>3</sup> **Space Invaders**: videojuego arcade clásico lanzado en 1978

No se puede seguir hablando de eSports sin conocer a sus competidores, mejor conocidos como gamers que son los protagonistas de este deporte, según Obicex (2019):

La palabra gamer hace referencia a la persona que juega videojuegos. Aunque este abanico sería muy amplio, no todas las personas que juegan de manera habitual son consideradas gamer. En este caso, nos referimos a gamer como personas que se dedican profesionalmente a jugar a videojuegos y, por lo tanto, cobran por ello. Los gamer son personas que juegan diferentes tipos de videojuegos o pueden especializarse en uno concreto, suelen formar parte de equipos profesionales de videojuegos e ir a

competiciones y eventos relacionados con los videojuegos. (p. 7)

Siguiendo esta línea de pensamiento, se puede comprender que la distinción entre un aficionado a los videojuegos y un gamer profesional es fundamental para analizar la estructura y la evolución de la industria de los eSports. Como lo menciona Calvo (2021) en su análisis más reciente:

“Es importante marcar las diferencias entre un aficionado a los videojuegos y un gamer. Los dos juegan, pero en condiciones completamente distintas. Desde el punto de vista de oficio, un gamer profesional es el que ingresa dinero por jugar a los videojuegos, mientras que un aficionado juega por pura diversión”. (p. 9)

Conociendo que son los gamers y su función dentro de esta industria, hay que hablar de los equipos que estos conforman según tokioschool (2022):

Los equipos de eSports son organizaciones profesionales que compiten en torneos y ligas de videojuegos. Están formados por distintos departamentos y se considera que son organizaciones de deportes electrónicos cuando tienen dos o más equipos de eSports.

Cada uno de los equipos que forman parte de una organización participa en competiciones de videojuegos distintas. (p.14)

En cuanto a la organización de torneos de eSports en Ecuador, según J. Chum (comunicación personal, 25 de noviembre de 2022b) “la FEES <sup>4</sup>debería ser la que impulse los torneos de E-sports, sin embargo, la empresa que más inversión e interés son el Budokan <sup>5</sup>& Celerity, este año se anunció que ambas empresas están organizando una liga para este año

comenzando en abril con juegos como CSCGO <sup>6</sup>/ LOL / Valorant <sup>7</sup>/ DOTA 2<sup>8</sup>”

### **Evolución de la cobertura mediática de los eSports**

El fenómeno de los deportes electrónicos (eSports) ha ido adquiriendo creciente notoriedad en las últimas décadas, convirtiéndose en motivo de interés y atención mediática a escala internacional. Según González (2020), "la historia de los eSports se remonta a la década de 1970, cuando se celebraron los primeros torneos de videojuegos en universidades estadounidenses". Sin embargo, fue en la década de 1990 cuando los eSports comenzaron a ganar una mayor atención mediática.

Según la Federación Internacional de Deportes Electrónicos (IeSF), "el primer torneo de deportes electrónicos pasó por televisión se celebró en 1997 en Corea del Sur" (IeSF, 2021, p.7).

---

<sup>4</sup> **FEES:** *Federación Ecuatoriana de Esports, una organización encargada de fomentar y regular los deportes electrónicos en el país.*

<sup>5</sup> **Budokan:** *Empresa dedicada a la organización de eventos deportivos y de entretenimiento en vivo, incluyendo eventos de deportes electrónicos.*

<sup>6</sup> **CSCGO:** *Videojuego de disparos en primera persona multijugador en línea, en el que dos equipos compiten para cumplir objetivos específicos*

<sup>7</sup> **Valorant:** *juego de disparos en primera persona que combina elementos de juegos tácticos y de disparos en equipo*

<sup>8</sup> **DOTA 2:** *Juego que consiste en partidas en las que dos equipos de cinco jugadores compiten para destruir la base del equipo contrario*

A medida que los eSports han ido ganando popularidad y reconocimiento a nivel global, también han sido objeto de una mayor cobertura mediática. Según Gutiérrez, García y López (2020), "en la última década, los eSports han experimentado un crecimiento sin precedentes, tanto en términos de audiencia como de ingresos, lo que ha llevado a un aumento significativo en la cobertura mediática de este fenómeno". En la actualidad, la mayoría de los medios de comunicación incluyen noticias, reportajes y análisis sobre eSports, y algunos incluso han creado secciones especializadas dedicadas exclusivamente a este tema.

### **Tratamiento informativo**

Mediante recopilación de datos en diversos sitios web dedicados a dar noticias de variedades, se utilizan diferentes herramientas y recursos para dar a conocer las noticias, de esa forma llegar a más lectores. Sobre el tratamiento informativo, se indica que:

Es aquella función del periodista que está en constante evolución con los hechos sociales, ya que es el agente dispuesto para informar utilizando un adecuado uso de los medios y herramientas comunicativas, los ordena en el espacio o en el tiempo, con la aplicación de ciertas reglas para la trasmisión de los mensajes, el tratamiento informativo debe basarse, en principios de veracidad, pluralidad, imparcialidad, precisión, utilidad y aplicabilidad, concretado a un estilo creativo de ingenio y personalidad. (Núñez, 1995, p.45)

Lo tanto, la importancia del tratamiento informativo recae en que facilita y permite el correcto ejercicio de la función periodística, para ello el peso del correcto uso de estas herramientas cae en aquella persona que se encarga de recoger la documentación de relevancia de la noticia, darle forma e investigar a profundidad.

Con respecto a la cobertura informativa de los medios de comunicación hacia los torneos realizados de eSports, se menciona la opinión de Javier Chum, quien considera que las coberturas de los torneos en Ecuador siempre son realizadas por los mismos organizadores. La única promoción que habitualmente hay es cuando se acerca el Budokan y los medios de comunicación hacen la invitación a los eventos, pero raramente hay una cobertura completa de los eventos, de los equipos o de las competencias

### **ESports en Ecuador**

Los eSports en Ecuador se refieren a las competencias de videojuegos en línea o presenciales organizadas por empresas o asociaciones de gamers en el país. Según datos de la Superintendencia de Información y Comunicación (2021), se estima que existen alrededor de 300,000 gamers en el país, de los cuales un 10% estarían dedicándose de manera profesional a los eSports.

Según Dávalos (2020), "Ecuador se ha convertido en uno de los países líderes en Latinoamérica en la organización de eventos de eSports" (p. 2). Esto se debe a que, en los últimos

años, los eSports han ganado gran popularidad en el país, y empresas privadas y públicas han comenzado a invertir en la organización de torneos y eventos de este tipo.

Uno de los torneos más importantes de eSports en Ecuador es la Liga Ecuatoriana de Dota 2, la cual es organizada por la Federación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (FEDE). Según Mendoza (2020), "la FEDE es la organización encargada de regular y promover los deportes electrónicos en Ecuador, y ha logrado posicionar al país en el mapa de los eSports en Latinoamérica" (p. 5).

Además, el gobierno ecuatoriano también ha mostrado interés en los eSports. Según un artículo de la Agencia de Noticias del Ecuador (2021), el Ministerio del Deporte del país ha anunciado la creación de una comisión especial para el fomento de los deportes electrónicos en el país, la cual tendrá como objetivo impulsar la creación de infraestructuras, equipos y la formación de jugadores y entrenadores.

### **ESports normativa legal en Ecuador**

Según menciona la Secretaria de Deporte del Ecuador en su Acuerdo Nro. 0168, considera a la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos, también conocida como (AEDE), como una asociación deportiva sin fines de lucro, y que empezó a regir en el 2017 y en el cual la Secretaria del Deporte (MD, 2017) e otorga el siguiente rol:

AEDE tiene como ámbito de acción la planificación, dirección y ejecución a nivel nacional los Deportes Electrónicos en el Ecuador, asumiendo roles más importantes que

se vinculen directamente a los Deportes Electrónicos, y pueda participar activamente en todos los procesos que conlleve su desarrollo, impulsando a los deportistas de esta actividad social-deportiva. Es ajeno a todo asunto de carácter político, religioso o racial. (Art. 2)

Con respecto al alcance territorial de AEDE la secretaria del Deporte (2017) manifiesta lo siguiente: “El ámbito territorial de actuación de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos, es a nivel nacional, sin perjuicio de integrarse en organizaciones de ámbito superior nacionales o internacionales si así se acordara” (Art.4).

“Todo torneo internacional o nacional no organizado por la AEDE, deberá tener el aval de la AEDE, caso contrario los organizadores, estarán sujetos a las respectivas sanciones establecidas en el presente estatuto y sus reglamentos” (secretaria del deporte,2017, Art. 69).

Mediante estos artículos y muchos más que se detalla en el acuerdo Nro. 0168, el MD le brinda a la AEDE el control sobre los torneos y competencias realizadas a nivel nacional, la planificación de estrategias para incentivar la participación y la difusión de deportes electrónicos, conformar selecciones, avalar actividades, etc.

### **E-Sports Celerity**

El torneo E-Sports Celerity es un evento de deportes electrónicos que se ha realizado en diferentes países de Latinoamérica. Según lo menciona Faveret (2020), este torneo se enfoca en la competencia de videojuegos de estrategia en tiempo real, como el popular juego Starcraft II<sup>9</sup>. El torneo se inició en el año 2017 en Perú, y ha sido organizado por la empresa Celerity (Celerity

---

<sup>9</sup> **Starcraft II:** *Jugadores deben construir una base, recolectar recursos, entrenar unidades y luchar contra sus oponentes en una carrera por el control del mapa y la destrucción de la base enemiga.*

Games, 2021).

El torneo E-Sports Celerity se ha expandido a diferentes países de la región, incluyendo Colombia, Chile, Bolivia y Ecuador. Según lo menciona el portal de noticias

“mundoesports.com” (2021), el torneo en Ecuador se ha efectuado en varias ocasiones, con el objetivo de promover la escena competitiva de los deportes electrónicos en el país. El torneo ha sido organizado en conjunto con la Federación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (FEDE), y ha incluido la competencia en juegos como Starcraft II, Dota 2 y League of Legends.

En resumen, el torneo E-Sports Celerity es un evento de deportes electrónicos enfocado en la competencia de videojuegos de estrategia en tiempo real, que se inició en el año 2017 en Perú y ha sido organizado por la empresa Celerity. Este torneo se ha expandido a diferentes países de Latinoamérica, incluyendo Ecuador, en donde se ha efectuado en varias ocasiones en conjunto con la FEDE, con el objetivo de promover la escena competitiva de los deportes electrónicos en el país.

### **Metodología**

Mediante el enfoque cualitativo se va a realizar un análisis al tratamiento informativo del contenido brindado por los medios de comunicación sobre, la sexta edición del evento Torneo E-sports Celerity, se realizará dicho análisis al contenido brindado mediante portales web de cinco

medios de comunicación, utilizando la guía de análisis de contenido según la teoría de Bernard Berelson, analizando indicadores como: el tema principal de la noticia, las fuentes de información utilizadas, las opiniones expresadas, el tono y la presentación de los datos, además de estos aspectos, Berelson también sugiere examinar la estructura de las noticias a analizar, incluyendo el uso de titulares, la organización de la noticia y la presencia de elementos visuales como imágenes o gráficos.

Esto con el fin de desarrollar un mejor comparativo, el empleo de este método en esta investigación es importante, como menciona Berelson (1952): “es una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de las comunicaciones, que tiene como primer objetivo Interpretarlas” (p. 15). Este enfoque permite recoger información relacionada con el objeto de estudio y crear conocimiento en relación con el desarrollo de conceptos, además se busca la comprensión a través del análisis de textos, explicación o entendimiento de ciertas situaciones de la realidad, sin evaluar algún tipo de modelo en concreto.

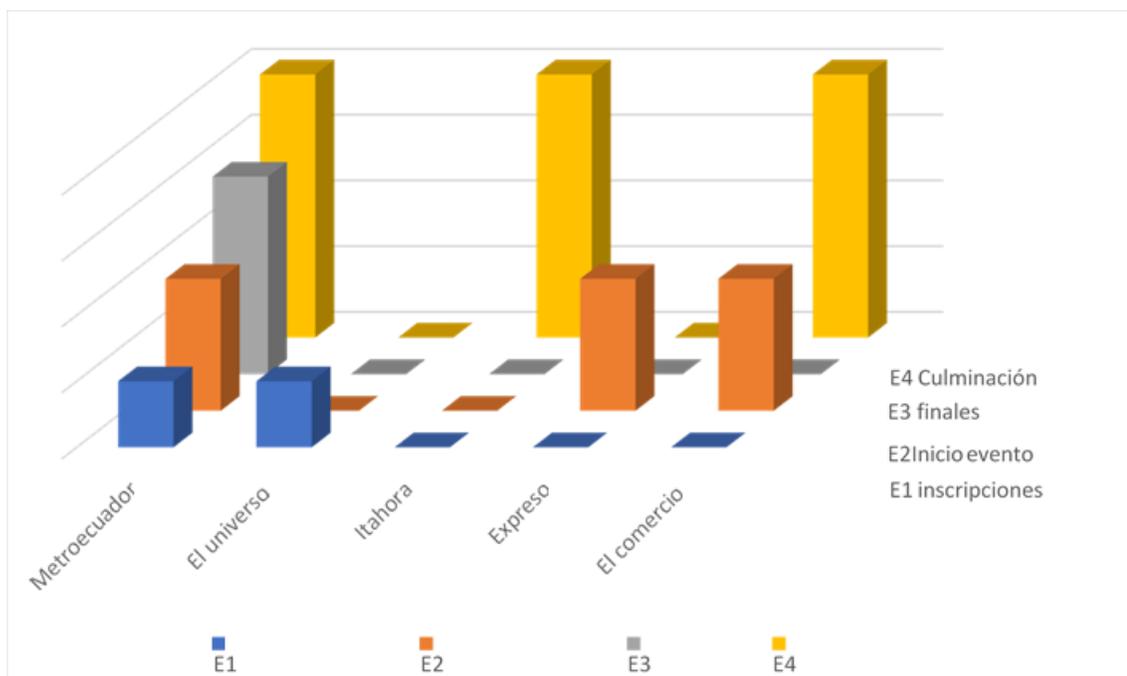
Además, para apoyar dicho análisis se realizará una entrevista al CEO de un equipo de gaming del Ecuador, con la finalidad de conocer su perspectiva como dueño de un equipo de eSports. Con la ayuda del análisis de contenido de portales web de medios de comunicación en el Ecuador que hayan mencionado la sexta edición del Torneo Celerity, más el uso de entrevista a un experto, además del soporte brindado mediante la revisión documental correspondiente al tema que se va a tratar en la investigación, se busca abarcar diversos aspectos para brindar más datos respecto al tema que se está investigando, además se pretende que este proyecto sirva como antecedente de futuras investigaciones.

## **INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el tratamiento informativo de los medios de comunicación sobre el caso Torneo Celerity, una competencia anual de eSports en Ecuador, con el propósito de identificar si los medios abordan de manera adecuada y especializada las noticias relacionadas con esta industria en constante crecimiento, para esto se realizó un análisis al contenido brindado por cinco medios de comunicación, sobre el evento, analizando indicadores como: el tema principal de la noticia, fuentes de información utilizadas, opiniones expresadas y tono.

### Figura 1

*Nivel de cobertura de los medios de comunicación en las distintas etapas del evento*



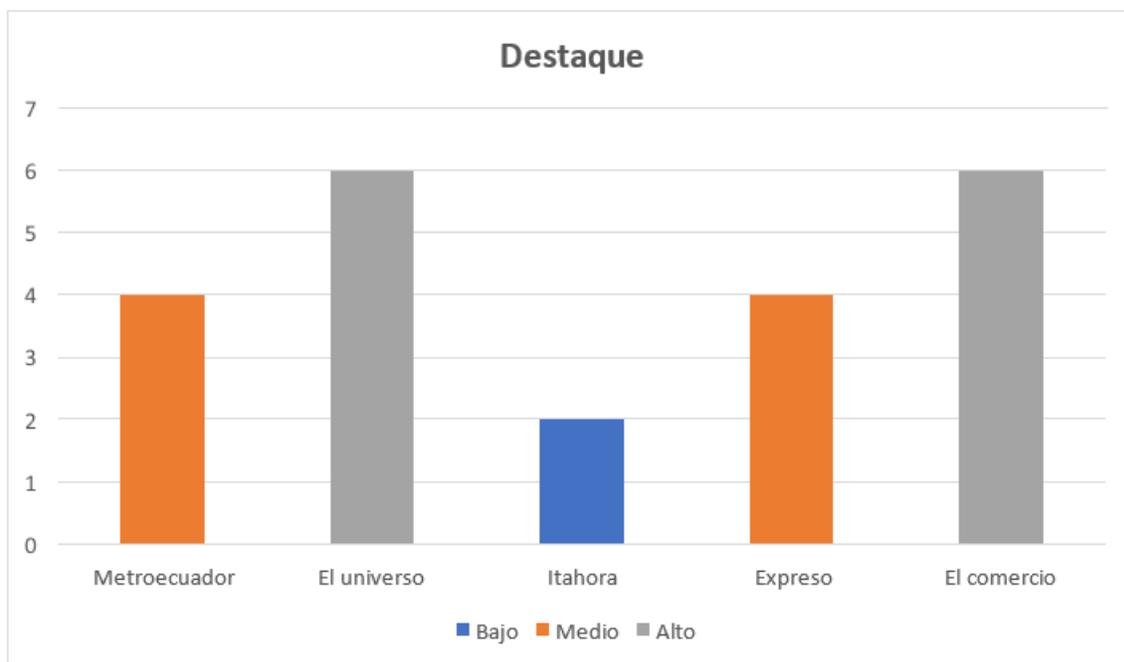
*Elaboración propia*

El gráfico muestra el nivel de cobertura de las noticias relacionadas con el torneo E-Sport Celerity, se examinó un período específico que abarcó desde marzo de 2022 hasta diciembre de 2022, correspondiendo al inicio y finalización del torneo, durante este lapso, se evaluó un total de 9 noticias provenientes de 5 medios de comunicación distintos. dividiendo las noticias en cuatro

etapas del evento: E1 (inicio de la inscripción al torneo), E2 (inicio de la sexta edición del Torneo), E3 (las finales) y E4 (culminación del evento y resultados). Los colores de cada barra, representan las distintas etapas; es notable que el medio de comunicación que brindó mayor seguimiento a la noticia fue Metroecuador, cubriendo todas las etapas del evento. En segundo lugar, se encuentra El Comercio, que cubrió las etapas dos y cuatro del torneo. Otros medios como El Universo solo cubrieron la etapa uno, Itahora la etapa cuatro y Expreso la etapa dos.

## Figura 2

*Destaque (presentación de la noticia por parte del medio)*



*Elaboración propia*

A través del siguiente gráfico, se muestra el nivel de destaque que los medios han dado a la noticia presentada. Para evaluar esto, se han considerado tres indicadores: bajo, medio y alto. En la categoría de "alto", se encuentra El Universo, ya que trabajó la noticia de manera

exhaustiva, agregando información adicional y complementándola con material visual, como un video extraído de las redes sociales de los organizadores del evento.

A continuación, se encuentra El Comercio, que, aunque la noticia presentada era similar a la de otros medios, utilizó gráficos para destacarla aún más. En la categoría de "medio", se encuentran Metroecuador y Expreso, debido a que, ambas noticias tienen una extensión adecuada y emplean herramientas visuales, como imágenes e hipervínculos. Por último, en la categoría de "bajo", se encuentra Itahora, dado que la noticia presentada fue limitada y poco trabajada en comparación con los demás medios.

**Figura 3**

*Tabla del análisis de contenido realizado a los medios de comunicación*

<b>Análisis de contenido</b>					
NOMBRE DEL MEDIO	Noticias	Tema principal de la noticia	Fuentes de información utilizadas	Opiniones expresadas	Tono
Metroecuador	N1	Inicio de las inscripciones para el Torneo E-Sport Celerity	Organizadores del evento	Opinión positiva y favorable, destaca el crecimiento y la profesionalización de los eSports	Informativo, objetivo y promocional.
	N2	Inicio de la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity	Organizadores del evento	Opinión positiva hacia los E-Sports y destaca el crecimiento y la profesionalización de los jugadores	Informativo, objetivo y promocional.
	N3	Celebración de las finales nacionales del Torneo E-Sport	organizadores del evento	Opinión positiva y promocional hacia el torneo. Se destaca la importancia y magnitud del evento	Informativo, objetivo y promocional.
	N4	Coronación de los campeones de los E-Sports.	Organizadores del evento	Opinión positiva y celebratoria hacia el Torneo y los campeones ecuatorianos	Informativo, objetivo y promocional.
El universo	N1	fechas de inscripción para la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity.	Organizadores del evento	Opinión positiva y entusiasta hacia el Torneo E-Sports Celerity , destaca su importancia y el crecimiento	Objetivo, subjetivo y Promocional.
Itahora	N1	Ganadores de la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity en 2022	Organizadores del evento	Opinion positiva y destaca el crecimiento del evento	Informativo, objetivo y promocional.
Expreso	N1	Inicio de la sexta edición del Torneo y su importancia	Organizadores del evento	Opinion positiva Y destaca el respaldo de la empresa ESL Internacional	Informativo, objetivo y promocional.
El comercio	N1	Inicio del torneo y crecimiento de los E-Sports	Organizadores del evento	Opinion positiva Y resalta la magnitud de la industria de los videojuegos Y su éxito económico	Informativo, subjetivo sensacionalist y promocional
	N2	Culminación del Torneo y su importancia en el país	Organizadores del evento	Opinion positiva, destaca los campeones de cada juego y sus premios	Informativo, objetivo, neutral y promocional

*Elaboración propia*

Como resultado del análisis se obtuvo la siguiente información, se revela que la mayoría de los medios de comunicación que se usaron como objeto de estudio, han abordado el Torneo E-Sports Celerity de manera adecuada, además de presentar bastante información sobre el evento.

Las noticias presentan un enfoque imparcial y objetivo al informar sobre el evento, presentando detalles precisos sobre los juegos involucrados, las fechas de inscripción y los premios otorgados

a los campeones.

Además, se destaca el crecimiento y la profesionalización de esta industria en Ecuador, lo que proporciona una visión más completa y precisa de los eSports. La fuente de información en la noticia, si bien no se menciona, es deducible que fue proporcionada por los organizadores del evento.

## DISCUSIÓN/CONCLUSIÓN

Para culminar el siguiente trabajo podemos mencionar que se identificaron fortalezas en la cobertura informativa, como el respaldo de fuentes confiables, como la ESL Internacional, y opiniones positivas hacia los E-Sports. Las declaraciones de representantes de empresas como Puntonet y el reconocimiento de la comunidad local contribuyen a respaldar la credibilidad de la información que se presenta.

La investigación ha identificado una debilidad en la cobertura informativa de algunos medios de comunicación relacionada con la repetición de noticias. En particular, se pudo apreciar que en dos medios de comunicación la noticia sobre el Torneo E-Sports Celerity era básicamente la misma, es decir, se trataba del mismo boletín de prensa, sin mayores cambios o aportes adicionales. Como resultado de esta situación, es evidente que aún no han realizado un trabajo periodístico propio, puesto que la información parece provenir directamente de los organizadores del evento. Dicha falta de variedad en la información puede restar valor a la cobertura

informativa, dado que no brinda perspectivas o detalles adicionales que enriquezcan la noticia y la hagan más interesante para el lector.

Además, se observó que, en otros medios de comunicación, aunque la noticia presentada era similar, hubo un esfuerzo por cambiar la estructura de la noticia y agregar ciertos detalles adicionales. Aunque esto representa una mejora con respecto a la repetición de información, aún se podría trabajar en ofrecer un mayor valor agregado a la noticia, proporcionando opiniones de expertos, brindando datos exclusivos o enriqueciendo la noticia con contenido adicional que atraiga y retenga la atención del lector.

La repetición de información similar en varios medios sugiere que la fuente principal de la información es, de hecho, los organizadores del torneo, tal como mencionó Javier Chum en la entrevista realizada, “las coberturas de los torneos en Ecuador siempre son realizadas por los mismos organizadores” (J. Chum, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022c). Esto resalta la necesidad de una mayor diversidad en la cobertura y de fomentar que los medios lleven a cabo un trabajo periodístico más independiente, además de profundo en relación con los deportes electrónicos. Lograr una mayor difusión y comprensión de los deportes electrónicos como una industria en crecimiento es fundamental para que los medios los consideren más allá de meras promociones y los vean como un campo, deporte relevante que mueve importantes marcas y recursos financieros, en cualquier caso, es importante reconocer que los medios han brindado un espacio en la divulgación de contenido relacionado con los eSports.

Los resultados obtenidos en este análisis de contenido se alinean con los objetivos específicos de la investigación, puesto que han proporcionado datos verificados sobre el

tratamiento informativo de los eSports en el país, específicamente sobre el caso del Torneo Celerity. Además, se ha logrado identificar las fortalezas y debilidades en la cobertura informativa de los medios de comunicación, lo que permitirá mejorar futuras noticias y brindar una visión más completa y precisa sobre los deportes electrónicos.

Es fundamental reconocer que toda investigación tiene sus limitaciones, y en este caso, se debe considerar que el análisis se basó en una muestra específica de noticias y medios de comunicación. Sin embargo, los resultados obtenidos ofrecen una visión significativa sobre cómo los medios abordan el tema de los E-Sports en Ecuador.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- Benítez, C. P. (2021, septiembre 1). EL ORIGEN DE LOS ESPORTS. EOB - Derecho de los e-sport y los videojuegos. <https://videojuegos.enriqueortegaburgos.com/el-origen-de-los-esports/>
- Bordes, P., & Martínez-Santos, R. (2021). ¿ES DEPORTE EL eSPORT? EXPLORANDO LOS LÍMITES PRÁXICOS DEL VIDEOJUEGO COMPETITIVO. Límite (Arica), 15, 0–0. <https://doi.org/10.4067/s0718-50652020000100216>
- Buitrago, R. A. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. *Journal of Physical Education and Human Movement*, 2(1), 21–34. <https://doi.org/10.24310/jpehmjpehm.v2i1.7497>
- Cranmer, E. E., Han, D.-I. D., van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esportsmatrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117(106671), 106671. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Entremedios, P. (2021, octubre 27). Los Esports y sus modelos de negocio emergentes. Entremedios. <https://periodismo.unizar.es/los-esports-y-sus-modelos-de-negocio-emergentes/>
- García García, F. (2018). Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos. Universidad Complutense de Madrid.
- Garmendia, E. (2021, diciembre 20). Tipos de medios de comunicación digitales. Comunicare - Agencia de Marketing Online. <https://www.comunicare.es/tipos-de-medios-de-comunicacion-digitales/>
- Guerrero, S. (2022, febrero 13). Los eSports, el universo gamer que se expandió durante la pandemia. Primicias <https://www.primicias.ec/noticias/jugada/eldeportequequeremos/esports-ecuador-crecio-pandemia-gamers>

Esports Charts. (2022, 19 de diciembre). Worlds 2022 breaks records as most-watched LoL Esports event ever! [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://escharts.com/news/worlds-2022-record-lol-esports>

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>

Historia de los eSports: Como surgieron los deportes electrónicos. (2022, junio 4) COLEGIALES NOTICIAS. <https://colegialesnoticias.com.ar/barrio/historia-esports/>

Los tipos de medios digitales más usados hoy. (s/f). Snhu.edu. Recuperado el 29 de enero de 2023, de <https://es.snhu.edu/noticias/cuales-son-los-tipos-de-medios-digitales>

Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PloS One*, 15(8), e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>

¿Qué son los esports y cuáles son los más jugados? (2022, febrero 11).

Santander.com; Santander Bank. <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>

Tulio, G. (1996). ¿Qué son los eSports? La guía de todo lo que necesitas saber.

Guterman Tulio.

<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/3657/1655>

Vive. (2022, enero 17). Medios digitales: guía práctica para sacarles el mejor provecho.

UNIR. <https://www.unir.net/humanidades/revista/medios-digitales/>

Wagih, M. J. (2021, octubre 25). El origen de los deportes electrónicos. Marca.

<https://www.marca.com/videojuegos/lo-mas->

[gaming/2021/10/25/61714053ca4741a4528b45a4.html](http://gaming/2021/10/25/61714053ca4741a4528b45a4.html)

(S/f). Urbe.edu. Recuperado el 29 de enero de 2023, de  
<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0086163/fase01.pdf>

González, L. (2020). Historia de los eSports: origen y evolución de los deportes electrónicos. Oficina de deportes electrónicos. Recuperado de <https://e-sportsbureau.com/historia-de-los-esports/>

Gutiérrez, M., García, A., & López, P. (2020). Los eSports en los medios de comunicación: análisis de la cobertura informativa en España. *Comunicación y Sociedad*, 33, 207-224. <https://doi.org/10.32870/cys.v33i0.1147>

Federación Internacional de Deportes Electrónicos (IeSF) (2021). Sobre nosotros. Recuperado de [https://ie-sf.org/about\\_us/](https://ie-sf.org/about_us/)

## APÉNDICE Y/O ANEXOS

### Análisis de contenido

NOMBRE DEL MEDIO	Noticias	Tema principal de la noticia	Fuentes de información utilizadas	Opiniones expresadas	Tono	Destaque
Metroecuador	N1	Inicio de las inscripciones para el Torneo E-Sport Celerity	Organizadores del evento	Opinión positiva y favorable, destaca el crecimiento y la profesionalización de los eSports	Informativo, objetivo y promocional.	Medio
	N2	Inicio de la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity	Organizadores del evento	Opinión positiva hacia los E-Sports y destaca el crecimiento y la profesionalización de los jugadores	Informativo, objetivo y promocional.	Medio
	N3	Celebración de las finales nacionales del Torneo E-Sport	organizadores del evento	Opinión positiva y promocional hacia el torneo. Se destaca la importancia y magnitud del evento	Informativo, objetivo y promocional.	Medio
	N4	Coronación de los campeones de los E-Sports.	Organizadores del evento	Opinión positiva y celebratoria hacia el Torneo y los campeones ecuatorianos	Informativo, objetivo y promocional.	Medio
El universo	N1	fechas de inscripción para la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity.	Organizadores del evento	Opinión positiva y entusiasta hacia el Torneo E-Sports Celerity , destaca su importancia y el crecimiento	Objetivo, subjetivo y Promocional.	Alto
Itahora	N1	Ganadores de la sexta edición del Torneo E-Sports Celerity en 2022	Organizadores del evento	Opinion positiva y destaca el crecimiento del evento	Informativo, objetivo y promocional.	Bajo
Expreso	N1	Inicio de la sexta edición del Torneo y su importancia	Organizadores del evento	Opinion positiva Y destaca el respaldo de la empresa ESL Internacional	Informativo, objetivo y promocional.	Medio
El comercio	N1	Inicio del torneo y crecimiento de los E-Sports	Organizadores del evento	Opinion positiva Y resalta la magnitud de la industria de los videojuegos Y su éxito económico	Informativo, subjetivo sensacionalist y promocional	Alto
	N2	Culminación del Torneo y su importancia en el país	Organizadores del evento	Opinion positiva, destaca los campeones de cada juego y sus premios	Informativo, objetivo, neutral y promocional	Medio

## Entrevista al CEO del equipo de eSports Bears gaming



*Mgtr Javier Chum*

### **¿Qué son los eSports?**

Son los deportes y competencias digitales de diferentes categorías de juegos que se pueden efectuar de manera presencial o en línea, las cuales están regidas por reglas/arbitraje y un premio para los vencedores

### **¿Qué opina de los eSports en Ecuador? ¿Si tiene buena cabida o le falta todavía**

## **desarrollarse?**

En Ecuador como en todas las cosas siempre estamos atrás, yo creo que todavía estamos verdes en ese sentido, ya que en otros países los eSports son tan grandes como un mundial, cuentan con equipos profesionales los cuales poseen representantes en los eSports, con jugadores pagados para poder competir en torneos oficiales, yo creo que igual ya estamos enrumados a eso, ya existe una asociación de la liga profesional de videojuegos en el país así que yo creo que para el 2022 en adelante ya va a haber más competencias oficiales dentro del Ecuador y ligas de los diferentes videojuegos que estén de moda, así que es bueno que esté creciendo, ya que puede llegar a ser tan bueno como el futbol para otros, estamos atrasados pero hay futuro.

**Hay equipos los cuales tienen representantes en torneos de videojuegos, supongo que son equipos como los de la NFL o futbol, lo que vendría a ser como Barcelona, Liga de Quito y Emelec en nuestro país.**

Actualmente, los equipos locales de futbol si cuentan con su representante dentro de los eSports, conozco el caso de Emelec que tienen a un jugador en FIFA llamado Sebastián Cedeño el cual es el primer representante de Ecuador que llega a un torneo oficial de FIFA, luego fue contratado por un equipo mexicano, sin embargo si hay equipos ecuatorianos por lo menos en FIFA los cuales tienen sus representantes oficiales, pero el trato que se le da a los jugadores no es el mismo que se le da a un futbolista, ya que no todos tienen contratos ni son pagados, eso es lo que habría que profesionalizar en Ecuador

## **¿Son los “gamers” Deportistas profesionales?**

Actualmente en Ecuador está tomando la profesionalización de los gamers mediante la FEES (Federación Ecuatoriana de Esports ), sin embargo ha tenido muchas trabas, y poca promoción por lo que todavía está en pañales, arrancó el año pasado con juegos como Free Fire / Fifa & LOL. Hay otras organizaciones y equipos de e-sports quienes están llevando a nuestros gamers en competencias regionales dando buenos resultados en juegos como Valorant /LOL & Rocket League

## **¿Quiénes organizan los torneos de E-sports?**

la FEES debería ser la que impulse los torneos de E-sports, sin embargo, la empresa quemás inversión e interés son el Budokan & Celerity, este año se anunció que ambas empresas están organizando una liga para este año comenzando en abril con juegos como CSCGO / LOL / Valorant / DOTA 2

## **Cree que los medios de comunicación brindan la información adecuada para personas interesadas en participar de torneos sobre Esports**

las coberturas de los torneos en Ecuador siempre son realizadas por los mismos organizadores, la única promoción que siempre hay es cuando se acerca el budokan y los medios de comunicación hacen la invitación a los eventos, pero nunca hay una cobertura completa de los eventos / de los equipos / de las competencias.