

Historia y comunicación social

ISSN-e: 1988-3056

<https://dx.doi.org/10.5209/hics.88637>

 EDICIONES
COMPLUTENSE

Esports: comunidad, broadcasters y desarrollo de negocio. Ángel Bartolomé Muñoz de Luna y Sonia Martín Gómez (Autores). Comunicación Social Editorial y Publicaciones, Salamanca, 2023

En la evolución de la historia de los medios de comunicación no hay tregua, parada ni pausa. Constantemente están apareciendo nuevas formas de comunicación social y entretenimiento, entre la que destaca ahora mismo el fenómeno de los deportes online, más conocidos como E-Sports o simplemente ya como Esports. Para estudiar en profundidad esta nueva realidad de las industrias culturales de la comunicación, acaba de aparecer el libro titulado “Esports: comunidad, broadcasters y desarrollo de negocio”, obra de Ángel Bartolomé Muñoz de Luna y Sonia Martín Gómez, docentes e investigadores de la Universidad San Pablo CEU de Madrid.

Esta obra recién publicada este año constata el peso de esta nueva actividad en el panorama mediático y deportivo. Hoy en día, hablar de Esports es hablar de un sector con un crecimiento exponencial en los últimos años que, sin embargo, continúa siendo uno de los grandes desconocidos para los estudios de ámbito académico. Además, analiza el fenómeno desde el punto de vista de la comunicación.

El libro de casi 200 páginas y publicado por la prestigiosa Comunicación Social Editorial y Publicaciones de Salamanca este mismo año 2023 cuenta como punto fuerte con varias entrevistas a los expertos más destacados del sector. La primera entrevista centrada en el tema de los “proplayers” o jugadores profesionales es con Diego Fuentes García, conocido como “Evangelion”. La segunda entrevista que realizan los autores es con Tao Martínez Lorite, responsable de Desarrollo Universitario en Esports para GGTECH. La obra continúa la entrevista a Jordi Soler Cantalosella, director general de Liga de Videojuegos Profesional (LVP). Le sigue otra entrevista más, en esta ocasión con Maye MacSwiney, responsable de Marketing & COMS Manager IBIT en Riot Games. La quinta entrevista es con Sergio Benet, General Manager del Valencia CF Esports y fundador de WEC (World Esports Corporation). La última entrevista de este libro es con Lucas Millán Tomás, Lead Community Manager de Amazon Games para Europa, Oriente Próximo y África.

Este libro de Ángel Bartolomé Muñoz de Luna y Sonia Martín Gómez no tiene solo como contenido principal las entrevistas a estos destacados expertos en Esports, los dos autores desarrollan también un marco teórico, con su historia, concepto, relevancia de los esports y un análisis del sector a través de sus cifras de negocio. Del mismo modo, analizan los géneros más relevantes en el ámbito de los Esports, el ecosistema competitivo, las cuestiones legales vinculadas a los Esports, e incluso su discusión sobre su reconocimiento olímpico. El interés por el estudio académico de los Esports desde la perspectiva de las Ciencias de la Comunicación Social se debe a que los mismos plantean “una doble naturaleza mediática, a medio camino entre el fenómeno social y el espectáculo deportivo, lo que supone un tratamiento informativo con distintos grados de especialización”, tal y como defienden los propios autores.

De todos modos, a pesar del éxito del que disfrutan hoy en día los Esports, el interés generado por este fenómeno en el mundo académico es aún muy limitado. A través de un análisis sobre las fuentes documentales existentes, los autores constatan el aumento de la literatura científica sobre Esports a partir del año 2011, con un pico interesante de producción en 2013 que identifica con el aumento de la repercusión mediática de los deportes electrónicos. Las principales perspectivas desde las que comienza a estudiarse este fenómeno en la primera década del siglo plantean cuestiones sobre la adquisición de experiencia por parte del jugador de videojuegos competitivos, el ambiente de los jugadores de alto rendimiento, la propia materialidad del juego competitivo o su recorrido histórico.

Además, la creciente relevancia económica y social de los Esports es uno de los principales motivos que ha incrementado su interés en los estudios académicos durante los últimos años, muy especialmente en el área de la comunicación, sobre todo por su fuerza como negocio. Sin embargo, no es únicamente el potencial económico lo que justifica el interés por el estudio de los Esports, sino que desde el punto de vista de la comunicación llama especialmente la atención la evolución en el número de espectadores, tanto habituales como ocasionales.

José-Antonio LÓPEZ-MARTÍN
Universidad Complutense Madrid
joseal13@ucm.es