



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN  
EN INFORMÁTICA - LIDI



/01



# Introducción. Aspectos generales de los Esports

# Clase 3

## Eventos

Concepción de consumo. Alcance y popularidad.  
Requisitos para la organización de torneos.

## Estructura deportiva

Tipos de Competiciones. Formatos de clasificación.  
Plataformas y Formatos.

## Circuitos nacionales

Ligas y torneos oficiales en Argentina.  
Infraestructura digital y presencial. Normativa.  
Cambios recientes y casos de estudio.



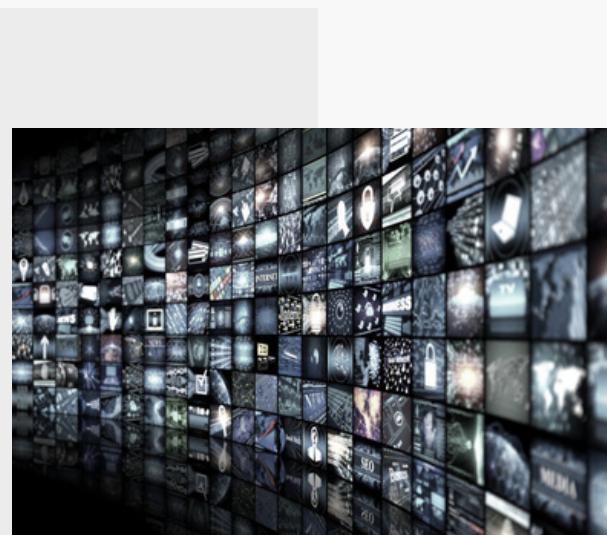
# **La espectacularización de los esports**

Eventos, estructura deportiva, circuitos nacionales

# /EVENTOS

La construcción de un espectáculo mediático, poniendo especial atención sobre la **doble concepción del consumo** de videojuegos (jugadores y espectadores).

Carrillo, 2016



**El deporte se rige por las leyes del mercado**

Posee actividades comerciales y económicas derivadas

**se orienta hacia el entertainment**

Tiene sus cimientos en el impacto que genera sobre la sociedad

**y se asocia a la búsqueda de la performance**

Tanto por la persecución de un objetivo de rendimiento, como por llevarla a cabo en complicidad con el espectador

Puig y Heinemann, 1991

El tratamiento otorgado a las **retransmisiones** de los deportes electrónicos, así como las actividades comerciales y económicas derivadas de cada uno de ellos (equipamiento de los jugadores, indumentaria, patrocinadores, etc.) recuerdan al concepto de espectáculo que envuelve a los deportes tradicionales, orquestado para el **disfrute del espectador** y la **rentabilidad económica** de los organizadores.

El modelo de espectáculo de Puig y Heinemann (1991), en una versión actualizada, contempla principios de **organización formal de los eventos** (especialización y jerarquización de torneos, equipos y plataformas), **reglas imparciales e igualitarias** (estandarización), ingreso de capitales por **derechos de emisión, publicidad y propiedad de los equipos** junto a la necesaria incorporación de los **medios de comunicación**.

# MODELO ACTUALIZADO

Roger, 2010

# 1997

## THE RED ANNIHILATION

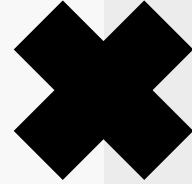
Es considerada **la primera competición oficial de esports de la era de internet**.

**Primer torneo competitivo oficial online**, que enfrentó a 1900 jugadores, organizado por idSoftware a partir de la publicación de su juego QUAKE (1996), que significó el salto a un mundo completamente 3D en un juego de acción, el origen de los mapas específicamente orientados al multijugador, la creación de un sistema online con servidores, la creación de clanes, la posibilidad de utilizar el ratón para mirar en todas direcciones en un FPS, etc.

16 finalistas compitieron de forma presencial en el E3 de 1997. ¿El premio? El **Ferrari 328 GTS** de la colección personal de John Carmack.

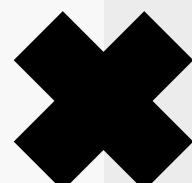
Dennis "Thresh" Fong





## QUAKECON

1996. Convención anual organizada por ZeniMax Media para **celebrar y promover las principales franquicias de id Software** y otros estudios propiedad de ZeniMax.



## ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

1995. Conferencia anual de videojuegos, en la que diversas **compañías protagonistas** del ecosistema presentaban sus próximos lanzamientos. La expo solo permitía la entrada a trabajadores de las empresas y periodistas, aunque a partir de 2017 se abrió el ingreso al público general.

Con el ejemplo del QUAKE, tal como vimos en la **clase 1**, podemos inferir dos tipos de evento con características muy propias, aunque, en un sentido amplio, concebimos la existencia de hasta cuatro. La Red Annihilation (1997), considerada como la primera **competición oficial** de esports, formó parte de un evento que lo trascendía: la Electronic Entertainment Expo (E3), mientras que el juego ya formaba parte integral de otro evento en auge por aquel entonces, y bautizado en su nombre. La QuakeCon.



# /TIPOS DE EVENTO

Las **convenciones "gamer"**, cimentadas sobre la interacción con jugadores y espectadores con el objetivo de **fomentar el desarrollo de la comunidad.**

Dreamhack, PAX Conference, QuakeCon.

Las **conferencias de negocio**, destinadas a la presentación de "la novedad" a compañías de la industria, potenciales **inversores** y jugadores/espectadores en tanto clientes.

Hive, ESL One, E3.

Las **competiciones y reuniones de la comunidad**, en tanto torneos no oficiales o de alcance limitado -regionales-, dedicados específicamente a la actividad deportiva.  
Circuitos universitarios, EVO B3 1996  
[shoryuken.com](http://shoryuken.com)).

Las **competiciones oficiales**, eventos envueltos en un ecosistema organizado, generalmente con intervención del publisher, entendidos como **populares, profesionales y prestigiosos.**  
EVO, Worlds, MLG 2002.

# ALCANCE Y POPULARIDAD

Incluso al interior de cada una de estas categorías podemos encontrar importantes diferencias a nivel socio-económico. Sobre todo cuando pensamos en los primeros años del ecosistema.

Identificamos entonces al menos 3 modelos propios del **alcance y localización** del evento, y otros dos, coexistentes con los anteriores, definidos por el **perfil de aficionado/espectador** al que dirigían el mensaje.



# EVOLUTION CHAMPIONSHIP SERIES (EVO)

Creado durante la época dorada del sitio web de noticias dedicado a los juegos de lucha **Shoryuken.com**, y aún con su inmensa popularidad, se lo consideró durante años como un evento **propio de la comunidad**. Utilizando máquinas recreativas, celebró su primer torneo -el Battle by the Bay o B3- en California, con un total de 40 jugadores de Super Street Fighter II Turbo. Aunque se considera que se "profesionalizó" recién a partir de 2009, el evento ya registraba participantes de más de **30 países** para el 2004. A partir de 2011 se creó una estructura competitiva de clasificación o "Camino a EVO" como acceso a su torneo principal, el **Capcom Pro Tour** (puerta de entrada a la Capcom Cup).

Super Street Fighter II Turbo, Street Fighter Alpha 2



# 1996

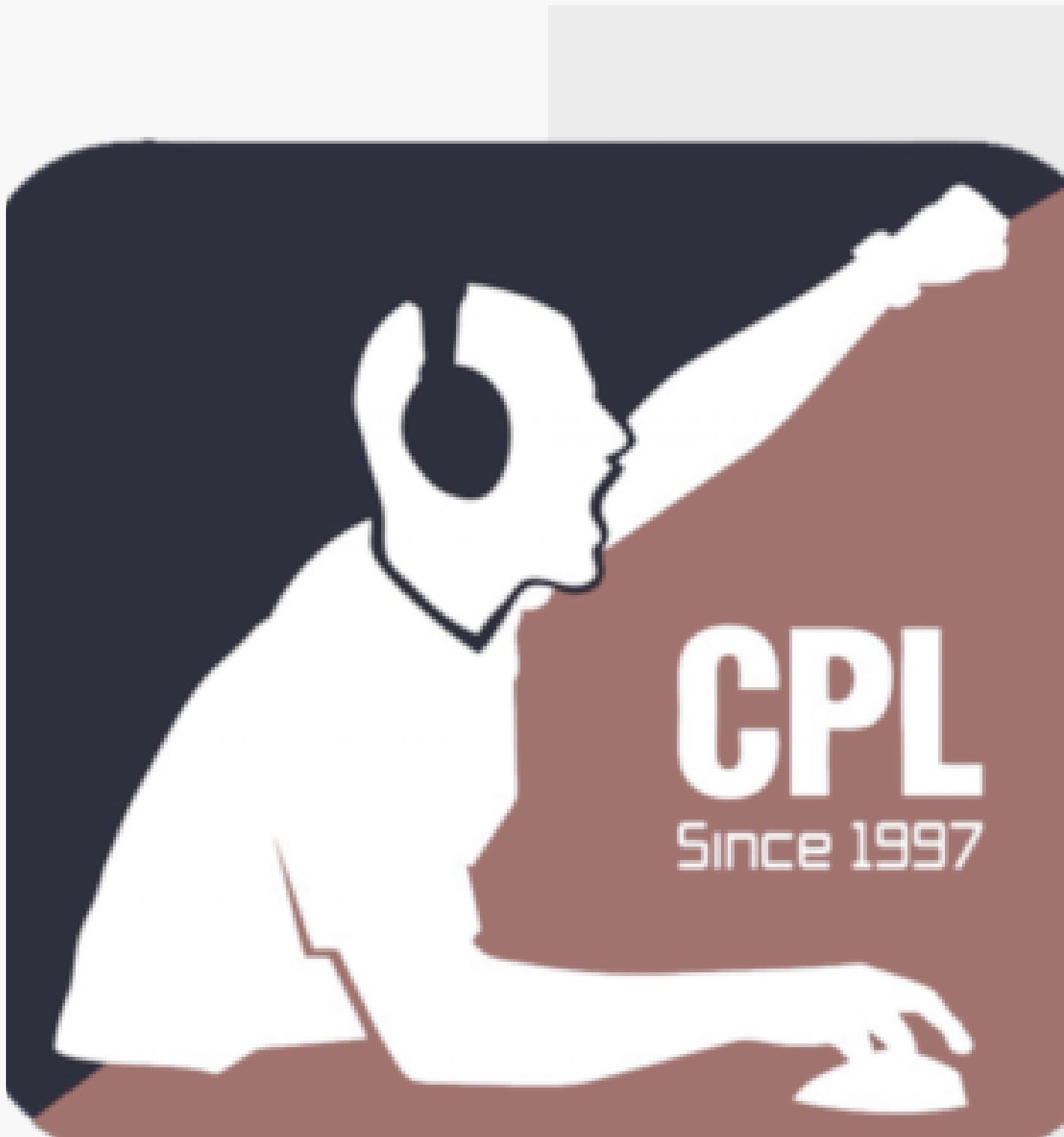
COMUNITARIO

# THE CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE (CPL)

Organizada en Dallas por agentes independientes de la industria norteamericana, y orientada a la **espectacularización mediática**, adoptó un formato similar al PGA Golf -con un sistema de **participación abierta**- para competiciones dentro del territorio de los Estados Unidos.

Fundada en 1997, logró consolidarse como una de las más importantes ligas amateur -con 6000 participantes- en 2002, y convertirse en referente internacional -con 175000 jugadores- para el 2005.

# 1997

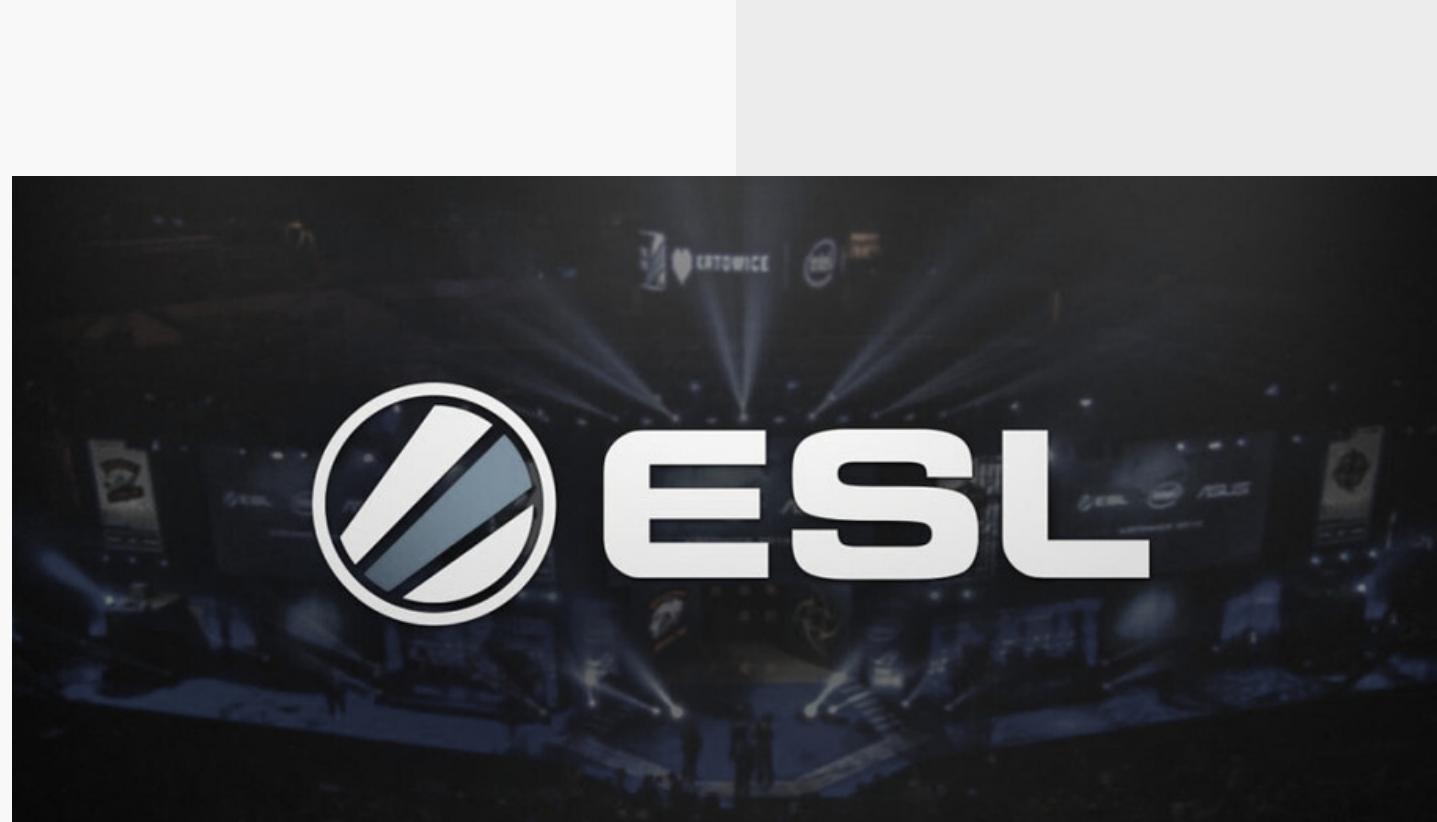


Quake, Counter-Strike, Unreal Tournament

NACIONAL

# ELECTRONIC SPORTS LEAGUE (ESL)

Nacida como una **página online** en la que se organizaban torneos con servidores alquilados, se lanzó como la internacionalización de la Deutsche ClanLiga, **buscando construir un ecosistema europeo de competición**. Actualmente está presente en 37 países. Cada sección de ESL es operada por empresas bajo una licencia otorgada por Turtle Entertainment GmbH, y pueden corresponder a un país (como ESL Alemania), o a un grupo de países de baja demografía (como ESL Nordic para Finlandia, Noruega, Suecia y Dinamarca).



# 1999

CONTINENTAL

# WORLD CYBER GAMES (WCG)

Coincidiendo con la creación de la Asociación Coreana de deportes electrónicos (KeSPA), impulsó la **profesionalización temprana** del sector y la **creación de un sistema de clasificación** o ladder -MMR- para equilibrar la competencia a nivel nacional. En el año 2000 organizó el torneo deportivo World Cyber Game Challenger, con 200 jugadores y 200.000 dólares en premios, mientras que para 2001 dio lugar a la primera **olimpiada digital**, con **37 países involucrados**, y el objetivo de **acercar las dos escenas -occidental y oriental-** que hasta ahí mantenían sus ecosistemas separados.

StarCraft, Quake, FIFA



Argentina suma 3 medallas de bronce en FIFA

2000

GLOBAL

# MAJOR LEAGUE GAMING (MLG)

Bajo la estructura de una organización profesional de deportes electrónicos con sede en Nueva York, gestiona eventos competitivos en Estados Unidos y Canadá con un modelo eminentemente deportivo y con estética similar al **deporte tradicional** (NFL, MLB). La particularidad del conjunto de torneos y disciplinas que engloba radica en su **modelo de negocios a través de la televisación** (ESPN).

En enero de 2016, Activision Blizzard anunció su adquisición por 46 millones de dólares, con el objetivo de "**construir el ESPN de los videojuegos**" (MLG.tv), un canal de televisión por cable que se dedicaría a la cobertura y análisis de deportes electrónicos con producciones internas "premium" que podrían atraer a más grandes anunciantes. Rotundo fracaso frente a la hegemonía de las plataformas de streaming.

Halo, Call of Duty, Super Smash Bros



# 2002

# **La infraestructura digital de los esports**

# Operadores

Empresas y organizaciones encargadas de organizar y **administrar** todas las actividades competitivas de un juego o disciplina bajo la licencia o el permiso expreso del publisher.

# Plataformas de terceros

Espacios digitales y servidores de hosteo, matchmaking y administración de enfrentamientos, ligas y torneos comunitarios por fuera de la órbita del publisher. Mientras algunas funcionan como **aplicaciones de gestión** de formatos y resultados, las más avanzadas ofrecen verdaderas **soluciones de emparejamiento**, generación de webs de marca blanca -sin firma o referencia a la plataforma madre- y **análisis de datos en tiempo real**.

Los deportes electrónicos, ya sea desde un lugar de espectacularización o como producto turístico, requieren de una **infraestructura física** que comprende una gran variedad de elementos. Desde equipamiento tecnológico, instalaciones adecuadas, transporte y servicios complementarios, hasta redes de comunicación y arquitectura material de soporte y servidores (módulo 2)

## CERTIFICACIONES

A finales de 2022, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA) reconocía a través de su certificación a un total de **30 operadores** de torneos dentro del territorio nacional, entre los que destacan la Liga Sudamericana de Apex Legends (LSAL) -organizadores de la LSAL Series-, la Electronic Football Association Argentina (EFA) - Superliga de FIFA-, y MELG esports -SSR de Valorant-.

## PLATAFORMAS

FACEIT, organización inglesa fundada en 2012, recientemente adquirida por el Savvy Games Group (SGG) de Arabia Saudita - y fusionada con el gigante mundial ESL-, y GAMERSCLUB, operador de origen brasileño fundado en 2015 y actual referente del circuito gamer latinoamericano, se erigen como pioneras en la escena competitiva del CS:GO. Para League of Legends, por su parte, la opción más elegida es BATTLEFY (2013, Canada), que al igual que su rival COMMUNITY GAMING (2019) ofrece un amplio catálogo de disciplinas (FreeFire, Clash Royale, Rocket League). Mientras que TOURNAMENT (2014, Francia) aparece como la opción ideal para la gestión de torneos de forma genérica.

# COMPOSICIÓN DEL ECOSISTEMA DIGITAL ARGENTINO

## \*UNIVERSITY

junto a GGTech Entertainment Latam, y en colaboración con desarrolladoras como Riot y Garena, lleva la escena profesional de los esports a centros educativos de todo el país, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de integrarse en un circuito nacional competitivo del que participan más de 50 instituciones académicas.

## \*LVP

hasta marzo de 2023, la Liga de Videojuegos Profesional Argentina (GRUPO MEDIAPRO) gestionó los circuitos nacionales clasificatorios, como la Master Flow de League of Legends (Riot). Continúa a cargo de la Unity Flow de CS (Valve), la eLPF Visa de FIFA (EA), y el Torneo Nacional de Free Fire (Garena).

## \*COPA BA GAMING

primer torneo abierto, federal y gratuito donde participan jugadores de todo el país en disciplinas competitivas de League of Legends, Free Fire y CS.

# ALGUNOS EVENTOS DIGITALES DE ARGENTINA

# ALGUNOS EVENTOS PRESENCIALES DE ARGENTINA

## ARGENTINA GAME SHOW

se ha consagrado como la celebración de Gaming & Esports más importante del país. De convocatoria masiva y proyección internacional reúne a las empresas más reconocidas del medio junto a organizaciones esports, creadores de contenidos, pro players, figuras destacadas, fanáticos y profesionales de todo el mundo.

## GAMERGY

encuentro "gamer" de origen español, con una gran proyección y repercusión en la comunidad a nivel internacional, y que llegó a Argentina junto a la final de la LLA de League of Legends como atractivo principal.

## PREMIOS CRACK

premiación exclusiva al mundo de los Esports, como reconocimiento anual a los mejores de la industria, organizado y producido por FiReSPORTS y LocalStrike.

# JUEGOS BONAERENSES

Evento de **características mixtas** y de representación regional por clasificatorias virtuales.

JUEGOS  
BONAERENSES

## ORGANIZADORES

Subsecretaría de Deportes del **Ministerio de Desarrollo de la Comunidad** de la Provincia de Buenos Aires, en conjunto con la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA).

## PLATAFORMA

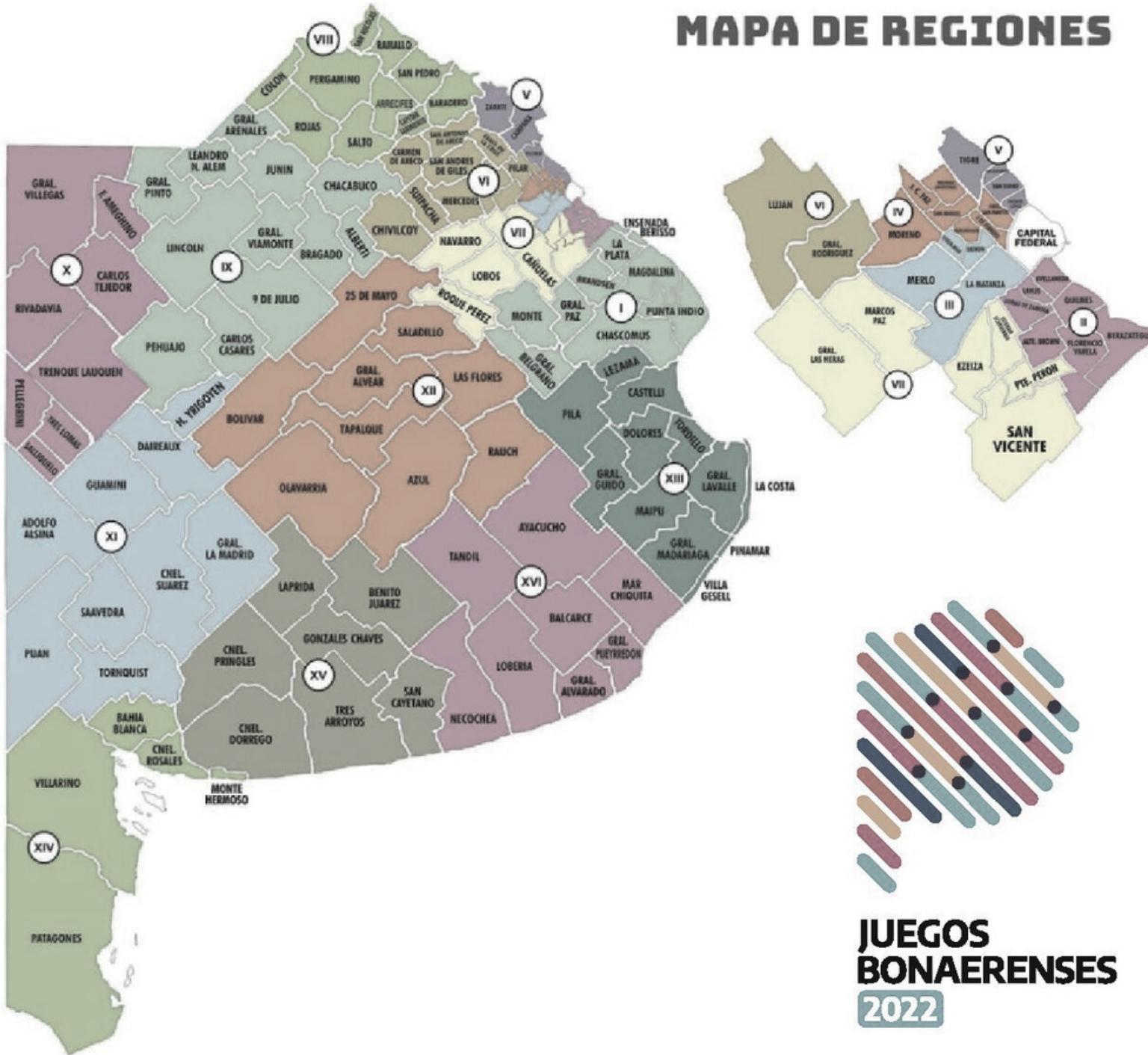
utiliza la plataforma PLENUS como gestora de resultados, en comunicación oficial a través del canal oficial de DISCORD.

## FORMATO

La competencia constará de **2 etapas: Regional y Provincial**. Una etapa Regional en formato online que se extiende entre los meses de junio, julio y agosto. Y cuyos encuentros se desarrollan una vez cerrada la fase de inscripción, contemplando el total de competidores existentes (sin límite). Y una etapa Provincial, de carácter presencial, desarrollada actualmente en la ciudad de Mar del Plata.

En total, la provincia de Buenos Aires se encuentra dividida en 16 regiones deportivas que compiten entre sí para acceder a la Final Provincial de los Juegos Bonaerenses

## MAPA DE REGIONES



116 DISCIPLINAS

 Induirá al 60% de los deportes presentes en París 2024.

 Los Juegos Bonaerenses 2022 cuentan con 39 disciplinas para deportistas juveniles, un 20% más que en 2019, entre los cuales se pueden distinguir 12 para estudiantes universitarios y 9 para personas con discapacidad.

<b>SELECCIONES MUNICIPALES</b>	BÁSQUET 3 VS 3 BÁSQUET 5 VS 5 BEACH HANDBALL CESTOBALL FÚTBOL 11 FÚTSAL FEM.	HANDBALL HOCKEY RUGBY VÓLEIBOL VÓLEIBOL DE PLAYA	<b>ROBÓTICA</b> TRIATLÓN DE ROBÓTICA	ATLETISMO NATACIÓN	TENIS DE MESA
<b>PERSONAS CON DISCAPACIDAD</b>	ATLETISMO BASQUET S/R BOCCIA FÚTBOL DISC. INTELECTUAL FÚT. INT. SINDROME DE DOWN FÚTBOL PC GOALBALL NATACIÓN PARABADMINTON TENIS DE MESA VOLEY SENTADO		<b>CULTURALES</b>	ARTE CIRCENSE ARTES PLÁSTICAS: - Dibujo - Objeto Artístico - Pintura - Mural COCINEROS BONAERENSES: - Plato principal - Postre DANZA FOLKLÓRICA DANZA TANGO FOTOGRAFÍA FREESTYLE RAP LITERATURA: - Cuento	- Poesía MALAMBO MÚSICA ROCK CONJUNTO DE CUMBIA SOLISTA VOCAL STAND UP TEATRO VIDEOMINUTO NARRACIÓN ORAL ESCÉNICA
<b>DEPORTE CON FEDERACIONES</b>	AUTOMOVILISMO (karting) CANOTAJE GOLF JUDO LUCHA SKATE SURF TAEKWONDO TIRO		<b>ADULTOS MAYORES</b>	AJEDREZ BOCHAS BURAKO CAMILATA COREOGRAFÍA POP CHIN - CHON DAMAS	ESCOBA DE 15 LOTERÍA NEW/COM NATACIÓN ORIENTACIÓN PADEL PESCA PENTATLÓN
<b>DEPORTES ELECTRÓNICOS</b>				LEAGUE OF LEGENDS - CLASH ROYALE - FIFA	
<b>DEPORTIVAS</b>	ACUATLÓN AJEDREZ ATLETISMO BADMINTON BASQUETBOL BÁSQUETBOL 3x3 BEACH VOLEY CESTOBALL CESTOBALL 3x3 FUTSAL	FÚTBOL 5 FÚTBOL 11 FÚTBOL TENIS FÚTBOL PLAYA GIMNASIA ARTÍSTICA HANDBALL HANDBALL PLAYA HOCKEY NATACIÓN PADEL (juveniles y adultos mayores)		PATÍN PELOTA RESISTENCIA (Bonaerenses Corren) RUGBY SOFTBOL TENIS TENIS DE MESA VÓLEIBOL	

# FORMATOS HABITUALES

## ELIMINACIÓN DIRECTA

quizá el más conocido e incluso utilizado por su **sencillez**. Las primeras etapas de torneos masivos como los circuitos nacionales suelen coincidir en la elección de un sistema de eliminación directa (single-elimination o knockout), con enfrentamientos a Bo1 o Bo3 y brackets generados al azar.

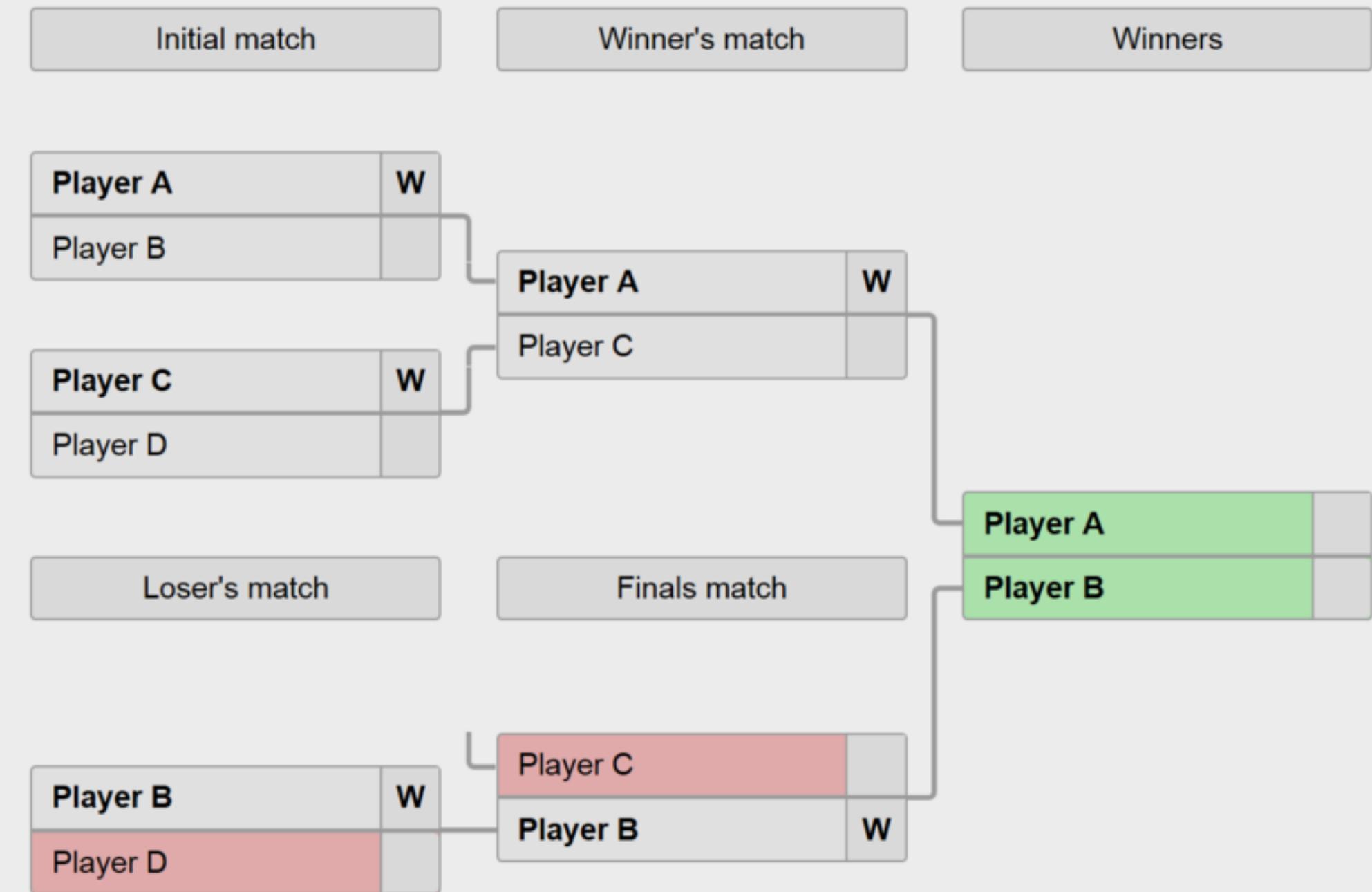


# DOBLE ELIMINACIÓN

uno de los formatos ideados exclusivamente para fomentar el espectáculo, pero que terminó ganándose el lugar por aportar justicia a los resultados en temporadas extensas, fue el GSL o doble eliminación, que consiste en la **incorporación de un loser bracket**. Los playoffs del circuito nacional enfrentan a los mejores 4 equipos de la clasificación por puntos; los perdedores del primer encuentro se enfrentan entre sí, y el ganador enfrenta al que haya perdido en el cruce de los ganadores. A la larga, salvo en la final, cada equipo tiene dos chances de ganar el campeonato.

# GAUNTLET

a diferencia de la doble eliminación, actualmente se está apostando por un **sistema de recompensa** al buen desempeño en etapas anteriores, creando el cuadro de playoffs a modo de escalera: **el campeón de la fase regular pasa directamente a la final de los playoffs**, y el 2do espera en las semifinales por el ganador de un sistema de eliminación simple entre los demás clasificados. Tras su utilización en la LCK, el sistema fue adoptado por la LLA y, a partir del 2022, por el circuito universitario nacional.

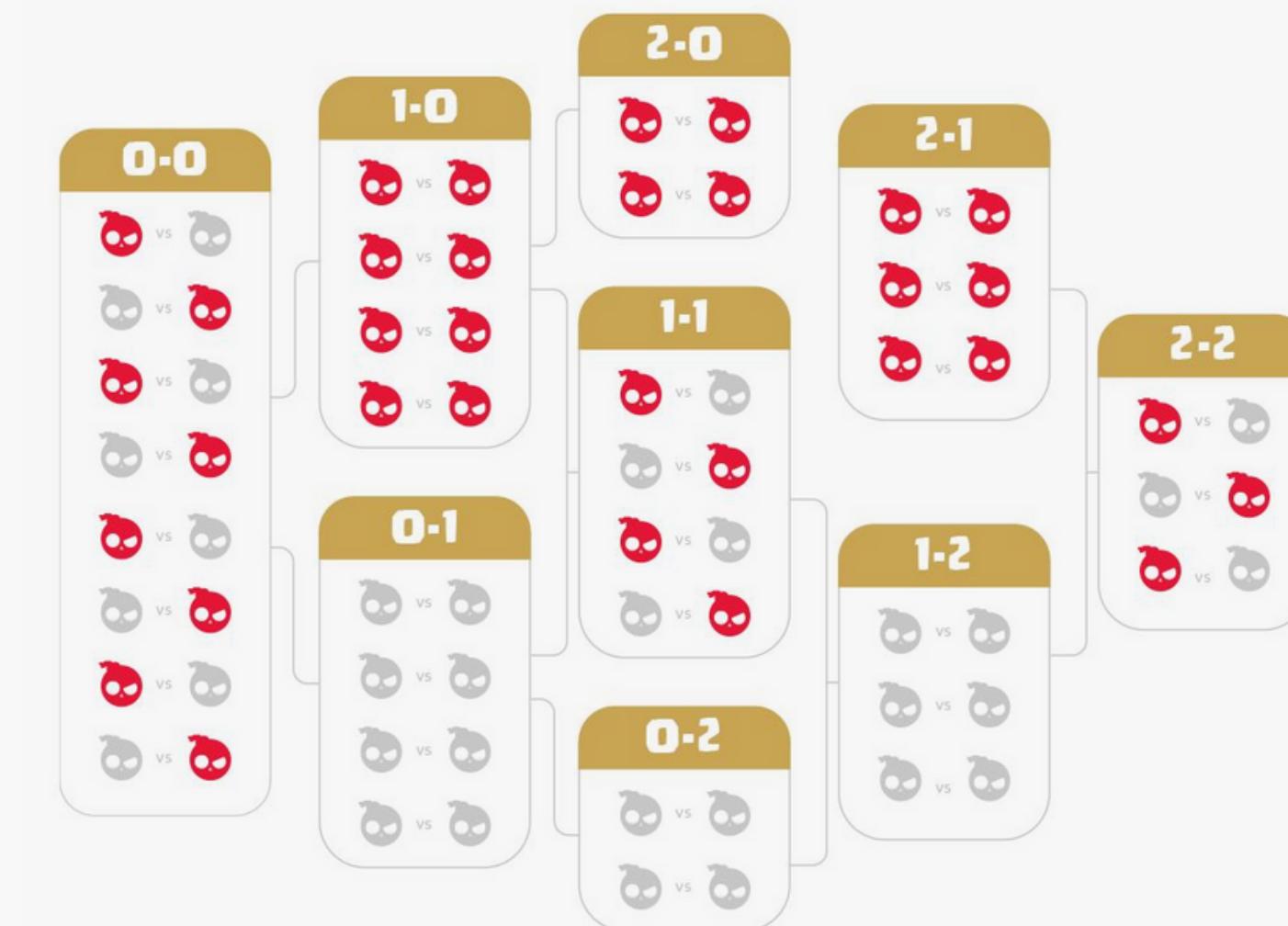
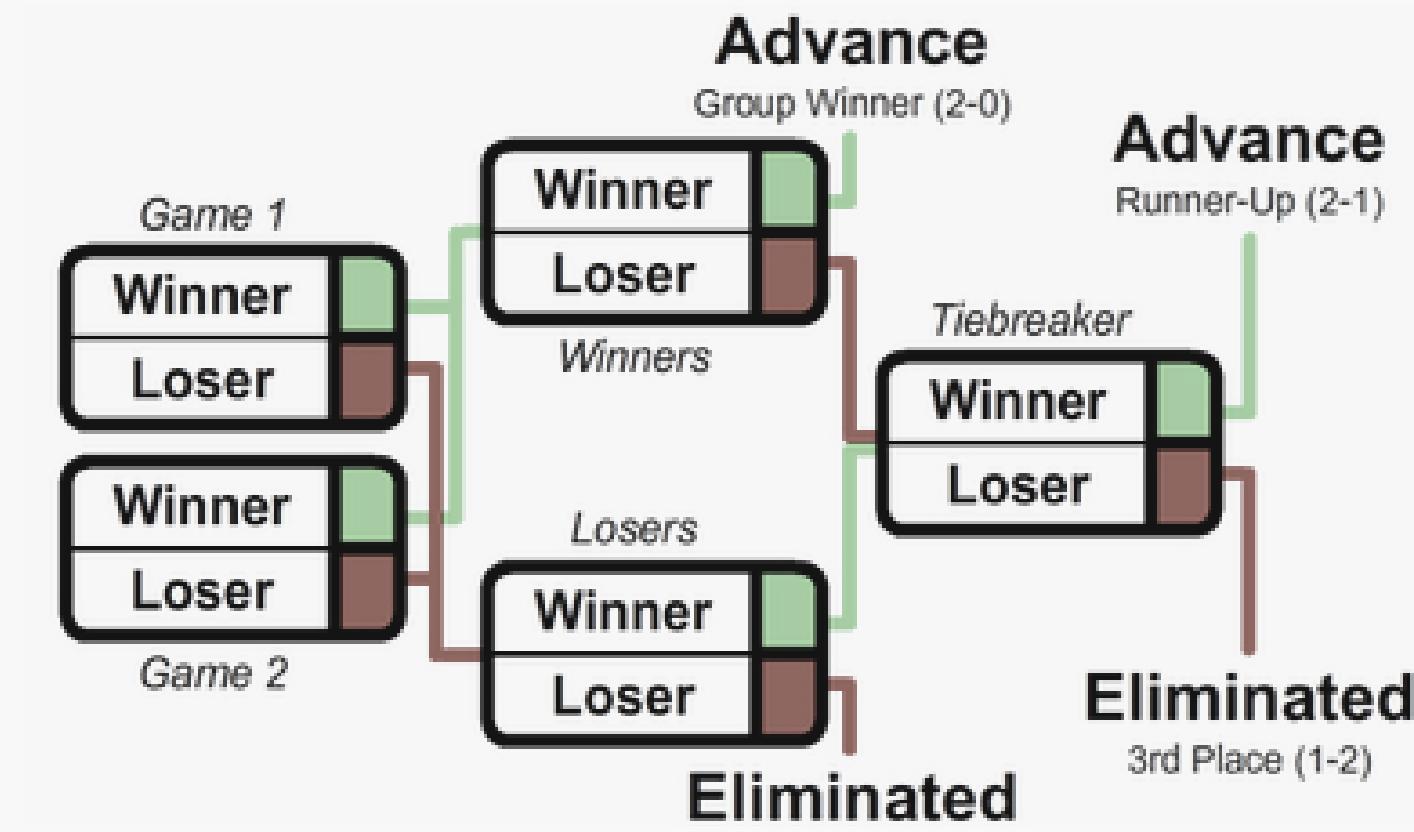


# GSL O DUAL TOURNAMENT

adaptación de la doble eliminación o "**loser bracket**" en **la fase de grupos** de la Global StarCraft II League, buscando así una alternativa al tradicional round-robin en el que juegan todos contra todos. En este caso, los grupos se dividen en parejas y juegan eliminatorias reducidas, donde aquellos que logren 2 victorias clasifican a la siguiente ronda. Se utiliza actualmente en los torneos DreamHack de CS: GO para asegurar que cada enfrentamiento de la fase de grupos sea interesante para jugadores y espectadores por igual.

# FORMATO SUIZO

sistema de filtrado rápido, creado para **resolver torneos de gran cantidad de participantes en un número reducido de rondas**. Su principio básico de consiste en enfrentar a cada competidor con un oponente de su misma puntuación en cada ronda hasta que destaque un único ganador. Constituye el sistema de competición más usado en el mundo para los torneos de ajedrez, y es utilizado desde hace años en los juegos competitivos de cartas como Magic: The Gathering, Pokémon y Yu-Gi-Oh!



# Caso de estudio

# LIGAS REGIONALES

«Estamos muy satisfechos de dar este importante paso en el competitivo de League of Legends en Latinoamérica. Es el momento adecuado para llevar lo mejor de nuestras ligas nacionales a dos competiciones regionales, que seguirán contando con la oficialidad de Riot Games, y con las que les entregaremos una competencia más emocionante y de mayor calidad que beneficiará a toda la comunidad» Jordi Soler, CEO de LVP.

Responde a un plan de **reestructuración competitiva y financiera**, que definirá cada año a un único campeón, protagonista de la promoción a la máxima categoría continental: la Liga Latinoamérica de League of Legends (LLA).

La mayoría de los participantes entrará al torneo por postulación, respondiendo a **requisitos deportivos, económicos y publicitarios** evaluados por la LVP.



REGIONALES



**LIGAS NACIONALES**

<b>CENTRO A.</b>	6 equipos
<b>COLOMBIA</b>	8 equipos
<b>ECUADOR</b>	8 equipos
<b>MÉXICO</b>	8 equipos
<b>ARGENTINA</b>	12 equipos
<b>CHILE</b>	10 equipos
<b>PERÚ</b>	8 equipos

Enero - Marzo

2023 LIGAS NACIONALES

**LIGAS REGIONALES**

Abril

Mayo - Agosto



CAMPEÓN NORTE



VS

CAMPEÓN SUR



# REGIONALES 2024



# CIRCUITOS NACIONALES

Así como la Liga Master Flow funcionaba como etapa clasificatoria para la LLA, o la eLPF Visa es la escalera para entrar a la FIFA Global Series a través de la Conmebol eLibertadores, la mayoría de las competiciones oficiales nacionales tienen una **estructura de clasificación previa**: los **circuitos nacionales**. Sistemas de promoción hacia etapas más profesionalizadas del ecosistema esport, generalmente de participación abierta y gestionados a través de la plataforma de terceros **ArenaGG** (registro de equipos y cuentas vinculadas de jugadores).



## FASES Y FORMATOS

Los Circuitos Nacionales estarán conformados por tres (3) torneos clasificatorios. Finalizados los clasificatorios, el **equipo que más puntos haya sumado avanzará a una segunda etapa de Playoffs, siempre que cumplan con los requisitos** para ello, donde se enfrentará a los equipos campeones de los otros Circuitos Nacionales de la misma Región.

## REQUISITOS

Para el caso de los circuitos nacionales de League of Legends gestionados por la LVP deben presentar un **plan de negocios** que explique su estructura organizacional y financiera, un **plan deportivo**, un **plan de marca** donde consten estrategias de imagen y posicionamiento, y un **historial de reputación**.

## PROMOCIÓN

El campeón de los Playoffs de los Circuitos Nacionales tendrán la oportunidad de disputar un puesto en la Liga Regional por medio de un partido al mejor de cinco (5) juegos contra el 8vo de la última edición del certamen continental. El partido se disputará en el **Servidor de Torneos** (TR) con el parche que la LVP determine y concederá el derecho de participar en la Liga Regional del próximo año, **siempre que la LVP la organice**.



## **Estructura organizacional**

Recursos humanos. Gestión de talentos.  
Comunicación institucional.

## **Retos presentes y futuros del sector**

Profesionalización. Roles tradicionales aplicados al deporte electrónico y nuevos perfiles laborales.  
Introducción al plan de RRHH y la dirección de proyectos deportivos.

# **Próxima clase**