



## La eclosión de los esports como fenómeno deportivo y mediático durante la pandemia de la COVID-19 [

Martín Muñoz, Diego.

Analítica

A raíz de la pandemia por la COVID-19, el posterior confinamiento domiciliario en prácticamente todo el mundo y la consiguiente cancelación de los eventos deportivos y espectáculos, los esports han ganado una enorme presencia social y se han erigido en una de las grandes alternativas de ocio a los deportes tradicionales como el fútbol o el baloncesto, que reunían a millones de personas frente al televisor. Gracias a su naturaleza digital y a la posibilidad de poder disputarse desde casa con la única exigencia de una conexión a internet fluida y un dispositivo desde el que jugar, las competiciones de videojuegos han podido celebrarse sin complicaciones y se han hecho populares en públicos que buscaban nuevas formas de entretenimiento y no conocían los deportes electrónicos. Esta comunicación identifica y sistematiza las claves del aumento de la audiencia global de los deportes electrónicos, y cómo esta industria ha afianzado su penetración en el mercado gracias a un mayor número de seguidores; a nuevos videojuegos con potencial para convertirse en esports por haber generado gran cantidad de contenido en streaming; a nuevas plataformas para su consumo; y a nuevas marcas interesadas en el patrocinio. Además, y desde un punto de vista competitivo, esa consolidación se apoya en el aumento del tiempo dedicado a los videojuegos y en la consiguiente mayor habilidad a la hora de practicarlos, así como en la creación de nuevas organizaciones y equipos que podrían disputar los principales torneos en la escena de los deportes electrónicos a corto y medio plazo.

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vMzc0NzI4Njk>

**Título:** La eclosión de los esports como fenómeno deportivo y mediático durante la pandemia de la COVID-19 [Recurso electrónico] Diego Martín Muñoz, Luis Miguel Pedrero Esteban.

**Tipo Audiovisual:** Covid-19 Esports Streaming Videojuegos

**Documento fuente:** Ecosistema de una pandemia. COVID 19, la transformación mundial Madrid : Dykinson, 2021. -- p. 587-603. -- Conocimiento Contemporáneo). 978-84-1377-328-5 (ISBNe)

**Bibliografía:** Referencias bibliográficas: p. 602-603.

**Materia:** COVID-19 (Enfermedad)- En línea. Videojuegos- Deportes- En línea.

**Autores:** Pedrero Esteban, Luis Miguel.

### **Baratz Innovación Documental**

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- [informa@baratz.es](mailto:informa@baratz.es)