



Recibido
19/09/2023

Aceptado
12/11/2023

Beneficios del uso de los Esports o deportes electrónicos como actividad de bienestar en instituciones de educación superior colombianas

Benefits of using Esports as a wellness activity in colombian high education institutions

Camilo Estacio¹.
Juana Valentina Navarrete².
Juan Pablo Aponte³.
Sebastián Ortiz⁴.

Cómo citar:

Estacio C., Navarrete J., Aponte j., Ortiz J. (2023). Beneficios del uso de los esports o deportes electrónicos como actividad de bienestar en instituciones de educación superior colombianas. *Vía Innova*, 10 (1), 147-164.
<https://doi.org/10.23850/2422068X.5888>

1 Ingeniero Industrial, docente Fundación Universitaria Unicervantes. camilo.estacio@unicervantes.edu.co. Bogotá.

2 Estudiante Finanzas y Negocios Internacionales Fundación Universitaria UniCervantes. juana.navarrete@unicervantes.edu.co. Bogotá.

3 Estudiante Finanzas y Negocios Internacionales Fundación Universitaria UniCervantes. juan.aponte@unicervantes.edu.co. Bogotá.

4 Estudiante Finanzas y Negocios Internacionales Fundación Universitaria UniCervantes. sebastian.ortiz@unicervantes.edu.co. Bogotá.

Resumen

La investigación base del presente artículo busca establecer los beneficios del uso de los eSports, (videojuegos competitivos o deportes electrónicos en español) como actividades de bienestar para estudiantes de educación superior. En primer lugar, se hace necesario buscar literatura que explique qué beneficios tienen los videojuegos para quienes los usan, y documentación sobre el uso de eSports en ambientes universitarios. Para ello, luego de llevar a cabo una búsqueda de universidades que hacen uso de eSports entre sus actividades, se entrevista a los encargados de bienestar de cuatro de las instituciones contactadas y se lleva a cabo una encuesta a la comunidad universitaria de Uni-Cervantes.

Este artículo presenta los resultados de las entrevistas que se mencionan, esperando que sean de utilidad a quienes tengan pensado llevar a cabo un proyecto de implementación de deportes electrónicos en una institución educativa.

Palabras clave: deportes electrónicos, eSports, videojuegos, universidad, bienestar, TIC's

Abstract

This article is part of a research that pretend to establish the benefits of using competitive video games as Student Services activities for higher education students. In order to run this research, it is needed, in first place, to locate literature useful to explain the benefits of video games for its users, and documentation on the use of eSports in university environments. Next, a search for universities using eSports is developed, in order to interview the Student Services managers of four of them.

This article presents the results of the interviews, hoping they will be useful to those who is writing eSports project in a high school or university.

Key words: electronic sports, eSports, video games, university, student services, Information and Communication technologies, ICTs.

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 El problema.

Temas como la cultura y el deporte están siempre presentes en la vida universitaria, pues brindan a los estudiantes la oportunidad de relajarse, aprender en ambientes diferentes y desarrollar competencias que, en su diario vivir académico, probablemente no puedan experimentar. En este sentido, es factible considerar a los videojuegos como una alternativa deportiva, a partir del concepto de eSport (deporte electrónico en español) establecido por Wagner (2008) quien lo define como “un área de las actividades deportivas donde las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas por intermediación de las Tecnologías de Comunicación e Investigación”⁵ (p. 3). Bajo esta premisa, puede entenderse que la inclusión de deportes electrónicos en las actividades de bienestar de una institución de educación superior puede ser altamente benéfico tanto para los estudiantes como para la misma institución.

La recepción que el tema de los videojuegos puede tener entre estudiantes universitarios puede presagiarse desde las cifras del sector. La industria de los videojuegos es de más de US3000 millones y el 10% corresponde a Latinoamérica, donde su crecimiento anual es el más alto del mundo, después de Asia-África (NewZoo, 2022). De acuerdo con ADS Móvil (2021), el 42% de los jugadores de videojuegos móviles en Colombia, están entre los 14 y los 29 años, lo que ubica a buena parte de la pobla-

ción en edad de estudiar una carrera universitaria al alcance de un celular.

Así las cosas, la discusión central en este artículo gira alrededor de los posibles beneficios que podría traer a estudiantes universitarios y las instituciones de educación superior a las que pertenecen, la conformación, promoción y apoyo a un equipo de eSports, desde lo educativo y lo no educativo.

Desde lo educativo, lo lúdico, y en general lo relacionado a la transmisión de conocimiento, se toma como base teórica fundamental el aprendizaje significativo y a través de la experiencia. El juego está asociado al aprender infantil como una estrategia de alto impacto, donde el niño se divierte, aprende y asimila conocimientos en un entorno de interacción social (The LEGO Foundation, 2018). Aunque lo anterior se asocia al aprendizaje en la infancia, no parece ser diferente en edad universitaria; investigaciones como la de Nuñez, Sanz y Ravina (2020) demuestran que la percepción de las personas hacia el uso de videojuegos en la educación es alta y que sus beneficios son numerosos, misma teoría que expone Sedeño (2009), quien indica juegos de video, diseñados para el entretenimiento, que potencian la memoria, el razonamiento mecánico, el pensamiento lógico-matemático y las habilidades para la resolución de problemas, sin mencionar las competencias blandas como resiliencia, resolución de conflictos, tolerancia, trabajo en equipo, entre otros.

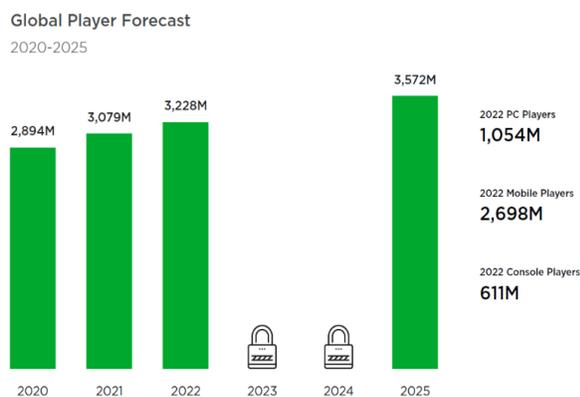
Dados estos beneficios, y sumados a la gran popularidad que los videojuegos tienen entre la comunidad estudiantil, es posible derribar

5 Traducción libre de los autores

algunos de los preconceptos negativos generados en torno a los videojuegos desde hace años, que permanecen en la mente de integrantes de la comunidad universitaria en general.

Desde el punto de vista de mercado, promoción, visibilidad, etc., es de importancia establecer que, según el reporte de NewZoo (2022), es evidente que el mercado de los videojuegos tiene un crecimiento que llama la atención. El reporte pronostica que la cantidad global de videojugadores pasará de 2900 millones en 2020 a 3600 millones en 2025, lo que resulta en un crecimiento aproximado de 4,8% al año. Esto se traduce, en términos de ganancias, a un crecimiento de US2.8 millones en 2020 a US3.5 millones para 2025, lo que demuestra que la industria de los videojuegos es una tendencia creciente a nivel mundial y, por lo tanto, estableciendo un símil de negocios, es una ola a la que vale la pena subirse.

Gráfica 1. Pronóstico global de videojugadores 2020-2025.

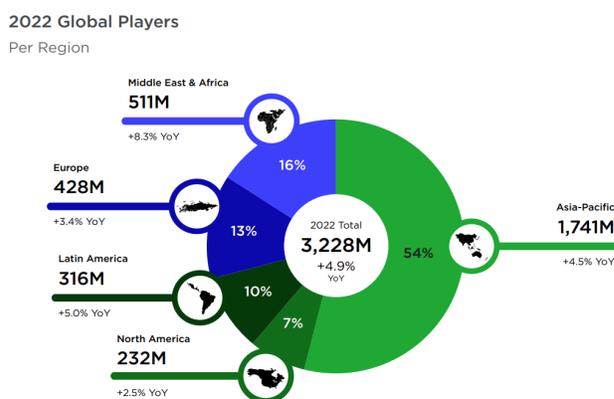


Nota: Los datos de 2023 y 2024 se encuentran en la versión de pago del informe. Tomado de NewZoo (2022).

Por otro lado, la participación de Latinoamérica en el escenario mundial de la industria del videojuegos es de apenas un 10%, lo cual parece

poco. Sin embargo, el informe Newzoo de 2018 reveló que la participación de Latinoamérica en el mercado era de apenas el 4% quitándole participación a Norteamérica, donde según el mismo informe, era del 23%. Las situaciones de confinamiento provocadas por la pasada pandemia impulsaron el gusto por los videojuegos, y así mismo se fortaleció el mercado.

Gráfica 2. Participación global de jugadores por región, 2022.



Nota: Tomado de NewZoo (2022).

Viendo más de cerca el mercado colombiano, en palabras de un experto en la materia,

Es importante contar que en el 2019 el tamaño del mercado gamer en Colombia era de aproximadamente de US\$400 millones con un crecimiento anual del 8%. Según cifras de reportes de empresarios a ProColombia, las exportaciones de videojuegos llegaron a US\$160.000, entre enero y mayo de 2021, lo cual significó un aumento de más de 600% frente al mismo periodo de 2020 (Ruiz, citado en Portafolio.co (2022). Párr. 4).

Las cifras son claras al demostrar que los videojuegos son una tendencia en alza también en Colombia, así que se está hablando de un

“boom” que se puede aprovechar de diversas formas.

No existen estudios formales recientes respecto a las características de los gamers colombianos, pero se pueden encontrar algunos datos relevantes a través de la red.

Por ejemplo, el portal marketing4ecommerce.co (2018), manifiesta que la edad promedio del 54% de los gamers en Colombia está entre 18 y 24 años. El 63% de los jugadores lo hacen a través de sus celulares, 23% juega mientras están en el transporte público, 89% desde casa, y 22% en casa de sus amigos. Por su lado, en el portal especializado en finanzas Valora Analitik, Pérez Godoy (2020) argumenta que para 2021, en Colombia se consumieron US\$760 millones en videojuegos, destacándose en su orden, las ciudades de Bogotá, Medellín, Barranquilla, Pereira y Bucaramanga. También menciona que, aunque la población masculina es mayor a la femenina, la diferencia entre cantidad de hombres y mujeres gamer es cada vez menor. Entre los juegos más populares en el país se destacan los títulos League of Legends (LoL), Fortnite, FIFA, Call of Duty y Among US. Sin embargo, el dato más revelador está en las edades de los jugadores. La autora cita que el 32% de los gamers colombianos está entre los 16 y los 24 años, y el 29,7% entre los 25 y los 34, lo que sitúa a casi la mitad de los gamers colombianos en edad de formarse profesionalmente. A partir de todos estos datos puede reconocerse que los videojuegos están pasando de ser un pasatiempo a ser una cultura.

Dadas estas cifras, puede entreverse el impacto que tendría en la comunidad uni-

versitaria, el uso de los videojuegos para fines educativos, recreativos y formativos. Puede teorizarse bajo las cifras presentadas que, si se desarrolla un equipo de deportes electrónicos en un entorno académico, la universidad donde se desarrolle no solo tendría una forma novedosa, interesante y atractiva para cubrir las necesidades de su comunidad académica, sino también un buen gancho publicitario para atraer a aquellos aspirantes a profesionales que son, desde el colegio, aficionados a los videojuegos.

1.2 Objetivos

El objetivo general perseguido por esta investigación es analizar los beneficios que traería para la comunidad universitaria de UniCervantes, la implementación de un equipo de eSports entre sus actividades de Bienestar Universitario, con el propósito de dar herramientas de viabilidad a un futuro proyecto relacionado con videojuegos en la institución universitaria a la que pertenecen los investigadores. Como objetivos específicos se establecieron los siguientes:

1. Establecer los beneficios específicos de los eSports en personas en edad universitaria.
2. Explorar casos de éxito en la implementación de eSports en instituciones universitarias de Colombia.
3. Recoger la opinión de los estudiantes de la Fundación Universitaria UniCervantes frente al desarrollo de un equipo de eSports representativo de la universidad

El presente documento resume, en mayor parte, el desarrollo de los dos primeros objetivos específicos, y el respectivo aporte que éstos dan al objetivo general. Se desea que el tercer objetivo se presente en una futura publicación.

1.3 Algunos antecedentes.

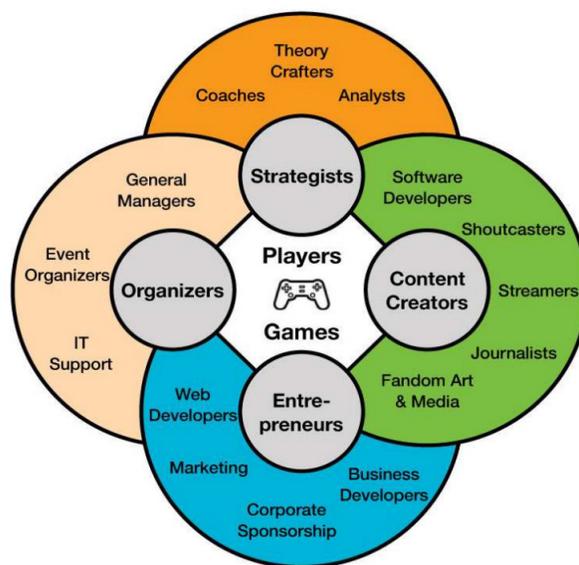
Can et.al (2023) inician mencionando que, a pesar de que los deportes competitivos basados en videojuegos no son nuevos, su incursión en el ambiente universitario (al menos en Estados Unidos) data de apenas 2014, con la Robert Morris University, en Illinois. A partir de este primer paso, los deportes electrónicos se hicieron un espacio en cada vez más universidades, de modo que en 2016 se creó la NACE – National Association of Collegiate eSports (Asociación Nacional de eSports Colegiados)⁶. Tanto la NACE como las diferentes universidades que tenían actividades asociadas con los videojuegos competitivos sufrieron cancelaciones de eventos y actividades a causa del confinamiento causado por el COVID-19, y luego, con la reactivación económica, padecieron de las prohibiciones que las políticas de distanciamiento impusieron en todo el mundo. Sin embargo, la flexibilidad que ofrecen los juegos en línea, acompañados del entusiasmo de los miembros de las diferentes comunidades de eSports en cada universidad, hicieron que los eventos que inicialmente se iban a cancelar, se llevaran a cabo de forma completamente virtual, y que las políticas de distanciamiento fueran acatadas con facilidad.

Este artículo demuestra que la idea de introducir deportes electrónicos en las universidades

no es una idea nueva, sino que data de más de 10 años, y resulta ser una gran alternativa para ellas, pues es la pasión y la resiliencia de sus miembros las que garantiza su continuidad en el tiempo. Así pues, los autores ayudan a demostrar en su artículo la valía de los videojuegos en la academia, objetivo que también persigue este artículo.

Otro aporte en la misma línea es el proporcionado por Besombes et.al. (2021), en cuyo artículo se comenta que hay más de 2000 instituciones educativas de educación superior con equipos dedicados a la práctica de deportes electrónicos, aunque son pocas las que tienen un conocimiento real sobre como explotar los videojuegos a nivel académico, profesional o laboral. Los autores proporcionan algunas de las posibilidades de proyección laboral que los deportes electrónicos ofrecen en la actualidad.

Gráfica 3. Profesiones asociadas con los eSports



Nota: La imagen presentada es solo un resumen de un ecosistema mucho mayor, para el caso de las grandes empresas basadas en videojuegos competitivos. Imagen tomada de Besombes et. Al. (2021)

6 Traducción libre del autor.

La investigación aborda de forma general las diferentes opciones laborales que presenta la industria de los deportes electrónicos, y como éstas se pueden potenciar a través de la gestión de equipos al interior de la misma universidad. Se trata de una de las investigaciones más útiles a nivel de referencias, dado que da un panorama general de los beneficios que la práctica de deportes electrónicos tiene para aportar en los diferentes ámbitos de formación profesional que suelen ofrecer las universidades.

Lo mismo hacen Jimenez Toribio, Teruel Moleroc, García-Naveira Vaamonde, & Suarez (2018). En su documento, los autores definen a los eSports, y en general a los videojuegos como “una realidad social, económica, laboral y de entretenimiento, que vive una expansión a nivel mundial” (DEV, 2016; Hamari y Sjöblom, 2017; Stanton, 2015, citados por Jimenez Toribio, Teruel Moleroc, García-Naveira Vaamonde, & Suarez (2018, pág. 3)). Según los autores, son cada vez más las investigaciones sobre los beneficios de los videojuegos, en contrapartida de las investigaciones que resaltan sus efectos negativos. La investigación se llevó a cabo mediante revisión bibliográfica de 26 investigaciones sobre los beneficios de los videojuegos, encontrando en ellas que los videojuegos conllevan a cambios positivos a nivel cognitivo (memoria, búsqueda visual, habilidades multitareas, procesamiento de información periférica, comunicación verbal, atención, pensamiento cognitivo, tiempo de reacción, etc.). Como habilidades psicológicas se hallaron la pasión armónica (referente a la dedicación a una pasión, sin interferir con el

resto de la vida de la persona), orientación al logro, socialización, autorregulación, autoestima, crecimiento personal, hedonismo (placer y disfrute), propósito de vida, entre otros. Finalmente, en cuanto al desarrollo de valores, se hallaron beneficios como trabajo en equipo, civismo, respeto, cumplimiento de normas, disciplina, etc.

Sin duda alguna, esta investigación es altamente valiosa para para cualquier institución que esté pensando en involucrar deportes electrónicos en sus programas, lógicamente, haciendo las salvedades a que haya lugar para que se trate de un ambiente de aprendizaje seguro. Debido a la alta variedad de información consultada, la calidad de tal información y los hallazgos relacionados con los múltiples beneficios de los videojuegos, se incluye la investigación arriba resumida.

Para ejemplificar las conclusiones de las investigaciones anteriores, Taylor (2020), retrata un ejemplo específico de lo descrito por Besombes. En su capítulo de libro *Sports, Society, and Technology: Bodies, Practices, and Knowledge Production*, refleja algo de las habilidades que adquieren, en particular, los miembros del equipo de eSports de la North Carolina State University (NCSU). Menciona el autor que las competencias desarrolladas por los miembros del equipo universitario del juego *League of Legends*, (Riot Games Inc., s.f.), puede ser de utilidad en otros campos, por ejemplo, la industria militar. Manifiesta el autor que, al abstraer los movimientos propios, de compañeros y rivales en un mapa, es posible traducir información visual y tomar decisio-

nes en consecuencia. También destaca el uso de la observación de equipos rivales para establecer estrategias de contraofensiva para el momento en que sea necesario enfrentarlos, o el uso de exjugadores con experiencia como analistas de sus compañeros. El autor traduce todo ello como análisis de datos, y destaca la valía de este análisis en otros sectores, por lo que se hace evidente que las experiencias de estos estudiantes en particular les puede ser de gran utilidad en el sector real. Taylor da una visión desde la experiencia de la NCSU, elemento muy útil para esta investigación como elemento demostrativo de los beneficios de los videojuegos para la formación profesional.

Algo similar a lo desarrollado por Taylor es llevado a cabo por Medina y Olarte (2021) quienes estudian el caso de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá (Colombia), donde los deportes electrónicos ya hacen parte del programa de Bienestar universitario. En resumen, mencionan que la acogida de los estudiantes de la institución ante esta iniciativa no es alta debido a que muchos estudiantes (cerca del 90% de los estudiantes de Administración deportiva de la universidad, según los autores), no tenían conocimiento de la existencia del programa. Tampoco parecían tener conocimiento sobre la existencia de un programa deportivo referente a eSports.

Este estudio tiene utilidad, en primer lugar para comprobar que no solo los videojuegos competitivos, sino cualquier iniciativa enfocada a bienestar, pueden ser exitosos siempre y cuando se le dé la debida promoción, y en segundo lugar para constatar que, en efecto,

existen programas deportivos para actividades de competencia online. Las conclusiones de esta investigación son corroboradas durante este estudio, mediante las entrevistas mencionadas más adelante.

En otros aspectos del uso de los eSports, Cristófol, Cristófol, Martínez y Román (2020) comentan en su escrito cuál ha sido el uso que los eSports, como industria, han hecho de la figura de los patrocinios para su mantenimiento, a través de datos históricos y consultando a expertos en diferentes áreas. Luego de hacer un recuento histórico de los videojuegos, desde el primer torneo de Space Invaders hasta el reconocimiento de los eSports como actividad deportiva por parte de Comité Olímpico Internacional en 2019, menciona algunas marcas importantes patrocinadoras de equipos y eventos de videojuegos competitivos, como Intel, Coca-Cola, RedBull, Movistar, Louis Vuitton, Tiffany & Co, entre otros, así como la manera en que estas marcas aparecen o son mencionadas durante los torneos. Finalmente, los autores concluyen que la industria de los deportes electrónicos en España está en pleno crecimiento, lo que hace que el sector se vuelva cada vez más atractivo para empresas que busquen visibilidad.

Esta investigación tiene los elementos básicos para demostrar que diferentes marcas, endémicas como Intel o Movistar, o no endémicas como RedBull o Louis Vuitton tienen el mismo interés en los videojuegos de competencia en términos publicitarios; esta información es valiosa principalmente porque es un punto a favor de la incursión de los videojuegos com-

petitivos en las universidades cuyos directivos estén interesados en promocionar de formas novedosas sus instituciones y sus respectivos programas.

Por otro lado, la investigación llevada a cabo por Martin y Pedrero (2019) da un punto de vista algo más conservador respecto al tema de los videojuegos y sus usuarios. Los autores abren proporcionando un recorrido histórico de los videojuegos en cuanto a su enfoque competitivo, iniciando con los primeros torneos en las décadas de 1970 y 1980, y finalizando con los torneos actuales, ya presentes hacia 2018. Luego, los autores comentan sobre la brecha generacional provocada por los cambios tecnológicos que, a su vez, generaron cambios culturales respecto a las costumbres de las personas nacidas en los últimos 20 años. Hablando puntualmente de los eSports, los autores afirman que:

La influencia que ejerce sobre nosotros la sociedad, el momento en el que vivimos y los adelantos tecnológicos que sufrimos nos forman como generación. Con gustos, inquietudes y responsabilidades distintas. Y por ello, si hablamos de los eSports como una nueva disciplina a la que considerar en un futuro muy cercano, debemos de hacer hincapié en el segmento de la población al que van dirigidos los deportes electrónicos, que no es otro que el público joven (Martín Muñoz & Pedrero Esteban, 2019, pág. 9).

Comentan los autores que es necesario que desde el ámbito educativo se forme a los jóvenes sobre el uso sano y responsable de los videojuegos, y más sobre los competitivos, de

modo que se puedan potenciar sus beneficios y al tiempo reducir sus efectos negativos. Estas conclusiones dan a entender que, aunque útiles, los videojuegos también tienen efectos negativos; aunque tales efectos no son mencionados a profundidad en este documento, se tienen en cuenta durante el desarrollo de la investigación, descubriendo que tanto directivos de instituciones de educación superior como estudiantes e investigadores los tienen muy presentes.

2. METODOLOGÍA

La investigación presentada fue de tipo exploratorio, pues la información que se requirió para llevarla a cabo resultó ser escasa y no contó con muchos antecedentes; fue necesario levantarla durante la investigación y de ahí hacer el respectivo análisis. Se declaró un enfoque mixto, pues se necesitaron datos de orden cualitativo y cuantitativo para completar la investigación.

La investigación en general tuvo dos etapas: en la primera se hizo una búsqueda vía internet de instituciones de educación superior en cuyas páginas web evidenciaran el uso de videojuegos o de eSports entre sus actividades de Bienestar, con lo que se halló un total de 14 instituciones entre colombianas y extranjeras. Acto seguido, las universidades nacionales fueron contactadas vía mail, con el propósito de pactar entrevistas con la mayor cantidad posible de ellas. Para esta investigación en particular los autores contaron con la colaboración de las unidades de Bienestar universitario de cuatro instituciones de educación superior

de Colombia. Las entrevistas contaron con un consentimiento informado, acompañadas de una autorización para revelar los nombres de los entrevistados y la institución a la que pertenecen, y para usar en la investigación el material filmico o fotográfico que se recogió, de acuerdo con la Ley 1266 de 2008 (El Congreso de la República, 2008). Todas las entrevistas se hicieron a través de medios digitales (Teams de Microsoft y Meet de Google), y fueron grabadas, con el obvio consentimiento de los entrevistados, con el fin de sintetizar las respuestas.

La segunda parte de la investigación consistió en una encuesta aplicada a los estudiantes de la Fundación Universitaria Unicervantes, para lo que fueron vitales las respuestas de las entrevistas otorgadas en la primera parte.

Los resultados mostrados en este artículo corresponden a la primera parte de la investigación; las entrevistas concedidas por las unidades de bienestar de las universidades que respondieron al llamado de los investigadores.

3. RESULTADOS

Inicialmente se buscaron, a través de búsqueda básica vía Google, universidades, instituciones de educación superior y otras entidades relacionadas, donde se hayan llevado a cabo acciones relacionadas con los eSports. Entre los resultados se halló que, por ejemplo, la Universidad del Norte (s.f.) muestra información sobre su equipo E-Sports con nombre Uninorte/Quantum Leap en su página web. EAFIT (s.f.) muestra el listado de asignaturas impartida por la unidad de Bienestar Universitario, donde una de ellas se llama Iniciación

E-sport. La Universidad de Antioquia (2020) destaca la participación de un estudiante de la universidad en FISU América, en un torneo de FIFA20. Paola Beltrán (2021) habla sobre la relación entre videojuegos y vida universitaria, comentando que desde la Decanatura de estudiantes (DECA) de la Universidad de los Andes se promueven varios torneos de eSports al interior de la universidad. Se hallaron otros casos adicionales, como la Universidad de Antioquia, Rosario, Tadeo Lozano, Santiago de Cali, Antonio Nariño, e incluso algunos datos de universidades extranjeras como la University of Michigan – Flint (EE.UU), Universidad de Granada (España) y la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas – UPC (Perú).

Luego de contactar a todas las universidades colombianas listadas (un total de 10), se logró establecer entrevistas con los responsables de bienestar de cuatro de ellas: Sebastián García Peña, instructor de eSports de la Universidad Antonio Nariño; Emiliano Vagnoni Montragon, director de eSports del Politécnico Gran Colombiano; Biviana María Castrillón, analista del Departamento de Deportes y Recreación de la universidad EAFIT y Juan Gabriel García López, director deportivo de una universidad pública del occidente colombiano⁷.

Las preguntas generadas para las entrevistas hechas fueron las siguientes:

- ¿Por qué su institución decidió apostar por los eSports como actividad de Bienestar Universitario?
- ¿Qué resultados esperan obtener con la in-

⁷ La persona entrevistada en esta ocasión niega la autorización para revelar el nombre de la institución educativa que representa.

clusión de esta actividad entre las actividades ofrecidas a los estudiantes?

- ¿De qué forma se publicitan las actividades relacionadas con eSports en este momento?

- ¿Cómo ha sido la acogida de los estudiantes frente a esta iniciativa?

- ¿Qué juegos están vigentes en el programa?

- ¿Con qué inconvenientes se han topado hasta el momento en esta iniciativa? ¿Cómo les están haciendo frente?

- ¿Qué tal ven el futuro de la iniciativa, teniendo en cuenta los resultados que tienen hasta ahora?

- ¿Qué logros han obtenido hasta el momento con la iniciativa?

- ¿Además de los beneficios a los estudiantes, de que otra forma se ve beneficiada la institución con esta iniciativa (publicidad, visibilidad)?

Las respuestas a las preguntas generadas en las entrevistas, a nivel general, se resumen a continuación.

Algunas universidades ya estaban incurriendo lentamente en el tema de los deportes electrónicos antes del confinamiento obligatorio del año 2020 (El presidente de la República de Colombia, 2020), pero debido a éste los eSports se vieron potenciados, mientras que en otras instituciones los videojuegos competitivos se tornaron en una alternativa a los deportes tradicionales que no podían practicarse debido a las restricciones impuestas por el gobierno a lo largo del periodo de pandemia. Sea cual sea el origen de la iniciativa, todos los entrevistados manifestaron resultados positivos

en cuanto a la acogida de la idea por parte de los estudiantes.

Los resultados que se esperan de cara a los estudiantes son diversos. En la mayoría de las instituciones se espera que los estudiantes que participen en actividades relacionadas con deportes electrónicos adquieran competencias blandas de forma orgánica, como lo son la resiliencia, el trabajo en equipo, la atención al detalle, etc. Sin embargo, algunas instituciones también esperan obtener otros beneficios a los estudiantes, como la creación de comunidades sanas y responsables alrededor del tema, la creación de un ala competitiva que represente a la universidad de en eventos regionales, nacionales e internacionales, la integración de sedes que estén físicamente alejadas, la promoción de eventos interuniversitarios, la implementación de salas de juego o de entrenamiento especializadas, la creación o consolidación de grupos de estudio alrededor del tema, etc.

Aunque no existe un consenso entre las formas de promoción, las estrategias de divulgación de la iniciativa suelen ser similares: uso del micrositio de bienestar universitario y las redes sociales de las diferentes instituciones. Algunas universidades hacen eco de sus actividades de eSports al momento de abrir inscripciones a los cursos de bienestar.

Hay una variedad de juegos que se usan en los deportes electrónicos, y dependen mucho de las políticas de cada institución; por ejemplo, algunas universidades permiten juegos con violencia explícita, como Call of Duty o Fortnite, mientras que otros vetan los juegos más violentos y se decantan por los si-

muladores deportivos y de movimiento, como Mario Kart, Pro Evolution Soccer (PES) o Just Dance. Los juegos que suelen ser más populares y comunes entre los entrevistados son FIFA (para lo cual cuentan con consolas propias), Clash Royal y League of Legends.

Los inconvenientes citados se pueden reunir entre diferentes categorías:

- Desconocimiento del tema. Ante este problema, quienes lo han tenido han optado por recurrir a otras instituciones con más experiencia, y de su mano han logrado interesantes resultados.
- Falta de infraestructura o de inversión. En estos casos, los procesos han tenido que acomodarse al presupuesto mínimo y haciendo uso de los recursos ya disponibles, como en los casos en que se hace uso de las salas de sistemas y solo se escogen juegos de acceso gratuito. Se destaca que los estudiantes que participan de las actividades suelen intervenir, buscar los problemas y hallar las soluciones de forma autónoma, lo que ha sido benéfico para el desarrollo de las actividades programadas con recursos mínimos.
- Incredulidad en el proyecto de parte de directivos de las instituciones. En muchas instituciones, los videojuegos se ven satanizados debido a la creencia de que los juegos de video distraen a los estudiantes de su verdadero objetivo, generan adicción, promueven el sedentarismo, etc. En estos casos, han sido los propios estudiantes quienes, estudios en mano, han sabido demostrar los múltiples beneficios que los

videojuegos pueden traer a la comunidad estudiantil, y que los elementos negativos pueden prevenirse con una adecuada planeación de las actividades. Además, con el tiempo se han dado resultados interesantes que han sorprendido gratamente a los antes detractores de los eSports.

En todas las instituciones observadas se nota un futuro esperanzador, de modo que se tiene mucha fe en los respectivos proyectos. Todos son conscientes de que los videojuegos son una tendencia en alza, y una actividad del gusto de los estudiantes, por lo que esperan que los deportes electrónicos a nivel recreativo y competitivo permanezcan en Bienestar Universitario por mucho tiempo.

En cuanto a beneficios adicionales, se destacan, por un lado el auto sostenimiento del equipo de eSports, haciéndose independiente de la unidad de bienestar en términos de presupuesto, y por otra, el interés de algunos estudiantes por pertenecer a la institución, entre otras razones, debido a que se sabe que tienen equipo de deportes electrónicos. Tal interés en los aspirantes se debió a la gestión llevada a cabo por la universidad, lo que la hizo merecedora de una entrevista por parte de una emisora radial juvenil que les dio reconocimiento y divulgación hacia su nicho objetivo.

4. DISCUSIÓN

Los datos obtenidos por las entrevistas validan de forma correcta los hallazgos consultados como fundamentación teórica de la investigación. Por un lado, en las entrevistas hechas a representantes de Bienestar se evidencia que

existían, como preocupaciones principales, el temor de crear o incentivar una adicción a los videojuegos y el temor de provocar sedentarismo y procrastinación en su comunidad académica. La creencia en los perjuicios que provocan los videojuegos, fundamentada tanto en creencias como en investigaciones, está ampliamente difundida. Lo que al parecer no se difunde con tanto ánimo es la cara opuesta de la moneda; aquellos beneficios que los videojuegos brindan a las personas que los usan.

En las comunidades académicas que fueron entrevistadas se evidenció que existe un patrón relacionado con la percepción que existe sobre los videojuegos en la academia; se encontró que, como mínimo, las directivas tienen dudas respecto a los beneficios de los videojuegos. Y ha sido la propia comunidad estudiantil la que, a fuerza de resultados, ha hecho resaltar los beneficios sobre los perjuicios. Es de aclarar que, a pesar de sus reparos, las unidades de bienestar de las universidades revisadas le dieron visto bueno al proyecto bajo condiciones, lo cual fue válido y demostró ser una buena decisión que trajo beneficios como los descritos en los resultados obtenidos.

5. CONCLUSIONES

Luego de todo lo anterior se pueden concluir varios puntos. En primer lugar, queda en evidencia luego de la revisión bibliográfica que los beneficios que los videojuegos pueden dar a la comunidad académica de cualquier universidad no solo son amplios, sino que abarcan diferentes competencias útiles para la vida personal y profesional. Se evidenciaron estu-

dios en los que se demuestran las habilidades psicomotrices, sociales y emocionales que los videojuegos pueden generar (coordinación ojo-mano, resiliencia, pensamiento lateral, pensamiento analítico, capacidad para enfrentar problemas, trabajo en equipo, entre otras).

Además, las entrevistas llevadas a cabo con las cuatro universidades, y las investigaciones documentales hechas sobre otras instituciones, demuestran la gran valía que tienen los videojuegos como medio motivador para los estudiantes; que los videojuegos sean tan populares entre los estudiantes en edad universitaria puede hacer que desde la iniciativa se construyan proyectos autogestionados que, dirigidos de forma organizada y responsable, tiene el potencial de generar muy buenos resultados a nivel personal, académico e institucional, tal como se mostró en el caso del Politécnico Gran Colombiano, donde los estudiantes, sin apoyo de la universidad, y de forma autónoma, crearon y gestionaron un equipo que después representó a la universidad en diferentes certámenes, logrando cierta independencia de la institución, sin dejar de lado sus valores ni su identidad corporativa.

Se concluye que el uso de los videojuegos en la academia puede dar a la comunidad una valiosa experiencia si se sabe aprovechar, por ejemplo, de varias formas.

Los videojuegos son una buena herramienta para el fomento en los estudiantes de competencias blandas, útiles en cualquier campo laboral/profesional (trabajo en equipo, responsabilidad, tolerancia al fracaso y a la frustración), el desarrollo de competencias espe-

cíficas desarrolladas mediante el uso regular de los videojuegos (coordinación ojo-mano, capacidad de resolver problemas, orientación al logro, curiosidad, pensamiento lateral), y mediante el desarrollo de competencias específicas en eSports como competencias, gestión de equipos, etc, útiles en la vida laboral y profesional en gestión de proyectos (capacidad de autogestión, organización, asignación y cumplimiento de tareas, gestión de eventos, presupuestos, cronogramas, organización, etc.), acorde con la autonomía que se le dé al equipo de trabajo.

Existen beneficios adicionales a los que puede tener el estudiante, encaminados al desarrollo de programas universitarios y de bienestar el interior de cada universidad, como, por ejemplo:

- Se beneficia el área de Bienestar al tener herramientas para orientar desde lo interno al buen uso y disfrute de videojuegos y demás herramientas tipo TICs, y tener la posibilidad de encaminar de buena forma los beneficios de los videojuegos y los eSports, manteniendo sus perjuicios controlados, además de innovar en sus actividades de bienestar, mediante el uso de Tecnologías de información.
- Se beneficia el área de admisiones de la universidad al tener acceso a una forma innovadora de atraer estudiantes en edad preuniversitaria, opciones de presencia y representación en torneos interuniversitarios de videojuegos, tanto a nivel nacional como internacional y al tener también la posibilidad de estudiar el tema de video-

juegos desde las miradas de los diferentes programas, creando así contenidos de corte académico al respecto (investigaciones, diplomados, cursos, programas, etc).

Dadas las razones anteriores, se concluye que, en efecto, es factible y conveniente hacer cuanto menos, una prueba piloto liderada por la unidad de Bienestar de la universidad ligada al uso de videojuegos a nivel recreativo o a nivel competitivo, para ofrecerlos como opción para la comunidad estudiantil. Un programa de eSports articulado por la unidad de Bienestar Institucional, bien consolidado y bien ejecutado, puede hacer la diferencia en un estudiante al momento de escoger donde estudiar, y también puede hacer la diferencia en ese mismo estudiante al momento de graduarse y enfrentarse a un mercado laboral cada vez más competitivo y orientado al logro.

6. REFERENCIAS

- ADS Móvil. (2021). *Mobile Gaming en Colombia: ¿Quiénes son los mobile gamers? ¿Cómo pasan su tiempo? [Infografía]*. Obtenido de <https://adsmovil.com/wp-content/uploads/mobile-gaming-research-colombia-2021.pdf>
- Beltrán, P. (2021). *Deportes electrónicos y vida universitarios*. Obtenido de DECA - Decanatura de Estudiantes Universidad de Los Andes: <https://decanaturadeestudiantes.uniandes.edu.co/deportes-electronicos-y-vida-universitarios>
- Besombes, N., Connolly, C., Gawrysiak, J., Halevi, T., Jenny, S. E., Miljanovic, M., . . . Williams, J. P. (2021). Foundations for Esports Curricula in Higher Education. *ITiCSE-WGR '21: Pro-*

- ceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education*, (págs. 27-55). doi:<https://doi.org/10.1145/3502870.3506566>
- Can, O., Cote, A., Foxman, M., Hansen, J., Harris, B., Fickle, T., & Waseq, U. (2023). The COVID Season: U.S. Collegiate Esports Programs' Material Challenges and Opportunities During the 2020–21 Pandemic. *Games and Culture*, 229-250. doi:<https://doi.org/10.1177/15554120221088116>
- Cristófol, F., Cristófol Rodríguez, C., Martínez Ruiz, Á., & Román Navas, I. (2020). *Evolution of sponsoring strategies in esports in Spain: 2013-2021*. Obtenido de Ámbitos Revista Internacional de Comunicación: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/99933/Evolucion_de_las_estrategias_de_patrocinio_en_los_esports_en_Espana_2013-2021_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- El Congreso de la República . (2008). *Ley 1266 de 2008. por la cual se dictan las disposiciones generales del hábeas data y se regula el manejo de la información contenida en bases de datos personales, en especial la financiera, crediticia, comercial, de servicios y la proveniente de terceros*. Obtenido de Sistema Único de Información Normativa - Juriscol: [https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=1676616#:~:text=\(-diciembre%2031\)-,por%20la%20cual%20se%20dictan%20las%20disposiciones%20generales%20del%20h%C3%A1beas,y%20se%20dictan%20otras%20disposiciones](https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=1676616#:~:text=(-diciembre%2031)-,por%20la%20cual%20se%20dictan%20las%20disposiciones%20generales%20del%20h%C3%A1beas,y%20se%20dictan%20otras%20disposiciones)
- El presidente de la República de Colombia. (2020). *Decreto 457 de 2020. Por el cual se imparten instrucciones en virtud de la emergencia sanitaria generada por la pandemia del Coronavirus COVID-19 y el mantenimiento del orden público*. Obtenido de Sistema Único de Información Normativa - JURISCOL: <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30038972#:~:text=El%20funcionamiento%20de%20establecimientos%20y,emergencia%2C%20incluidas%20las%20emergencias%20veterinarias>
- Jimenez Toribio, M., Teruel Moleroc, B., García-Naveira Vaamonde, A., & Suarez, A. (2018). *Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión*. Obtenido de Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico: <https://www.redalyc.org/journal/6138/613865230006/613865230006.pdf>
- lgw.gg. (2021). *El equipo de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas "UPC" es el campeón de la AMD Red League University Challenge*. Obtenido de <https://www.lgw.gg/team-upc-es-el-campeon-de-la-amd-red-league-university-challenge/>
- Marketing4ecommerce.co. (2018). *Así son los nuevos gamers colombianos de acuerdo a Google*. Obtenido de <https://marketing4ecommerce.co/gamers-colombianos/#:~:text=De%20acuerdo%20a%20Google%20las%20edades%20m%C3%A1s%20comunes,en%20los%20%C3%BAltimos%2030%20d%C3%ADas%20en%20un%2054%25>

- Martín Muñoz, D., & Pedrero Esteban, L. (2019). *Los eSports: origen, evolución y tendencias*. Obtenido de Revista de cultur visual VISTA: <https://revistavista.pt/index.php/vista/article/view/3016>
- Medina Cervantes, O., & Olarte Aldana, F. (2021). *Programa deportivo enfocado a los deportes electrónicos en la Universidad Francisco José de Caldas*. Obtenido de Boletín Semillas ambientales: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/bsa/article/view/18896>
- NewZoo. (2022). *Global Games Market Report*. Obtenido de https://resources.newzoo.com/e3t/Ctc/RD+113/c4sjHO4/VXjNhh3S-jF6N98lkF6z2cyfW1vWp-FD4XljlYN37Jq6t3q3pBV1-WJV7Cg-NQ8MlgKGFmJzy6W11Z8X-1F0PgBW3B-DZ5M413gn2W4MbWf31fC6qsW8XC8_t2VZc2pW1l_Vry26YYfdW6wOCxN2Rd-M0vW3qc1fl40t5cqW105M493W11pqW-2Fqgc08vCjvVPrw7n1gQHHTW7
- Nova et Vetera. (2022). *E-Sports y videojuegos: oportunidades y desafíos para Colombia*. Obtenido de Universidad del Rosario: <https://urosario.edu.co/noticias/e-sports-y-videojuegos-oportunidades-y-desafios-para-colombia-1593>
- Núñez Barriopedro, E., Sanz Gómez, Y., & Ravina Ripoll, R. (2020). *Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194163269012>
- Pérez Godoy, M. C. (2020). *Colombia es segunda en el consumo de videojuegos en América Latina*. Obtenido de <https://www.valoranalitik.com/2022/07/19/colombia-es-segunda-en-el-consumo-de-videojuegos-en-america-latina/>
- Portafolio.co. (2022). *Videojuegos suman US\$1.200 millones en ingresos en el país*. Obtenido de <https://www.portafolio.co/economia/finanzas/videojuegos-suman-us-1-200-millones-en-ingresos-en-el-pais-563012>
- Riot Games Inc. (s.f.). *League Of Legends - Página principal*. Obtenido de Riot Games: <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/>
- Sanchez, F. d. (03 de Abril de 2023). *La Universidad de Granada participa en la competición universitaria más importante de 'esports'*. (F. d. Sanchez, Ed.) *Granada Hoy*. Obtenido de https://www.gradahoy.com/canal_universidad/Universidad-Granada-competicion-universitaria-importante-esports_0_1773123100.html
- Sanchez, K. S. (s.f.). *¡Los Esports se toman el Poli!* Obtenido de Polotécnico GranColombinao: <https://www.poli.edu.co/noticias/los-esports-se-toman-el-poli>
- Sedeño Valdellos, A. (2009). *Videojuegos como dispositivos culturales: competencias espaciales*. Obtenido de Revista científica de educación: <https://elibro.net/es/ereader/unicervantes/98680?page=6>
- Taylor, N. (2020). *The Numbers Game: Collegiate Esports and the Instrumentation of Movement Performance*. En J. J. Sterling, & M. G. McDonald (Edits.), *Sports, Society, and Technology: Bodies, Practices, and Knowledge Production* (págs. 121-144). Palgrave McMillan. doi:https://doi-org.bibliodigital.ugc.edu.co/10.1007/978-981-32-9127-0_6

- The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universidad Antonio Nariño. (2019). *Los eSports 2019-1 en la UAN sube de nivel*.
- Universidad Católica de Colombia. (2021). *Segunda Liga Universitaria E-Sports 2*. Obtenido de Bienestar Universitario: <https://www.ucatolica.edu.co/portal/segunda-liga-universitaria-e-sports-2/>
- Universidad de Antioquia. (2020). *Noticias 2020*. Obtenido de Actualidad para tu bienestar: https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/generales/interna/!ut/p/zO/fYzBCsIwEES_xqNsDFLrMRQRsk8K0u-5F1iboakzaJhU_31RB80Jt3vBmAKEG-dPTgMOX2jmziBrNjvi7kQi1Ftd2VhVB-ZoTar_aGSuYQS8L-QHvja96gAW--ieU-aoOz9EesqM2NBMUfuni7-aTT2ycCZGG-qX5vHWsfjrKceu1TbONIljXp-VeH7obN
- Universidad de Antioquia. (s.f.). *Participa en el segundo torneo de eSports de la Facultad*. Obtenido de http://200.24.17.24:10039/wps/portal/udea/web/generales/interna/!ut/p/zO/xVLRtSIwFP0VeOCx6TYI-jMdlOOZAUEnM7Iu5dGVc3drSdih-vd-OMREwkMTHhqb3tueec3HMpoxllEn-ZYgEMlofT1Exs-x-MOCpNBMLt5mKZB-MkyTyWj5OIviiE4p-xVwd3U_ahjwZbtI-CWVcSSfeHc2OMg7KOhfQC8CeVhtVicM-dpXXoat566Q
- Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2022). *Utadeo te acerca al mundo virtual y los E-Sports*. Obtenido de <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/novedades/home/1/utadeo-te-acerca-al-mundo-virtual-y-los-e-sports>
- Universidad del Norte. (s.f.). *eSports Uninorte*. Obtenido de Bienestar Universitario: <https://www.uninorte.edu.co/web/bienestar-universitario-2/e-sports>
- Universidad EAFIT. (s.f.). *Asignatura Bienestar Universitario (BU)*. Obtenido de Deportes y recreación / Servicios.: <https://www.eafit.edu.co/bienestar-universitario/deportes/servicios/Paginas/asignatura-bu.aspx>
- Universidad Peruana de Ciencias aplicadas. (2023). *Taller de Fundamentos de eSports virtual*. Obtenido de Vida Universitaria: <https://blogs.upc.edu.pe/vida-universitaria/2023/03/09/taller-de-fundamentos-de-e-sports-virtual-2/>
- Universidad Santiago de Cali. (2022). *La Universidad Santiago de Cali fomenta los E-Sports como innovación académica y digital*. Obtenido de <https://www.usc.edu.co/index.php/noticias/item/7598-la-universidad-santiago-de-cali-fomenta-los-e-sports-como-innovacion-academica-y-digital>
- University of Michigan - Flint. (s.f.). *M Flint eSports*. Obtenido de <https://clubs.umflint.edu/esports/>
- Wagner, M. (2008). *On the Scientific Relevance of eSports*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports