



Co-funded by
the European Union

NEW EUROPE
FOUNDATION



E S P O R T
E-SPORT
Acabar con los mitos

¿Alguna vez has oído la opinión de que los deportes electrónicos no son deportes reales o que son sólo para niños? ¿O tal vez te preguntabas si puedes construir una carrera seria con esto? Disiparemos estas y otras dudas presentándole el mundo de los deportes electrónicos, uno de los sectores deportivos y de entretenimiento de más rápido crecimiento en el mundo. En el marco del intercambio juvenil “Encendemos los deportes electrónicos”, organizado del 21 al 28 de noviembre de 2023, participantes de Eslovaquia, Rumanía, Polonia, Bulgaria y España crearon este folleto. ¡Conozca los MITOS sobre los deportes electrónicos y los HECHOS que los desacreditan!

MITO 1: El deporte electrónico consiste simplemente en jugar y sentarse frente a una computadora. Escuche a Adrian, quien no está de acuerdo con este mito.

Hechos:

- La Organización Deportiva Internacional reconoce el deporte electrónico como un deporte, al igual que el ajedrez o el bridge.
- Los competidores de deportes electrónicos pasan horas perfeccionando sus habilidades, tácticas y reflejos, lo que es comparable a los deportes tradicionales.
- Los deportes electrónicos son competiciones competitivas organizadas en las que jugadores y equipos compiten por títulos, premios y reconocimiento internacional.



MITO 2: El deporte electrónico es dominio de hombres, las mujeres no tienen ninguna posibilidad en este campo.

Hechos:

- Cada vez más mujeres participan en competiciones de deportes electrónicos y ganan premios y reconocimientos.
- Organizaciones como Women in Games promueven la igualdad de género en los deportes electrónicos organizando torneos y talleres para mujeres.
- Competidoras como Sasha “Scarlett” Hostyn están ganando torneos internacionales, inspirando a otras mujeres a participar en los deportes electrónicos.

MITO 3: Jugar juegos de computadora no es saludable y genera adicción

Hechos:

- Los jugadores profesionales de deportes electrónicos siguen planes de entrenamiento equilibrados que combinan el juego con la actividad física y la dieta.
- Las investigaciones muestran que los juegos pueden mejorar las habilidades cognitivas, como la velocidad de procesamiento de la información y la capacidad de resolver problemas.
- Los deportes electrónicos promueven la construcción de comunidades y la cooperación, que son cruciales para la salud mental.

MITO 4: Los deportes electrónicos promueven la violencia:

escuche a Samuel, quien desacredita este mito

Hechos:

- Los deportes electrónicos no se tratan sólo de lucha o juegos de guerra. También incluye juegos de estrategia, deportes y simulación que requieren un pensamiento y una planificación estratégicos profundos.
- Muchos organizadores de torneos y equipos de deportes electrónicos promueven activamente la ética deportiva, el trabajo en equipo y el respeto entre los jugadores.
- Los deportes electrónicos crean comunidades globales de fanáticos y jugadores que colaboran, aprenden unos de otros y celebran los éxitos juntos.



MITO 5: Los deportes electrónicos son una moda pasajera, no se puede construir una carrera permanente con ellos.

Hechos:

- Los competidores de deportes electrónicos pueden ganar millones a través de torneos, acuerdos de patrocinio y streaming.
- Los deportes electrónicos se están desarrollando dinámicamente, creando nuevos puestos de trabajo no sólo para los jugadores, sino también para entrenadores, analistas, directivos y especialistas en marketing.
- Universidades de todo el mundo ofrecen becas para jugadores de deportes electrónicos y cursos de grado relacionados con la gestión de deportes electrónicos.

MITO 6: Los deportes electrónicos consisten principalmente en hacer clic rápido y no requieren pensamiento profundo ni estrategia**Hechos:**

- El juego de alto nivel en los deportes electrónicos requiere un pensamiento estratégico avanzado, similar al ajedrez.
- Los jugadores pasan horas analizando los juegos de sus oponentes y desarrollando estrategias complejas.
- El éxito en los deportes electrónicos depende de la capacidad de tomar decisiones rápidamente, adaptarse a las condiciones cambiantes del juego y trabajar eficazmente en equipo.

MITO 7: Los jugadores de deportes electrónicos no tienen otras actividades fuera de los juegos. Escuche a Denisa mientras desacredita este mito.**Hechos:**

- Muchos jugadores realizan actividades físicas regulares que les ayudan a mantener una buena salud física, aumentar la resistencia y la concentración.
- Algunos jugadores también estudian en universidades, tomando cursos relacionados con la informática, la gestión, la psicología del deporte e incluso los medios y la comunicación.
- Los jugadores de deportes electrónicos suelen participar en actividades sociales y benéficas, utilizando su popularidad para promover buenas causas y educación.



MITO 8: Los deportes electrónicos son solo para jóvenes y los adultos no los toman en serio

Hechos:

- Los competidores de deportes electrónicos tienen edades comprendidas entre adolescentes y personas de mediana edad.
- Los eventos de deportes electrónicos atraen a millones de espectadores en vivo y en línea, incluidos adultos y audiencias maduras.
- Los deportes electrónicos se rigen por ligas y organizaciones profesionales que aplican reglas y estándares estrictos.

MITO 9: Cualquiera puede convertirse en un atleta de deportes electrónicos y ganar mucho dinero fácilmente.

Hechos:

- Sólo un pequeño porcentaje de jugadores alcanza el nivel profesional; requiere años de entrenamiento, sacrificio y constancia.
- Muchos jugadores jóvenes invierten en sus carreras sin garantía de retorno y la competencia por patrocinadores y lugares en los torneos es feroz.
- Los jugadores profesionales suelen combinar múltiples fuentes de ingresos, incluidas ganancias, acuerdos de patrocinio, streaming y redes sociales.

MITO 10: La vida de un jugador de deportes electrónicos es una locura y provoca la pérdida de habilidades sociales. Escuche a Jakub, que no está de acuerdo con esta afirmación.

Hechos:

- Los deportes electrónicos crean enormes comunidades globales que se conectan en línea y en eventos en vivo.
- Muchos atletas de deportes electrónicos juegan en equipos, lo que requiere habilidades avanzadas de comunicación, colaboración y estrategia grupal.
- Los jugadores suelen participar en actividades de equipo, aprendiendo liderazgo, manejo del estrés y resolución de conflictos.



Los deportes electrónicos son más que solo entretenimiento; es una plataforma para la innovación, la inclusión social y el desarrollo personal. A través de la educación y la concientización, podemos apoyar los aspectos positivos de los deportes electrónicos mientras combatimos los estereotipos negativos y promovemos una perspectiva saludable y equilibrada en este fascinante campo. Te invitamos a seguir descubriendo los e-sports, sus posibilidades y su impacto en la sociedad.

“Esta publicación ha sido elaborada con el apoyo financiero de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y ni la Comisión Europea ni la Agencia Nacional Erasmus+ son responsables de su contenido.”

LA PUBLICACIÓN ES GRATUITA