

## Exploración de los eSports y su Crecimiento en la Ciudad de Santiago de Cali

Dylan Andrés Arcos Muñoz<sup>1</sup>, Heriberto González Valencia<sup>2</sup>, Esteban Carvajal Ríos<sup>3</sup>,  
Jair Santiago Hinestroza Castillo<sup>4</sup>, Luis Adolfo Motato Rodríguez<sup>5</sup>

Recibido: 13 de marzo de 2025

Aceptado: 11 de junio de 2025

1 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

2 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

3 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

4 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

5 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

### RESUMEN

El surgimiento de un fenómeno conocido como eSports (deportes electrónicos) ha generado una enorme popularidad en los últimos años, atra yendo a millones de espectadores, patrocinadores y la atención de los medios de comunicación a nivel global. Considerando el contexto local, el objetivo de la presente investigación fue describir el impacto de los eSports en la comunidad gamer de Fedecolde, explorando su adherencia, barreras y potencial socioeconómico. La metodología utilizada fue cualitativa con un diseño etnográfico. Se realizaron entrevistas semiestructuradas a integrantes de la comunidad gamer, basadas en una revisión documental previa. Los resultados destacaron que los eSports se perciben como una herramienta para el desarrollo personal y social, especialmente en lo relacionado con el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y emocionales. Sin embargo, la falta de infraestructura, recursos tecnológicos y apoyo institucional limita su expansión y profesionalización en la ciudad de Cali. A pesar de estos obstáculos, se han identificado oportunidades laborales y educativas significativas que los eSports podrían generar, contribuyendo así al crecimiento económico y social sostenible de la ciudad. En conclusión, este estudio resalta la necesidad de realizar inversiones estratégicas y promover un cambio cultural para consolidar los eSports como una actividad legítima, reconocida y valorada dentro de la sociedad caleña, impulsando su impacto positivo en los jóvenes.

**Palabras clave:** eSports, Fedecolde, etnográfico, comunidad gamer.



© 2025 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte



This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



## Exploration of eSports and their Growth in the City of Santiago de Cali

Dylan Andrés Arcos Muñoz<sup>1</sup>, Heriberto González Valencia<sup>2</sup>, Esteban Carvajal Ríos<sup>3</sup>,  
Jair Santiago Hinestroza Castillo<sup>4</sup>, Luis Adolfo Motato Rodríguez<sup>5</sup>

Recibido: 13 de marzo de 2025

Aceptado: 11 de junio de 2025

1 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

2 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

3 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

4 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

5 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte

### ABSTRACT

The emergence of a phenomenon known as eSports (electronic sports) has generated enormous popularity in recent years, attracting millions of viewers, sponsors, and media attention worldwide. Considering the local context, the present research aimed to describe the impact of eSports on the Fedecolde gamer community, exploring its adherence, barriers, and socioeconomic potential. The methodology used was qualitative with an ethnographic design. Semi-structured interviews were conducted with members of the gamer community following a documentary review. The results highlighted that eSports are perceived as a tool for personal and social development, especially in terms of strengthening communication and emotional skills. However, the lack of infrastructure, technological resources, and institutional support limits their expansion and professionalization in the city of Cali. Despite these obstacles, significant work and educational opportunities have been identified that eSports could generate, contributing to the sustainable economic and social growth of the city. In conclusion, this study underscores the need to make strategic investments and promote a cultural change to consolidate eSports as a legitimate, recognized, and valued activity in Cali society, driving its positive impact on young people.

**Keywords:** eSports, Fedecolde, ethnographic, gamer community.



© 2025 Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte



This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



## INTRODUCCIÓN

En las últimas dos décadas, los eSports han surgido como un fenómeno global que integra tecnología, entretenimiento y competición profesional, transformando el panorama cultural y económico de las sociedades modernas. De acuerdo con Hernández-Suárez (2021), para convertirlos en un instrumento óptimo para el desarrollo personal y su práctica, es necesario adaptarlos a los mecanismos de socialización formales e informales. Este fenómeno, que emergió como simples competiciones locales de videojuegos en las décadas de 1980 y 1990, ha experimentado una notable evolución hasta convertirse en una industria multimillonaria que atrae la atención de audiencias masivas, grandes marcas, inversores y gobiernos. Los eSports no solo representan una forma de entretenimiento, sino que también constituyen una herramienta de cohesión social, un motor económico y un espacio inclusivo que permite la participación de jugadores de diferentes edades, géneros y habilidades. Actualmente, los eSports cuentan con una audiencia de más de 500 millones de personas en todo el mundo y generan ingresos superiores a 1,5 mil millones de dólares anuales (ASO World, 2023).

A nivel global, países como Corea del Sur, Estados Unidos y China lideran la industria de los eSports, invirtiendo en infraestructura tecnológica, políticas y formación pública profesional para consolidar este sector como una parte integral de sus economías. En el caso de Corea del Sur, los eSports se consideran un deporte nacional, con una infraestructura sólida que incluye estadios dedicados, programas académicos y cadenas de televisión exclusivas. En el caso de Estados Unidos, instituciones educativas como las universidades de Irvine y Staffordshire ofrecen becas a jugadores de eSports, reconociendo el valor educativo de esta actividad. Estos factores contribuyen a la creación de un ambiente en el que la comodidad proporcionada al estudiante en su vida cotidiana (estudio y deporte) es única (Castelli Llinás, 2019). Estos formatos deportivos se distinguen de los modelos de ocio estático y pasivo que ofrecía la televisión tradicional, al permitir la accesibilidad en el momento y lugar de-

seados, así como la incorporación de un lenguaje informal y desenfadado (Muñoz y Esteban, 2019).

En Colombia, el desarrollo de los eSports se encuentra en una etapa incipiente. Aunque ciudades como Bogotá y Medellín se han posicionado como pioneras en este ámbito, Panam Sports (2020) destaca que Santiago de Cali enfrenta grandes desafíos para consolidar esta actividad. Sin embargo, la ciudad, reconocida como la capital del deporte en Colombia, posee un alto potencial para integrarse en la industria de los eSports debido a varios factores. Entre estos factores, se destacan la población juvenil, el interés por las tecnologías emergentes y la tradición en la organización de eventos deportivos, como los primeros Juegos Panamericanos Junior de Cali. No obstante, factores como la falta de infraestructura adecuada, el desconocimiento cultural y la ausencia de políticas públicas han limitado el crecimiento de los eSports en la región.

Por tanto, el objetivo del presente estudio fue explorar el impacto y las oportunidades de los eSports en Santiago de Cali. Para ello, se analizaron las barreras actuales a las que se enfrentan los jugadores y las comunidades locales, así como las estrategias que podrían implementarse para superarlas. Además, se destacó la contribución potencial de los eSports al desarrollo económico, social y cultural de la ciudad, posicionándola como un referente en esta industria emergente.

## METODOLOGÍA

Se utilizó un enfoque metodológico cualitativo con un diseño etnográfico con el propósito de estudiar comunidades y grupos sociales relacionados con los eSports. De acuerdo con Creswell (2014), este enfoque se basa en la utilización de métodos como entrevistas, grupos focales, observación participante y análisis de contenido, los cuales permiten obtener datos más narrativos y descriptivos. Esta metodología permite comprender en profundidad las dinámicas y realidades del fenómeno mediante la observación directa y la inmersión del investigador en el contexto específico. Para la recolección de datos, se realizó una en-

trevista semiestructurada a jugadores de eSports, en relación con las entrevistas semiestructuradas, Díaz et al. (2013) señalan:

Las entrevistas semiestructuradas son las que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio. Este tipo de entrevista es la que ha despertado mayor interés ya que se asocia con la expectativa de que es más probable que los sujetos entrevistados expresen sus puntos de vista de manera relativamente abierta, que en una entrevista estandarizada o un cuestionario (p. 163).

Las entrevistas incluyeron preguntas abiertas que permitieron a los participantes expresar sus experiencias, percepciones y opiniones sin limitaciones, lo que facilitó una mejor comprensión de sus perspectivas. Las entrevistas se realizaron en la Arena Gamer de Fedecolde, ubicada en el Centro Cultural Comfandi de la ciudad de Cali, un espacio clave donde se desarrollan diversas actividades relacionadas con los deportes electrónicos. Además, se llevó a cabo una revisión documental de fuentes secundarias. En este sentido, Guirao Goris (2015) menciona lo siguiente:

Con la revisión bibliográfica nos aproximamos al conocimiento de un tema y es en sí la primera etapa del proceso de investigación porque nos ayuda a identificar qué se sabe y qué se desconoce de un tema de nuestro interés. La revisión bibliográfica es una sinopsis que sumariza diferentes investigaciones y artículos que nos da una idea sobre cuál es el estado actual de la cuestión a investigar (p. 2).

Asimismo, se analizaron estudios previos, informes y estadísticas relevantes sobre el impacto de los eSports en la sociedad, tanto a nivel local como global. La revisión se llevó a cabo en bases de datos como Dialnet, Google Scholar y SPORTDiscus, incluyendo artículos científicos, publicaciones en revistas especializadas y reportes institucionales que ofrecieron un panorama amplio y actualizado sobre el crecimiento

de los eSports, así como su evolución en Colombia y en otras regiones del mundo.

## RESULTADOS

El presente estudio permitió identificar las percepciones que los individuos tienen sobre los eSports. Para iniciar el proceso de recolección de datos, se implementó una entrevista semiestructurada en la que participaron los jugadores miembros de Fedecolde. El propósito de esta entrevista fue comprender sus percepciones sobre los eSports. Para este fin, se plantearon preguntas como las siguientes: ¿Qué tan populares creen que son los eSports actualmente en Santiago de Cali?, ¿cuáles creen que son las debilidades laborales de este deporte, los beneficios sociales de fomentar los eSports en la comunidad, los motivos principales por los que las personas participan en este deporte y cuáles creen que son las limitaciones que existen para que alguien participe en los eSports?

De acuerdo con la información recogida, se pudo inferir que, aunque los eSports están ganando popularidad, esta es aún limitada y, en muchos casos, restringida a ciertos grupos, principalmente a los jóvenes. Esta percepción de escasa popularidad y reconocimiento de los eSports en la comunidad caleña concuerda con la noción de que la popularidad de los eSports varía ampliamente según el contexto sociocultural y de que en algunos países aún no existe apoyo institucional ni una infraestructura adecuada, lo que confirma que el desarrollo de esta industria se enfrenta a importantes barreras.

En el contexto de Cali, esta percepción de baja visibilidad puede constituir un factor que limite la consolidación de los eSports como una actividad ampliamente aceptada y respetada. En lo que respecta a las debilidades, los participantes señalaron barreras significativas, como la complejidad para integrarse en equipos profesionales y el desconocimiento de ciertos videojuegos, lo que restringe las posibilidades de profesionalización. En este sentido, Taylor (2012) sostiene que la profesionalización de los eSports requiere la existencia de un ecosistema sólido compuesto por equipos, torneos y estructuras de apoyo para los

jugadores, así como la popularización de títulos específicos que mantengan la atención del público y de posibles patrocinadores.

No obstante, en el contexto de Cali, esta infraestructura es aún ineficiente y el interés de los jóvenes por profesionalizarse en este campo se ve obstaculizado por la escasez de recursos y apoyos estructurales. Esta percepción de escasez de oportunidades o de que se trata de una actividad que implica una pérdida de tiempo se refleja en la literatura existente, que muestra cómo, en contextos sin un ecosistema de eSports consolidado, los jugadores se enfrentan a importantes desafíos para desarrollar una carrera en esta industria. Según la percepción sobre los beneficios sociales de los eSports en la comunidad gamer caleña, esta es mayoritariamente positiva, con un enfoque en el desarrollo de las habilidades comunicativas, sociales y personales.

Este hallazgo se alinea con investigaciones previas que han destacado que los eSports no solo fomentan competencias técnicas, sino también habilidades blandas que resultan esenciales en la vida cotidiana. Como señalan Hamari y Sjöblom (2017), los eSports pueden contribuir al desarrollo de competencias sociales, como la comunicación, el trabajo en equipo y la resiliencia, atributos que son cada vez más valorados en entornos educativos y laborales. Esta perspectiva sugiere que, a pesar de las barreras actuales, los eSports podrían convertirse en una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los jóvenes de Santiago de Cali.

La comunidad gamer de Cali percibe los eSports como una posible herramienta educativa. La integración de los eSports en el ámbito educativo podría ofrecer a los estudiantes oportunidades de desarrollo cognitivo y social, como han demostrado algunos estudios en otras regiones (Núñez, Gómez y Ripoll, 2020). Estos estudios argumentan que el uso de videojuegos en el aula fomenta el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades cognitivas, así como la motivación de los estudiantes mediante metodologías innovadoras. En el contexto caleño, esta perspectiva sugiere que los eSports podrían convertirse en un medio para me-

jorar la experiencia educativa y profesionalizar a los estudiantes interesados en esta industria.

Se identificó que los intereses de los jugadores se centran en la autoexpresión, la diversión, la distracción y la competitividad, lo que coincide con quienes sostienen que los jugadores de eSports encuentran en esta actividad una plataforma para demostrar sus habilidades, mejorar su destreza y expresar su espíritu competitivo. Esta motivación intrínseca es crucial para la adhesión de los jugadores, ya que estos buscan un entorno en el que puedan desplegar y desarrollar sus talentos.

El análisis de los factores de adherencia de los jugadores de eSports en Santiago de Cali reveló que la participación en esta actividad se ve impulsada por una combinación de motivaciones intrínsecas y extrínsecas, beneficios personales y sociales, así como barreras relacionadas con el acceso a recursos y la disponibilidad de tiempo. Los datos obtenidos de los participantes encuestados permitieron comprender con mayor profundidad las razones que los motivan a involucrarse en los eSports y las limitaciones a las que se enfrentan para mantener una participación constante.

Algunos participantes encuestados señalaron la expectativa de recibir dinero y tener oportunidades laborales como factores que los impulsan a participar en los eSports. En este sentido, Hamari y Sjöblom (2017) resaltan que la profesionalización de los eSports y la posibilidad de obtener beneficios económicos son fuertes motivadores para aquellos que desean dedicarse a esta actividad de manera profesional. Este interés intrínseco por la recompensa y el desarrollo profesional agrega un elemento de adherencia, ya que permite que los jugadores visualicen en los eSports una opción viable de crecimiento económico y profesional.

Asimismo, se pudo inferir que los jugadores se enfrentan a limitaciones importantes para participar en los eSports, principalmente relacionadas con la falta de recursos y tiempo. Los encuestados señalaron la falta de equipos profesionales y la escasez de re-

cursos económicos como barreras significativas que dificultan su acceso a la práctica competitiva de los eSports. Taylor (2012) enfatiza que la infraestructura y los recursos necesarios para competir en eSports pueden convertirse en barreras importantes, especialmente en contextos donde no existen los recursos tecnológicos necesarios. Esta falta de recursos limita la capacidad de los jugadores para mantener una continuidad, lo que representa un desafío estructural que podría abordarse mediante el fomento del apoyo institucional y de la inversión en infraestructura local.

Finalmente, otro factor que puede afectar a la adherencia es la falta de tiempo debido a compromisos externos, como el trabajo o los estudios. Lo anterior coincide con los hallazgos de Seo y Jung (2016), quienes sugieren que el equilibrio entre los eSports y otras responsabilidades personales constituye un desafío importante en múltiples contextos. En el caso de Santiago de Cali, donde la industria de los eSports aún se encuentra en una etapa de desarrollo, esta limitación representa un desafío adicional, dado que muchos jugadores no pueden dedicar el tiempo necesario para mejorar sus habilidades y participar de manera continua en competencias.

## DISCUSIÓN

Los participantes reconocen que la modalidad deportiva en cuestión aún presenta un alto grado de desconocimiento generalizado. Además, señalan que, de contar con el respaldo de entidades gubernamentales que proporcionen recursos relacionados con su práctica, esta podría extenderse a más personas, generando así un mayor interés. También sostienen que se facilitaría el desarrollo de esta modalidad entre aquellas personas que aún no están familiarizadas con la actividad o que carecen de los recursos necesarios, como equipos móviles, computadores y consolas, entre otros elementos.

No obstante, cabe resaltar los múltiples beneficios asociados a la práctica de esta actividad, reconocidos por muchos de sus practicantes, entre los que se incluyen el crecimiento personal y la mejora de las habilidades blandas, como la comunicación y el trabajo

en equipo. De acuerdo con Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), los eSports no solo fomentan las habilidades técnicas, sino también las competencias sociales, valoradas en otros ámbitos de la vida cotidiana. Esta dimensión social y formativa hace que los eSports ofrezcan recompensas más allá de la competencia, lo que genera un compromiso a largo plazo entre los jugadores al contribuir a su desarrollo integral.

Además, los eSports se perciben como una actividad que contribuye a la liberación emocional y al desarrollo de habilidades cognitivas. Rojas (2021) afirma que los videojuegos estimulan la capacidad lógica, coordinación viso-espacial, concentración trabajo en equipo y motivación. En el contexto de los eSports en Cali, estos beneficios cognitivos y emocionales fortalecen la conexión con los jugadores, ya que encuentran en esta práctica una forma de crecimiento personal y automejora, elementos esenciales para una participación continuada.

Asimismo, los participantes reconocen que los eSports fomentan habilidades sociales y personales, contribuyendo al desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, la toma de decisiones bajo presión y la capacidad de adaptación. Sin embargo, se identificó una falta de conocimiento y reconocimiento generalizada hacia esta práctica por parte de la sociedad caleña, lo que limita su aceptación e integración como actividad relevante en los ámbitos deportivo y profesional. Esta percepción errónea o falta de información impide que los eSports sean valorados por su potencial formativo y como una disciplina que puede generar un impacto económico, social y cultural en la ciudad, al igual que ocurre con los deportes tradicionales.

Respecto a los factores de adherencia, se observa que las motivaciones intrínsecas, como la búsqueda de autoexpresión, la superación personal y la competitividad, así como las motivaciones extrínsecas, como la expectativa de oportunidades laborales, recompensas económicas y reconocimiento dentro de la comunidad, impulsan el interés por los eSports (Postigo y Fernández, 2020). Sin embargo, existen barreras significativas que dificultan la profesionalización de los

eSports en Cali, como la falta de recursos e infraestructura adecuada, lo que impide el acceso a espacios apropiados para la formación y el entrenamiento. A esta carencia de apoyo institucional y privado se suma la escasa visibilidad de los eSports como una opción profesional viable, lo que limita las oportunidades de desarrollo y el éxito de los jugadores en el ámbito competitivo.

## **CONCLUSIONES**

El presente estudio permitió comprender las dinámicas que subyacen al crecimiento de los eSports en la ciudad de Santiago de Cali y cómo estos impactan en la vida de la comunidad gamer local. A través de la exploración de las percepciones, los factores de adhesión y las oportunidades, se evidenció que los eSports no solo representan una actividad de entretenimiento, sino también una herramienta con potencial para el desarrollo social, económico y personal de los jóvenes de la ciudad.

En conclusión, los eSports representan una tendencia en auge en Santiago de Cali, con un impacto positivo en los ámbitos social y económico, y un potencial significativo para el desarrollo de habilidades transversales entre los jóvenes. En este sentido, la consolidación de esta industria exige esfuerzos colaborativos entre los actores públicos, privados y académicos para maximizar sus beneficios y mitigar los riesgos asociados, garantizando así que esta actividad continúe siendo una herramienta de desarrollo integral para las futuras generaciones.

## REFERENCIAS

- ASO World. (2023). *Global eSports Market Report (2023)*. <https://asoworld.com/blog/global-esports-market-report-2023/>
- Castelli Llinás, J. (2019). *Estados Unidos: una oportunidad deportiva para los estudiantes*. [Trabajo de grado]. Universitat de les Illes Balears. Repositori Institucional UIB. <http://hdl.handle.net/11201/154374>
- Creswell, W. J. (2014). *Research design-qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4<sup>th</sup> ed.). SAGE Publications.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162–167. [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72706-6)
- Guirao Goris, S. J. A. (2015). Utilidad y tipos de revisión de literatura. *Ene*, 9(2), 0–0. <https://doi.org/10.4321/S1988-348X2015000200002>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences (HICSS)*, 3025–3034. Ieee. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hernández-Suárez, I. (2021). Desarrollo socio-deportivo y educativo del fenómeno de los eSports en España. *El Deporte en la Sociedad. Revista Española de Educación Física y Deportes*, (435), 11–14. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi435.1006>
- Muñoz, D. M., & Esteban, L. M. P. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *Revista de Cultura Visual. Vista*, 4, 22–34. <https://doi.org/10.21814/vista.3016>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240–257. [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000200240&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000200240&script=sci_arttext)
- Panam Sports. (2020). *Gobierno colombiano y Panam Sports confirman primeros Juegos Panamericanos Junior de Cali para septiembre del 2021*. Panam Sports. <https://www.panamsports.org/noticias-deportivas/gobierno-colombiano-y-panam-sports-confirman-primeros-juegos-p泛americanos-junior-de-cali-para-septiembre-del-2021>
- Postigo Fuentes, A. Y., & Fernández Navas, M. (2020). El aprendizaje de lenguas extranjeras en los e-sports: una revisión teórica. *Magister*, 32(1), 9–15. <https://doi.org/10.17811/msg.32.1.2020.9-15>
- Rojas Nova, L. D. (2021). *Los videojuegos: una herramienta digital en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar (Revisión documental y propuesta pedagógico-didáctica)* [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/d4eeab33-d250-4164-a27f-038ec94d14ce/content>
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(2), 635–655. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540514553711>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>