



Los eSports generaron cerca de 1000 millones de dólares durante el año 2018. Para el 2015 fue un mercado de poco más de 300 millones. Eso quiere decir que hablamos de una tasa de crecimiento de las ganancias de más de 40% anual.

Y esto solo es posible gracias a que cada año atraen más y más multitudes y más jugadores dispuestos a incursionar en el mundo de los eSports profesionales. Hoy nos adentraremos un poco en este mundo.

Cualquiera puede ser un jugador de eSports

Es difícil que chicos sin el físico de Cristiano Ronaldo o la habilidad de Messi puedan encontrarse con el profesionalismo en algún deporte. Ya que las disciplinas convencionales requieren de ciertos reservados para los más beneficiados genéticamente o con el toque de los dioses.

Pero en los eSports no ocurre lo mismo. Literalmente cualquiera puede participar a gran nivel en un deporte electrónico. No es que sea sencillo, requiere de dedicación y también de ciertas habilidades, pero no hay que ser un prodigio, simplemente hay que ser un buen jugador y tener una consola para practicar.

Incluso hay disciplinas dentro de los mismos eSports que no requieren de un PS4 o Xbox One. Fortnite, por ejemplo, cuenta con una versión para móviles. Lo mismo ocurre con los jugadores profesionales del mundo del poker en línea.

No necesitan de una consola de última generación. Puede que jugar en una PC o laptop sea más cómodo, pero desde un smartphone pueden ingresar a [Mr Green casino online](#), seleccionar una mesa de poker y comenzar a jugar.

El mundo de los juegos del casino en línea ha sido uno de los más beneficiados con esta alza de popularidad de los eSports, pues los juegos de azar han ganado una importante chapa de profesionalismo debido a las estrategias que se pueden aplicar en ellos.

Y es justamente esta estrategia la que atrae de los eSports. Juegos como [DOTA 2 y LOL](#) son de estrategia pura. Más allá de teclear y hacer clic, en estos juegos se gana conociendo a los propios avatares y al rival. El trabajo en equipo es la variable que los hace catalogar como deportes.

Títulos como Counter Strike o Quake, quizás requieren de un poco más de reflejos al ser de tipo gatillero, pero la estrategia siempre estará presente al momento de moverse en conjunto y afrontar ataques enemigos.

El profesionalismo en los eSports

Kuro "KuroKy" Takhasomi, el mejor jugador de DOTA 2 en el 2017, hizo ese año la asombrosa cantidad de 3.5 millones de dólares en ingresos; los cuales incluyen pagos y premios por desempeño además de los campeonatos.

Ocho de los jugadores mejor pagados a nivel mundial superan [ingresos de medio millón de dólares](#). En España hay varios jugadores ganando salarios de 6 cifras y cientos generando 5 cifras.

El número de jugadores de eSports han crecido un 1000% desde 2010. ¡10 veces más en 10 años! Es innegable que este es un nuevo fenómeno con mucha y rápida expansión y que en algún momento amenazará con destruir a los deportes convencionales en términos de rating y popularidad.