



# Ciencia y Deporte

Volumen 9 número 1; 2024





## *Deportes electrónicos y su historiografía en Cuba*

[*History of Electronic Sports in Cuba*]

[*Deportes eletrónicos e sua historiografia em Cuba*]

Rafael Font Rojas<sup>1</sup> , Haydee María Reyes Joa<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Universidad de Holguín, Facultad de Cultura Física, Holguín, Cuba.

\*Autor para la correspondencia: [rfontr@uho.edu.cu](mailto:rfontr@uho.edu.cu)

Recibido:04/09/2023

Aceptado:24/10/2023

---

### **RESUMEN**

**Introducción:** los deportes electrónicos son una rama novedosa incluida en los deportes, en los que los atletas y los sistemas informáticos están estrechamente relacionados.

**Objetivo:** demostrar la importancia de los contenidos históricos y elementos conceptuales que facilitan la incursión científica de futuras investigaciones a los deportes electrónicos en Cuba; dado a la insuficiente información referente a los deportes electrónicos en la esfera histórica de esta modalidad.



---

**Materiales y métodos:** se utilizaron el enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y con método bibliográfico, los métodos meta-síntesis; se hizo una recolección de información de artículos científicos referentes a los deportes electrónicos y el método de análisis histórico-lógico.

**Resultados:** el artículo es el resultado de la búsqueda de los elementos históricos, sobre el surgimiento y desarrollo de los deportes electrónicos en Cuba, sus figuras y principales resultados en eventos nacionales e internacionales, así como características y conceptos de uso necesario en este campo deportivo.

**Conclusiones:** se aporta una reseña historiográfica de la disciplina deportiva, y a la vez, la trayectoria de los principales representantes del país en los últimos años, así como características y definiciones introductorias al mundo de los deportes electrónicos.

**Palabras clave:** deporte electrónico, historia, videojuegos, tecnología.

---

#### *ABSTRACT*

**Introduction:** Electronic sports constitute a novel branch of sports, in which athletes and computer systems are closely linked.

**Aim:** To demonstrate the relevance of historical contents and conceptual elements that favor the scientific study of electronic sports in Cuba, due to the lack of sufficient information about the scientific history of electronic sports.

**Materials and methods:** The descriptive qualitative approach was used along with the bibliographic method, and meta-synthesis. Information was collected from scientific papers referring to electronic sports and the historic-logical analysis method.

**Results:** This report derives from the search for historical elements about the emergence and progression of electronic sports in Cuba, their players, and main results in national and international meetings, as well as characteristics and necessary concepts in this sports area.

**Conclusions:** This study offers a bibliographic review of this sport discipline, and includes a timeline of the main players in the country in recent years, their introductory characteristics, and definitions in the world of electronic sports.



---

**Keywords:** Electronic sport, history, video games, technology.

---

## *RESUMO*

**Introdução:** os esportes eletrônicos são uma lista nova incluída nos esportes, em que os atletas e os sistemas informáticos estão estreitamente relacionados.

**Objetivo:** a investigação propõe demonstrar a importância dos conteúdos históricos e elementos conceituais que facilitam a incursão científica de futuras investigações sobre os esportes eletrônicos em Cuba; dada a informação insuficiente referente aos esportes eletrônicos na esfera histórica desta modalidade.

**Materiais e métodos:** utiliza-se a abordagem qualitativa, de nível descritivo e com método bibliográfico, os métodos de meta-síntese; se trata de uma coleção de informações de artigos científicos referentes aos esportes eletrônicos e ao método de análise histórica lógica.

**Resultados:** o artigo é o resultado da busca dos elementos históricos, sobre o surgimento e desenvolvimento dos esportes eletrônicos em Cuba, suas figuras e principais resultados em eventos nacionais e internacionais; assim como características e conceitos de uso necessários neste campo esportivo.

**Conclusões:** se apresenta uma pesquisa historiográfica da disciplina esportiva e, ao mesmo tempo, a bandeja dos principais representantes do país nos últimos anos, assim como características e definições introdutórias ao mundo dos esportes eletrônicos.

**Palavras-chave:** esporte eletrônico, história, videojuegos, tecnologia.

---

## *INTRODUCCIÓN*

Los "eSports", término en inglés, cuya traducción al español es "deportes electrónicos", es definido por el diccionario de Cambridge como: "la actividad de jugar juegos de computadora contra otras personas en Internet, a menudo por dinero y, a menudo, observada por otras personas que usan Internet, a veces en eventos especiales



organizados" (Cambridge). Los eSports es una novedosa forma de deporte donde los rasgos principales del deporte son dados por sistemas electrónicos (ya sean ordenador, consola de videojuegos o teléfono móvil). En términos prácticos, los eSports frecuentemente se refieren a los videojuegos competitivos (profesional o amateur) que están muchas veces regulados por ligas y torneos, y donde los jugadores habitualmente pertenecen a equipos u otras organizaciones deportivas.

Los deportes electrónicos nacen cerca de los años 1972, cuando un grupo de estudiantes de la universidad de Stanford se reunieron a competir en el videojuego "Space War" (Pérez-Rodríguez, 2019). No es hasta años más tarde (1980) que se concreta como tal un evento oficial patrocinado por Atari, una de las desarrolladoras de consolas más exitosas de su época, dando "Space Invader" como el juego a tratar, estableciendo como ganador el de mejor puntaje del evento (Fundación Telefónica, 2017 citado por Muñoz & Pedrero, 2019). Este fue el inicio de una pequeña industria, que con el pasar de los años se fue expandiendo por todo el mundo, año tras año a una velocidad estrepitosa.

De nada sirve hablar de la historia de los deportes electrónicos, sin antes mencionar a Corea del Sur, país que vio nacer y fomentó los deportes electrónicos.

Snavelly, (2014) refiere:

Corea del Sur invirtió el futuro de la nación en la industria de las comunicaciones en la crisis de Asia de 1977, modernizando las infraestructuras de red del país y optimizando los costos de acceso a internet de sus ciudadanos. Los jugadores en Corea del Sur gastaron tiempo significativo perfeccionando sus habilidades para competir contra otros. La actividad generó una industria capaz de apoyar a los jugadores profesionales, al producir eventos deportivos convencionales, generar atractivo para los espectadores y posteriormente, la participación del patrocinio p.

(3)



Actualmente, América del Sur cuenta con sinnúmero de participaciones en eventos de gran renombre a nivel profesional; países como Argentina, Perú y Brasil son los líderes en cantidad de jugadores profesionales activos, donde Brasil ocupa el 6<sup>to</sup> puesto a nivel mundial a finales del 2021 (Orús, 2022).

En Cuba, existen escasos trabajos científicos que incursionen en esta práctica deportiva; además, se desconocen sus terminologías básicas, características del deporte electrónico, así como las principales figuras en el ámbito nacional e internacional de los últimos tiempos. Ello propició que fuese necesaria una investigación que abarcara y diera la difusión que merece este novedoso sector deportivo.

Teniendo en cuenta lo abordado, se realizó un análisis exploratorio para conocer los investigadores que se han adentrado en esta temática, entre los principales autores y libros que se consultaron: Snavely (2014), Thegrefg *et al.* (2019), Muñoz & Pedrero (2019), Collis (2021), Bascón-Seda (2022). Se hicieron además consultas en páginas de estadísticas extranjeras destinadas al sector de los deportes electrónicos, como lo es Liquipedia y NewZoo, plataformas cuyo contenido se encuentra en idioma inglés. Todos ellos tratan elementos conceptuales del deporte electrónico, perfiles de exigencias para los deportistas, entre otros aspectos y la historia sobre su origen y evolución. Por tanto, el objetivo del presente trabajo es demostrar la importancia de los contenidos históricos y elementos conceptuales que facilitan la incursión científica de futuras investigaciones a los deportes electrónicos en Cuba.

## ***MATERIALES Y MÉTODOS***

Para el desarrollo del artículo, se utilizó un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y con método bibliográfico, el cual tiene como propósito fundamental indagar, analizar, recolectar, organizar e interpretar información o datos en torno a un determinado tema.



Se empleó como fuentes de búsqueda, la información disponible en las bases de datos de Scopus y en el motor de búsqueda Scirus desde el año 2015 al 2022, utilizando como palabra claves "deporte electrónico", asociado a otros términos relacionados con la industria de los eSports, limitando los términos de búsqueda al título, resumen y palabra clave.

El volumen total de referencias fue de 14900 documentos en la base de datos Scopus (octubre de 2022), de los que se seleccionaron 15 trabajos representativos sobre el contexto de los deportes electrónicos. Como objeto de búsqueda, se estableció seleccionar solo aquellos que reunieran las siguientes condiciones: a) tienen que provenir de fuentes confiables, así como revistas o congresos científicos profesionales, b) la temática tiene que abordar los principales conceptos y características de los deportes electrónicos. c) estar comprendido como periodo de publicación los últimos cinco años. Estos trabajos solamente brindaran criterios para adentrarse en el tema de los deportes electrónicos.

Con el fin de alcanzar los resultados esperados se utilizaron los métodos meta-síntesis, se hizo una recolección de información de artículos científicos referentes a los deportes electrónicos, con el fin de evidenciar los deportes electrónicos como una disciplina perentoria de investigar; el método de análisis histórico-lógico, pues los deportes electrónicos en Cuba no están desentrañados del todo, por lo que se estableció una relación entre los puntos brindados por las disímiles plataformas consultadas. Además, se utilizó como técnica cualitativa la entrevista digital, en la que se entrevistó al presidente de la *Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba* (ADEC), facilitó datos del desarrollo de los deportes electrónicos comprendidos entre los años 2015-2022.



---

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### *Características de los deportes electrónicos y la opinión del Comité Olímpico Internacional (COI) sobre los mismos*

En primer lugar, se hace necesario conocer las características que cumplen los deportes, según los diferentes autores que lo abordan. Algunos lo asocian más con el carácter lúdico, mientras otros con la competencia en general. Incluso Parlebas (1981, citado por Hernández, 1994, p. 15) considera que, con ausencia de actividad física, un juego no debe tenerse en cuenta como deporte.

Para Cagigal (1959) el deporte es distracción, diversión desinteresada, puede ser considerado como una actividad liberal y espontánea, puede ser tratado desde una simple competencia modesta hasta un gran espectáculo, donde se intenta comparar o superar con otros. A estos elementos Hernández (1994) añade el carácter lúdico.

La Carta Europea del Deporte (1992, citado por Meyer, F. C., & Starepravo, F. A. (2020)) lo define como:

Todo tipo de actividades físicas que mediante una participación organizada o de otro tipo tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultado en competiciones de todos los niveles p (8-9)

C. Tiedemann (2020, citado por Agrawal & Upadhyay, 2022) trata el deporte como un campo cultural de actividad donde el ser humano se relaciona con sus homólogos, con la consciente intención de mejorar sus habilidades y proezas, para compararlas con otras personas según las reglas impuestas o adoptadas sin dañarlas deliberadamente a estas o a ellos mismos.





A partir de estas definiciones del deporte, se puede observar que fluctúan hacia las mismas relaciones determinadas según Cagigal (1959) y la Carta Europea del Deporte (1992), sin embargo, la propuesta orientada por Tiedemann (2004) está estrechamente relacionada a la competencia y al mejoramiento de las habilidades motrices. Se debe aclarar que Cagigal (1959) plantea que "si el ajedrez y otros similares son considerados deportes, entonces la diferencia entre el juego y el deporte es la lucha, y el ejercicio físico pasa a una propiedad no del todo imprescindible".

Uno de las definiciones de deporte que casi podrían incluir los deportes electrónicos por su adaptabilidad a los mismos es el propuesto por Wagner (2006, citado por Bascón-Seda, 2022).

El deporte es un campo cultural de actividades en la que los seres humanos participan voluntariamente en relación con otras personas con la intención consciente de desarrollar y entrenar habilidades de importancia cultural y compararse con otros acorde a unas normas que adoptan deliberadamente para no dañarse a ellos mismos o a otros. p. 438

Según Barrera y Albares (2019) definen los deportes electrónicos como: "una expresión de las habilidades psicomotrices mediante el uso de tecnologías de información y comunicación, con carácter competitivo, reglado y lúdico, en donde los participantes comparan sus habilidades en igualdad de condiciones, y tienen la firme intención de superarse".

Esto evidencia que los deportes electrónicos pueden ser considerados como deportes en espacios profesionales y científicos; no obstante, se revisó la opinión del Comité Olímpico Internacional sobre los mismos. En octubre de 2017, en la 6<sup>ta</sup> Cumbre Olímpica, se acordó que los "deportes electrónicos" competitivos podrían llegar a ser considerados como una actividad deportiva, ya que los practicantes involucrados se preparan y entrenan con una intensidad que puede ser comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales (Comité Olímpico Internacional (COI), 2017).



Posteriormente, en el 2018, en la 7<sup>ma</sup> Cumbre Olímpica, se reconoció que el movimiento Olímpico debería extender los intercambios con la comunidad de los deportes electrónicos, debido a su fama entre los jóvenes de todo el mundo, aunque aún existen incertidumbres sobre algunos juegos que no guardan similitudes con los valores olímpicos, y que por lógica, existe una dura competencia entre los desarrolladores comerciales, que crean e impulsan estos juegos; explican además, que aún es precoz la discusión de los deportes electrónicos como un evento que integre medalla en el programa olímpico (COI, 2018).

Posteriormente, en la 8<sup>va</sup> Cumbre Olímpica, el 7 diciembre del 2019, la Cumbre acordó un enfoque de dos velocidades: primero, aumentar la cooperación con los juegos electrónicos que simulan deportes tradicionales (FIFA, NBA2k, eFootball PES, iRacing, NASCAR), y segundo, con relación a los otros juegos, promover un estilo de vida saludable en todos los niveles, sobre todo a nivel de los deportes electrónicos profesionales (COI, 2019).

La 9<sup>na</sup> Cumbre Olímpica, el 12 diciembre de 2020, señaló la importancia de diferenciar entre, por un lado, las dos formas de deportes virtuales y, por otro lado, los juegos; ya que existen formas físicas (como el ciclismo) y formas no físicas de deportes virtuales (como el fútbol), mientras que los juegos incluyen tanto juegos competitivos (como en League of Legends) como juegos casuales. La Cumbre acordó que es esencial que las Federaciones Internacionales adopten las formas virtuales físicas y no físicas de sus respectivos deportes, centrándose en regular la competencia leal, respetando los valores del deporte en estas formas virtuales y llegando a nuevas audiencias (COI, 2020).

En la última Cumbre Olímpica, el 9 de diciembre de 2022, se recibió la planificación actual para la Semana Olímpica de eSports inaugural, que tendrá lugar en Singapur entre el 22 y el 25 de junio de 2023 y representará el siguiente gran paso para apoyar el desarrollo de los deportes virtuales dentro del Movimiento Olímpico. La semana Olímpica de eSports fue considerada por la Cumbre Olímpica como una importante plataforma de compromiso para el COI y las Federaciones Internacionales involucradas, con el fin de conectarse con una nueva audiencia (COI, 2022).



Los beneficios de la práctica deportiva de los deportes electrónicos están relacionado directamente al campo cognitivo, al ser utilizado por los atletas en un inicio de su inserción en este campo por el fuerte carácter lúdico que poseen. Entre los beneficios principales que aporta la práctica deportiva de los deportes electrónicos se encuentran:

- Mejoras de las capacidades cognitivas como la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva, y la búsqueda visual (Vaamonde *et al.*, 2018).
- Mejoras de habilidades psicológicas (Mendoza, 2019); inclusive, algunos autores refieren mejora del control de la impulsividad (Puerta-Cortés *et al.*, 2017).
- Desarrollo de valores (Barbosa-Granados & Urrea-Cuélla, 2018), autosuperación, disciplina, entrenamiento, comunicación y trabajo en equipo (ONTIER, 2018).

Actualmente, se puede dividir los practicantes de los deportes electrónicos en dos tipos de jugadores, el jugador profesional o "atleta", aquel que tiene un contrato de trabajo con un equipo profesional, y el jugador recreativo o "jugador" que es una persona sin un contrato, pero que posee un estatus y habilidades en el juego. Además, están organizados frecuentemente en géneros específicos, dependiendo de las características del videojuego y el consumidor (atleta o jugador) como se muestra en la Tabla 1.

*Tabla 1. - Organización de géneros de los deportes electrónicos*

Genero de deporte electrónico	Siglas	Videojuegos
Multijugador de Arena de Batalla en Línea	MOBA	Legue of Leyends y Dota 2
Disparos en Primera Persona	FPS	Overwatch, Fornite, CS: GO
Estrategia en Tiempo Real	RTS	StarCraft (1 y 2)
Juegos de Cartas Coleccionables	CCG	Hearthstone
<b>Juegos de simulación</b>		
Videojuegos de Deporte,		FIFA, NBA2K, eFootball PES
Videojuego de Carrea		iRacing, NASCAR, Gran Turismo
Videojuego de Pelea		Super Smash Bros, Street Fighter

**Nota:** la tabla anterior no hace alusión a todas las modalidades de los deportes electrónicos existente, ni tampoco todos los géneros, solo los más famosos y tratados en artículos y bibliografías consultadas.



Cabe resaltar que todos los deportes electrónicos son videojuegos, pero esta afirmación no es inversamente proporcional, ya que la totalidad de los videojuegos no son considerados deportes electrónicos. Para que un videojuego sea considerado como deporte electrónico debe poseer:

- Competitividad entre dos o varios jugadores.
- Igualdad de condiciones para todos los participantes, donde el resultado del enfrentamiento esté determinado únicamente por sus habilidades.
- Estar definida ligas o competiciones normadas por reglas.
- Poseer audiencia y una comunidad, ya que este tipo de competiciones son por lo general transmitidas por YouTube y Twitch.
- Ser un videojuego fácil de entender y visualizar.

#### *Método de estudio de la historia de los deportes electrónicos en Cuba*

Es imposible desarrollar una investigación histórica en relación a los deportes electrónicos en Cuba sin referirse a la *Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba (ADEC)*. Esta agrupación ha sido el motor principal en el desarrollo y difusión de esta práctica deportiva, por lo que la presente investigación guarda relación con la misma, aportando datos de valor histórico que demuestran una evolución unísona entre la práctica de los deportes electrónicos y la agrupación ADEC.

Para facilitar la comprensión histórica de los deportes electrónicos, se recurrió a desglosar la historia en cinco etapas fundamentales, representadas en la siguiente línea de tiempo, las que muestran detalladamente la evolución y características que han tenido al pasar de los años, lo cual se observa en la Figura 1.



*Fig. 1. - Línea de tiempo para el estudio científico de los Deportes Electrónicos*

*Nota: Se da como punto inicial el nacimiento de los deportes electrónicos (aunque los mismos no surgieron en Cuba) para entender la evolución inicial y el desarrollo de los videojuegos.*

En el periodo inicial, se tiene como característica el nacimiento de los deportes electrónicos en 1972, con el torneo en la universidad de Stanford; pero en esos inicios no se reconocían los videojuegos como deporte, ya que los mismos estaban orientados a maquinas arcade las cuales son consideradas como las primeras videoconsolas. La industria vio como un posible método de explotación una novedosa forma recreativa, dando como resultado nuevos desarrollos de videojuegos. Cabe resaltar que muchos expertos orientados a la historia de los videojuegos catalogan la etapa entre los años 1970 a 1980 como la "Era Dorada de los videojuegos Arcade" (Vicente & Pérez, 2020), ya que fue una época de creación, explotación y popularidad de este género.

Los precios demandantes para la fabricación de los arcades dan como resultado que la industria tome otro camino; las personas querían tener los videojuegos en sus casas y los existentes tenían como deficiencia su enorme tamaño, precios hasta 20.000 dólares (solo adquiriendo el equipo, pues además para usarlo tenías que hacer uso de monedas) y variabilidad de contenido, ya que estos estaban definidos por un único juego. No es hasta finales de 1972 que llega la primera videoconsola (Magnavox Odyssey) a las casas.



Años más tarde, con la llegada de las computadoras, el sistema operativo Windows, y la creación de las tipologías de redes TCP/IP (las que brindaban la posibilidad del intercambio de información entre ordenadores), nacen los videojuegos Warcraft: Orcos y Humanos (1994) y StartCraft (1998); siendo estos los principales deportes electrónicos con gran difusión inicial en Cuba.

### *Llegada de los deportes electrónicos a Cuba*

El 31 de marzo de 1998, la compañía americana Blizzard Entertainment lanzó el primer juego de la saga para PC "StarCraft", el que fue acogido de forma increíble a nivel mundial. StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real, que se ambienta en un universo futurista, el juego se aprecia desde una percepción de plataforma, en el cual la principal mecánica es la producción de recursos y de ejércitos, con el objetivo de destruir las estructuras del enemigo -otro jugador-.

Con el lanzamiento del videojuego StartCraft, Cuba no quedó atrás al resto del mundo, dando comienzo a intercambios de los jugadores en redes locales. Alrededor del año 2002, los jugadores en la capital cubana comenzaron a agruparse y jugar entre sí en LAN partys, tanto así que se logró reunir a la mayoría de los jugadores como una comunidad. Algunos de esos jugadores comenzaron creando torneos inconclusos. Con los enfrentamientos surgieron de la propia comunidad jugadas, estrategias y metodologías empíricas; ya que, cabe destacar que para esas fechas no se contaba con el intercambio de comunidades extranjeras, por lo que el desarrollo de habilidades y conceptos era el resultado del esfuerzo en conjunto.

Poco a poco se fueron creando sistemas de redes alámbricas e inalámbricas de manera clandestinas, con el objetivo del intercambio de información y jugar videojuegos desde la comodidad de la casa. Esto estrechó aún más el interés de los jóvenes por los videojuegos, acompañados de la competencia y de la facilidad de comprensión rápida de los mismos. Poco a poco se siguieron acercando aún más, para planificar encuentros entre jugadores y equipos, dando como resultado torneos que mostraron la necesidad inmediata de una organización que los respaldara y organizara.



---

*Inicios de la Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba y la actualidad de los eSports*

La Agrupación de Deportes electrónicos de Cuba (ADEC) se definen en su página oficial como: "Es un proyecto que reúne a jugadores y amantes de los deportes electrónicos de Cuba, con el objetivo de desarrollar la cultura del deporte electrónico en el país. Mediante la creación de espacios donde se promueve el deporte, la cultura y la recreación sana ..."

La falta de organización general, la necesidad de agrupar a los jóvenes en una estructura que identificara un nuevo movimiento deportivo conllevó a que un antiguo colega diera los primeros pasos de la fundación de la ADEC; su nombre: Iván "Twin", un estudiante de derecho que planteó la creación de una asociación que pudiera erradicar estos problemas.

Se puede definir a los deportes electrónicos como "al grupo de videojuegos que son practicados, no solo como *hobby*, sino también con fines competitivos, en los cuales son necesarios estudios teórico-estratégico y el desarrollo de habilidades físicas y mentales". Los deportes electrónicos tienen integrado a su práctica sistemas de cómputos; así como, por ejemplo: computadoras, consolas y teléfonos inteligentes; con esto se logra una interacción humano-maquina con el fin de desarrollar los elementos cognitivos que se ven vinculados a esta práctica deportiva.

Según el portal EcuRed informa la evolución inicial de los torneos y ligas, donde en las primeras ediciones de las ligas tubo como participante y organizador a Ian Pedro "Kaster" Carbonell Karell, el cual agregó nuevos conceptos al sistema de competición y el nuevo sistema de Ranking. Aunque la final del torneo fue por *módem*, mostró a los organizadores la necesidad de alternativas en las que pudiera asistir público y presenciar los juegos.

Después de ello los torneos se hicieron más grandes y respetados, fundiéndose en uno solo llamado Ligas Habaneras de StarCraft (HSL), y allí se llevó a cabo el primer evento nacional, en enero de 2007. El evento fue el único torneo disponible y los jugadores comenzaron a tomar StarCraft en serio, aunque se hizo bastante difícil ya que los



usuarios tenían que jugar usando sus teléfonos desde casa. Este evento se jugó en la comodidad de la casa de cada jugador, muy parecido a un evento en línea, pero sus finales siempre fueron en un lugar público, con fanáticos viendo el juego en vivo, estas finales fueron en una casa de jugadores la mayor parte del tiempo, con diez espectadores -más o menos-, esto fue hasta finales de 2009, cuando las finales de la HSL se llevaron a cabo en el teatro "Maxim Rock", con más de 200 fanáticos.

A principios de 2009, un joven jugador organizó la primera HTL que significa Liga Habana por Equipos o Havana Team League, el primer evento que agrupó a los diferentes equipos disponibles. La primera edición tuvo cinco equipos. Las primeras finales se llevaron a cabo en la casa de dichos jugadores, y la 3<sup>ra</sup> final se llevó a cabo nuevamente en el Teatro "Maxim Rock", alcanzando una cantidad asombrosa de fanáticos.

En el 2010, la ADEC tenía muchos seguidores y contaba con gran prestigio en La Habana y parte de Cuba; pero existían personas que catalogaban a la ADEC solo de una "modalidad", ya que solo existían torneos y ligas de StarCraft. No es hasta inicios de septiembre que se crea una nueva disciplina: Warcraft. Esto demostró la fuerte disposición del grupo administrativo de ADEC, que seguían incursionando nuevas modalidades, cumpliendo con los propósitos iniciales de la agrupación y aumentando el campo de competitividad. Luego, se incorporaron varias modalidades, como Clash Royale, Dota 2, Hearthstone, entre otras.

No es hasta el 25 de octubre del 2016 que se celebra el primer evento nacional con visibilidad internacional. El videojuego que rompió las barreras fue Dota 2, en un evento que fue disputado en La Habana, participaron ocho equipos de diferentes provincias. Este evento fue el que impulsó la práctica deportiva de los deportes electrónicos, se demostró la posible incursión de Cuba a eventos internacionales, además, motivó a nuevos participantes a interesarse por el tema. Esto se evidencia en el documental "Proyecto Gamer" un documental en donde se evidencian los retos que han tenido que superar los atletas no profesionales de los deportes electrónicos, así como los tránsitos que tuvo el deporte electrónico en Cuba.





En la actualidad, existen pocos materiales de consultas a nivel nacional que detalle los principales exponentes de esta modalidad deportiva, así como los resultados de todos los eventos nacionales e internacionales de los atletas cubanos.

Actualmente, la ADEC está amparada por la Unión de Informáticos de Cuba (UIC) por lo que se pudo tramitar la incorporación de la ADEC a la Federación Global de Deportes Electrónico (GEF) y a la Alianza de Federaciones de eSports del Caribe (CEFA) siendo este el principal escaño alcanzado.

Desde su fundación en el 2007 se viene desarrollando lo que es el concepto de deporte electrónico, ya que cuando fue fundado la ADEC ni siquiera existía el conocimiento de esta modalidad deportiva. Como principal objetivo es difundir los deportes electrónicos como concepto, algo que hoy en día tiene bastante reconocimiento. Recientemente, se han tenido eventos en la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deportes (UCCFD) en la Habana, también con el INDER y con otros tipos de instituciones, a pesar que el conocimiento de esta esfera es insuficiente, se ve un acercamiento a este campo

En coherencia con lo analizado, es importante hacer referencia a los principales practicantes en Cuba. Entre las figuras más destacadas:

- Alberto "SlayersMvP" Suárez. Atleta Masculino del videojuego StarCraft 2. Participante en eventos nacionales e internacionales. Ganador en varios encuentros del LCSC Torneo de Afiliados desarrollado por la ADEC (#3, #4, #12, #13, #15). Tuvo participación en eventos internacionales como SSL Pro la cual alcanzó el 11no lugar, la SSL Cup en la cual obtuvo un 3er Lugar, la CSO Cup con un 4to Lugar.
- Javier "InMoLaTioNs" Estévez Sotolongo. Atleta masculino del videojuego StarCraft. Capitán de la Selección Cubana de StarCraft 2 en sus numerosas participaciones en los torneos "NationWars", obteniendo el mayor promedio de victorias del equipo. Participante en eventos nacionales e internacionales. Ganador de las ediciones #6, #7, #8, #9, #14, #15, #16 de Liga Cubana de StarCraft II, de la 8va edición del LCSC Torneo de Afiliados y de WCS20 ADEC



StarCraft; todos estos eventos desarrollados por la ADEC. Tuvo participación en eventos internacionales como la Copa Hyperion la cual obtuvo un 3er-4to Puesto, estuvo entre los primeros lugares 3 veces en el torneo Battle of the Americas ediciones #42, #44, #45,

- Christian "SoraPro" Pons. Atleta masculino del videojuego Clash Royale. Siendo top 1.6 del mundo en Clash Royal. Participante de la Clash Royal Leage, el torneo por naciones más importante de Clash Royal en el mundo, obteniendo el top 32.
- Karla "Karura" González Sánchez. Atleta Femenino del videojuego Hearthstone. Top 4 y Subcampeona de las Liga Cubanas de Hearthstone 5 y 7 respectivamente. Top 8 en Liga Lich King organizada por Tierras de Fuego (TDF). Top 64 entre más de 512 competidores en el Torneo WSOE. Top 8 en varios torneos del circuito de la Online Sports Championship (OSC) y OSC Elite. Top 12 en el torneo Badass Women of Hearthstone.

## CONCLUSIONES

La investigación realizada ofrece un material de consulta que recopila parte de la historia de los deportes electrónicos en Cuba, así como sus principales figuras y resultados en eventos nacionales e internacionales. Se encontraron varias definiciones y conceptos dentro de los eSports y la importancia de la Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba (ADEC) en la inserción de esta modalidad deportiva en el país. Se determina que el conocimiento actual sobre el tema es insatisfactorio, al no contar con libros y bibliografías científicas de autoría nacional.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agrawal, M., & Upadhyay, A. K. (2022). Understanding esports industry and impact of Covid-19 on it: a review of literature. *Cardiometry*, (22), 371-376. [https://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/En2FN?\\_s=%2FOFKKefCcQPBmzeI3%2F%2FmVh01HW0%3D](https://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/En2FN?_s=%2FOFKKefCcQPBmzeI3%2F%2FmVh01HW0%3D)
- Barbosa-Granados, H., & Urrea-Cuélla, Á. M. (2018). Influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico y mental: una revisión bibliográfica. *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales* (25), 141-160. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6369972.pdf>
- Barrera, J., & Álvarez-Restrepo, A. (2019). La emergencia de los eSports y su configuración como deporte. Una revisión teórica. *Educación Física y Deporte* 38(1), 11-34. doi: <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>
- Bascón Seda, A., & Rodríguez Sánchez, A. R. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15 (45), 341-352. doi: <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>.
- Cagigal, J. (1959). Aporías iniciales para un concepto de deporte. *Citius, Altius, Fortius*. Tomo 1, Fascículo 1 p 7-35. <https://www.filosofia.org/hem/dep/caf/a59p007.htm>
- Collis, W. (2021). *El libro de los eSports* Lid Editorial Empresarial S.L ISBN: 9788418757051, 8418757051. [https://www.google.com/cu/books/edition/El\\_libro\\_de\\_los\\_esports/S5wsEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0](https://www.google.com/cu/books/edition/El_libro_de_los_esports/S5wsEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0)
- Comité Olímpico Internacional (COI). (28 de octubre de 2017). *Communique of the Olympic Summit*. <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>



Comité Olimpico Internacional (COI). (08 de diciembre de 2018). Communique of the 7th Olympic Summit. <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit>

Comité Olimpico Internacional (COI). (07 de diciembre de 2019). Declaration of the 8th Olympic Summit. <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>

Comité Olimpico Internacional (COI). (12 de diciembre de 2020). Declaration of the 9th Olympic Summit. <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-9th-olympic-summit>

Comité Olimpico Internacional (COI). (12 de diciembre de 2022). Declaration of the 11th Olympic Summit. <https://olympics.com/ioc/news/declaration-of-the-11th-olympic-summit>

Hernández, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. INDE, 2005 ISBN 8487330258, 9788487330254. 184 [https://books.google.com.cu/books/about/An%C3%A1lisis\\_de\\_Las\\_Estructuras\\_Del\\_Juego\\_D.html?id=6T3tF\\_1J7xIC&source=kp\\_book\\_description&redir\\_esc=y](https://books.google.com.cu/books/about/An%C3%A1lisis_de_Las_Estructuras_Del_Juego_D.html?id=6T3tF_1J7xIC&source=kp_book_description&redir_esc=y)

Mendoza, G. (2019). El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico, 4(1), 1-7. <https://www.redalyc.org/journal/6138/613865231005/html/>

Martiìn MunPoz D., & Pedrero Esteban, L. M. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. Vista, (4), 7592. <https://doi.org/10.21814/vista.3016>

ONTIER. (2018). Guía legal sobre esports. Presente y futuro dea regulación de los esports en España. <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>



Orús, A. (26 de enero de 2022). Statista GmbH. Ranking de los 15 países que contaron con el mayor número de jugadores en las competiciones de videojuegos a nivel mundial en 2021: <https://es.statista.com/estadisticas/696207/ranking-mundial-de-paises-con-mayor-numero-de-jugadores-de-esports/>

Puerta-Cortés, D., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior* 66(66):122-128. DOI:10.1016/j.chb.2016.09.029, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216306562>

Meyer, F. C., & Starepravo, F. A. (2020). Popular demands related to sports in the National Constituent Assembly of Brazil. *Revista de Investigações Constitucionais*, 6(3), 595-620. <https://www.scielo.br/j/rinc/a/c8DcKwzHVGsTNfk9X3tdwBm/?lang=en>

Vaamonde, A., Toribio, M., Molero, B., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada*, 3(2), 1-14. <https://www.redalyc.org/journal/6138/613865230006/613865230006.pdf>

Vicente, J., & Pérez, V. (2020). Un arte olvidado: el diseño gráfico y la ilustración en las primeras máquinas arcade. In book: *Design Challenges* (pp.508-522) Publisher: Barreira Arte + Diseño, 509-522. [https://www.academia.edu/45636067/Un\\_arte\\_olvidado\\_El\\_diseno\\_grafico\\_y\\_la\\_ilustracion\\_en\\_las\\_primeras\\_maquinas\\_arcade](https://www.academia.edu/45636067/Un_arte_olvidado_El_diseno_grafico_y_la_ilustracion_en_las_primeras_maquinas_arcade)



---

***Conflicto de intereses:***

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

***Contribución de los autores:***

Los autores han participado en la redacción del original (primera versión) y la revisión y versión final del artículo.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons (CC) 4.0. (CC BY-NC-SA 4.0)

Compartir igual 4.0 Internacional

Copyright (c) 2024 Rafael Font Rojas, Haydee María Reyes Joa