

MEMORIA DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

# **PROBLEMÁTICA DE LA EVOLUCIÓN DE LOS E-SPORTS EN ESPAÑA**

-

# **PROBLEMS OF THE EVOLUTION OFF E-SPORTS IN SPAIN**

José Javier Bueno Jorge  
Bryan Rodríguez Álvarez

Grado en Administración y dirección de empresas  
Septiembre , 2022

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>pág. 3</b>
1.1. ¿QUÉ SON LOS E-SPORTS?	
<b>2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>pág 4</b>
<b>3. ANTECEDENTES .....</b>	<b>pág 4</b>
3.1. CREACIÓN DE EMPRESAS DE E-SPORTS	
3.2. EMPRESAS RELACIONADAS CON EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS	
3.3. TARGET – PERSONA	
3.4. DEPORTES ELECTRÓNICOS EN ESPAÑA Y CANARIAS	
<b>4. METODOLOGÍA .....</b>	<b>pág 8</b>
<b>5. RESULTADOS .....</b>	<b>pág 8</b>
5.1. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA MUESTRA	
5.2. INFLUENCIA DE LOS E-SPORTS EN ÉPOCA DE PANDEMIA	
<b>6. SOLUCIONES y CONCLUSIONES .....</b>	<b>pág 15</b>
6.1. PROCESO EMPÍRICO REALIZADO	
6.1.1. Demostrabilidad y verificabilidad	
6.1.2. Creación de la asociación	
6.1.3. Proceso de solicitud de la subvención	
6.2. CONCLUSIÓN	
<b>7. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>pág 23</b>
<b>8. LIMITACIONES .....</b>	<b>pág 23</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>pág 25</b>

## RESUMEN EJECUTIVO

España se encuentra por debajo de la mayoría por falta de trabajo interno de las empresas de eSports, impulso de patrocinadores, subvenciones empresariales, entre otros.

Los eSports socialmente son altamente valorados y que a pesar de esta realidad y de la evolución de los patrocinios y las empresas, nuestro país no se está sabiendo posicionar en el frente europeo.

En este proyecto se abordará una manera óptima de gestionar toda la capacidad de desarrollo y el potencial que tienen las empresas españolas de eSports y por ende incluyendo las empresas de Canarias ya que no están sabiendo aprovechar las oportunidades del sector debido a que los números de expectación, el apoyo social y los jugadores profesionales son excelentes, con esto se tratará de posicionar a España en uno de los países referentes de Europa en los eSports.

A través de bases de datos como NewZoo o la Asociación Española De Videojuegos (AEVI) podemos observar mediante el estudio cuantitativo la realidad europea y ver el desarrollo de los eSports en España durante los últimos años. Además, mediante contactos estableceremos una metodología cuantitativa (cuestionarios) en diversos países europeos y con esto ver el desarrollo y gestión de los eSports y sus empresas en el marco europeo.

El proyecto buscará la eficiencia y la manera óptima de posicionar a las organización profesional de deportes electrónicos de España como referente europeo en los eSports, incluso el planteamiento de nuevas entidades, pues reiterando que teniendo a grandes profesionales y el apoyo de la sociedad se podrá proponer el registro como empresa a los equipos de eSports y con ello obtener ayudas del estado, sustentado a una previsión del incremento de patrocinadores por equipo, este será el argumento principal, entre otros.

Sostenemos que es el momento de llevar a España en los eSports a la posición que se merece desde hace años, habrá que plantearse regulaciones empresariales, incluso dentro de los videojuegos y sus servidores, tenemos el apoyo social verificado por análisis cuantitativo de la asistencia a eventos, podremos hacer de los eSports una manera de negocio regulada y una forma de vida para el ciudadano/empresario español.

## **ABSTRACT**

The difficulty in the evolution of Spanish eSports companies compared to the rest of European eSports companies: Spain is lower due to lack of support from sponsors, business grants, among others.

From many articles, in the following we find how Spain is a country where eSports are socially high valued and despite this reality and the evolution of sponsorships and companies, our country is not knowing how to position itself in the European area.

This project will address an optimal way to manage all the development capacity and potential that Spanish eSports companies have and that they are not knowing how to take advantage of, because the expectation, social support and professional players are excellent, and all of this will help us position Spain as a reference country in Europe in eSports.

Through databases such as NewZoo or the Spanish Association of Videogames (AEVI) we can observe the European reality through a quantitative study and see the development of eSports in Spain in recent years.

This project will seek efficiency and the optimal way to position Spain as an European reference. Having great professionals and the society support, it will be possible to propose to register the team as an eSport company and thereby to obtain a subsidy from the Government; having it, we foresee an increase in sponsors per team. This will be the main argument, among others.

I affirm that it is the time to put Spain in the position it deserves in eSports for years, business regulations will have to be considered. Even within games and their servers, we have social support verified by quantitative analysis in the attendance at events, we can make eSports a regulated way of business and a way of life for the Spanish citizen.

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. ¿QUÉ SON LOS E-SPORTS?

Según la AEVI (Asociación Española de Videojuegos): “Los eSports es el nombre con el que popularmente se conocen a las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores. Se puede jugar de forma aficionada o profesionalizada y de forma presencial u online.” (AEVI)

Es en 1972 cuando nacen las competiciones eSports/deportes electrónicos con un torneo en la Universidad de Stanford, en California. En poco menos de medio siglo se han convertido en un fenómeno social. Los eSports son una nueva forma de entretenimiento a nivel mundial. Dentro de los eSports se realizan torneos que son espectáculos masivos que se están realizando en las capitales más importantes del mundo. Reúnen a millones de fanáticos tanto en vivo como a través de streaming. Una industria que produce 696 millones usd al año, cifras 2017 y que creció un 33% desde el último año.

Actualmente, algunos de los videojuegos que se consideran esports son: FIFA, League of Legends, Overwatch, Starcraft II, Super Smash Bros, Fortnite, Valorant, Gran Turismo, Rainbow Six, Dragon Ball, Tekken, Halo, Clash Royale, NBA 2K, Call of Duty y Madden.

Ligado a estos aparecen los principales actores de los eSports que son las editoras y las plataformas de juegos.

En España encontramos: Riot Games, Activision-Blizzard, Microsoft, Bandai-Namco, Electronics Arts, Ubisoft, Warner Bros, Sony Interactive Entertainment, Nintendo o Take-Two.

Además, cabe tomar relevancia de que en nuestro país sólo existen 13 equipos registrados como empresas, entre ellos destacan Vodafone Giants y Movistar Raiders, habiendo concebido como empresa tras la firma de dos de las compañías telefónicas más conocidas del panorama nacional.

Por último, otro dato a destacar es que en España se estima un total de 250 jugadores profesionales.

## **2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### Objetivos principales:

1. Conocer el porqué del bajo auge de las empresas eSports de nuestro país.
2. Entender el marco político actual del sector.
3. Investigar cómo se han creado las escasas empresas de eSports que existen en España y resolver los vacíos fiscales de este.

### Objetivos secundarios:

1. Comprender el pensamiento y entendimiento del ciudadano español acerca de los eSports.
2. Conocer cómo funciona la economía en este sector.
3. Entender los problemas de inversión en I+D que plantea España para el sector.

## **3. ANTECEDENTES**

### **3.1. CREACIÓN DE EMPRESAS DE E-SPORTS**

En España existe un amplio debate sobre cómo considerar a los eSports, no existe una normativa específica, algunos como la redacción de la regulación española sobre el sector optan por considerarlo como cualquier otra actividad, regulada bajo la normativa existente (mercantil, laboral, de propiedad intelectual y de competencia...) y otros como el Comité Olímpico Internacional argumentan que el esfuerzo, las horas de entrenamiento, la constancia y las competiciones son características fundamentales hoy en los eSports, es por ello que para el COI los eSports son considerados actividad deportiva.

Por lo pronto cómo comentamos con anterioridad en España existen 13 equipos consolidados como empresas, entre ellos se destaca Movistar Riders, Vodafone Giants, Mad Lions, Team Heretics y G2 eSports; todos ellos optan bajo el marco político de Sociedad Limitada.

¿Qué les supone ser una Sociedad Limitada?

Hay 4 aspectos fundamentales a tener en cuenta para la constitución de una Sociedad Limitada (SL). Estos son los 4 requisitos para crear una Sociedad Limitada:

Disponer de un Certificado Negativo de Denominación Social. Debe solicitarse al Registro Mercantil Central una certificación en la que se confirme la reserva de la denominación deseada. También se debe indicar que esta se encuentra disponible y puede ser utilizada por la nueva sociedad.

Tener un capital social de 3.000€. Para crear una Sociedad Limitada no es necesario que la totalidad del capital social se aporte mediante efectivo; pueden realizarse aportaciones no dinerarias (mobiliario, inmuebles, etc.).

Abrir una cuenta en una entidad bancaria y depositar el capital social. Para la apertura de esta cuenta, la entidad bancaria solicitará un documento acreditativo de que se están realizando los trámites para constituir una sociedad. Normalmente una copia de la certificación negativa de denominación de la nueva sociedad es suficiente. En la escritura de constitución deberá incluirse el resguardo de depósito de la aportación dineraria expedido por la entidad bancaria.

Los socios y el/los Administradores de la sociedad deben disponer de DNI o NIE. En el caso de ser persona jurídica ésta deberá tener NIF.

Las ventajas de ser una Sociedad Limitada para un equipo de eSports son:

1. Las relaciones entre el club y los jugadores pasan por una relación entre la empresa y el trabajador.
2. Se le otorga personalidad jurídica al club, esto conlleva a que la empresa sea más propensa a asociarse con marcas y patrocinadores, así como la posibilidad de tener accionistas del club.
3. Compra y gestión de materiales para el equipo y los jugadores desde la sociedad.
4. Limita la responsabilidad de los socios frente a las deudas del club.

### **3.2. EMPRESAS RELACIONADAS CON EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS**

La mayor plataforma en la que se visualizan estos torneos es Twitch. Esta plataforma permite realizar transmisiones en vivo, una de sus principales funciones es la retransmisión de videojuegos en directo, un campo en el que tiene como principal competidor a YouTube. Ya existen grandes canales de retransmisión de eSports en esta plataforma que cuentan con una audiencia de miles de personas. Twitch es propiedad de Amazon Inc.

Grandes marcas vinculadas o no al mundo del deporte están invirtiendo en eSports, por ejemplo, Movistar. Esta empresa patrocina a uno de los equipos más potentes del panorama nacional: Movistar Riders. Además, Telefónica mantuvo durante un tiempo un canal de televisión específico para los eSports, Movistar eSports. Se trata de una plataforma de contenidos que sigue en marcha en el entorno digital.

Otra tecnológica, Orange, se sitúa en los primeros puestos de los rankings de patrocinadores de eSports en España. En este caso, el principal patrocinio es la Superliga Orange de la Liga de Videojuegos Profesional, LVP. Y muchas otras empresas también patrocinan distintos ámbitos de los eSports como Banco Santander, Red Bull, Vodafone, Puleva, Mapfre, San Miguel, entre otras.

En Canarias también hay presencia de los eSports a nivel corporativo, eventos conocidos internacionalmente como la TLP (Tenerife Lan Party) donde se reúnen no solo equipos

profesionales de eSports (como Tenerife Titans, el equipo del CD Tenerife) sino también empresas reconocidas como Movistar, Intel, HP, IBM y Red Bull. Además, Canarias cuenta con una Liga propia de equipos profesionales y semiprofesionales que está financiada por la cadena de supermercados e hipermercados Hiperdino (Liga Canaria Hiperdino).

### **3.3. TARGET - PERSONA**

¿Quién no ha jugado alguna vez a un videojuego?

Actualmente, los videojuegos y sus competiciones son eventos seguidos y jugados por grupos de personas de distintas edades tanto por entretenimiento como por el gusto a los videojuegos con los que hemos crecido en la última década.

Aunque a nivel de ingresos generados por la industria nuestro país está lejos del primer puesto, la penetración de las competiciones de videojuegos en España es superior a la de la gran mayoría de países. Según los datos reflejados en estos informes por la consultora NewZoo, de referencia en el sector, España es el duodécimo país del mundo en el ranking de audiencia de E-Sports con 2,6 millones de entusiastas

En cuanto a los ingresos generales, se estima que la industria ha movido en total este año más de 1.000 millones de dólares, siendo la gran parte (879 millones) gracias a los patrocinadores que rodean las competiciones (NewZoo, 2019)

Tal y como estima la consultora independiente NewZoo, en 2019 en España había 2,9 millones de entusiastas de los esports, posicionándose como uno de los países más destacados en el ranking mundial (número 15). En todo el mundo, los esports han crecido un 11,7 % en audiencia, llegando a una estimación de 198 millones de entusiastas, según NewZoo. Para 2023, la consultora calcula que el número de entusiastas alcanzará los 295 millones €. Según apunta NewZoo, en Europa Occidental se habrían acumulado más de 178,7 millones de euros de ingresos en 2019. Asimismo, la consultora estima que a nivel mundial los ingresos han aumentado hasta un 22,4 %, con una facturación superior a los 950 millones de dólares. Una tendencia que también se ha reflejado en los datos de España, con un elevado ritmo de crecimiento, donde la facturación ha crecido por encima del 100% con respecto a 2017. Para 2023, la estimación de ingresos se elevaría a los 1.556 millones de dólares en todo el mundo.

### 3.4. DEPORTES ELECTRÓNICOS EN ESPAÑA Y CANARIAS

Según datos de la AEVI, “los eSports generaron en 2019 en España 35 millones de euros. Estamos ante una industria en un estado inicial de desarrollo económico, para la que se esperan crecimientos significativos en los próximos años.”

“Superdata” cifró los ingresos de los eSports en España en 14,5 millones de euros en 2016. Asimismo, como comentábamos con anterioridad, un estudio interno de AEVI ha cifrado en 35 millones de euros los ingresos del sector en 2019, lo que representa un crecimiento de un 140% en tres años. Según estos datos, España representaría aproximadamente el 4% de la economía mundial de los esports. La mayor parte de los ingresos de los esports provienen de la publicidad y el patrocinio. Según IAB (Internet Advertising Bureau), la inversión publicitaria en esports en España en 2019 fue de aproximadamente 22,5 millones de euros. AEVI estima que el sector emplea a unas 600 personas en España, incluidos 250 jugadores profesionales de videojuegos, cifra que duplica la anterior estimación de 2018 de 300 trabajadores.” -AEVI

Es importante conocer que la asociación ACE, pionera tanto en España como a nivel europeo, está formada por 13 clubes, aunque esperan que poco a poco se vayan sumando más. José R. Díaz, fundador de Vodafone Giants, ostenta el cargo de presidente de la asociación, acompañado por Fernando Piquer, fundador de Movistar Riders y vicepresidente en ACE. Su objetivo es unificar la voz de los profesionales en el sector de los eSports para fomentar su desarrollo y crecer de manera conjunta en un contexto internacional de una forma sana y dirigente.

Datos anuales en España reflejan que la televisión en el último año ha reducido su consumo un 11%, en cambio la plataforma de streaming Twitch lo ha visto aumentado un 45%, lo que es equivalente a 5.000 millones de horas más de consumo. Además, se estima que, en 2025, en la economía de los eSports, en España circulen más de 6.000 millones de €.

Como curiosidad, España es el único país de Europa donde los tres mayores operadores nacionales de comunicaciones (Movistar, Orange y Vodafone) han apostado por esta actividad, además de ser uno de los países de Europa donde más empresas apuestan por los eSports.

En el ámbito regional (Islas Canarias), no encontramos ningún referente a modo de entidad que haya fomentado e incentivado los eSports en el archipiélago.

Nos percatamos de una problemática, ya que el número de personas y ‘equipos’ queriendo sostenerse en el sector, es elevado.

En un evento tecnológico realizado en Tenerife en el año 2021, con más de 4000 asistentes, se lanzó una pregunta a los más pequeños “¿Quién quiere ser jugador profesional de videojuegos?”

Teniendo como respuesta más del 60% de las manos levantadas por los jóvenes, dando clara evidencia de la problemática en las islas.

Entrando en contacto con las pocas entidades que avalan por los eSports (Liga Canaria Hiperdino, Arena GG, Tenerife Lan Party) y ayuntamientos de las islas, decidimos sostener nuestro trabajo de final de grado en aportar respuestas y soluciones en el archipiélago canario y por ende en España a ese vacío fiscal que había entre, “club de amigos” y sociedad limitada.

#### **4. METODOLOGÍA**

Se realizará una investigación con una metodología descriptiva en relación con los cuestionarios y una metodología cuantitativa debido a que usaremos procedimientos inferenciales, en donde, se recopila información objetiva y estandarizada, utilizando una muestra estadísticamente representativa.

La investigación se estructura siguiendo una secuencia lógica, en la que la teoría precede a la observación, lo que ayuda a acotar el sesgo de la investigación.

Los datos han sido obtenidos de tablas o gráficas, porcentajes u otras representaciones estadísticas, por ejemplo, de NewZoo o la AEVI. Se aborda dicho objeto analítico gracias a las muestras óptimas recogidas, haciendo énfasis en los conceptos operativos, asegurando totalmente la resolución del problema a investigar.

Para ser frente a los resultados obtenidos, utilizamos un procedimiento estadístico, la media para poder abordar algunos de nuestros conceptos operativos. Esto refleja con exactitud el resultado final de cada uno de los conceptos operativos y genéricos, con el fin de tener una visión más clara y poder abordar el problema sin ningún inconveniente.

#### **5. RESULTADOS**

##### **5.1. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA MUESTRA**

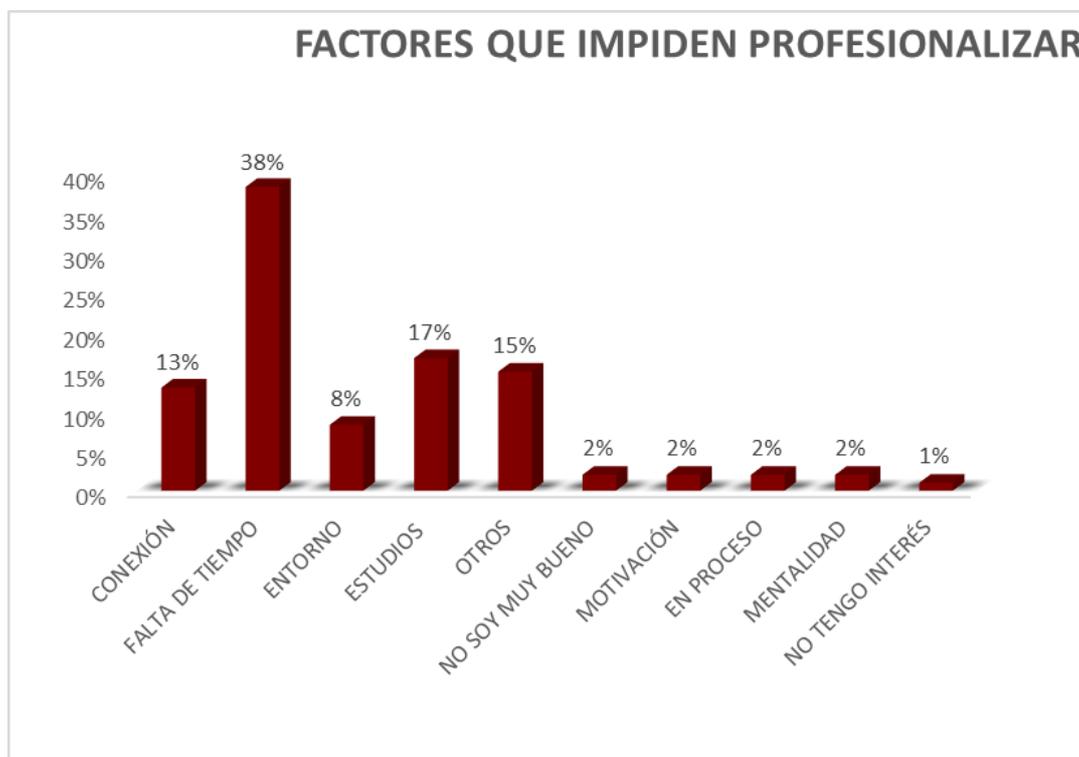
En cuanto al cuestionario realizado para conocer más este sector y ver como opinan las personas de los eSports, hemos utilizado una muestra de 60 personas, en un intervalo de (10 - 40 años) totalmente aleatoria.

Gracias a este cuestionario podremos contrastar que estamos en un gran cambio mundial, el mundo digital y tecnológico cada vez forma más parte en las necesidades humanas, preferentemente en un sentido competitivo. No obstante, el saber la opinión de otras personas nos ayudará a tener una mejor visión del problema a resolver.

Respecto a la pregunta principal, “¿Juegas a videojuegos?” Los resultados expuestos en el cuestionario indican que la mayoría de las personas elegidas de la muestra sí juegan. De las 60 personas encuestadas un 98,3 % afirman que sí juegan a videojuegos y el 1,7% afirma que no, uno de los motivos principales que hace énfasis a este resultado es la influencia de la pandemia.

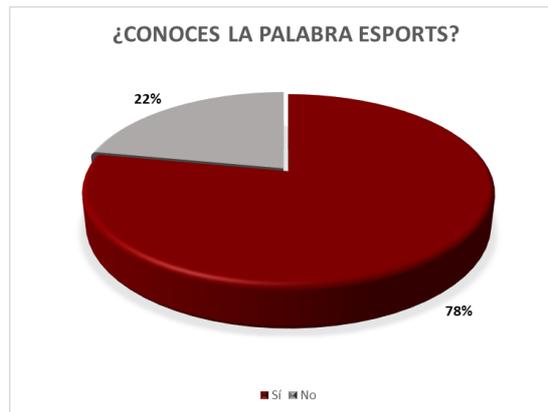
En cuanto a las horas de juego que les dedican a los videojuegos, hay un 33,3% que le dedica entre 2 y 4 horas, un 35% le dedican máximo 2 horas y un 31,7% de la muestra más de 4 horas. El 90% de los encuestados afirman que se consideran jugadores no profesionales, mientras el 10% restante afirma que si son jugadores profesionales.

### 5.1.1. Gráfico sobre los factores que impiden profesionalizarse a los jugadores de eSports



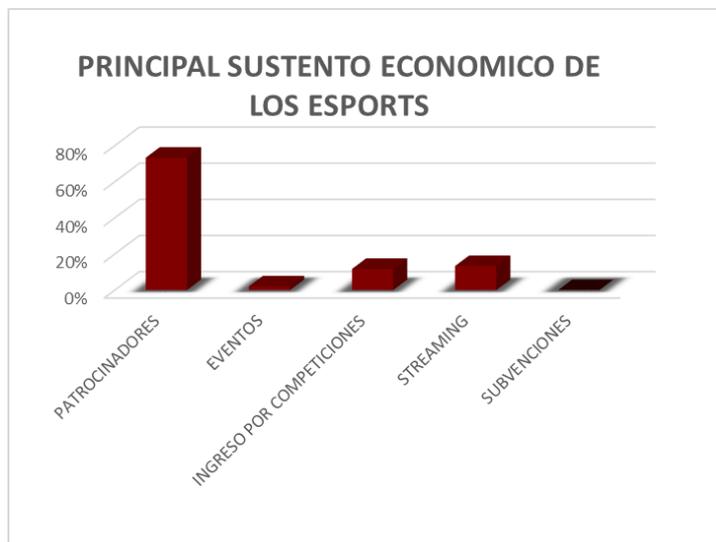
Referente a que factor dificulta el poder profesionalizarte en este sector, el 38,3% han respondido que la falta de tiempo es el mayor problema para llegar a vivir de esto, le sigue detrás con un 16,7% los estudios, y luego la conexión junto al entorno con un 15 % de los encuestados. (Gráfico - 5.1.1.)

### 5.1.2. Gráfico acerca del conocimiento de la palabra “eSports”



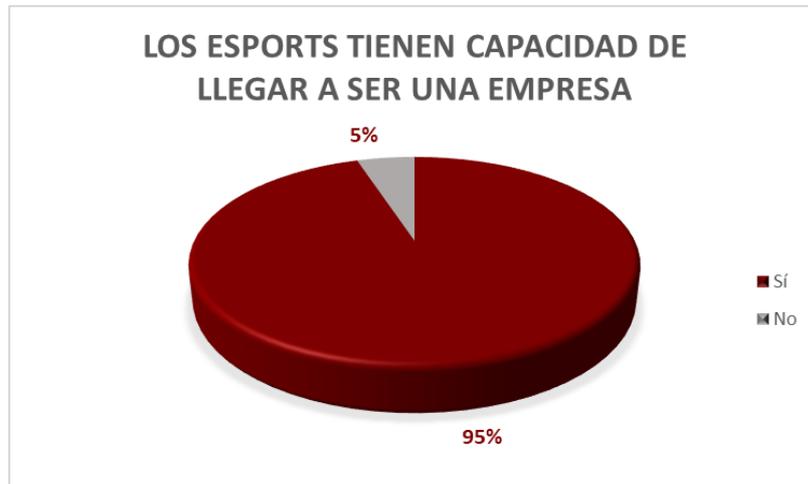
El 56,7% de los encuestados asocia eSports con trabajo, y el 43,3% como un hobby, el 78,3% conoce algún equipo de eSports y el 21,7% restante no conoce a ningún equipo. Del 78,3% (41 encuestados) resultante anteriormente, con el fin de conocer cuáles son los equipos que conoce cada uno de los encuestados, dimos la oportunidad a escribirlo. Hay mucha variedad en cuanto a los equipos nombrados, pero sin embargo vemos que hay 2 equipos que lo conocen varias personas de las encuestadas; DUX Gaming y NEKO eSports. (Gráfico - 5.1.2.)

### 5.1.3. Gráfico sobre el principal sustento económico de los eSports



Como principal sustento económico de los eSports, el 73,3% se descarta por la idea de que estos equipos ganan dinero a través de los patrocinadores, el 13,3% por streaming, el 11,7% cree que se sustenta a través de ingresos por competiciones, y el resto por eventos. Es de apreciar en el gráfico que ningún encuestado se descartó por las subvenciones. (Gráfico - 5.1.3.)

#### 5.1.4. Gráfico sobre la posible capacidad para ser una empresa de los eSports



Referente a la capacidad que tienen los eSports para llegar a ser una empresa, concluimos que un 95% de los encuestados creen que podrían formarse como una sociedad con personalidad jurídica, al contrario, un 5% piensa que no. (Gráfico - 5.1.4.)

El 75% de los encuestados son hombres y el 25% mujeres, el 68,3% tiene entre 20 y 30 años, el 20% entre 10 y 20 años, y el resto (11,7%) tienen más de 30 años.

Cálculo del error muestral respecto a la media, teniendo en cuenta que la muestra es de 60 personas.

Primero reflejamos que edades tienen las 60 personas encuestadas.

12 años = 1 personas	21 años = 3 personas	34 años = 1 personas
13 años = 1 personas	22 años = 3 personas	36 años = 1 personas
14 años = 2 personas	23 años = 2 personas	38 años = 1 personas
15 años = 3 personas	25 años = 2 personas	
16 años = 9 personas	26 años = 1 personas	
17 años = 3 personas	28 años = 1 personas	
18 años = 8 personas	31 años = 1 personas	
19 años = 7 personas	32 años = 2 personas	
20 años = 7 personas	33 años = 1 personas	

$N = 60$  personas = Tamaño de la muestra

$W$  = Edades de cada Persona

Media para conocer la edad que más respuesta obtuvo.

$$X = \text{Media} = (1 \cdot 12) + (1 \cdot 13) + (2 \cdot 14) + (3 \cdot 15) + (9 \cdot 16) + (3 \cdot 17) + (8 \cdot 18) + (7 \cdot 19) + (7 \cdot 20) + (3 \cdot 21) + (3 \cdot 22) + (2 \cdot 23) + (2 \cdot 25) + (1 \cdot 26) + (1 \cdot 28) + (1 \cdot 31) + (2 \cdot 32) + (1 \cdot 33) + (1 \cdot 34) + (1 \cdot 36) + (1 \cdot 38) / 60$$

$$X = \text{Media} = 20,42 \text{ años} - \text{aproximadamente} = 20 \text{ años}$$

Cálculo del error de la muestra:

$$E = Z(\alpha/2) \cdot (\text{Desviación estándar} / (\text{Raíz cuadrada del total de la muestra}))$$

Calculamos lo que necesitamos para hallar el error de la muestra;

Desviación estándar = Y = Raíz cuadrada de la varianza.

$$\begin{aligned} \text{Varianza} = A &= (\text{Sumatorio}(W-X)^2) / N \\ &= 1996,584 / 60 = 33,2764 = A \end{aligned}$$

$$Y = \text{raíz cuadrada de } A; \text{ raíz cuadrada de } 33,2764 = 5,7686$$

Ya calculada la varianza y la desviación estándar procedemos a calcular el error de la muestra, para ello vamos a suponer un 95% de confianza, es decir un 5% de error.

Alfa = % error

$$1 - \alpha = 95\% \text{ de confianza} \quad 1 - \alpha = 0,95 \quad \alpha = 0,05$$

$$\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$$

Ahora tenemos que hallar Z, para ello buscamos en la tabla del muestreo normal el importe resultante de sumar;  $\alpha/2 + 0,095$  ( $95/100$ ) = 0,9750

Localizamos en la tabla de la normal este importe, con esto sacamos la Z;  $Z = 1.96$

Ya tenemos los datos necesarios para calcular el error del muestreo;

$$E = 1.96 \cdot (5,7686 / \text{Raíz cuadrada de la muestra} = \text{Raíz cuadrada de } 60) \quad E = 1,4596$$

Conclusión: El error muestral surge porque el tamaño de la muestra no coincide con la población. Al 95% de confianza el resultado es interesante, si más adelante vemos que el estudio necesita cálculo más exactos, aumentaremos el tamaño de la muestra para reducir el error.

Referente a la pregunta 12 “¿Lugar de residencia?” Hemos cambiado considerablemente la forma de obtener los datos con el fin de poder tener una clara visión y una mejor comprensión del problema a resolver. Para ello hemos numerado la serie de respuestas a contestar, con el objetivo de poder recoger dichos resultados gracias a un procedimiento estadístico descriptivo, para tener mejor comprensión del problema.

### 5.1.5. Gráfico sobre la residencia de los encuestados



El procedimiento estadístico que hemos utilizado es la media ponderada, concretamente el número de personas que residen en cada lugar por el número asignado a cada uno de ellos. En la gráfica podemos observar en el eje “X” los lugares de residencia, en el eje “Y” el número de votos.

$$\text{Media} = 25 \cdot 1 + 33 \cdot 2 + 1 \cdot 3 + 1 \cdot 4 + 0 \cdot 5 + 0 \cdot 6 + 0 \cdot 7 / 60 = 98 / 60 = 1,6333$$

1=Madrid | 2=Islas Canarias | 3=Barcelona | 4=Valencia

La media es 1,633, aproximadamente 2, es decir que de los 60 encuestados el lugar donde reside la mayoría es en las Islas Canarias. (Epígrafe 5.1.5)

Gracias a este cuestionario, tenemos una mejor visión del problema y una mejor comprensión del entorno. Hay que hacer énfasis en que más de un 70% de la muestra conoce los esports, esto claramente apoya la teoría de que estamos viviendo un cambio mundial y los eSports son la mano fuerte en este acontecimiento.

Nota: aclarar que, Neko eSports era nuestro “equipo de amigos” al que le hemos dado forma jurídica a lo largo del proyecto.

## 5.2. INFLUENCIA DE LOS E-SPORTS EN ÉPOCA DE PANDEMIA

Observamos una clara migración, de lo presencial y tangible a lo digital e intangible:

“Todas las grandes ligas y eventos deportivos han terminado cancelando o aplazando su desarrollo a la espera de la evolución de la pandemia por coronavirus. Los pabellones y los estadios han echado el cierre hasta nuevo aviso, dejando a los aficionados sin oferta competitiva. Ante esta situación, las competiciones de videojuegos, más conocidas como eSports, se han convertido en una alternativa para muchos espectadores.”

“Marcos Antón, experto en eSports”

El sector de los eSports se ha visto potenciado tras la pandemia. Uno de los motivos por el cual se ha producido este acontecimiento, es el uso de internet en casa, también el uso de los videojuegos online, sean competitivos o no, se disparó a gran escala en época de Covid, alcanzando máximos históricos de usuarios.

La sociedad tomó conciencia de las comunicaciones telemáticas, se masificó la compra de material tecnológico, además se dedicaba un 80% de las rutinas diarias al mundo online/virtual porque no se podía salir a la calle.

Si tuviéramos que generar puntos positivos de la pandemia, con todo el respeto que conlleva, destacaremos que, al ser una pandemia mundial, la globalización hizo mella en esta etapa de nuestra historia, generando rutinas online/gaming y abriendo los ojos a una sociedad de la clara necesidad de la vida virtual.

## **6. SOLUCIONES Y CONCLUSIONES**

### **6.1. PROCEDIMIENTO EMPÍRICO QUE HEMOS LLEVADO A CABO PARA PODER RESOLVER DICHO PROBLEMA**

En una búsqueda significativa de cómo podríamos solucionar la problemática, sacamos la conclusión de seguir un patrón que creara un ecosistema sostenible, con la finalidad de sustentar la adopción masiva responsable de los eSports, en Canarias.

#### **6.1.1. Demostrabilidad y verificabilidad**

Tras una búsqueda interminable por el sector, no encontramos ninguna solución válida, para generar una propuesta fiscal para otorgar la personalidad jurídica intermedia entre un “club de amigos” - sociedad limitada; decidimos reunirnos con grupos de personas en nuestra misma situación de incertidumbre y con la misma necesidad legal para debatir soluciones, lo cual, aunque sirvió de gran ayuda, sólo sirvió para contrarrestar las no posibilidades.

Sin información suficiente para aclararnos, insistimos en la urgente necesidad, así que indagamos en un sector cercano, las entidades deportivas de nuestro país, la gran pregunta era ¿Cómo construir una entidad electrónica/deportiva sostenible a largo plazo, sin un gran capital? ya que, debido al vacío fiscal, no contamos con ninguna ayuda de las entidades gubernamentales, ni soluciones.

Tras varios meses de búsqueda, detectamos que, las primeras entidades deportivas de nuestro país se fundaron en sus inicios, en su mayoría, mediante un cómputo de socios, se consolidaron como asociación, con el fin futuro de poder llevar a cabo una sociedad limitada o anónima.

Encontrada la solución, contactamos y nos reunimos con diversos ayuntamientos de la isla, tratando de hacer llegar el proyecto hasta el Gobierno de Canarias, para validar así la propuesta del ecosistema. Tras múltiples reuniones, explicando y concienciando, además de educando valores de nuestra profesión, conseguimos luz verde para formar la primera asociación de eSports no sólo de Canarias, sino que también de España.

A raíz de esta eventualidad, propusimos seminarios con otras entidades del archipiélago, como Liga Canaria Hiperdino (mayor competición regional), Hámster Evil (la cual, gracias a nuestra toma de acción, ya se ha consolidado como asociación), Tenerife Lan Party, Team Queso entre otros equipos y distintos ayuntamientos, para unificar las fuerzas, hacia la adopción masiva responsable.

ROSA MARÍA CASTRO LEÓN, JEFE DE NEGOCIADO DE ENTIDADES JURÍDICAS, DE LA CONSEJERÍA DE ADMINISTRACIONES PÚBLICAS, JUSTICIA Y SEGURIDAD DEL GOBIERNO DE CANARIAS.

CERTIFICO:

1. La denominada Asociación NEKO E-SPORTS, figura inscrita en el Grupo 1 / Sección 1 - Asociaciones con el Número Canario de Inscripción 25866 (G1/ S1/25866-22/ TF), en el Registro de Asociaciones de Canarias, en virtud de Resolución de fecha 21 de marzo de 2022.

2. Consta como domicilio social de la entidad de referencia:

C/ COLOMBIA, Nº 17.  
SANTA CRUZ DE TENERIFE - 38009

3. Que ha tenido entrada en el Registro de Asociaciones de Canarias, certificación del acuerdo adoptado por la Asamblea General, celebrada el día 7 de marzo de 2022, de elección de los miembros del órgano de representación. Consta la inscripción registral con el siguiente tenor:

- PRESIDENTE/A: Don BRYAN RODRÍGUEZ ÁLVAREZ
- VICEPRESIDENTE/A: Don JOSÉ JAVIER BUENO JORGE
- SECRETARIO/A: Don JONATHAN PRIETO DE LA CRUZ
- TESORERO/A: Don JOSÉ JAVIER BUENO JORGE
- VOCAL: Doña AMANDA HERNÁNDEZ ÁLVAREZ
- VOCAL: Don BHARAT SINGH BISHT

Y para que conste, y surta los efectos oportunos a solicitud de parte interesada, expido el presente en Las Palmas a veintitres de marzo de dos mil veintidos.

No debemos olvidar que, lo que hemos creado es un escalón fiscal para alcanzar la sociedad limitada sin necesidad de un gran jugador, absorción de una entidad deportiva simple, un streamer famoso, patrocinadores fuertes, o una gran inyección de capital inicial; de alguna manera, queremos igualar las condiciones en el panorama nacional, señalando con creces el talento canario y por ende dando una estabilidad profesional al sector.

## 6.1.2. Creación de la asociación

Una vez resuelta la incertidumbre que presentamos, decidimos a través de las sedes electrónicas de las diferentes entidades presentar los documentos necesarios que harían al club una entidad jurídica.

El procedimiento fue llevado a cabo por vía telemática, ya que optimizaría el tiempo de espera, consiguiendo con la mayor rapidez posible darnos de alta en el registro de asociaciones de Canarias, como habíamos cerrado en pacto mediante 'asociación sociocultural sin ánimo de lucro' para poder beneficiarnos de ayudas económicas y poder llevar a cabo nuestra actividad, sin inconvenientes.

Lo primordial fue reunir el número de socios, acordar las cuotas necesarias, la visión y misión de la entidad, buscamos un domicilio fiscal y preparamos la documentación, presentamos el modelo de acta fundacional (Epígrafe 5.2.1) junto a los estatutos/artículos (Epígrafe 5.2.2) que regirán la actividad de la entidad.

Luego, los adjuntamos en la sede electrónica del gobierno de Canarias, al cabo de 2 meses, notificaron el alta en el registro de asociaciones de Canarias.

### Ej. Acta fundacional y Estatutos de asociación sin ánimo de lucro

AS101	<b>ACTA FUNDACIONAL DE ASOCIACIÓN</b> (Modelo oficial implantado por el Registro de Asociaciones de Canarias)				<b>AS 102</b>	<b>MODELO ORIENTATIVO DE ESTATUTOS DE UNA ASOCIACIÓN SIN ÁNIMO DE LUCRO</b>	
En el lugar, fecha y hora a continuación indicados, se reúnen las personas reseñadas más abajo, todas ellas con capacidad de obrar suficiente, para la constitución de una asociación sin ánimo de lucro amparada en el artículo 22 de la Constitución Española.							
Localidad	SANTA CRUZ DE TENERIFE						
Día							
Hora							
<b>SOCIOS/AS FUNDADORES/AS (Al menos 3)</b>							
NOMBRE Y APELLIDOS	DNI/PAS/NIE	DOMICILIO	MUNICIPIO	NACIONALIDAD	EDAD	<b>POR FAVOR LEA DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES</b>	
Se procede a dar lectura del proyecto de Estatutos por el que ha de regirse la asociación, y tras su debate y deliberación, se adoptan los siguientes ACUERDOS:							
<b>PRIMERO.- Constitución de la asociación.</b>							
Constituir una asociación, sin ánimo de lucro, cuya denominación exacta es la siguiente:							
DENOMINACIÓN	ASOCIACIÓN						
<b>SEGUNDO.- Aprobación de Estatutos sociales.</b>							
Aprobar los Estatutos sociales cuyo tenor literal se refleja en el documento anexo a este acta fundacional, extendidos en duplicado ejemplar, y firmado por todos los socios fundadores y fechado en igual fecha que la presente acta fundacional							
EL PRESENTE MODELO ES ÚNICAMENTE ORIENTATIVO. POR TANTO NO ES OBLIGATORIA SU UTILIZACIÓN PERO LE FACILITARÁ CUMPLIMENTAR SUS ESTATUTOS SOCIALES.							
SI TIENE DUDAS RESPECTO DE LOS REQUISITOS PARA CONSTITUIR UNA ASOCIACIÓN POR FAVOR CONSULTE LA PÁGINA WEB <a href="http://www.gobcan.es/cpi/rip/asociaciones">www.gobcan.es/cpi/rip/asociaciones</a> DONDE ENCONTRARÁ FOLLETOS INFORMATIVOS QUE LE AYUDARÁN A RESOLVER SUS DUDAS.							
EN ESTE DOCUMENTO USTED ENCONTRARÁ ZONAS SOMBRADAS <b>EN VERDE</b> QUE DEBE RELLENAR. PARA FACILITARLES LA LABOR ENCONTRARÁ ZONAS SOMBRADAS <b>EN ROSADO</b> CON INFORMACIÓN ORIENTATIVA.							
RELLENE ESTOS ESTATUTOS EN SU ORDENADOR. UNA VEZ RELLENO ESTE DOCUMENTO,							

En el proceso de verificación, mantuvimos contacto por correo electrónico con unas de las gerentes del registro de asociaciones de Canarias, solventando y resolviendo los problemas que se nos iban planteando. Uno de los inconvenientes que tuvimos fue pagar la tasa de inscripción, ya que no teníamos constancia de ello (11.60€).

El proceso de solicitud de la tarjeta de identificación fiscal: como lo habíamos realizado anteriormente, contactamos con la agencia tributaria, con el fin de conocer cómo se solicitaba el CIF que representaría la asociación.

La presentación de los documentos de igual manera fue gestionada por vía telemática, con la disponibilidad en soporte de los empleados de la agencia tributaria, ayudándonos a resolver las dudas / problemas que nos iban surgiendo.

Los documentos necesarios para solicitar la tarjeta de identificación fiscal son los siguientes:

1. Acta fundacional de la entidad
2. Estatutos/artículos que rigen a la entidad
3. Modelos 145
4. Impreso de declaración censal (Modelo 036)
5. DNI de los socios que componen la asociación

## Ej. CIF definitivo / tarjeta de identificación fiscal

Castellano Catalá Galego Valencià English  
Calendario, fecha y hora oficial 11/09/2022 18:34:17  
RODRIGUEZ ALVAREZ BRYAN

Consulta de "Mis Representados"

Contribuyente: 79073715Z - RODRIGUEZ ALVAREZ BRYAN

**Datos del Representado**

NIF	G10650307	Estado	ALTA
Nombre / Razón Social	ASOC NEKO E-SPORTS		
Tipo de Representación	08 INDIVIDUAL		
Título de Representación	6 OTROS		
Causa de Representación	2 LEGAL PERS. JURID. RESID. O CONST. EN ESPAÑA		
Fecha de Alta	07/03/2022		
Fecha de Modificación	09/05/2022		

**Personas Físicas Designadas por la entidad Jurídica administradora**

Nif Designado	Apellidos y Nombre	Situación	Fecha de Alta	Fecha de Baja	Expediente
---------------	--------------------	-----------	---------------	---------------	------------

Accesibilidad | Calendario, fecha y hora oficial 11/09/2022 18:34:17

Este documento (tarjeta de identidad fiscal) será indispensable para el desarrollo de la actividad , ya que nos permitirá:

- Solicitar ayudas económicas y subvenciones
- Realizar eventos culturales / tecnológicos en los distintos municipios
- Facilitará el contacto con marcas y tiendas para llegar a convenios reguladores
- Cooperar con entidades y/u otras empresas consolidadas en el sector (ej. Liga Canaria Hiperdino)
- Desarrollar la marca, de la mano de proveedores de ventas con rappels/descuentos de mayoristas

### 6.1.3. Proceso de solicitud de la subvención

Como parte fundamental de la entidad y del proyecto, encontramos las ayudas económicas para el desarrollo de la actividad, pues si tuviéramos que resumir tres motivos fundamentales de constituir una entidad de eSports en asociación, serían: apoyos gubernamentales, impulso de la profesionalización del talento y el punto a tratar, las ayudas económicas, por ello que desglosamos, punto a punto, como se debe proceder para el recibimiento de estas.

- ¿Por qué son esenciales?

Para hacer frente a uno de los mayores problemas existentes en Canarias relacionados con este sector, “Desarrollo económico” ya que, se presenta como un gran obstáculo para la consecución de los objetivos; eventos, diseño, coach, material tecnológico, entrenamientos, viajes, competiciones, y un largo etcétera.

Además de hacer frente a las limitaciones/problemas que implican el tener buena conexión a internet, servidores, mantenimiento del local, luz, agua, etc.

Con carácter jurídico, Neko eSports es una asociación sin ánimo de lucro y la única forma de poder capitalizar la entidad y hacer frente a todos los problemas anteriormente mencionados, es solicitar una ayuda/subvención gubernamental apoyada por uno de los municipios/ayuntamiento de Canarias.

- ¿Cómo solicitar una subvención para asociaciones sin ánimo de lucro en Canarias?

El proceso que hemos llevado a cabo para solicitar la subvención la dividimos en 3 puntos fundamentales;

- A.** Saber que existe ¿Qué tipo de subvención tenemos a nuestro alcance?

Normalmente, en Canarias se publican cada año una larga lista de subvenciones dirigidas a diferentes entidades, encontramos: subvenciones/ayudas relacionadas con PYMES, subvenciones/ayudas de tipo personal, es decir, dirigidas a personas físicas, subvenciones/ayudas a entidades jurídicas sin ánimo de lucro, etc.

Hicimos énfasis en buscar ayudas para asociaciones sin ánimo de lucro, especialmente para aquellas entidades que se encuentren en un ámbito cultural y deportivo, cómo acordamos con el Gobierno de Canarias.

Teniendo en cuenta el motivo por el cual solicitamos la subvención, los gastos a los que haría frente esta ayuda y futuros servicios que necesitaría la entidad, elaboramos un presupuesto general, que nos ayudaría a tomar una decisión y tener claro qué subvención /ayuda debía solicitar Neko eSports.

En un largo proceso de búsqueda, tras diferentes visitas a municipios de la isla, llamadas a diferentes entidades, búsquedas en internet, etc conseguimos encontrar la ayuda que haría posible a Neko eSports un mantenimiento económico a medio plazo.

Subvención que hemos elegido - 'Subvenciones para la realización de proyectos culturales por parte de entidades sin ánimo de lucro'. - Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife a fecha de caducidad 13 de junio de 2022; solicitada el 1 de junio de 2022 - resolución: en espera.

**B. ¿Cómo se pide la Ayuda/Subvención? ¿Qué documentos se necesitan presentar?**

El informe de solicitud ha de ser enviado por vía electrónica (sede electrónica del ayuntamiento seleccionado previamente) o presencialmente en dicho ayuntamiento.

En nuestro caso hicimos una selección de todas las subvenciones propuestas, escogiendo la subvención anteriormente mencionada ya que es la que más nos convenía para la entidad, propuesta por el municipio de La Laguna, Tenerife, esto, sin olvidarnos de que todas las solicitudes tienen un plazo/tiempo de presentación.

Hay que tener en cuenta que los documentos exigidos pueden variar según el tipo de municipio y subvención previamente seleccionados, generalmente los documentos a presentar son los siguientes:

- Solicitud en modelo normalizado. Referente a la solicitud que presentas en el ayuntamiento para adquirir dicha ayuda.
- Proyecto de actividad cultural con actividades a realizar, fecha y lugar, objetivos, etc. Adjuntar un resumen con el proyecto en sí, las actividades a llevar a cabo como asociación sin ánimo de lucro. Es decir, un documento el cual se pueda comprobar que solicitamos la ayuda con fines no lucrativos.
- Presupuesto General. Un detalle/presupuesto de los gastos e ingresos que tendrá la entidad, con el objetivo de estimar el importe de la subvención a solicitar.
- Memoria del solicitante y de las actividades desarrolladas con anterioridad. Hace referencia al registro de actividades ya llevadas a cabo, la finalidad del ayuntamiento es saber cómo ha sido la trayectoria de la sociedad que solicitará la subvención.
- Escrituras, estatutos, acta fundacional o acta de constitución. Este punto es el más importante. Es obligatorio presentar dichos documentos para la acreditación entre objeto social y el proyecto objeto de subvención.
- Certificación expedida por secretaría, que acredite:

- 1) Personalidad y cargo de quien firma la solicitud.
- 2) Composición de la junta directiva de los dos últimos años.
- 3) Año de creación de la asociación.

· Cuenta bancaria de la entidad. En nuestro caso para seleccionar la entidad bancaria que más nos convenía, hicimos un estudio de todas las entidades bancarias que están a nuestro alcance, con el fin de optimizar los gastos de mantenimiento y comisiones bancarias que conlleva. Estos datos han sido recogidos y plasmados en el presupuesto general como cargos que corren a nombre de Neko eSports.

Nota: Todos estos documentos, deberán ser revisados y resueltos por el personal competente del ayuntamiento. La notificación de la resolución tendrá un plazo aproximadamente de 3 meses, remitida por vía telemática o correo postal. En esta resolución consta si la solicitud ha sido aceptada o denegada.

#### **C.** Justificación de la solicitud.

La subvención, normalmente, no consiste en solicitarla y simplemente gastar el capital recibido, la mayoría de ellas conllevan un proceso posterior en el que hay que justificar que la ayuda percibida la hemos invertido correctamente en el desarrollo de la actividad estipulada, para la que se había solicitado la subvención.

En esta fase del proceso es donde comienzan los habituales problemas de las asociaciones, porque es aquí donde nos van a exigir que hayamos realizado el proceso correctamente desde el principio y que consten en factura, todos los gastos realizados, para que al final del ejercicio el balance sea 0.

Para que en esta fase todo vaya correctamente, debemos hacer un buen planteamiento desde el inicio del proceso, esto quiere decir, que debemos analizar bien los gastos que vamos a asociar al proyecto que queremos subvencionar, es mejor ajustar los gastos a los necesarios que pasarnos, porque después vamos a tener que justificar el 100% del importe del gasto del proyecto.

Queremos ser firmes en la comunicación de que no hay una actividad económica lucrativa en la fase actual, ya que, estamos impulsando el desarrollo del sector, la profesionalización y anulando vacíos fiscales previos a la sociedad limitada, utilizada por excelencia en el sector de los deportes electrónicos.

No obstante, somos partidarios de la creación de un ecosistema empresarial sostenible a través de nuestra asociación, el cual ya se encuentra en desarrollo.

## 6.2. CONCLUSIÓN:

Asociación - Ecosistema sostenible - Sociedad Limitada

Una vez tenemos consolidada la asociación y comprendemos la ejecución de subvenciones, trataremos de ejecutar en torno a nuestra entidad un ecosistema sostenible para impulsar nuestra entidad y a todas aquellas que lo deseen a llegar a convertirse en una sociedad limitada.

Debemos tener en cuenta que el paso ejecutado para percibir las ayudas pertinentes para la actividad de la entidad no produce beneficios, ya que hablamos de asociaciones sin ánimo de lucro y por ende debe contar todo en factura y nuestro balance final del ejercicio debe ser 0, ya sea por gasto de todas las ayudas o por devolución del restante.

En primera instancia, mantendremos la comunicación con ayuntamientos para facilitar la entrada de nuevas asociaciones al archipiélago canario, con el último fin de instruirlos mediante seminarios que avalen el proceso fiscal llevado a cabo, permitiéndoles realizarlo de manera eficiente.

En segundo lugar, trabajaremos para la regulación de una federación regional, siguiendo el contacto con agentes gubernamentales, patrocinadores y contactos directos como el de Liga Canaria o Tenerife Lan Party.

El tercer paso a tener en cuenta es la consolidación de una academia de deportes electrónicos, cerrado ya el pacto con Eurocampus, de la realización de un ciclo con doble curso, más una variable de especialización, en la cual formaremos al mayor número de profesionales; recordemos que en este sector no sólo cuentan los que juegan, sino todo lo que conlleva, psicología deportiva en los eSports, management, coaching y analistas, streamers, casters...

A raíz de este tercer paso fundaremos lo que será una agencia de personal del sector eSports, para a través de ella proporcionar empleo a aquellas personas que no gozan con la disponibilidad previa de una entidad del sector.

Por otra parte, realizaremos seminarios, charlas formativas y eventos de gaming, teniendo de soporte a los ayuntamientos de los diferentes municipios, y de las empresas que avalan. Comunicar en este apartado que el primer evento se encuentra en realización y será el día 17/09/2022 en Avda. de San Lucas Vega, 33, San Cristóbal de la Laguna.

Junto a la realización de estos pasos, internamente trabajaremos una marca, la ya nombrada con anterioridad (Neko), preparando con ella un eCommerce de productos gaming para fomentar y facilitar la adopción masiva responsable.

Creando a través de Neko, un ecosistema sostenible a largo plazo.

En el cómputo global, haremos de las Islas Canarias sede de los eSports en España, brindando a nuestra sociedad, y a nuestras futuras generaciones una nueva oportunidad laboral.

## **7. RECOMENDACIONES**

Nuestras recomendaciones dentro del sector, será que aquellos que quieran adentrarse en este, cuenten con el actual apoyo de las entidades gubernamentales; además de que se dejen asesorar por entidades ya consolidadas como puede ser nuestro caso, o el de unos pocos que lo han hecho de nuestra mano.

Otra de las recomendaciones a realizar es que tengan paciencia, tanto en el proceso fiscal, cómo en la búsqueda de talentos gamers, ya que es un sector en auge, y a pesar de que será en unos años una de las economías dominantes del país, queda mucho camino por recorrer y muchas variantes contextuales por aclarar y cerrar.

Consideramos que hemos aportado un soporte, tanto a nivel regional, como nacional, pero que seguimos trabajando en más soluciones necesarias, por ello queremos también incentivar a crear y realizar proyectos como este, que harán de nuestra profesión una actividad laboral, tan consciente como regulada.

## **8. LIMITACIONES**

Han sido varias, consideramos que quizá en exceso, a modo de resumen:

Para empezar, la falta de información en internet, hay muy poca información, y en su mayoría está desfasada, en gran parte es previo al año 2019/2020.

Hemos tenido que generar la información, consultando, encuestando, descifrando porcentajes y datos reales que no aparecen en internet, etc. Por suerte, hemos obtenido datos muy interesantes, un ejemplo son los números porcentuales de visualización internos de la televisión y Twitch.

La falta de apoyo gubernamental, finalmente obtenida, hemos tenido que reunirnos en numerosas ocasiones con ayuntamientos, y gobierno de Canarias para que tuvieran clara la necesidad del archipiélago y hacerles ver que podríamos ser pioneros en una solución nacional. Ha habido una intensa lucha entre lo moral y los intereses políticos que han entorpecido nuestro proyecto.

El proceso burocrático es lento, tanto el trámite de gestión, como la espera y la confirmación, no sólo ha sido resolver un problema, si no crear una solución sostenible y clara, de ahí que hayamos tenido que prorrogar la entrega del trabajo un año.

En definitiva, ha sido un trabajo, tan increíble como difícil, pero estamos muy orgullosos tanto de lo que hemos creado, como de lo que estamos creando, Neko ya es reconocido por todo nuestro archipiélago y estamos llegando a oídos peninsulares.

Resumimos nuestra satisfacción en una frase que nos comentó la ministra de ciencia e innovación del Gobierno, Doña Diana Morant: “habéis realizado un proyecto de tal calaña, para todos, que en un breve espacio/tiempo haréis historia en el sector eSports”.

**Javier**



**Bryan**



## 9. BIBLIOGRAFÍA

A.C.E. - Asociación de Clubes de Esports. (2018). [www.asociacionclubesports.org](http://www.asociacionclubesports.org).

Asociación Española de Videojuegos. (2002). <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana>

Becker,Ann.,Calviño-Santamaría, Nadia.,Little, Simon.,Lorca, Alberto Gonzalez.,Maroto, Reyes.,Mesonero, Sergi.,Monedero, Arturo.,Moreno Peña, Jose María., Rodriguez Uribes,José Manuel(2019). La industria del videojuego en España.

<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

Cristófol, F. J., Martínez-Ruiz, Á., Román-Navas, I., Cristófol-Rodríguez, C. (2020). Evolución de las estrategias de patrocinio en los esports en España: 2013-2021. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 48, 188-204.

[https://institucional.us.es/revistas/Ambitos/48/Evolucion de las estrategias de patrocinio en los esports en Espana- 2013-2021 .pdf](https://institucional.us.es/revistas/Ambitos/48/Evolucion%20de%20las%20estrategias%20de%20patrocinio%20en%20los%20esports%20en%20Espana-2013-2021.pdf)

Emilio, Vivallo (2020,17 de abril) ¿Cómo afecta el Covid-19 al mundo del deporte y los eSports?

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/noticias/como-afecta-el-covid-19-al-mundo-del-deporte-y-los-esports>

García, F. (2021, 12 mayo). Los 25 jugadores españoles que conquistan los e-sports. Forbes España.

<https://forbes.es/listas/92832/los-25-jugadores-espanoles-que-conquistan-los-e-sports/>

Gómez Cazorla, Mario.(2019).El tratamiento de los esports en los medios digitales. Análisis de Marca eSports, As eSports y El Desmarque eSports.(Trabajo Fin de Grado Inédito).Universidad de Sevilla.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/90985/TFG%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guijarro Marín, Álvaro (2019). "ANÁLISIS CUANTITATIVO SOBRE LOS E-SPORTS" (TFG).

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85807/1/TFG-Alvaro-Guijarro-Marin.pdf>

Hoon Kim, Joven. (2020). "El auge de los deportes electrónicos y el potencial de crecimiento continuo Post-COVID"

[Full article: The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth](#)

Méndez Hernández, Carolina. (2019-2020). *Creación de un portal web especializado en esports en Canarias* (TFG).

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19727/Creacion%20de%20un%20portal%20web%20especializado%20en%20esports%20en%20Canarias.pdf?sequence=1>

Morais Trajtengartz, Samuel José. (2020). *Modelización y análisis de los ecosistemas Esports en España desde la perspectiva de los equipos* (TFG). [http://oa.upm.es/63036/1/TFG SAMUEL JOSE DE MORAIS TRAJTENGERTZ.pdf](http://oa.upm.es/63036/1/TFG_SAMUEL_JOSE_DE_MORAIS_TRAJTENGERTZ.pdf)

Newzoo. (2010). Newzoo | The Destination for Games Market Insights. <https://newzoo.com/>

Ocho jugadores se disputarán la plaza disponible de PS4 en la Selección española de eFootball. (2021). <http://bit.ly/Clasifica0904>

Ruíz-Coello, Mónica Frontana. (17/12/18). *Los procedimientos disciplinarios en los eSports y su relación con la Esports Integrity Coalition*. <http://www.millenniumdipr.com/ba-75-los-procedimientos-disciplinarios-en-los-esports-y-su-relacion-con-la-esports-integrity-coalition>

Scholz, TM. (2020). Descifrando el mundo de los eSports. *Revista internacional JMM sobre gestión de medios* 22 (1) , págs. 1-12. Recuperado el 13 de enero de 2021, de: <https://www-scopus-com.accedys2.bbt.ull.es/record/display.uri?eid=2-s2.0-85083700976&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&nlo=&nlr=&nls=&sid=bce2aca486b501dff2eb2b9b2d0d8e18&sot=b&sdt=b&sl=23&s=TITLE-ABS-KEY+%28esports%29&relpos=95&citeCnt=2&searchTerm=>

Urbaniak, K. , Watróbski, J. , Salabun, W .(2020). Identificación del ranking de jugadores en e-sport. *Ciencias Aplicadas (Suiza)* 10 (19) , 6768 , págs. 1-35. Recuperado del 12 de enero de 2021, de: <https://www-scopus-com.accedys2.bbt.ull.es/record/display.uri?eid=2-s2.0-85092901128&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=esports&nlo=&nlr=&nls=&sid=2c06955fa9c127df39cb31db1ddf539e&sot=b&sdt=b&sl=22&s=TITLE-ABS-KEY+%28esports%29&relpos=30&citeCnt=0&searchTerm=>

