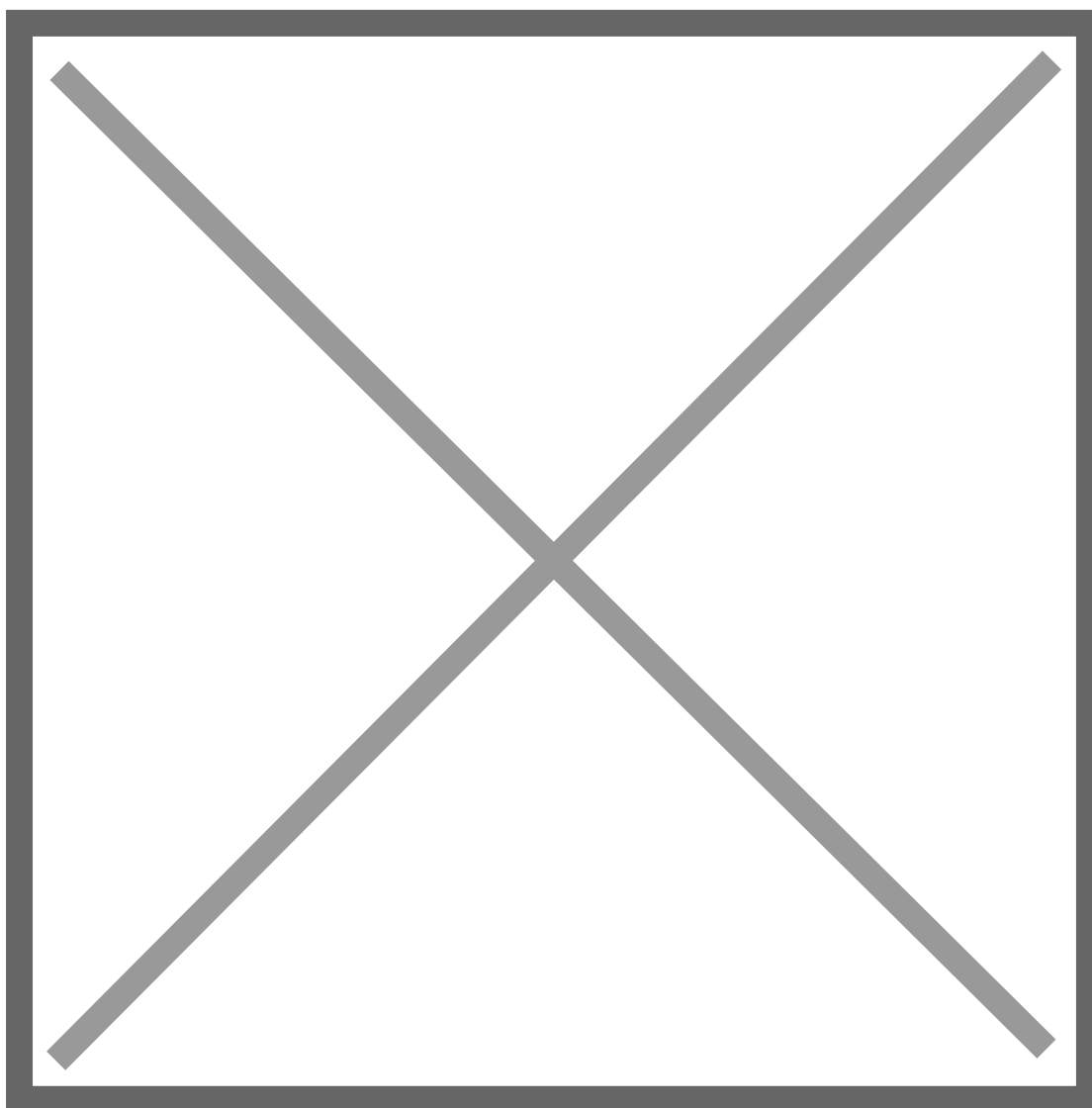




## **La re-configuración del deporte en la era digital: esports en Chile y la constitución del “ciberatleta”**

**Recursos**

### **CATEGORÍA**

Estudios e informes

### **FECHA**

2021-01-26

## **RESUMEN**

La presente investigación pretende analizar la escena chilena de deportes electrónicos o e-sports en términos de su infraestructura profesional, sentido de pertenencia de sus participantes y la noción de deportividad que emerge en este espacio. En conjunto con esto se genera un aporte para el debate en torno a la ampliación del concepto de deporte, a la luz de la emergencia de los deportes electrónicos en la era digital y a partir de un marco de referencia que considera la perspectiva del ensamble del juego y la noción de actantes de Latour. Para esto se aplicó un enfoque cualitativo fundamentado en la observación etnográfica de eventos competitivos presenciales y la realización de entrevistas semiestructuradas a “actores” claves de la escena. Así entonces se logró establecer que en Chile aún no existe una infraestructura profesional que permita el desarrollo de los deportes electrónicos; por lo mismo es imposible pensar los e-sports como una industria actualmente. Sin embargo, fue posible identificar la escena dentro de un proceso de coconstrucción entre los diversos actantes, de manera que en este espacio es donde se hace posible la re-configuración del sentido de deporte y deportividad reflejado en la aparición de la figura del “ciber-atleta”.

## **FUENTE DE INFORMACIÓN**

[Observatorio Cultural](#)

## **INSTITUCIÓN**

[Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio](#)

## **UBICACIÓN**

[Sotomayor 233, 2361789 Valparaíso, Región de Valparaíso, Chile](#)

Mapa