



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

Facultad de  
Ciencias Políticas y Sociología



# XV CONGRESO INTERNACIONAL AEISAD 2018

## EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

- REVISIÓN DE LOS ESPORTS Y SU PRODUCCIÓN CIENTÍFICA -

THE IMPACT OF THE ESPORTS PHENOMENON ON SCIENTIFIC-ACADEMIC PRODUCTION

- REVIEW OF ESPORTS AND THEIR SCIENTIFIC PRODUCTION -

**AUTORES:** BASCÓN-SEDA, ANTONIO; PIEDRA, JOAQUÍN; RAMÍREZ-  
MACÍAS, GONZALO; RODRÍGUEZ-SÁNCHEZ, AUGUSTO REMBRANDT

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DEPORTE Y SOCIEDAD (HUM962) DPTO. DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE, UNIVERSIDAD DE SEVILLA



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

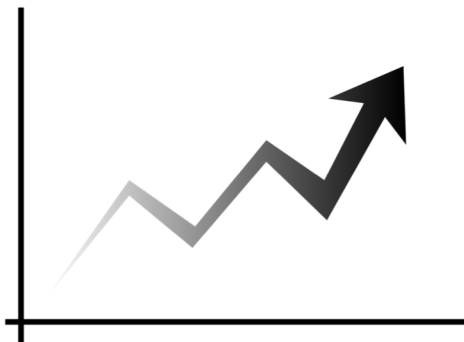
1. INTRODUCCIÓN

2. METODOLOGÍA

3. RESULTADOS

4. DISCUSIÓN

5. CONCLUSIONES



ESPORTS

VS



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

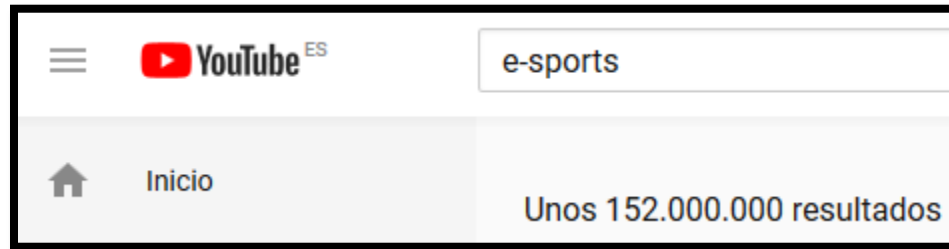
| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



**DIFÍCIL CONSENSO PARA DETERMINAR EL TÉRMINO A USAR**

Terminología de búsqueda:  
“esport” OR “esports” OR “e-sports” OR “e-  
sports”

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

1. INTRODUCCIÓN

2. METODOLOGÍA

3. RESULTADOS

4. DISCUSIÓN

5. CONCLUSIONES



Limitado a SCOPUS y Web of Science.

Exclusión de Dialnet, Redalyc y SCielo:

- No permiten exportación de búsquedas masivas.
- No operan bien con términos textuales (entre comillas).
- Conflicto con terminología deportiva en catalán.

Dialnet *plus*

Buscar

Revistas

Tesis

Congresos

Autores

Buscar documentos

"esport" OR "esports" OR "e-sports" OR "e-sports"

Buscar

Filtros

4.791 documentos encontrados

Tipo de documento

Seleccionar todos

Relevancia

20

- Artículo de revista (3.867)
- Artículo de libro (497)
- Tesis (296)
- Libro (131)

Textos completos

- Sí (3.400)
- No (1.391)

Materias Dialnet

- Psicología y educación (2.908)
- Ciencias de la salud (656)
- Humanidades (608)
- Filologías (397)
- Ciencias sociales (391)
- Ciencias jurídicas (206)
- Economía y empresa (157)
- Tecnologías (122)

Mostrar más...

Rango de años

- 2010 - 2019 (3.474)
- 2000 - 2009 (914)
- 1990 - 1999 (279)
- 1980 - 1989 (117)
- 1970 - 1979 (2)

**Importancia del gestor deportivo en los grandes centros deportivos privados.**  
Miguel Angel Burgos Gil, Sergio Luis González Naveros [ORCID](#), María del Mar Cepero González [ORCID](#)  
Alcance de la Investigación en la Educación Física: Camino hacia la calidad de vida / coord. por Félix Zurita Ortega [ORCID](#), Antonio José Pérez Cortés [ORCID](#), Manuel Castro Sánchez [ORCID](#), Ramón Chacón Cuberos [ORCID](#), Tamara Espejo Garcés, 2017, ISBN 9788469783375, págs. 88-95

Resumen

**Informe sobre el 2011 Scientific Congress on Martial Arts and Combat Sports**  
Bruno Avelar-Rosa  
Revista de Artes Marciales Asiáticas, ISSN 1885-8643, Vol. 6, N.º. 2, 2011, págs. 85-104

Resumen | Texto completo [↗](#)

**Instituto Municipal de Deportes: innovación en una organización pública deportiva**  
María José Pedrosa  
Revista Española de Educación Física y Deportes: REEFD, ISSN-e 1133-6366, N.º. 412, 2016, págs. 103-126

Resumen | Texto completo [↗](#)

**La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'**  
José Agustín Carrillo Vera  
Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, ISSN-e 2174-1859, Vol. 5, N.º. 1, 2015, págs. 39-51

Resumen | Texto completo [↗](#)

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



## PROTOCOLO (adaptado de Moher et al., 2015)

1º. Búsqueda en bases de datos Web of Science y SCOPUS.

2º. Eliminación de duplicados.

3º. Filtrado aplicando criterios de exclusión:

- Trabajos en castellano o inglés.
- Material vinculado expresamente a esports.

4º. Clasificación por tipología y año.



351



269

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

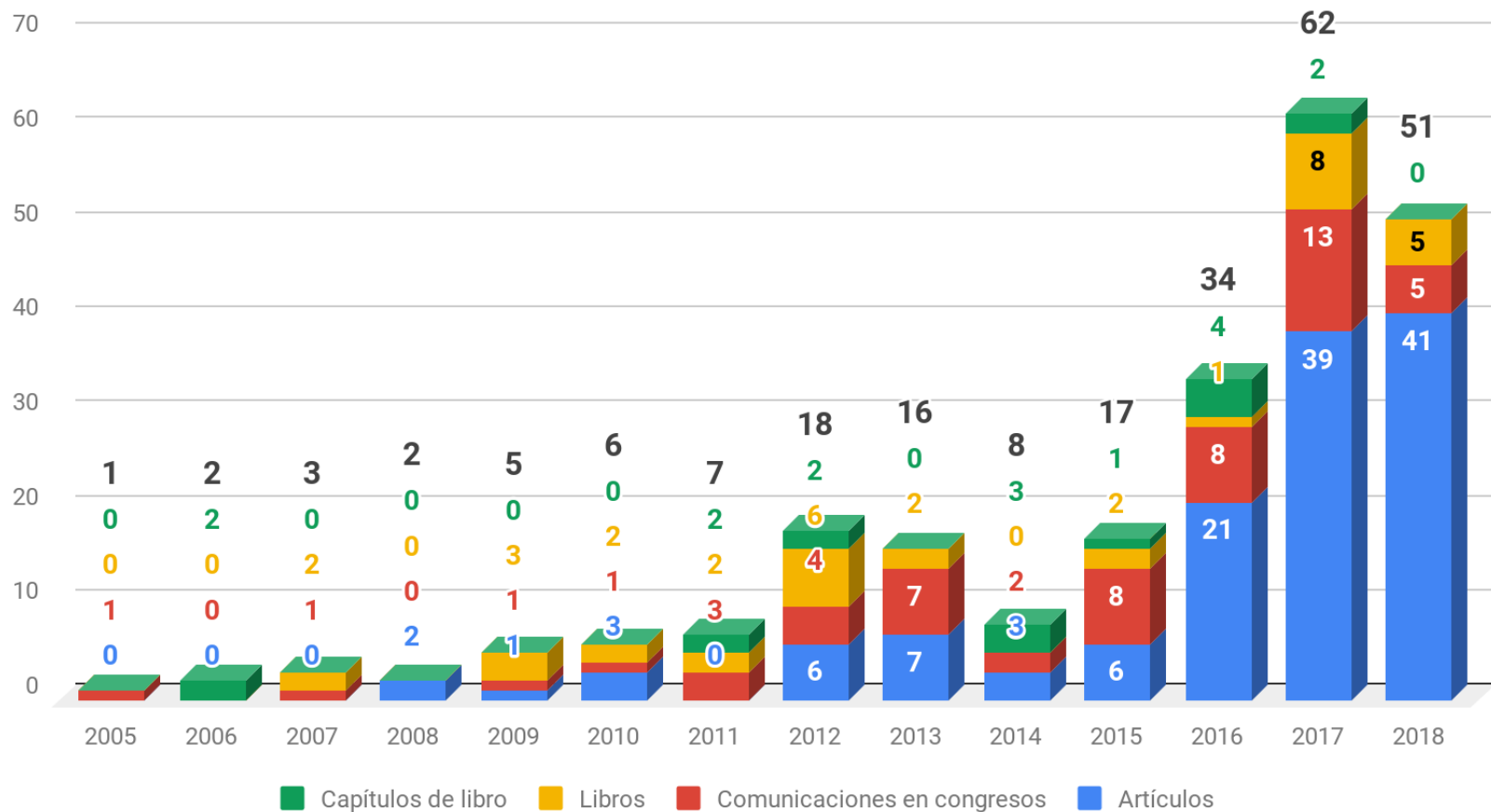
| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



## Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

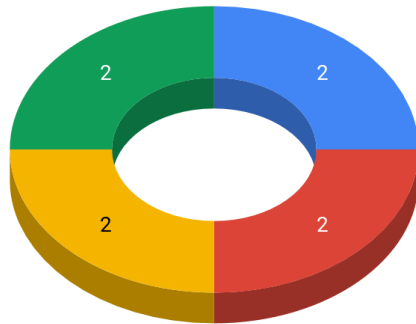
| 5. CONCLUSIONES



[2005-2008] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



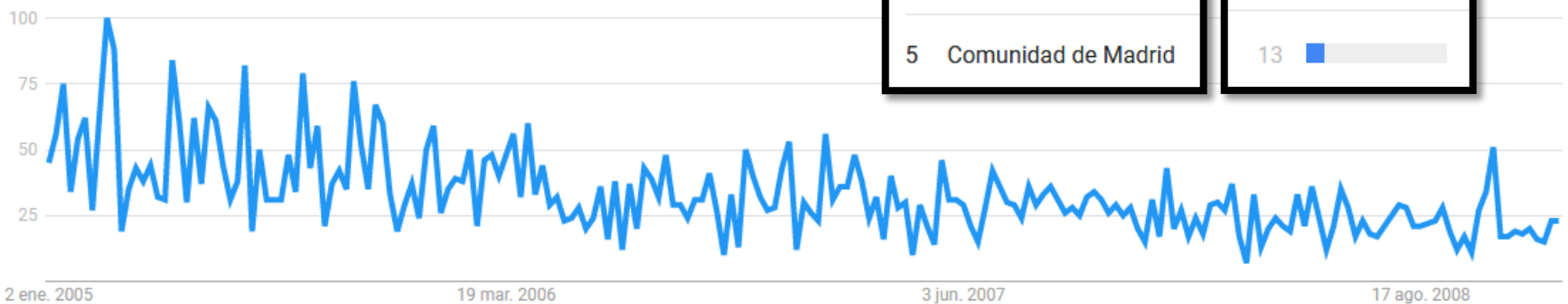
41.840



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Búsqueda esports  
2005 - 2008 (España)

1 Canarias	100
2 Cataluña	20
3 Galicia	18
4 Andalucía	14
5 Comunidad de Madrid	13





# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

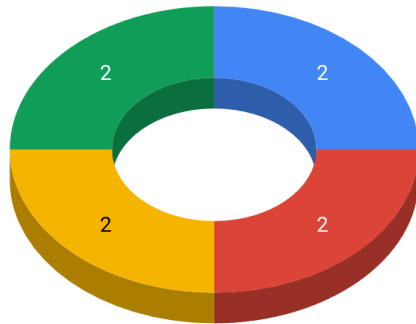
| 5. CONCLUSIONES



[2005-2008] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



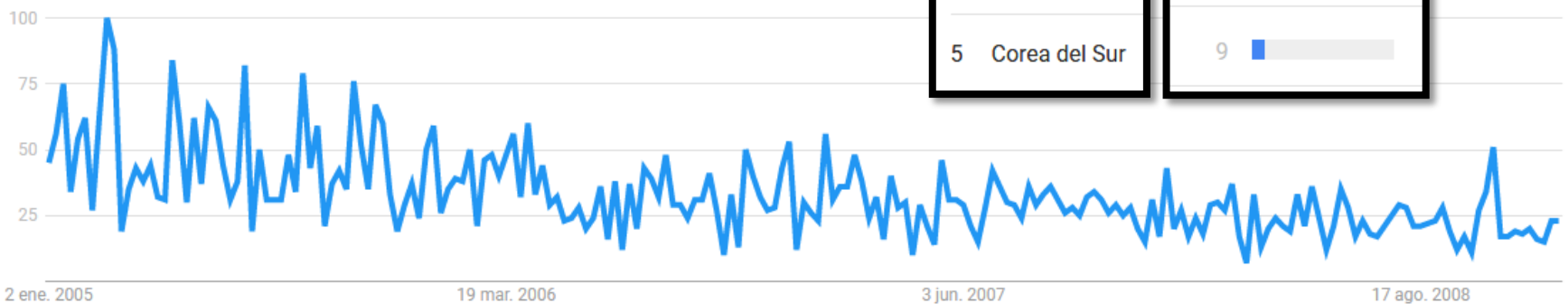
41.840



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Búsqueda esports  
2005 - 2008 (Mundial)

1	Letonia	100
2	Eslovaquia	43
3	Chequia	15
4	Filipinas	10
5	Corea del Sur	9



---

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

---

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



new media & society

Copyright © 2008 SAGE Publications  
Los Angeles, London, New Delhi and Singapore  
Vol10(6): 851-869 [DOI: 10.1177/1461444808096248]

ARTICLE

## Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games

BRETT HUTCHINS  
*Monash University, Australia*

---

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

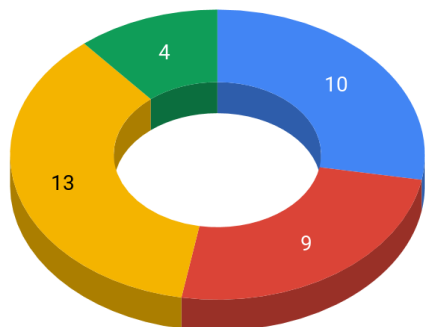
| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



[2009-2012] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS

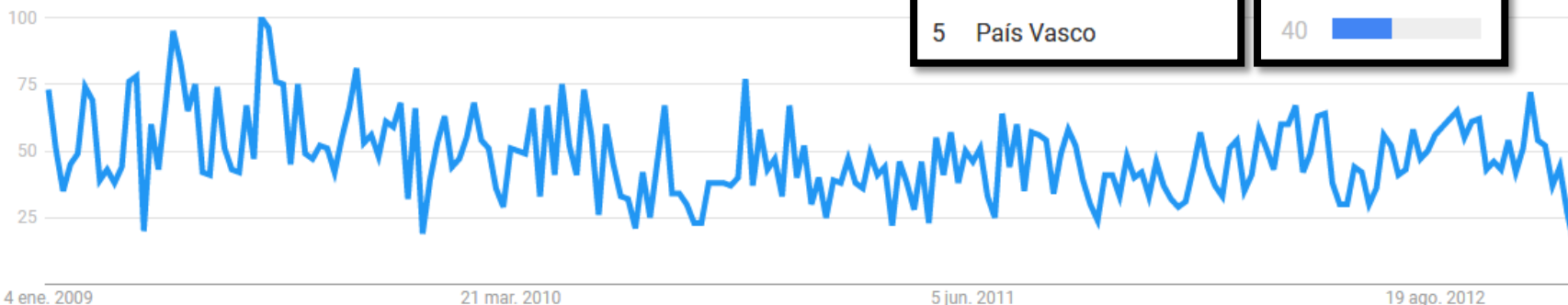
**G = 238.400**



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

**Búsqueda esports  
2009 - 2012 (España)**

1	Cataluña	100
2	Andalucía	74
3	Comunidad Valenciana	52
4	Canarias	50
5	País Vasco	40



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

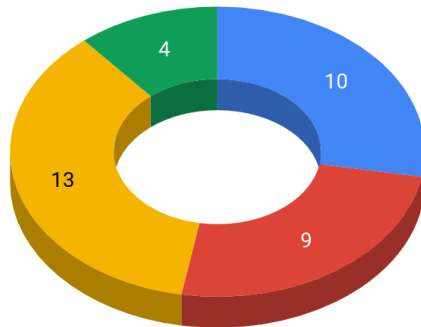
| 5. CONCLUSIONES



[2009-2012] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



238.400



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Búsqueda esports  
2009 - 2012 (Mundial)

1	Letonia	100
2	Eslovaquia	23
3	Finlandia	9
4	Filipinas	9
5	Portugal	8



4 ene. 2009

21 mar. 2010

5 jun. 2011

19 ago. 2012

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



Changes in the meaning of physicality in modern sport - from disabled sports to e-sport.

Source: Physiotherapy / Fizjoterapia . 2012, Vol. 20 Issue 1, p64-70. 7p.

Author(s): Michaluk, Tomasz

The relationship between real sports  
and digital adaptation in e-sport gaming

The social side of gaming: How playing online computer games creates online  
and offline social support

Sabine Trepte\*, Leonard Reinecke, Keno Juechems

University of Hamburg, Department of Psychology, Institute of Social Psychology, Von-Melle-Park 5, 20146 Hamburg, Germany

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

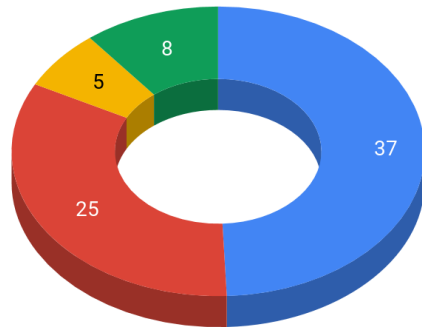
| 5. CONCLUSIONES



[2013-2016] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



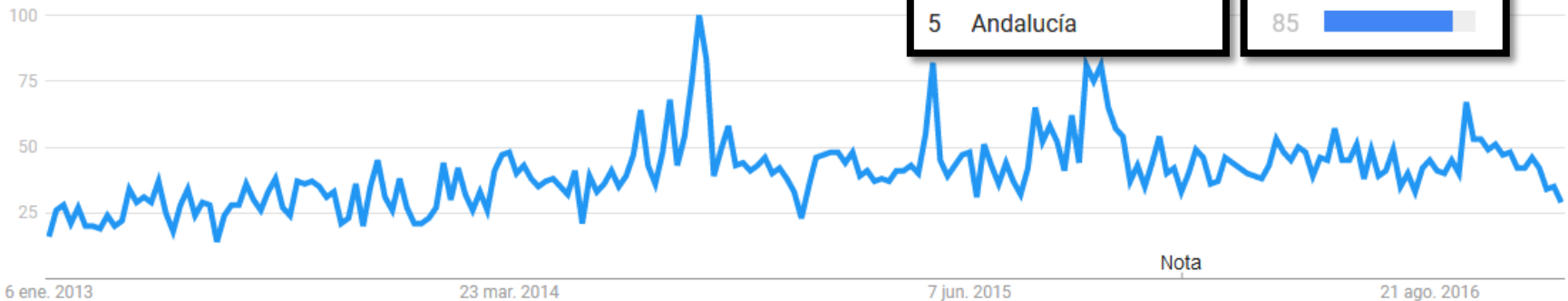
**2.284.000**



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

**Búsqueda esports  
2013 - 2016 (España)**

1	Cataluña	100	<div style="width: 100%;"></div>
2	Comunidad Valenciana	95	<div style="width: 95%;"></div>
3	Canarias	90	<div style="width: 90%;"></div>
4	Galicia	86	<div style="width: 86%;"></div>
5	Andalucía	85	<div style="width: 85%;"></div>



6 ene. 2013

23 mar. 2014

7 jun. 2015

21 ago. 2016

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES

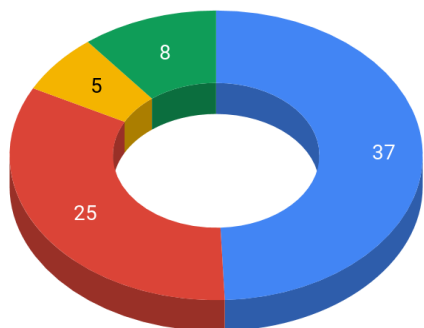


[2013-2016] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



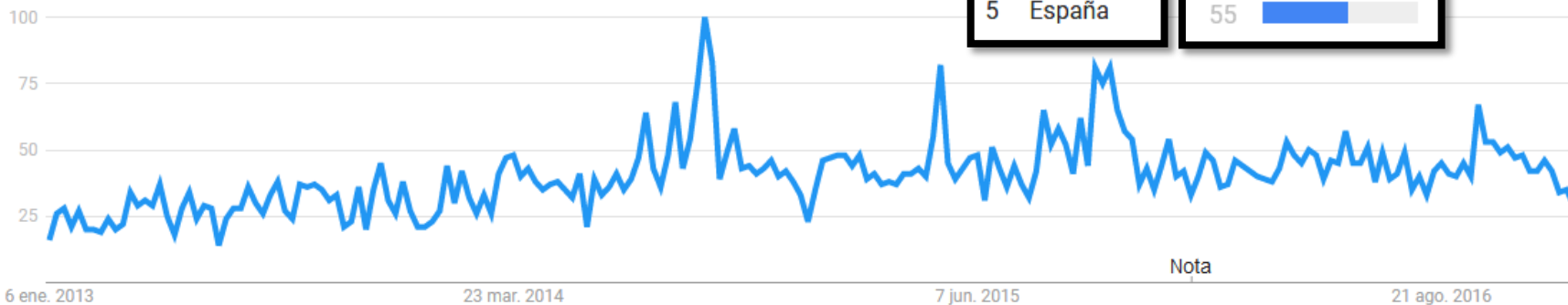
**2.284.000**

**Búsqueda esports  
2013 - 2016 (Mundial)**



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Rango	País	Resultados
1	Brasil	100
2	Letonia	91
3	Hong Kong	62
4	Finlandia	61
5	España	55



6 ene. 2013

23 mar. 2014

7 jun. 2015

21 ago. 2016

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES



Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy

Yuri Seo<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Victoria University of Wellington, New Zealand

Published online: 21 Aug 2013.

e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?

Marcel Martončík

*Institute of Psychology, Faculty of Arts, Presov University in Presov, Ul. 17. novembra 1, 080 01 Prešov, Slovakia*

**Embodiment and fundamental motor skills in eSports**



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

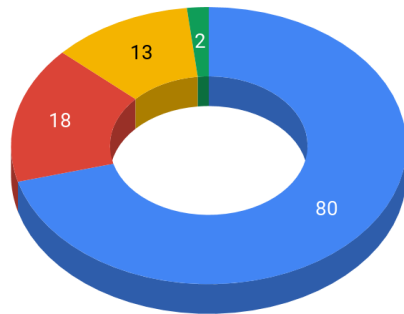
| 5. CONCLUSIONES



[2017-actualidad] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



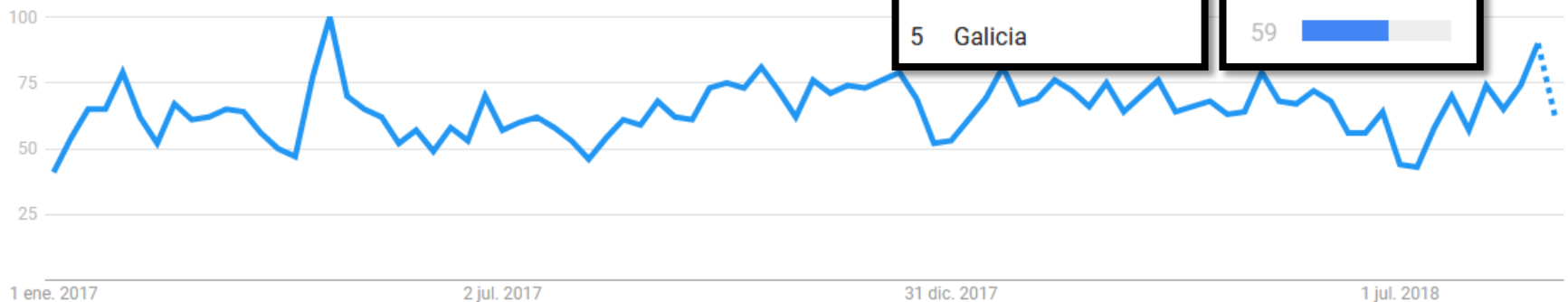
6.720.000



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Búsqueda esports  
2017 - Actual (España)

1 Canarias	100	<div style="width: 100%;"></div>
2 Cataluña	100	<div style="width: 100%;"></div>
3 Comunidad de Madrid	77	<div style="width: 77%;"></div>
4 País Vasco	63	<div style="width: 63%;"></div>
5 Galicia	59	<div style="width: 59%;"></div>



# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

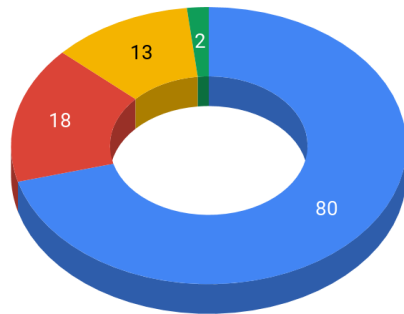
| 5. CONCLUSIONES



[2017-actualidad] Producción científica en torno a eSports en WoS y SCOPUS



6.720.000



● Artículos ● Comunicaciones en congresos ● Libros ● Capítulos de libro

Búsqueda esports  
2017 - Actual (Mundial)

1	Brasil	100
2	Hong Kong	83
3	España	43
4	Portugal	43
5	Finlandia	42



1 ene. 2017

2 jul. 2017

31 dic. 2017

1 jul. 2018

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES




## E-sports are Not Sports

Jim Parry

**Women's Experiences  
in eSports: Gendered  
Differences in Peer and  
Spectator Feedback During  
Competitive Video Game Play**

## Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"

Seth E. Jenny <sup>a</sup>, R. Douglas Manning<sup>b</sup>, Margaret C. Keiper<sup>c</sup>, and Tracy W. Olrich<sup>d</sup>

## eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport.

**Source:** Cultura, Ciencia y Deporte . 2018, Vol. 13 Issue 38, p137-145. 9p.

**Author(s):** Sánchez Pato, Antonio; Davis Remillard, Joshua

# EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

| 1. INTRODUCCIÓN

| 2. METODOLOGÍA

| 3. RESULTADOS

| 4. DISCUSIÓN

| 5. CONCLUSIONES 

**1**

**EL INCREMENTO DE INTERÉS SOCIAL REVIERTE SOBRE EL AUMENTO DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA**



**2**

**EN LA ÚLTIMA DÉCADA, ADEMÁS DE UN AUMENTO CASI EXPONENCIAL DE LA PRODUCCIÓN, SE EXPANDE EL NÚMERO DE ÁREAS TEMÁTICAS QUE ESTUDIAN EL FENÓMENO**



**NECESARIO DETERMINAR LOS CAMPOS EN LOS QUE SE POLARIZAN LAS INVESTIGACIONES**

**DESCONOCIMIENTO DEL RUMBO HACIA EL QUE CAMINA ESTE FENÓMENO EN ÁREAS SOCIALES, DEPORTIVAS, LEGISLATIVAS...**

**3**

**NECESIDAD DE ACOTAR UNA DEFINICIÓN DEL FENÓMENO DE LOS ESPORTS PARA DETERMINAR EL OBJETO DE ESTUDIO QUE SE ESTÁ ABORDANDO Y ESTABLECER VÍNCULOS CON LAS DISTINTAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO DE LA CIENCIA**

**LIMITACIONES:**



**BREVEDAD TEMPORAL DEL FENÓMENO**

**POCO RECORRIDO Y PROFUNDIDAD EN LA MAYORÍA DE ÁREAS**

**GRANDES METABUSCADORES COMO GOOGLE LIMITAN LAS OPCIONES/API DE BÚSQUEDA**



**PROSPECTIVAS:**

**CONFORMAR INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN DESDE EQUIPO MULTIDISCIPLINARES, CON OBJETO DE ABARCAR EL FENÓMENO DESDE LA DISPERSIÓN Y DIVERSIDAD PARADIGMÁTICA QUE SE OBSERVA**



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

Facultad de  
Ciencias Políticas y Sociología



# XV CONGRESO INTERNACIONAL AEISAD 2018

## EL IMPACTO DEL FENÓMENO ESPORTS EN LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA-ACADÉMICA

- REVISIÓN DE LOS ESPORTS Y SU PRODUCCIÓN CIENTÍFICA -

THE IMPACT OF THE ESPORTS PHENOMENON ON SCIENTIFIC-ACADEMIC PRODUCTION

- REVIEW OF ESPORTS AND THEIR SCIENTIFIC PRODUCTION -

**AUTORES:** BASCÓN-SEDA, ANTONIO; PIEDRA, JOAQUÍN; RAMÍREZ-  
MACÍAS, GONZALO; RODRÍGUEZ-SÁNCHEZ, AUGUSTO REMBRANDT

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DEPORTE Y SOCIEDAD (HUM962) DPTO. DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE, UNIVERSIDAD DE SEVILLA

