

En América Latina, los 'gamers' profesionales pueden llegar a ganar más que los médicos | N+1: artículos científicos, noticias de ciencia, cosmos, gadgets, tecnología

En América Latina, los 'gamers' profesionales pueden llegar a ganar más que los médicos

Sí. También puedes ganar dinero haciendo algo *tan productivo* como jugar videojuegos. Aunque solo en algunos países. Ahora, Costa Rica se suma a profesionalizar el oficio de ser gamer con el surgimiento de la primera liga nacional de deportes electrónicos conocida como [Liga Tica de Leyendas](#). Actualmente, **hay más de 600 jugadores inscritos** en la Federación Nacional de Deportes Electrónicos y ocho equipos profesionales que compiten en la Liga, la única de su tipo en **Centroamérica y el Caribe**.

En total, hay 15 equipos constituidos legalmente, algunos de ellos reciben salarios y patrocinios de Marcas como **HP by Omen y kölbi**, que en promoción de eventos y torneos mueven más de **USD \$100 mil anuales en el país**.

A la par del nacimiento de la primera liga de deportes electrónicos, **Epic Games (creadora de Fortnite) firmó una alianza con la Universidad Creativa** con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades digitales para aquellos que deseen convertirse en Gamers profesionales. A raíz de esta noticia, nos preguntamos:

¿Qué tan rentable es dedicarse a ser gamer profesional en Latinoamérica?

De acuerdo con el portal [Newzoo](#), en 2019 la industria de los videojuegos en Latinoamérica generará **USD\$5.600 millones**. En este mercado, los juegos móviles son los dominantes, pero la irrupción de los e-sports obliga a las empresas a innovar en la fabricación de ordenadores que se adapten a las necesidades propias de un gamer.

Siendo la tercera región en la que, después de Norteamérica y Europa, la industria crece año tras año, durante 2018 **la industria generó US\$5.000 millones**. En países como Colombia, por ejemplo, se fomentan espacios como El Salón del Ocio y la Fantasía – SOFA, COMIC CON o Ciudad Gamer, que ha permitido que la comunidad gamer tenga más notoriedad y se abra ese espacio que tanto necesita. Hemos visto el nacimiento de escuelas y se han formado jugadores de nivel profesional que incluso empiezan a tener espacios exclusivos en donde practicar.

Los jóvenes del país sudamericano podrían generar ingresos cercanos a los 4 millones de pesos al mes, es decir entre 1.500 y 2.000 USD. Eso sí todo depende de la dedicación y habilidad que se tenga a la hora de enfrentarse en a un videojuego. Esto lo sabe muy bien Sergio Silva de 17 años, conocido en la esfera como 'Cotopaco', y ganador del torneo internacional de League of Legends que se llevó a Cabo

en Chile en el 2018.

En México un gamer profesional en los eSports gana en promedio entre 20 y 30 mil pesos mensuales (entre 2.000 USD y 3.000 USD), de acuerdo con un estudio del [Instituto Mexicano para la Competitividad \(IMCO\)](#) un ingreso que queda por encima de las carreras mejor pagadas en México a excepción de minería y extracción que tiene un promedio de 24 mil 863 pesos al mes.

Como ejemplo se pone el caso de Rodrigo Ulibarri, un joven de 25 años que tenía el sueño de ser futbolista profesional, pero al no lograrlo optó por seguir una carrera en el fútbol virtual a través de FIFA en línea. Esta fue una buena decisión ya que se encuentra entre los 100 mejores jugadores del mundo y cuenta con patrocinadores como Red Bull, Buffalo Wild Wings e incluso el Club Tijuana Xoloitzcuintles. Todo este respaldo, con el fin de enviarlo a competir (y ganar representación) en torneos nacionales e internacionales.



Fuente: NewZoo / Gráfica N+1

Federaciones y Confederaciones de gamers

Actualmente, los países que tienen ligas profesionales de gamers hacen parte de la **Federación Internacional de eSports**, una entidad que trabaja constantemente para promover el deporte digital más allá de las barreras lingüísticas, raciales y culturales. Su sentido es organizar reuniones generales y su magno evento: el Campeonato Mundial IESF. En Latinoamérica países como México, Colombia, Brasil, Argentina, Costa Rica, Guatemala y República Dominicana son miembros de la mencionada federación.

A pesar de las innovaciones y el crecimiento acelerado de la industria de los videojuegos, la experiencia de los eSports en la región es aún muy baja si lo comparamos con otras regiones como Asia; pues en Corea del Sur las ligas de eSports existen desde hace ya 20 años, e incluso, cuentan con un departamento dentro del ministerio del deporte que regula sus actividades.

[Jhojan Osorio](#)

Esta noticia ha sido publicada originalmente en [N+1, tecnología que suma](#).

Sobre N+1: Es la primera revista online de divulgación científica y tecnológica que permite la reproducción total o parcial de sus contenidos por medios de comunicación, bloggers e influencers, realizando la mención del texto y el enlace a la web: "Esta noticia ha sido publicada originalmente en la revista [N+1, ciencia que suma](#): www.nmas1.org".

This content was originally published [here](#).