UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA COMERCIAL

TESIS

IMPACTO DE LA TRANSPARENCIA EN LA GESTIÓN DE EVENTOS DE LOS ESPORTS EN EL PERÚ, 2023

PRESENTADO POR

BACH. RODRIGO JAVIER TOLEDO VILDOSO
BACH. PIERO FRANCISCO CUZCO HERRERA

ASESOR
DR. JULIO CESAR LUJAN MINAYA

PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE

INGENIERO COMERCIAL

MOQUEGUA - PERÚ

2025

00499-2025

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

La que suscribe, en calidad de Jefe de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias, certifica que el/la: Trabajo de Investigación (__) / Tesis (_X_) / Trabajo de Suficiencia Profesional (__) / Trabajo Académico (__), titulado: IMPACTO DE LA TRANSPARENCIA EN LA GESTIÓN DE EVENTOS DE LOS ESPORTS EN EL PERÚ, 2023, presentado por los bachilleres: TOLEDO VILDOSO, Rodrigo Javier; y, CUZCO HERRERA, Piero Francisco, para obtener el: Grado Académico (__) / Título Profesional (_X_) / Título de Segunda Especialidad (__) de: INGENIERO COMERCIAL, asesorados por el Dr. Julio Cesar Lujan Minaya, designado con Resolución de Decanato Nº 2528-2025-FACS-UJCM, fue sometido a revisión de similitud textual con el software TURNITIN obteniendo un porcentaje del 26%, el cual se encuentra dentro de los parámetros PERMITIDOS por la Universidad José Carlos Mariátegui, de conformidad a la normativa interna, considerándolo apto para su publicación en el Repositorio Institucional.

Se expide la presente para los fines pertinentes.

Moquegua, 17 de Julio de 2025

UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
FACULTAD DE CIENCIAS

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS
UJCM

Dra. DORA AMALIA MAYTA HUIZA
JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

C.c. archivo
UI-FACS

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO ..... **II**

DEDICATORIA ..... **IV**

AGRADECIMIENTOS ..... **V**

ÍNDICE DE CONTENIDO ..... **VI**

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS ..... **VIII**

RESUMEN. ..... **IX**

ABSTRACT. ..... **X**

INTRODUCCIÓN ..... **XI**

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN **14**

1.1. Descripción de la Realidad Problemática. 14

1.2. Definición del Problema. 16

1.2.1. Problema general 16

1.2.2. Problemas específicos 16

1.3. Objetivos de la investigación 16

1.3.1. Objetivo General 16

1.3.2. Objetivos específicos: 16

1.4. Justificación e importancia de la investigación 17

1.5. Variables. Operacionalización 19

1.6. Hipótesis de investigación 21

1.6.1. Hipótesis general 21

1.6.2. Hipótesis específicas 21

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO **22**

2.1. Antecedente de la investigación. 22

2.2. Bases teóricas 30

2.3. Marco conceptual 46

CAPÍTULO III: MÉTODO 51

3.1. Tipo de investigación. 51

3.2. Diseño de investigación..... 52

3.3. Población y muestra. 53

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 54

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos..... 55

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS....56

4.1. Presentación de resultados..... 56

4.2. Contrastación de hipótesis..... 64

4.3. Discusión de resultados 68

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 71

5.1. Conclusiones 71

5.2. Recomendaciones..... 73

BIBLIOGRAFÍA.....74

ANEXOS:….....79

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1 Presentación de variables y su respectiva operacionalización 19
Tabla 2 Niveles relacionados con la variable transparencia 56
Tabla 3 Niveles relacionados con la dimensión valores y principios personales. 57
Tabla 4 Niveles relacionados con la dimensión ideales de la entidad organizadora 58
Tabla 5 Niveles relacionados con la dimensión liderazgo de la entidad organizadora 59
Tabla 6 Niveles relacionados con la variable gestión de eventos 60
Tabla 7 Niveles relacionados con la dimensión derechos de los medios y asociaciones..... 61
Tabla 8 Niveles relacionados con la dimensión venta de boletos 62
Tabla 9 Niveles relacionados con la dimensión patrocinio y merchandising 63
Tabla 10 Análisis de correlación entre la transparencia y la gestión de eventos . 64
Tabla 11 Análisis de correlación entre la transparencia y los derechos de los medios y asociaciones..... 65
Tabla 12 Análisis de correlación entre la transparencia y la venta de botetos..... 66
Tabla 13 Análisis de correlación entre la transparencia y el patrocinio y merchandising 67

Figura 1 Variable transparencia 56
Figura 2 Dimensión valores y principios personales 57
Figura 3 Dimensión ideales de la entidad organizadora 58
Figura 4 Dimensión liderazgo de la entidad organizadora 59
Figura 5 Variable gestión de eventos..... 60
Figura 6 Dimensión derechos de los medios y asociaciones 61
Figura 7 Dimensión venta de boletos..... 62
Figura 8 Dimensión patrocinio y merchandising..... 63

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito principal determinar el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los esports en el Perú, 2023. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, con el objetivo de analizar la relación entre ambas variables sin intervenir en su dinámica natural. La población de estudio estuvo conformada por clientes pertenecientes al segmento corporativo atendido por la organización, de los cuales se seleccionó una muestra representativa de 196 deportistas profesionales. La obtención de la información se llevó a cabo a través de la aplicación de cuestionarios estructurados, los cuales permitieron recopilar datos relevantes para el análisis estadístico de la investigación. Dentro de los resultados indican que el 40% de la totalidad de los participantes evaluados, manifiestan la percepción de que la transparencia se desarrolla de manera eficiente, es decir que, el entorno de los deportes electrónicos proporciona un nivel adecuado de claridad y accesibilidad en la información relevante para los participantes, aficionados y otras partes interesadas. Por otra parte, el 41% del total de los participantes analizados, percibe que la gestión de eventos de los esports se desarrolla de manera regular, los cual indica que, aunque estos eventos están bien organizados, aún no alcanzan la sofisticación o complejidad de grandes eventos de alto nivel. Habiendo obtenido un coeficiente de correlación de r = 0.841, con un valor de significancia bilateral de 0.000, el cual resulta ser inferior al umbral de 0.05. En consecuencia, se concluye que existe una vinculación positiva de gran relevancia estadística entre las variables involucradas.

Palabras claves: Transparencia, valores y principios personales, ideales y liderazgo de la entidad organizadora, gestión de los eventos.

ABSTRACT

The main purpose of this research was to determine the impact of transparency on the management of esports events in Peru, 2023. To do so, a quantitative approach was adopted, with a non-experimental design, with the aim of analyzing the relationship between both variables without intervening in their natural dynamics. The study population consisted of clients belonging to the corporate segment served by the organization, from which a representative sample of 196 professional athletes was selected. The information was obtained through the application of structured questionnaires, which allowed the collection of relevant data for the statistical analysis of the research. The results indicate that 40% of all participants evaluated express the perception that transparency is developed efficiently, that is, that the electronic sports environment provides an adequate level of clarity and accessibility in the relevant information for participants, fans and other interested parties. On the other hand, 41% of the total number of participants analyzed perceive that esports event management is carried out on a regular basis, which indicates that, although these events are well organized, they still do not reach the sophistication or complexity of large high-level events. Having obtained a correlation coefficient of r = 0.841, with a bilateral significance value of 0.000, which turns out to be lower than the threshold of 0.05. Consequently, it is concluded that there is a positive link of great statistical relevance between the variables involved.

Keywords: Transparency, personal values and principles, ideals and leadership of the organizing entity, event management.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los esports han experimentado un crecimiento exponencial en el Perú, consolidándose como una industria en ascenso con un impacto significativo en el entretenimiento digital y la economía del país. Sin embargo, a medida que los torneos y competencias ganan relevancia, surge la necesidad de establecer estándares de transparencia en su gestión. La falta de claridad en la organización de eventos de esports puede generar desconfianza entre jugadores, patrocinadores y espectadores, afectando la credibilidad del ecosistema competitivo. En este contexto, la transparencia se convierte en un pilar fundamental para el desarrollo sostenible del sector.

Uno de los aspectos clave de la transparencia en los esports es la gestión de los premios y patrocinios. En diversas ocasiones, se han reportado casos de impagos o retrasos en la entrega de premios en torneos peruanos, lo que ha provocado descontento y escepticismo entre los participantes. La existencia de reglas claras y procesos verificables para la distribución de recursos no solo fortalece la confianza de los jugadores y equipos, sino que también incentiva a los patrocinadores a invertir en eventos con garantías de cumplimiento. La implementación de mecanismos de rendición de cuentas, como auditorías o contratos públicos, resulta esencial para evitar irregularidades.

Asimismo, la imparcialidad en la organización de torneos es otro factor crucial en la transparencia de los esports en Perú. La falta de regulación y supervisión en la selección de equipos, la adjudicación de plazas en competencias y la toma de decisiones en instancias críticas ha generado denuncias de favoritismo o manipulación de resultados. Para mitigar estos problemas, es fundamental que los organizadores implementen normativas claras, sistemas de arbitraje confiables y herramientas tecnológicas que permitan monitorear el desarrollo de los eventos de manera objetiva.

La transparencia también juega un papel determinante en la relación entre las organizaciones de esports y su comunidad. En el Perú, los aficionados constituyen una parte esencial del ecosistema, ya que su participación activa a través de

plataformas digitales y redes sociales contribuye al crecimiento de la industria. Sin embargo, la falta de comunicación efectiva sobre cambios en las reglas, retrasos en las transmisiones o problemas técnicos puede generar frustración y afectar la reputación de los organizadores. Establecer estrategias de comunicación abiertas y accesibles fortalece la relación entre las partes y fomenta una mayor fidelización del público.

Otro desafío vinculado a la transparencia en los eventos de esports en Perú es la regulación gubernamental y la necesidad de establecer marcos legales adecuados para su desarrollo. Actualmente, el país carece de normativas específicas que rijan la organización de competencias de videojuegos, lo que deja un vacío en cuanto a la fiscalización de prácticas comerciales, derechos laborales de los jugadores y protección de consumidores. La colaboración entre el sector público y privado es esencial para establecer lineamientos que promuevan una gestión ética y responsable dentro de la industria.

En conclusión, la transparencia en la gestión de eventos de esports en Perú es un factor determinante para garantizar su desarrollo sostenible y fortalecer la confianza de todos los actores involucrados. Desde la correcta administración de los premios y la imparcialidad en las competencias, hasta la comunicación efectiva con la comunidad y la implementación de regulaciones adecuadas, cada aspecto juega un papel fundamental en la consolidación de una industria confiable y profesional. A medida que el sector continúa expandiéndose, la adopción de buenas prácticas de transparencia será clave para su legitimación y crecimiento a largo plazo.

Dentro del estudio se realizaron diversas acciones las cuales son desarrolladas en diferentes capítulos para que exista una mejor comprensión del estudio, es así que en el primer capítulo del desarrollo de información efectuada se refiere a todo aquella información que abarca la problemática, los objetivos, las variables e hipótesis; mientras, que en el segundo capítulo toda la información se refiere a los antecedentes, a las bases teóricas y a los conceptos de las variables y sus dimensiones; en el tercer capítulo la información existente se trata sobre la metodología de estudio; en el cuarto capítulo la información que se encuentra es sobre la presentación, contrastación y discusión de resultados obtenidos a través del

procesamiento y análisis; finalmente, en el último capítulo la información que se encuentra son las conclusiones y las recomendaciones que se describieron teniendo en consideración los resultados del estudio.

A lo largo del presente estudio, se implementaron diversos procedimientos que han sido estructurados y expuestos en distintos capítulos con el propósito de facilitar una comprensión integral del análisis realizado. En este sentido, el primer capítulo se centra en el desarrollo y exposición de información fundamental relacionada con la problemática abordada, así como en la formulación de los objetivos de la investigación, la identificación de las variables y la definición de las hipótesis que orientan el estudio.

Por su parte, el segundo capítulo está dedicado a la recopilación y exposición de información vinculada con los antecedentes del estudio, las bases teóricas que sustentan la investigación, así como la conceptualización detallada de las variables involucradas y sus respectivas dimensiones. En cuanto al tercer capítulo, se enfoca en la descripción y explicación de la metodología adoptada para la investigación, abarcando el diseño del estudio, los enfoques utilizados, las técnicas de recolección de datos y los procedimientos empleados para su análisis.

En el cuarto capítulo, se presenta el procesamiento y la interpretación de los datos obtenidos, destacándose la contrastación de los resultados con respecto a las hipótesis planteadas, así como su discusión en función de los hallazgos obtenidos y el marco teórico previamente establecido. Finalmente, el quinto y último capítulo está dedicado a la exposición de las conclusiones derivadas del estudio, junto con las recomendaciones propuestas en función de los resultados alcanzados, proporcionando así un cierre analítico y reflexivo a la investigación.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

La evolución de la tecnología ha tenido un impacto en todos los ámbitos de la sociedad contemporánea. Específicamente, los deportes electrónicos, también conocidos como Esports, surgen como consecuencia de la creciente competitividad y el enfoque profesional que se le ha dado al mundo de los videojuegos. (Mendez y Boude, 2021)

En la actualidad ha habido un incremento de los juegos en línea y junto a éste han surgido una serie de dilemas. Éstos buscan comprender el comportamiento de los jugadores y las divergencias morales desde la perspectiva lúdica (Sparrow et al., 2020). Por esta razón este tema sigue siendo controversial.

Se plantea que, a pesar de la amplia aceptación y popularidad de los eSports, existe un debate en torno a si cumplen con los requisitos para ser considerados deportes. Por lo tanto, se argumenta a favor de su inclusión en la gestión deportiva, permitiéndoles participar en eventos y competiciones. (Buganem, y Melhem, 2020).

En este sentido la organización de eventos deportivos requiere de una serie de requisitos que explica Schnitzer at al. (2020), son la transmisión de conocimientos; el fortalecimiento de la confianza; mecanismos de control del avance, la justificación y las oportunidades de ahorro mediante la planeación efectiva.

La transparencia es importante al momento de generar confianza, por lo que se requieren sistemas de control para asegurar que la gestión de eventos eSports no se vea afectada por una reputación negativa que perjudique económicamente la industria.

Investigaciones precedentes han enlistado una serie de comportamientos antiéticos que perjudican la reputación de los eSports dentro de los que se destacan la ilegalidad del juego, la actitud tóxica, el dopaje, el tamaño del partido, sexismo, trampas y los ataques cibernéticos (Freitas et al. (2021).

En síntesis, dentro de los Esports convergen una serie de componentes éticos que derivan de las competencias deportivas tradicionales, así como desprenden los valores intrínsecos que son necesarios para regular estas competencias, por lo que es necesario implementar acciones específicas como la planificación, gestión, control, evaluación y monitoreo para un desarrollo sostenible y ético.

En Perú, a pesar de que la industria nacional está impulsando los Esports, existe una falta de regulación relacionada con la ética de los eventos, así como se evidencia una falta de políticas de control de dopaje, conductas antideportivas o para combatir el amaño de partidos (Vega y Faya, 2022).

Con base en estos argumentos, es importante destacar que la situación problemática, partiendo de la premisa que la gestión efectiva de estas competencias contribuye con el éxito de los eventos y la industria en general, evitando comportamientos contraproducentes. Con base en la información recolectada y los resultados del presente estudio se podrán formular recomendaciones que aporten a la toma de decisiones.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el impacto la transparencia en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023?

¿Cuál es el impacto de la transparencia en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023?

¿Cuál es el impacto la transparencia en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos:

Determinar el impacto de la transparencia en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.

Determinar el impacto de la transparencia en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.

Determinar el impacto de la transparencia en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Justificación teórica

Es importante estudiar la influencia entre la transparencia y los deportes electrónicos porque estos son una forma cada vez más popular de competición y entretenimiento en todo el mundo, y como cualquier actividad humana, tienen implicaciones éticas y morales que deben ser consideradas y evaluadas (Funk et al. 2018). Además, los deportes electrónicos tienen características únicas que pueden presentar desafíos éticos, como el uso de tecnologías avanzadas, la competición en línea, la presencia de comunidades tóxicas en línea y la posibilidad de que los jugadores utilicen técnicas ilegales para obtener ventaja.

Por lo tanto, la investigación en transparencia y deportes electrónicos puede ayudar a desarrollar una comprensión más profunda de los valores y normas que deben guiar la práctica de los Esports (Chee y Karhulahti, 2020), así como a identificar y abordar los desafíos éticos que pueden surgir en este campo. Además, puede ayudar a fomentar un ambiente de juego más justo y respetuoso para todos los jugadores y espectadores, y a garantizar que los deportes electrónicos sean una actividad sana y positiva para la sociedad en general.

Justificación practica

Consiste en llevar a cabo este estudio porque esta industria está experimentando un rápido crecimiento y tiene un impacto significativo en la cultura popular y la economía global. El mercado de los deportes electrónicos está en constante expansión, y se espera que en los próximos años supere los $1.000 millones de dólares en ingresos.

Por lo tanto, es importante considerar los aspectos de transparencia de los Esports para garantizar que esta industria crezca de manera sostenible y responsable, y para asegurar que los jugadores, espectadores y otras partes interesadas estén protegidos. Al estudiar la influencia entre la transparencia y los deportes electrónicos, se pueden identificar y abordar

los problemas éticos que surgen en esta industria, como la discriminación, el acoso en línea, la trampa y el uso indebido de datos personales.

Además, la investigación en transparencia y Esports puede ayudar a desarrollar mejores prácticas para la industria y promover la adopción de normas y regulaciones éticas. Esto puede mejorar la reputación de la industria, aumentar la confianza de los inversores y garantizar que los deportes electrónicos sean una actividad saludable y beneficiosa para la sociedad en general.

Justificación metodológica

Desde un enfoque metodológico estudiar la influencia entre la transparencia y los deportes electrónicos se justifica por el desarrollo de encuestas y cuestionarios estandarizados (likert) para evaluar la percepción de los jugadores sobre la transparencia que deben seguir al momento de competir y el comportamiento en línea, para detectar comportamientos problemáticos y el uso de técnicas innovadoras para evaluar la equidad en la competición en línea.

La investigación en la transparencia y deportes electrónicos también puede aportar a la evaluación de las cuestiones éticas en esta área. En última instancia, también ayuda a establecer un marco sólido para la evaluación y abordaje de problemas de transparencia en esta área que está en constante evolución. Y servirá como antecedente para futuras investigación

1.5. Variables. Operacionalización

Tabla 1

Presentación de variables y su respectiva operacionalización

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS	ITEMS
Variable 1: Transparencia	Según Cunill (2006) sostiene que la transparencia es un recurso clave para que la ciudadanía pueda desarrollar una influencia directa sobre sus valores, de modo de compensar las asimetrías de poder en la formación de las decisiones públicas y en la generación de bienes y servicios públicos. Primero esto es así porque la participación ciudadana, la elección posibilitada por la competencia entre servicios públicos, y la coproducción, que constituyen los tres medios principales de democratización de la gestión pública, tienen supeditada su eficacia a que la condición de la transparencia se encuentre asegurada. Segundo es así porque en ocasiones la transparencia se convierte en el único medio posible de influencia.	Sera medida esta variable mediante un cuestionario en el cual se pone en consideración tres dimensiones.	1. Valores y principios personales	1.1. Nivel de influencia de la percepción	Encuestas: Cuestionario	1,2,3,4,5,6,7
			2. Ideales de la entidad organizadora	2.1. Nivel de influencia de la comunicación		8,9,10,11,12,13,14,15,16,17
			3. Liderazgo en la entidad organizadora	3.1. Nivel de influencia en la coordinación		18,19,20,21,22,23,24

Variable 2: Gestión de eventos	Santos et al. (2019) caracterizan la gestión deportiva como un conjunto de acciones administrativas que buscan hacer más efectiva la promoción de productos y servicios deportivos que atiendan las necesidades e intereses de diferentes grupos. Desde esta perspectiva, el gestor deportivo es un profesional que detenta conocimientos en materia de liderazgo, marketing y finanzas para el cumplimiento de los objetivos de la organización deportiva de forma eficaz.	La medición de la presente variable será realizada a través de un cuestionario donde se tomó en cuenta tres dimensiones.	1. Derechos de los medios y asociaciones	1.1. Nivel de influencia de la regulación de arreglo de partidos en los derechos de medios y asociaciones	Encuestas: Cuestionario	1
				1.2. Nivel de influencia de los valores en derechos de medios y asociaciones		2
			2. Venta de boletos	2.1. Nivel de influencia del racismo en la venta de boletos		3
				2.2. Nivel de influencia de arreglos de partidos en venta de boletos		4
				2.3. Nivel de influencia del machismo en venta de boletos		5
			3. Patrocinio y Merchandising	3.1. Nivel de influencia de arreglos de partidos en patrocinios		6
				3.2. Nivel de influencia de los valores en el patrocinio		7
				3.3. Nivel de influencia del dopaje en patrocinios		8

Nota: Construido por los autores

1.6. Hipótesis de investigación

1.6.1. Hipótesis general

La transparencia impacta en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.

1.6.2. Hipótesis específicas

1. La transparencia impacta en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.
2. La transparencia impacta en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.
3. La transparencia impacta en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente de la investigación.

A continuación, se citará a los antecedentes encontrados respecto a nuestro estudio:

A nivel internacional:

Bascón (2022) en su estudio: Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas. Tiene como objetivo investigar los deportes electrónicos, determinar si pueden considerarse como deporte y analizar su impacto ético, la contribución a la calidad de vida de los participantes también se tiene en cuenta. Se emplea un enfoque de investigación cualitativo y se utiliza el método fenomenológico hermenéutico. En la primera parte de la tesis, se realiza una revisión sistemática basada en el protocolo PRISMA-P para recopilar y analizar artículos relacionados con los deportes electrónicos. Esta revisión reveló más de 100 artículos agrupados en cuatro áreas principales que abarcan el campo de estudio de los deportes electrónicos. En la segunda parte de la tesis, se emplea la técnica de revisión documental para obtener información de diversas fuentes. Estos datos son luego analizados utilizando el método de análisis de contenido. Los resultados obtenidos se dividen en dos aspectos principales. En lo que respecta a la cuestión de si los deportes electrónicos pueden ser considerados como deporte, se identificaron seis características que comparten con el concepto tradicional de deporte. Estas características pueden respaldar la inclusión de los deportes electrónicos en la categoría

de deporte. En cuanto al análisis ético del fenómeno de los deportes electrónicos, se encontraron siete categorías en las cuales los deportes electrónicos contribuyen al fomento de la transparencia y la educación, tanto a nivel individual como en la sociedad en general. Estos aspectos éticos son importantes para evaluar el impacto de los deportes electrónicos en la calidad de vida de los participantes. En resumen, esta tesis tiene como objetivo abordar el fenómeno de los deportes electrónicos desde una perspectiva cualitativa, investigando su relación con el concepto de deporte y analizando su impacto ético. Los resultados obtenidos proporcionan información relevante sobre el tema y pueden contribuir al debate académico y a la comprensión de los deportes electrónicos como una actividad significativa en la sociedad actual.

Bascón y Ramírez (2022) en su artículo: Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional? El objetivo principal de este estudio es analizar el fenómeno de los deportes electrónicos desde una perspectiva ética y de transparencia, El objetivo de esta investigación fue explorar cómo los deportes electrónicos pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a una vida plena para sus practicantes. Se utilizó una metodología cualitativa no experimental para abordar este estudio. Se analizaron diversos elementos, como el proceso de virtualización, la corporalidad, la libertad, la virtud, el autoconocimiento y la violencia. Los resultados obtenidos revelan que las implicaciones educativas de los deportes electrónicos van más allá de la transparencia, ya que permiten mejorar aspectos como la coordinación óculo-manual, el desarrollo de capacidades cognitivas, la mejora de los mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución, así como ciertas capacidades motoras relacionadas con el aprendizaje, la prevención, la readaptación o la rehabilitación. También se observa una mejora en las capacidades espaciotemporales y en el aprendizaje de conocimientos y habilidades. Después de realizar el análisis, se puede concluir que la preocupación y crítica socialmente establecida con respecto

a los deportes electrónicos no está fundamentada, ya que estos pueden contribuir al desarrollo ético del individuo y, por lo tanto, a su educación.

Arias y Quishpe (2022) en su artículo: La ética y moral en los E-sports. Su objetivo se enfocó en examinar, de manera detallada y sistemática, la incorporación de los principios éticos y morales en el comportamiento de los jugadores de eSports, considerando dicho análisis desde una perspectiva deontológica dentro de su contexto competitivo y social. En este sentido, se estableció que tanto la ética como la moral ejercen una influencia determinante en los profesionales de los deportes electrónicos, motivo por el cual se llevó a cabo un estudio que evaluó, desde un enfoque ético, la percepción de las prácticas desleales dentro de este ámbito, explorando si dichas acciones son aceptadas por la comunidad o si, por el contrario, son objeto de un rechazo absoluto. Asimismo, a través del marco deontológico empleado en el análisis, se reflexionó sobre el modo en que la sociedad contemporánea define la validez y aceptación de los avances tecnológicos en el ámbito de los eSports, estableciendo una relación entre estos progresos y las normativas éticas y morales que rigen dicho entorno competitivo. Se llega a la conclusión de que cada individuo dentro del juego posee un conjunto único de normas éticas y valores que configuran su comportamiento, los cuales lo caracterizan y lo distinguen de los demás participantes. Este código moral personal puede incluso marcar una distinción respecto a los miembros de su propio equipo, así como frente a los rivales con los que se enfrentará. De este modo, se establece una diferencia significativa en cuanto al perfil personal y la identidad ética de cada jugador, lo cual refleja de manera sustancial su naturaleza como persona. Desde otra perspectiva, los principios éticos y morales desempeñan un rol esencial dentro del universo de los videojuegos, dado que en este ámbito se otorgan recompensas económicas de magnitudes extraordinarias. En consecuencia, cada equipo participante se esfuerza constantemente por alcanzar la excelencia y obtener el reconocimiento supremo, con el propósito de inscribir su nombre entre los más destacados a nivel global. Sin embargo, esta intensa búsqueda del

prestigio y la victoria puede derivar en la adopción de conductas inapropiadas o poco éticas, motivadas por el deseo incesante de cumplir con dicha aspiración. La deontología, en última instancia, abarca en gran medida todas las actividades que realizamos, independientemente de la profesión que desempeñemos. Cualquier deber que estemos llevando a cabo estará condicionado por la deontología, ya que nuestras acciones dependen de ella. Esto implica que, si actuamos con ética y moral en cada uno de nuestros actos, si nuestros principios éticos están alineados con las expectativas sociales, y si poseemos valores y virtudes excepcionales, seremos reconocidos como individuos destacados, lo que nos diferenciará de los demás.

Martín y Jódar (2024) en su artículo: Esports y espectacularización de eventos. El caso League of legends. Se centra su estudio en el videojuego League of Legends, examinando la manera en que se transforma en un espectáculo mediante las ceremonias de inauguración de sus torneos mundiales. A lo largo del análisis, se identifican elementos iconográficos y semióticos que configuran la identidad de esta industria y que resultan particularmente atractivos para el público juvenil. Para sustentar este estudio, se emplean los planteamientos teóricos de Barthes y el concepto de cultura 2.0, lo que permite desarrollar un análisis del discurso basado en la aplicación de un focus group y un cuestionario tipo Likert. Se identificó una convergencia discursiva y semántica que fusiona los símbolos e íconos característicos de los videojuegos con las narrativas propias de la juventud. Asimismo, se evidencia la presencia de un alto grado de propagabilidad, una puesta en escena inspirada en los grandes espectáculos y festivales, así como una reinterpretación del deporte de masas. En cuanto a las conclusiones, se advierte una transformación hacia entornos cada vez más regulados, en los cuales se implementan avanzadas técnicas de inmersión. Además, se observa un incremento en la transmedialidad dentro de estas representaciones, otorgando mayor importancia a elementos como la música y las conexiones con otros productos culturales, tales como libros y series animadas, lo que

contribuye a la expansión del universo narrativo. Finalmente, se identificó un alto nivel de compromiso por parte de marcas líderes en el mercado, lo que pone de manifiesto el potencial persuasivo de estos eventos.

En el ámbito nacional:

Morán y Falcón (2021) en su investigación denominada: JUEGO, OLIMPISMO. ¿PUEDEN ALCANZAR LOS E-SPORT EL ESTATUS DE DEPORTE OLÍMPICO? El estudio se centró en examinar si los deportes electrónicos pueden ser considerados como deporte y si cumplen con los requisitos necesarios para ser incluidos en los Juegos Olímpicos. Se destacó que los deportes electrónicos comparten elementos esenciales del deporte, como su carácter lúdico y la fatiga experimentada al practicarlos. Además, se ajustan a las características del deporte moderno y cumplen con requisitos establecidos en la Carta Olímpica, como la competición libre de dopaje y la adhesión a la ética del olimpismo. A pesar de estos aspectos, los deportes electrónicos no son ampliamente reconocidos como deporte por las instituciones, a pesar de cumplir con gran parte de los requisitos. El estudio concluyó que el concepto y fenómeno social del deporte requiere una redefinición que permita considerar nuevas disciplinas como deportivas y delimite la posibilidad de incluir los deportes electrónicos en eventos como los Juegos Olímpicos.

Cordiglia y Riera (2022) en su investigación: Producción y realización de evento de fútbol digital "Claro Gaming XI JUEGAPES" en trabajo con la Liga Peruana de Pro Evolution Soccer–Esports Entertainment EIRL. El propósito de este estudio es describir un evento virtual de fútbol digital, específicamente el circuito competitivo nacional de efootball PES. Además, busca determinar los objetivos del producto, incluyendo los objetivos de negocio, marketing y comunicación. El estudio utiliza una metodología cualitativa y descriptiva para narrar dicho crecimiento, tanto a nivel de organización como del ecosistema y los aliados estratégicos necesarios. Se delimita el público objetivo y el área geográfica a alcanzar, así como se seleccionan los canales digitales de

distribución o transmisión. También se realiza la elaboración del presupuesto para la ejecución del evento. En cuanto a los resultados, se encontró que los clientes quedaron satisfechos desde el punto de vista comercial, ya que se lograron alcanzar los objetivos planteados. Se observó un aumento significativo en el alcance y las métricas de las redes sociales, lo que permitió conectar con nuevas audiencias y generar un crecimiento en seguidores y el interés de nuevos jugadores que se sumaron a clanes o equipos pertenecientes a la liga. Por ejemplo, Claro experimentó un aumento en sus seguidores en Discord y Twitch, así como un incremento en el alcance en Facebook e Instagram. Estos resultados demuestran el éxito en la estrategia de marketing y promoción del evento, así como la capacidad de llegar a nuevas audiencias y generar interés en el circuito competitivo de efootball PES.

Gonzales (2022) en su tesis: Creencias y experiencias en torno a las violencias contra jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA. El objetivo principal de este estudio fue explorar cómo las jugadoras experimentan diferentes formas de violencia en los videojuegos Para investigar las experiencias de las jugadoras peruanas de entre 18 y 25 años en relación a los videojuegos MOBA en línea y examinar las creencias asociadas a esas experiencias, se realizó un estudio cualitativo con un diseño de análisis temático. Se entrevistó a un total de nueve jugadoras, utilizando una técnica de recopilación de información basada en entrevistas semiestructuradas. Los resultados de este estudio revelaron que las jugadoras de videojuegos MOBA han enfrentado diversas formas de violencia, que incluyen violencia psicológica, acoso sexual, violencia estructural y violencia simbólica. Estas formas de violencia han tenido un impacto negativo en las jugadoras y han afectado su experiencia de juego de manera significativa. Frente a estas situaciones, las jugadoras han desarrollado estrategias para hacerles frente, buscando formas de protegerse y resistir a la violencia. Sin embargo, algunas manifestaciones de violencia se han normalizado debido a las creencias arraigadas que las jugadoras tienen en torno a estas experiencias. Esto se debe en parte al

contexto machista en el que se desenvuelven, lo que ha llevado a la normalización de ciertos comportamientos violentos.

En el ámbito local:

Vega y Faya (2022) en su tesis: El impacto de la ética en la gestión de los eventos en los jugadores profesionales de eSports en Perú entre 2015 al 2021. El propósito de este estudio cuantitativo fue investigar la influencia de la ética en la misión de los programas en los profesionales de Esports en Perú, durante el período de 2015 a 2021. Los resultados del estudio señalaron que la sensibilidad moral desempeña un papel crucial en la gestión de eventos entre los jugadores profesionales de Esports en Perú. Estos hallazgos resaltan cómo comportamientos antiéticos, al racismo, el sexismo y el uso de trampas, pueden tener un impacto negativo en el crecimiento de la industria de los Esports. En resumen, se observó una relación significativa moderada entre la ética y la gestión de eventos en los jugadores profesionales de Esports en Perú. Estos resultados se basan en las respuestas de los jugadores que participaron en el estudio, quienes enfatizaron la importancia de la ética en la gestión de eventos deportivos. Además, mencionaron que los actos antiéticos han tenido un impacto negativo en la industria de los Esports en el país.

Mejía y Ordóñez (2022) en su estudio que titula: La regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano. El objetivo de este trabajo de investigación es ampliar la práctica deportiva en Perú, brindando las herramientas necesarias para incentivar su práctica entre el mayor número posible de ciudadanos. El estudio se basa en un enfoque de investigación pura, con un diseño no experimental de corte transversal y descriptivo. Entre los resultados obtenidos, se identificó la existencia de problemas entre los gobiernos y los editores y organizadores de torneos importantes. En este sentido, se destaca la necesidad de que el legislador peruano esté preparado desde el ámbito jurídico para buscar soluciones o facilitar la inversión y organización de eventos en el país. Como conclusión principal, se observa que Perú cuenta con una normativa

limitada relacionada con el deporte, con pocas disposiciones que ayuden a concretar sus efectos. Incluso, se menciona la existencia de una ley, como la Ley del Deportista de Alto Nivel, que otorga beneficios a los deportistas peruanos, pero que no se aplica debido a la falta de reglamentación requerida por la misma norma legal. Esto refleja el poco interés que el Estado muestra por el deporte.

Crisologo y Delgadillo (2021) en su tesis: Espacios de alto rendimiento e integración social deportiva para gamers en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020. Caso de estudio: Pro Gaming House en la Urbanización Puerta de Pro. El objetivo de esta investigación fue examinar la relación entre los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva. Se empleó un enfoque cuantitativo y un diseño descriptivo correlacional para analizar dicha relación. La muestra consistió en 384 jóvenes de edades comprendidas entre los 15 y 29 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico y no aleatorio. Se utilizó un cuestionario como instrumento de encuesta para recopilar los datos. Previo a su implementación, el cuestionario fue validado por cinco expertos, quienes evaluaron la relevancia de los ítems utilizando el coeficiente V-aiken en relación a un dominio de contenido. Además, se evaluó la validez de las dimensiones mediante el ítem-test. Para evaluar la confiabilidad del cuestionario, se utilizó el método de test-retest mediante el coeficiente de correlación de Pearson (R), utilizando una muestra de 20 personas para evaluar la estabilidad de las respuestas a lo largo del tiempo. También se calculó la consistencia interna mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, que indica la homogeneidad de las respuestas dentro del cuestionario. El análisis de los resultados se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman (Rho), el cual permitió medir la relación entre las variables estudiadas. Los resultados indicaron una relación directa entre los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva, aunque no se proporcionó información específica sobre la naturaleza de esta relación. En conclusión, se encontró una relación específica entre los espacios de alto rendimiento e integración social deportiva para gamers en el distrito

de Los Olivos, Lima. Sin embargo, se recomienda profundizar en los resultados para comprender mejor la naturaleza y el alcance de esta relación.

2.2. Bases teóricas

Variable 1: Transparencia

Definiciones

Villoria (2021) indica que la transparencia se refiere al proceder ético de las personas en la sociedad. También se puede reflexionar como la ciencia que estudia la conducta humana, ya que los individuos enfrentan diversas situaciones en sus relaciones sociales y toman decisiones que pueden afectar tanto a ellos mismos como a otros grupos sociales. La definición de lo que es "bueno" y la investigación de su contenido se plantean como un problema teórico. La ética se refiere a la teoría y la investigación de las experiencias que los seres humanos enfrentan a lo largo de su vida y las decisiones que toman. La ética y la moral están estrechamente relacionadas, ya que los seres humanos se ven obligados a ajustar su comportamiento a normas que se consideren moralmente correctas o dignas de cumplirse.

Según Cunill (2006) sostiene que la transparencia es un recurso clave para que la ciudadanía pueda desarrollar una influencia directa sobre sus valores, de modo de compensar las asimetrías de poder en la formación de las decisiones públicas y en la generación de bienes y servicios públicos. Primero esto es así porque la participación ciudadana, la elección posibilitada por la competencia entre servicios públicos, y la coproducción, que constituyen los tres medios principales de democratización de la gestión pública, tienen supeditada su eficacia a que la condición de la transparencia se encuentre asegurada. Segundo es así porque en ocasiones la transparencia se convierte en el único medio posible de influencia.

Para Batista, Escobar, Pozo y Aysanoa (2021) la transparencia implica la exploración de conceptos como la moral, la virtud, el deber, la felicidad y el bienestar. La ética se encarga de analizar qué constituye lo moral, cómo se puede fundamentar de manera racional un sistema moral y cómo se debe aplicar en diversos aspectos de la vida personal y social. En pocas palabras, la ética se dedica al estudio de los principios morales y a cómo deben ser aplicados en diferentes ámbitos de nuestra existencia.

La ética que actúa en el plano de los valores y la controversia se refiere a una rama de la ética que se ocupa de cuestiones abstractas relacionadas con lo que se considera correcto o incorrecto desde el punto de vista moral. Se preocupa por el deber ser, es decir, cómo deberíamos comportarnos o qué acciones son moralmente correctas. Esta forma de ética busca establecer principios universales que puedan aplicarse en cualquier sociedad y en cualquier momento. Su objetivo es formular explicaciones teóricas generales que proporcionen orientación moral para la toma de decisiones en diversas situaciones. Por lo tanto, si la empresa cuenta con una línea de ejercicio de la ética, respecto al desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) será útil para el fomento de definir un marco apropiado para el ejercicio de los e-sports, juntamente con el modo en que se deben desempeñar dentro de lo que es permitido por la ética para poder definir puntos de análisis para determinar lo permisible y las limitaciones tanto para los participantes como también para las autoridades.

De acuerdo con Silva y Heredia (2022) la palabra "transparencia" tiene su origen en el griego diafaneia, que significa "que se perciben bien". En el contexto ético, la ética se refiere al estudio de la moral y el comportamiento humano con el propósito de promover conductas deseables. Una afirmación ética implica la formulación de un juicio moral y una norma que indica cómo deben actuar los miembros de una sociedad. La ética busca establecer principios y valores que guíen el comportamiento humano hacia lo que se considera correcto y bueno. En otras palabras, la transparencia ética busca promover la claridad y la comprensión de lo que

se considera correcto en términos morales, estableciendo pautas para guiar el comportamiento de las personas dentro de una comunidad.

Respecto a estas definiciones, podemos afirmar que el contexto para el desempeño de dicha variable, nos permite definir una filosofía para comprender apropiadamente el punto de vista del ejercicio de la transparencia, los autores citados también ponen a disposición de la comunidad científica el modo en que se aborda dicho concepto a lo largo de los años y la razón por que se propone en la presente para su estudio.

Importancia de la transparencia.

La transparencia es un valor fundamental en cualquier ámbito, incluyendo la investigación y la toma de decisiones. Nos permite ser abiertos y honestos en nuestras acciones, compartiendo información de manera clara y accesible. La transparencia promueve la confianza, y la responsabilidad.

En el contexto de la investigación, la transparencia implica divulgar de manera clara y completa los métodos utilizados, los resultados obtenidos y las conclusiones alcanzadas. Esto permite a otros investigadores y a la comunidad en general evaluar, reproducir y ampliar el conocimiento generado. La transparencia en la investigación garantiza la integridad académica y ayuda a prevenir el plagio y el uso indebido de los trabajos de otros.

La ética desempeña un papel fundamental en la investigación, ya que establece los principios y normas. La ética en la investigación implica respetar la dignidad y los derechos de los participantes, garantizar la confidencialidad de la información y evitar conflictos de interés. También implica ser transparente en la presentación y comunicación de los resultados, evitando sesgos o manipulaciones de datos.

El estudio de la ética nos ayuda a reflexionar sobre nuestros valores y a tomar decisiones éticas informadas. Nos proporciona una base moral para evaluar lo que está bien y lo que está mal, tanto a nivel individual como social. La ética nos insta a considerar el impacto de nuestras acciones

en los demás y en el bienestar general. Al aplicar principios éticos en la investigación y en nuestras interacciones sociales, promovemos la justicia, la equidad y el respeto mutuo.

Dimensiones de la transparencia

- **Valores y principios personales**

  Ñique et al. (2020) explica que los valores son compartidos por la sociedad y representan pautas de comportamiento y actitudes esperadas. Son ideales o principios que orientan la forma en que las personas creen que deben actuar y relacionarse con los demás. Los valores son transmitidos a través de la socialización y la cultura, y son internalizados por los individuos a medida que crecen y se desarrollan.

  Los valores son fundamentales para la convivencia social, ya que establecen normas y pautas de conducta consideradas adecuadas y deseables. Estos valores influyen en la toma de decisiones, en la forma en que las personas interactúan con los demás y se comportan en diversas situaciones.

  Cuando los valores son internalizados, se convierten en una parte integral de la identidad de una persona y guían sus acciones y elecciones. Los valores pueden variar en diferentes culturas y contextos, pero existen valores comunes ampliamente aceptados en la sociedad, como el respeto, la honestidad, la responsabilidad y la solidaridad, entre otros.

  Es importante destacar que los valores no son estáticos y pueden evolucionar con el tiempo y los cambios sociales. A medida que la sociedad avanza, los valores pueden adaptarse y modificarse para reflejar las nuevas realidades y necesidades. Los valores también pueden ser objeto de debate y reflexión, ya que diferentes personas y grupos pueden tener interpretaciones y prioridades distintas. Sin embargo, los valores siguen siendo fundamentales para promover una convivencia armoniosa y contribuir al desarrollo de una sociedad justa

y equitativa. Sin embargo, siguen siendo fundamentales para establecer normas y expectativas en la sociedad y proporcionar una guía moral para las acciones individuales y colectivas.

En el contexto de los deportes electrónicos, los valores éticos y deportivos desempeñan un papel crucial en la forma en que los jugadores y las organizaciones se comportan y se relacionan entre sí. La adhesión a estos valores promueve un ambiente de juego justo, respetuoso y ético, y contribuye a la construcción de una comunidad deportiva sólida y positiva.

Los valores personales son fundamentales para el crecimiento y desarrollo de cada individuo. En el caso de los jugadores de Esports, tener valores sólidos puede ser de gran ayuda en su desempeño y profesionalismo. Los valores personales influirán en su desarrollo personal y emocional, lo cual tendrá un impacto directo en sus pensamientos, sentimientos, acciones y forma de relacionarse con el entorno digital de los videojuegos.

Algunos valores personales relevantes para los jugadores de Esports podrían incluir la perseverancia, la disciplina, la ética de trabajo, el respeto hacia los demás jugadores, la honestidad, la humildad y la deportividad. Estos valores pueden ayudar a los jugadores a mantener una mentalidad positiva, a trabajar en equipo de manera efectiva y a enfrentar desafíos con determinación.

Además, los valores también pueden contribuir a la construcción de relaciones saludables y positivas en el entorno de los Esports. Fomentar valores como la empatía, el compañerismo y la solidaridad puede fortalecer los lazos entre los jugadores y promover un ambiente de respeto mutuo y apoyo.

Para Brizuela et al. (2021) los valores personales desempeñan un papel fundamental en la proactividad y el comportamiento ético de los jugadores profesionales en los deportes electrónicos. Los valores

actúan como guías internas que orientan nuestras acciones y decisiones, y nos permiten evaluar situaciones y personas.

En el caso de los deportes electrónicos, es esencial que los jugadores tengan una valoración clara de cómo se debe manejar un comportamiento adecuado y ético para competir en el más alto nivel. Los valores como la salud, la libertad, el respeto hacia los demás y una autoestima equilibrada son fundamentales para garantizar un entorno competitivo saludable y ofrecer un buen espectáculo al público.

Es importante que los jugadores profesionales comprendan la importancia de aplicar valores y principios morales en su desempeño en esta industria. Algunos de los dilemas morales a los que se enfrentan, como el uso de trampas, la toxicidad, el dopaje y el amaño de partidos, deben ser abordados desde una perspectiva ética.

La industria de los Esports debe promover una cultura de integridad y transparencia, y fomentar la adhesión a valores y principios morales. Esto implica establecer normas claras, brindar educación y capacitación sobre ética deportiva, y aplicar medidas disciplinarias en caso de infracciones.

En conclusión, los valores personales y principios morales juegan un papel crucial en la conducta. La aplicación de estos valores es esencial para abordar los dilemas morales que surgen en esta industria y garantizar un entorno competitivo ético y saludable.

- **Ideales de la entidad organizadora**

Según Salgado (2024) menciona que la ética profesional y los valores deben estar presentes en toda organización, especialmente cuando se organizan eventos de deportes electrónicos que involucran grandes cantidades de dinero y tienen institutos que avalan dichos juegos. Es fundamental que una entidad dedicada a los deportes electrónicos tenga claros sus objetivos y hasta dónde desea llegar.

Los valores de la empresa son fundamentales para generar comportamientos acordes con lo que se ha propuesto. Es importante que los empleados y los encargados de elaborar eventos o torneos sean capaces de aplicar y recordar a las organizaciones y equipos de Esports que van a participar acerca de los valores y la transparencia que deben seguir de acuerdo con las normativas del evento. Esto requiere un compromiso tanto de los colaboradores u organizaciones como de los jugadores profesionales.

La buena selección de personal es clave para contar con personas probas, competentes y con habilidades adecuadas para desempeñar sus cargos en concordancia con los valores éticos de la entidad. Esto implica identificar y captar personas que respondan a las expectativas de la institución y que estén alineadas con sus valores.

Es importante destacar que el compromiso de todas las partes involucradas es fundamental para promover la ética y los valores en los eventos de deportes electrónicos. Esto implica no solo a los organizadores, sino también a los equipos, jugadores y demás actores que participan en el ecosistema de los Esports. Todos deben ser conscientes de la importancia de comportarse de manera ética y transparente para garantizar un entorno saludable y confiable.

Lo que propone los ideales de una empresa organizadora de eventos de gran magnitud es que la entidad cuenta con una filosofía de la cual define como son como empresa y cómo quieres progresar y ser conocido en el mundo de los Esports a nivel local e internacional pero en el caso de Perú y los casos que más se ven es que no hay seriedad y profesionalismo por parte de los jugadores y esto es debido a que algunos jugadores piensan que por ser un juego simple y que no genera status como otros deportes que si requiere de seriedad y profesionalismo, los jugadores hacen amaños para esto las entidades organizadoras deben inculcar y que tengan presente los valores sujetas por la organización que deben seguir un régimen de profesionalismo

y de transparencia para ofrecer al público un competencia sana y de calidad y para esto no solo es parte de los valores de los jugadores profesionales sino también que las empresas tengan presente sus objetivos y sus implicancias éticas que deben seguir los jugadores de deportes electrónicos al momento de competir.

- **Liderazgo de la entidad organizadora**

Canchari (2021) indica que, al reclutar personal, es importante buscar individuos probos, competentes y con habilidades y destrezas adecuadas para desempeñar el cargo y liderar eficientemente la entidad. Estos líderes deben ser ejemplos de integridad y ética, y deben ser capaces de transmitir y promover esos valores en toda la organización.

Además, es fundamental proporcionar una formación continua en ética y valores profesionales para todo el personal, incluyendo a los líderes. Esto puede ayudar a fortalecer la conciencia ética y fomentar un entorno de trabajo ético en el que se tomen decisiones correctas y se actúe de acuerdo con los principios éticos establecidos.

En resumen, el liderazgo en una organización pública. La selección cuidadosa de personal, la formación en ética y valores, y el ejemplo ético de los líderes son componentes clave para asegurar que la institución opere de manera ética y eficiente.

Según Gonzales (2022) el modelo que describes para analizar el liderazgo de la entidad como visión parece enfocarse en el cambio y la mejora de las normas morales en busca de una política nueva y mejor.

En el contexto, es interesante destacar que su importancia y compromiso con los valores éticos pueden verse afectados por su grado de satisfacción con las normas de administración ética en los

eventos. Si perciben que las normas éticas existentes son insatisfactorias o inadecuadas.

Variable 2: Gestión de Eventos

Mestre et al. (2002) definen a la gestión de eventos como el concepto de gestión se considera ambiguo en la actualidad debido a que abarca diferentes procesos. Sin apropiación, se puede precisar la gestión como el proceso de lograr resultados de alta calidad que serían difíciles de alcanzar trabajando de forma individual. En otras palabras, la gestión requiere de un grupo de personas capacitadas para realizar diversas tareas que son delegadas. Esta definición implica implícitamente.

Santos et al. (2019) caracterizan la gestión deportiva como un conjunto de acciones administrativas que buscan hacer más efectiva la promoción de productos y servicios deportivos que atiendan las necesidades e intereses de diferentes grupos. Desde esta perspectiva, el gestor deportivo es un profesional que detenta conocimientos en materia de liderazgo, marketing y finanzas para el cumplimiento de los objetivos de la organización deportiva de forma eficaz.

Cristòfol, Martínez, Román y Cristófol (2020) en su investigación señaló que la organización y administración de eventos deportivos es una parte fundamental en la gestión de cualquier sociedad deportiva. Estos eventos deben ser planificados y gestionados de manera similar a como se llevaría a cabo.

Algunos de los puntos clave que suelen estar presentes en los eventos exitosos son los siguientes:

- Propósito definido: Es importante tener claro el objetivo o propósito del evento, ya sea promocionar un equipo, fomentar la participación deportiva o recaudar fondos, entre otros.
- Investigación de mercado: Realizar una cultura de mercado para identificar las escaseces y preferencias de los potenciales

participantes y espectadores, así como la viabilidad del evento en términos de demanda y competencia.

- Atención al cliente: Brindar una experiencia satisfactoria a los participantes y espectadores, ofreciendo un servicio de calidad y considerando sus necesidades y expectativas.
- Estudio de viabilidad: Evaluar la viabilidad financiera y logística del evento, considerando los costos, ingresos y recursos necesarios para su realización.

Sierra, Sánchez y Gadea (2021) la gestión deportiva es una rama de las ciencias del deporte que parte de la administración general y que permite desarrollar un funcionamiento eficiente y eficaz de las organizaciones deportivas. Estacio et al. (2023), indicó que en la organización de eventos deportivos de eSports, al igual que en otros tipos de eventos, es fundamental tener un concepto y propósito sólidos. Estos eventos pueden surgir por diversas razones y necesidades, como:

- Los eventos deportivos de eSports pueden ser una oportunidad para resaltar características especiales de una localidad, como su infraestructura tecnológica, su comunidad de jugadores o su historia en el ámbito de los videojuegos.
- Exhibir o desarrollar una actividad cultural o deportiva en particular: Los eventos de eSports pueden ser una plataforma para mostrar y promover la cultura de los videojuegos, así como el talento y las habilidades de los jugadores.
- Los eventos deportivos de eSports pueden programarse en fechas significativas para conmemorar acontecimientos históricos, celebrar días nacionales o formar parte de festividades locales.
- Los eventos de Esports pueden enfocarse en competencias entre jugadores profesionales, torneos abiertos para jugadores aficionados o eventos masivos en los que se fomente la participación de la comunidad.

- Atraer visitantes y fomentar el turismo: Los eventos de eSports pueden ser una estrategia para atraer a más visitantes a la ciudad o área, generando ingresos a través del turismo y el gasto de los asistentes en alojamiento, alimentación y actividades relacionadas.
- Mejorar la imagen de la ciudad o área: Los eventos deportivos de eSports pueden contribuir a mejorar la imagen de una localidad, posicionándola como un lugar moderno, innovador y atractivo para los amantes de los videojuegos y los eSports.

Dimensiones de la Gestión

- **Derecho de los medios y asociaciones**

Brun et al. (2022) definieron que los patrocinadores de eventos deportivos buscan obtener una valiosa exposición pública a corto y largo plazo a través de la adquisición de los derechos de transmisión del evento. Estos derechos les brindan la oportunidad de difundir su marca y mensaje a través de los medios de comunicación.

Al obtener los derechos de transmisión con suficiente anticipación, estos se convierten en un activo de gran valor en los programas de patrocinio. Al tener el control sobre la transmisión del evento, el patrocinador puede garantizar una exposición destacada y estratégica de su marca ante una audiencia amplia y diversa.

Los medios de comunicación utilizados para la transmisión de eventos deportivos suelen ser la televisión, la radio, la cobertura de prensa e internet. Estos canales permiten que la cobertura del evento alcance a una amplia audiencia a nivel local, nacional e incluso internacional. A través de estos medios, los patrocinadores pueden maximizar la visibilidad de su marca, llegando a millones de personas que siguen y disfrutan de los eventos deportivos.

La adquisición de los derechos de transmisión brinda a los patrocinadores la oportunidad de asociar su marca con el evento y aprovechar la pasión y el entusiasmo de los espectadores. Al ser parte

de la transmisión del evento, los patrocinadores pueden generar una conexión emocional con la audiencia, lo que puede conducir a un aumento del reconocimiento de marca, la lealtad del consumidor y, en última instancia, al éxito de sus estrategias de marketing.

- **Venta de boletos**

Garmendia y Cubides (2020) definió que la venta de boletos es una parte fundamental en la gestión estratégica de eventos deportivos, ya que representa una importante fuente de generación de ingresos. El ciclo de vida de la venta de boletos comienza desde el momento en que se toma la decisión de realizar el evento y se extiende hasta su finalización.

Es esencial gestionar la venta anticipada de boletos de manera efectiva para asegurar que los eventos deportivos cuenten con suficientes flujos de efectivo antes de su apertura. Esto permite cubrir los costos asociados al evento, como la contratación de instalaciones, equipamiento, personal y servicios adicionales. Además, contar con una venta anticipada exitosa puede generar un impulso inicial de ingresos que respalde la planificación y ejecución del evento.

Una gestión eficiente de la venta de boletos implica implementar estrategias de marketing adecuadas para promocionar el evento y atraer a los potenciales asistentes. Esto puede incluir el uso de canales de comunicación y publicidad efectivos, como redes sociales, sitios web, medios tradicionales y alianzas con patrocinadores y socios estratégicos.

Además, es importante establecer precios adecuados para los boletos, considerando factores como el tipo de evento, la demanda esperada, los costos involucrados y las expectativas de los asistentes. Una estrategia de precios bien diseñada puede maximizar los ingresos y lograr un equilibrio entre la accesibilidad para los asistentes y la rentabilidad para el organizador.

La gestión de la venta anticipada de boletos implica implementar estrategias efectivas de marketing y promoción para atraer a los espectadores y fomentar la compra anticipada de boletos. Esto puede incluir campañas de publicidad, descuentos especiales, paquetes de boletos con valor agregado, entre otras iniciativas.

Al asegurar una venta anticipada exitosa, se obtiene una base financiera sólida que permite cubrir los costos operativos y de producción del evento, así como invertir en mejoras y servicios adicionales para los asistentes.

- **Patrocinio y merchandising**

Pacushca (2021) definió que el patrocinio de eventos implica la provisión de recursos financieros por parte de empresas o entidades al comité organizador, a cambio de visibilidad y promoción del evento. Esta visibilidad puede lograrse a través de promociones cruzadas, merchandising u otras formas de promoción.

Filosofía de gestión

Veliz et al. (2020) afirman que, en el diseño estratégico, se deben considerar varios componentes clave. Por su parte, Schein (1992) es un componente esencial en el diseño estratégico de una empresa, ya que define los valores y creencias que guían las decisiones y acciones de la organización.

Guiliany, Marcano y Barros (2022) señalan que la organización y los valores sociales están intrínsecamente relacionados, ya que el concepto abstracto de organización se compone se desarrollan las relaciones laborales. Estos valores son fundamentales para promover un entorno laboral saludable y productivo.

La cooperación es esencial para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los miembros de una organización. Cuando las personas cooperan, se comparten conocimientos, habilidades y recursos,

lo que conduce a la resolución efectiva de problemas y al logro de metas comunes.

El respeto es fundamental para crear un ambiente laboral inclusivo y libre de discriminación. Implica reconocer y valorar las ideas, perspectivas y contribuciones de cada individuo, promoviendo la diversidad y la igualdad de oportunidades.

La equidad se refiere a tratar a todas las personas de manera justa y sin sesgos, garantizando que todos tengan igualdad de oportunidades y acceso a los recursos y beneficios de la organización.

La responsabilidad implica asumir las consecuencias de las propias acciones y cumplir con las obligaciones y compromisos laborales. Implica ser consciente de los impactos de nuestras decisiones y comportamientos en los demás y en el entorno de trabajo.

Cuando los valores sociales como la cooperación, el respeto, la equidad y la responsabilidad son promovidos y practicados en el entorno laboral, se crea un clima laboral positivo que fomenta la motivación, el compromiso y el bienestar de los empleados. Esto a su vez contribuye al éxito y la eficiencia de la organización, las personas se relacionan dentro de ellas. Los valores sociales guían las normas y las expectativas de comportamiento en el entorno organizacional, creando un ambiente en el cual se fomentan y promueven ciertos comportamientos y actitudes basados en principios éticos y sociales compartidos.

Burbano et al. (2023) señala que la filosofía de una organización constituye su núcleo y abarca todos los elementos que la componen. En ella se establecen los principios y valores rectores que la organización desea promover como parte de su cultura, aspirando a que las personas los adopten como una forma de vida. Sin embargo, para que la filosofía no sea solo una declaración o un documento sin vida dentro de la organización, es necesario contar con líderes comprometidos que se identifiquen plenamente con ella.

Los líderes desempeñan un papel fundamental en la difusión y la vivencia de la filosofía organizacional. Su alto compromiso y dedicación hacia los principios y valores de la organización son fundamentales para que estos se conviertan en una realidad tangible en el día a día de la organización. Los líderes deben ejemplificar y promover activamente la filosofía organizacional, siendo modelos a seguir para los demás miembros del equipo. De esta manera, la filosofía se convierte en un componente vivo y dinámico de la organización, influyendo en las decisiones, comportamientos y acciones de todos los involucrados.

Por otro lado, la filosofía de gestión también puede influir en la forma en que se abordan los desafíos y se toman decisiones en la organización. Por ejemplo, una empresa que tiene una filosofía de gestión orientada hacia la innovación y el aprendizaje continuo puede fomentar un enfoque de prueba y error, donde se anima a los empleados a experimentar y aprender de los errores para mejorar constantemente.

Asimismo, la filosofía de gestión puede influir en la manera en que se lidera y se gestionan los recursos humanos. Por ejemplo, una empresa que valora y promueve el desarrollo de sus empleados puede tener una filosofía de gestión centrada en el desarrollo del talento y el empoderamiento de los empleados, lo que a su vez puede fomentar un ambiente de trabajo motivador y de crecimiento personal.

Es importante destacar que la filosofía de gestión no es estática y puede evolucionar con el tiempo y los cambios en el entorno empresarial. Las organizaciones pueden revisar y ajustar su filosofía de gestión para adaptarse a nuevas circunstancias y desafíos, manteniendo siempre su coherencia con los valores y principios fundamentales de la empresa.

Ventajas de desempeñar gestión

- **Mejora la eficiencia**

  La gestión de proyectos proporciona una estructura y un enfoque sistemático que permite a los equipos trabajar de manera más

inteligente, eficiente y efectiva. Proporciona una hoja de ruta clara que guía todas las actividades del proyecto, lo que lleva a una mayor eficiencia y a una mayor probabilidad de éxito en la finalización del proyecto.

- **Aumenta el crecimiento empresarial**

La filosofía de gestión también puede influir en la forma en que se abordan los desafíos y se toman decisiones en la organización. Por ejemplo, una empresa que tiene una filosofía de gestión orientada hacia la innovación y el aprendizaje continuo puede fomentar un enfoque de prueba y error, donde se anima a los empleados a experimentar y aprender de los errores para mejorar constantemente.

Asimismo, la filosofía de gestión puede influir en la manera en que se lidera y se gestionan los recursos humanos. Por ejemplo, una empresa que valora y promueve el desarrollo de sus empleados puede tener una filosofía de gestión centrada en el desarrollo del talento y el empoderamiento de los empleados, lo que a su vez puede fomentar un ambiente de trabajo motivador y de crecimiento personal.

Es importante destacar que la filosofía de gestión no es estática y puede evolucionar con el tiempo y los cambios en el entorno empresarial. Las organizaciones pueden revisar y ajustar su filosofía de gestión para adaptarse a nuevas circunstancias y desafíos, manteniendo siempre su coherencia con los valores y principios fundamentales de la empresa.

- **Brinda mayor flexibilidad**

La flexibilidad permite tomar decisiones informadas y realizar cambios cuando sea necesario. Si durante el transcurso del proyecto se descubre una manera más inteligente y eficaz de completarlo, se pueden implementar esos cambios sin afectar gravemente la planificación general. Esto ayuda a optimizar el proceso y a obtener mejores resultados.

La flexibilidad en la gestión de proyectos también es útil cuando surgen imprevistos o cambios en los requisitos. Puedes ajustar la planificación y los recursos para hacer frente a los nuevos desafíos y garantizar que el proyecto siga avanzando de manera efectiva.

Es importante destacar que la flexibilidad no significa falta de control o falta de dirección. La gestión de proyectos establece una estructura que permite adaptarse a los cambios sin perder el control y la dirección del proyecto. Se trata de encontrar un equilibrio entre seguir la hoja de ruta establecida y ser lo suficientemente flexible como para aprovechar nuevas oportunidades o responder a desafíos inesperados.

2.3. Marco conceptual

Esports: Los Esports se consideran un ecosistema en el cual convergen diferentes actores, como los publishers (desarrolladores de videojuegos). Los eSports se definen como campeonatos de videojuegos que abarcan modalidades tanto en línea como presenciales, en los cuales los jugadores profesionales compiten por premios económicos y reconocimiento (Mendoza et al., 2023).

Jugador de Esports profesional: Los jugadores profesionales de Esports se dedican a entrenar y competir en un entorno altamente competitivo. Pasan muchas horas practicando y perfeccionando sus habilidades, participan en torneos y ligas, y tienen la oportunidad de ganar premios en metálico y contratos de patrocinio. Algunos jugadores profesionales de Esports alcanzan niveles de reconocimiento y fama, convirtiéndose en figuras destacadas dentro de la comunidad de los deportes electrónicos.

Además de su habilidad en el juego, los jugadores profesionales de Esports también deben tener una mentalidad competitiva, capacidad para trabajar en equipo, disciplina y resistencia física y mental. Participar en torneos y eventos de alto nivel puede ser estresante y exigente, y los jugadores deben mantener un alto rendimiento a lo largo de la competición.

La industria de los Esports ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, con un aumento en la profesionalización y la comercialización de los deportes electrónicos. Los jugadores profesionales de Esports se han convertido en modelos a seguir para muchos aficionados y aspirantes a competidores. Su dedicación y éxito en los deportes electrónicos han abierto nuevas oportunidades de carrera y han contribuido a la creación de una industria próspera en torno a los Esports.

Es importante destacar que ser un jugador profesional de Esports requiere de un enfoque serio y comprometido. La competencia es intensa y los jugadores deben mantenerse actualizados con las últimas estrategias y tendencias en el juego. Además, deben cuidar su salud y bienestar, incluyendo aspectos como la nutrición, el descanso adecuado y el equilibrio entre la vida personal y profesional.

La profesionalización de los Esports ha llevado a que los jugadores puedan tener carreras exitosas y rentables en este campo, con patrocinios, premios en efectivo y oportunidades de desarrollo profesional. Los jugadores profesionales de Esports son admirados por su habilidad y se convierten en referentes para la comunidad de jugadores y aficionados a los deportes electrónicos (Mendoza et al., 2023).

Sportificación: El objetivo es brindar una experiencia similar a la de un deporte, aunque la actividad en sí no sea tradicionalmente considerada un deporte (Mendoza et al., 2023).

Videojuegos: Un videojuego se define como un tipo de juego que se juega a través de un dispositivo audiovisual, como una pantalla. Puede estar basado en una historia y ofrece una experiencia interactiva al jugador. Según la Real Academia Española, los videojuegos son juegos digitales proyectados en una pantalla. Además, tiene un impacto directo en el contenido y el desarrollo de la experiencia de juego (Mendoza et al., 2023).

Drogas para Mejorar el Rendimiento (PED’s): Las drogas para mejorar el rendimiento, conocidas como PEDs (por sus siglas en inglés, Performance-

Enhancing Drugs), son sustancias que se utilizan de manera ilegal o inapropiada para mejorar el rendimiento físico o cognitivo en deportes o actividades que requieren un alto nivel de desempeño.

Su uso puede ser tentador para algunos atletas que buscan obtener una ventaja competitiva, ya sea aumentando su fuerza, resistencia, velocidad, recuperación o capacidad mental.

Es importante destacar que está prohibido en la mayoría de las competiciones deportivas y va en contra de los principios éticos del deporte. Además, el uso de estas sustancias puede tener graves consecuencias para la salud, incluyendo daños en el hígado, corazón y sistema hormonal, así como efectos psicológicos y adictivos.

Promociones cruzadas: Las promociones cruzadas, también conocidas como promociones cruzadas o promociones conjuntas, son estrategias de marketing en las que dos o más compañías se unen para promocionar y publicitar conjuntamente sus productos o servicios relacionados. En lugar de realizar campañas de marketing por separado, estas compañías colaboran para aumentar la visibilidad de sus productos y llegar a un público más amplio.

Aimbot: GamerDic (2023) el término "aimbot" proviene de "aim" (apuntar) y "robot". Se refiere a un software o programa utilizado en videojuegos que ayuda al jugador a apuntar de manera automática y precisa a sus oponentes. El aimbot es capaz de detectar y seguir a los objetivos en el juego, lo que proporciona una ventaja injusta al jugador que lo utiliza.

El uso de aimbots en competiciones de eSports está ampliamente prohibido y considerado como trampa. Esto se debe a que brinda una clara ventaja sobre otros jugadores, ya que les permite apuntar con mayor precisión y rapidez, lo que puede influir negativamente en la integridad y equidad de la competencia.

Los organizadores de eventos y las comunidades de jugadores suelen tomar medidas enérgicas contra aquellos que utilizan aimbots u otros programas de trampas similares. Estas medidas pueden incluir descalificaciones, suspensiones, prohibiciones y otras sanciones para garantizar un juego justo y competitivo.

Hacks: El sustantivo derivado de la palabra "hackear" es "hacker". Un hacker es una persona con habilidades técnicas avanzadas que se dedica a explorar y manipular sistemas informáticos, redes o software de manera creativa y a menudo no autorizada. Los hackers pueden utilizar sus conocimientos para encontrar vulnerabilidades en sistemas de seguridad, desarrollar software malicioso o realizar actividades ilegales en línea.

Es importante destacar que el término "hacker" tiene diferentes connotaciones dependiendo del contexto. Mientras que algunos hackers se dedican a actividades delictivas y perjudiciales, como el robo de información o la interrupción de servicios en línea, otros utilizan sus habilidades de forma ética para mejorar la seguridad de los sistemas, descubrir fallos y contribuir al desarrollo de tecnologías.

Softwares: En informática, los programas de software son conjuntos de instrucciones que se ejecutan en un computador para realizar tareas específicas. Estas instrucciones están escritas en lenguajes de programación y se agrupan en programas o aplicaciones informáticas.

Troleo: La práctica de prohibir o silenciar a un infractor con comentarios ofensivos no es una forma adecuada de abordar un comportamiento inapropiado. En lugar de recurrir a comentarios ofensivos, es importante fomentar un ambiente respetuoso y constructivo en cualquier comunidad o plataforma en línea.

Cuando alguien incumple las reglas o normas establecidas, es más efectivo abordar la situación de manera justa y equitativa, siguiendo los procedimientos y políticas establecidas. Esto puede incluir advertencias,

suspensiones temporales o permanentes, o cualquier otra medida apropiada que garantice el cumplimiento de las normas.

Tilters: un participante en una competencia o justa puede ser considerado un retador, competidor, contendiente o rival. Estas palabras describen a alguien que está involucrado en una competición o enfrentamiento, ya sea en un deporte, un juego o cualquier otro contexto competitivo. Estos términos se utilizan para destacar la naturaleza competitiva de la relación entre los participantes, quienes se esfuerzan por superarse mutuamente y lograr la victoria. (Mendoza et al., 2023).

CAPÍTULO III: MÉTODO

3.1. Tipo de investigación.

La investigación de enfoque cuantitativo se caracteriza por utilizar métodos y técnicas que permiten medir y analizar datos numéricos. En este tipo de investigación, se busca establecer relaciones causales entre variables, es decir, determinar si un cambio en una variable produce un efecto en otra variable. Por lo tanto, la investigación causal comparativa es una forma de investigación cuantitativa que se centra en comparar grupos o condiciones distintas para analizar cómo varían las variables de interés en cada grupo.

Al respecto, Cancela et al. (2010) dicen que, en la investigación causal comparativa, a diferencia de un experimento controlado en el que se manipulan deliberadamente las variables independientes, los investigadores no tienen control directo sobre la manipulación de las variables independientes debido a que los hechos ya han ocurrido. Esto puede limitar la capacidad de establecer una relación causal formal entre las variables.

Como aspecto complementario Vega, Ávila, Vega, Camacho, Becerril y Leo (2014) dicen que, en el enfoque cuantitativo, la investigación comienza con una idea general que se va acotando y definiendo con mayor precisión. A partir de esta idea delimitada, se formulan los objetivos de la investigación y las preguntas de investigación específicas que se pretenden responder.

3.2. Diseño de investigación.

En este tipo de diseño, el investigador no tiene control sobre las variables independientes y no puede asignar aleatoriamente los participantes a diferentes grupos o condiciones. En cambio, se observa y recopila datos sobre las variables de interés en su entorno natural, sin intervenir para cambiar o manipular las condiciones existentes.

Kerlinger y Lee (2002) definen:

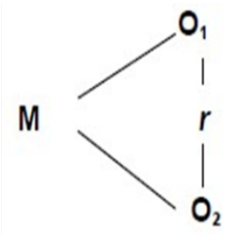
> En un diseño no experimental, el investigador no tiene control directo sobre las variables independientes, ya sea porque las manifestaciones de esas variables ya han ocurrido o porque son inherentemente no manipulables. En lugar de eso, se realizan inferencias sobre las relaciones entre las variables a partir de la observación de la variación concomitante de la variable independiente y la variable dependiente. (p. 504).

En una investigación transversal, los datos se recopilan en un solo momento o en un tiempo único. El propósito principal de este tipo de diseño es describir las variables de interés y analizar su incidencia e interrelación en ese momento específico.

Los diseños transversales son ampliamente utilizados en la investigación social y de la salud para obtener una instantánea de una población en un momento determinado. Pueden proporcionar información sobre la prevalencia de ciertos fenómenos, la distribución de variables en una población y las relaciones entre variables en un momento dado.

Es importante tener en cuenta que los diseños transversales no permiten establecer relaciones causales entre variables, ya que solo se observan los datos en un solo momento y no se realiza un seguimiento temporal de los sujetos de estudio. Sin embargo, son útiles para generar hipótesis y proporcionar una visión general de la situación en un momento determinado.

Este diseño se representa con el siguiente gráfico es:



Donde:

M: muestra de estudio

O1: variable: Transparencia

O2: variable: Gestión de eventos

r: Impacto

3.3. Población y muestra.

Población

Para este análisis, se ha determinado que la población está constituida por los 400 jugadores profesionales de Esports en el Perú en el año, 2023.

En su variedad de autores consideran que la población se le considera como un conjunto de una misma serie de personas que habitan en un mismo lugar y en un mismo tiempo de las cuales estas personas presentan características peculiares de las cuales sirve para poder medir lo que le afecta y en sus quehaceres diarios de las organizaciones en el cual se presentan en la sociedad

Muestra

El uso de un muestreo probabilístico simple en tu investigación es una buena opción. Este tipo de muestreo garantiza que cada elemento de la población tenga una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionado para formar parte de la muestra. Al seleccionar los jugadores profesionales de Esports en el Perú como unidad de análisis, es importante que todos los jugadores tengan la misma oportunidad de ser incluidos en la muestra.

El cálculo del tamaño de la muestra es un paso crucial en el diseño de la investigación. Al utilizar cuestionarios en escala Likert para recopilar datos, se debe determinar la cantidad de jugadores profesionales de Esports en el Perú que serán incluidos en la muestra para obtener resultados representativos.

Con el propósito de determinar el tamaño de la muestra, se aplicó la fórmula diseñada específicamente para poblaciones finitas:

$$n=\frac{z^2*p*q*N}{e^2(N-1)+z^2*p*q}$$

$$n=\frac{1.96^2*0.5*0.5*400}{0.05^2(400-1)+1.96^2*0.5*0.5}$$

$$n=196$$

En concordancia con los hallazgos obtenidos, se ha determinado que el grupo de participantes está compuesto por 196 jugadores profesionales de Esports en el Perú en el año, 2023, lo cual ha sido seleccionado y constituido como la muestra establecida para el presente estudio investigativo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica

La encuesta es una técnica comúnmente utilizada en la investigación cuantitativa para recopilar datos. Consiste en la aplicación de un cuestionario estructurado a una muestra representativa de la población objetivo.

Al utilizar la encuesta, tienes la oportunidad de recopilar información directamente de los jugadores profesionales de Esports en el Perú mediante preguntas específicas incluidas en el cuestionario. Esto te permitirá obtener datos cuantitativos sobre variables clave relacionadas con tu investigación y contrastar las hipótesis planteadas.

Es importante que la muestra seleccionada sea representativa de la población objetivo para obtener resultados confiables y generalizables. Asegúrate de definir criterios claros de inclusión y selección de los participantes, de manera que puedas obtener una muestra que refleje adecuadamente las características de los jugadores profesionales de Esports.

Instrumento

Al aplicar el cuestionario con una escala Likert, puedes obtener datos cuantitativos que te permitirán categorizar las opiniones de los jugadores profesionales de Esports en el Perú en relación con los objetivos establecidos en tu estudio. Estos datos se pueden analizar y presentar en tablas y figuras para resumir y visualizar los resultados.

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

El uso de la estadística descriptiva es fundamental para analizar los datos recopilados en tu estudio. Al presentar los datos en tablas de frecuencia y figuras de barra, podrás mostrar la distribución y los niveles de respuesta de los jugadores profesionales de Esports en relación con las dimensiones y variables de tu investigación.

La estadística descriptiva te permitirá resumir y organizar los datos de manera comprensible y visualmente atractiva, lo que facilitará la interpretación de los resultados. Al utilizar tablas de frecuencia, podrás mostrar la cantidad de respuestas en cada categoría de la escala Likert para cada dimensión o variable.

Además de la estadística descriptiva, también planeas realizar un análisis inferencial para evaluar la relación entre los objetivos establecidos en tu estudio. El uso del coeficiente de correlación de Spearman (Rho de Spearman) es apropiado cuando se trabajan variables ordinales o cuando no se cumple con los supuestos de normalidad. Este coeficiente te permitirá determinar el grado de relación y dirección entre las variables.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

Tabla 2

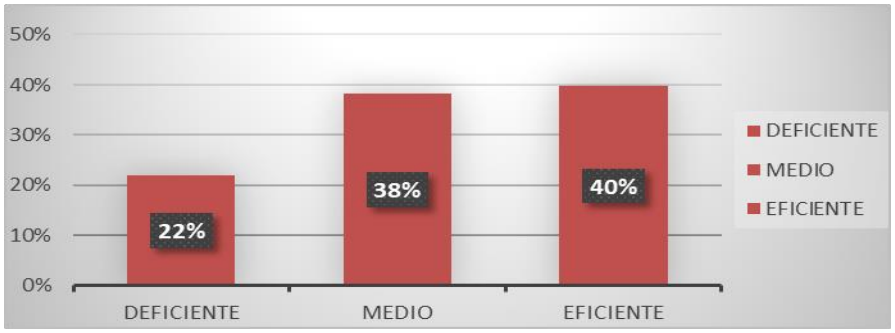
Niveles relacionados con la variable transparencia

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	43	22%
MEDIO	75	38%
EFICIENTE	78	40%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 1

Variable transparencia



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 2 y la Figura 1, se observa que un conjunto de 78 jugadores profesionales, lo que corresponde al 40% de la totalidad de los participantes evaluados, manifiestan la percepción de que la transparencia se desarrolla de manera eficiente. En contraposición, un segmento integrado por 75

jugadores, equivalente al 38% de la muestra analizada, asigna a dicha variable una valoración de nivel medio. Adicionalmente, un subconjunto compuesto por 43 jugadores, que representa el 22% del total examinado, sostiene que la transparencia presenta deficiencias significativas. Estos resultados nos llevan a interpretar que el entorno de los deportes electrónicos proporciona un nivel adecuado de claridad y accesibilidad en la información relevante para los participantes, aficionados y otras partes interesadas. Esto implica que las reglas, procesos y decisiones dentro de los esports son fácilmente comprensibles, justos y abiertos, lo que favorece un ambiente competitivo.

Tabla 3

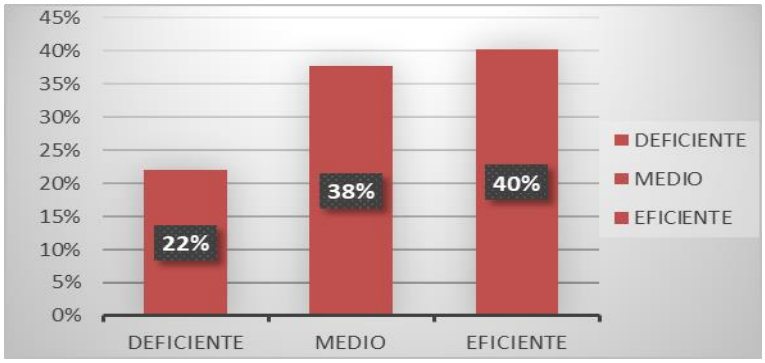
Niveles relacionados con la dimensión valores y principios personales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	43	22%
MEDIO	74	38%
EFICIENTE	79	40%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 2

Dimensión valores y principios personales



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 3 y la Figura 2, se observa que un conjunto de 79 jugadores profesionales, lo que corresponde al 40% de la totalidad de los participantes evaluados, manifiestan la percepción de que los valores y principios personales se desarrollan de manera eficaz. En contraposición, un segmento integrado por 74 jugadores, equivalente al 38% de la muestra analizada, asigna a

dicha variable una valoración de nivel medio. Adicionalmente, un subconjunto compuesto por 43 jugadores, que representa el 22% del total examinado, sostiene que la transparencia presenta deficiencias significativas. Estos resultados nos llevan a interpretar que se fomenta la disciplina, el trabajo en equipo y la resiliencia. A través de la competencia, los jugadores desarrollan habilidades estratégicas y éticas que trascienden el juego. Así, los esports no solo son entretenimiento, sino también una plataforma de crecimiento personal.

Tabla 4

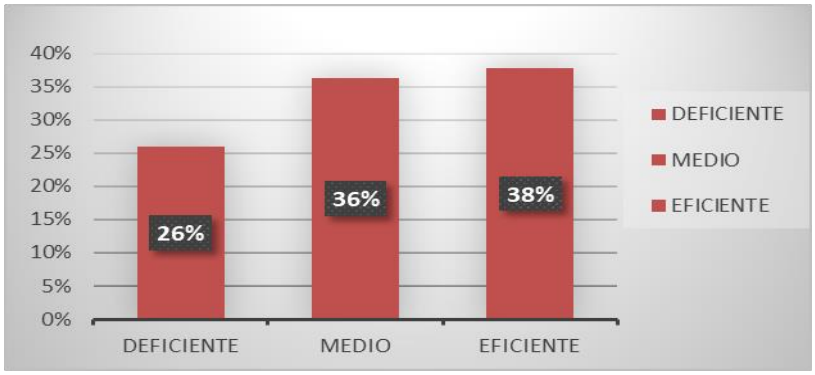
Niveles relacionados con la dimensión ideales de la entidad organizadora

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	51	26%
MEDIO	71	36%
EFICIENTE	74	38%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 3

Dimensión ideales de la entidad organizadora



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 4 y la Figura 3, se observa que un conjunto de 74 jugadores profesionales, lo que corresponde al 38% de la totalidad de los participantes evaluados, manifiestan la percepción de que los ideales de la entidad organizadora se desarrollan de manera eficaz. En contraposición, un segmento integrado por 71 jugadores, equivalente al 36% de la muestra analizada, asigna a dicha variable una valoración de nivel medio. Adicionalmente, un subconjunto

compuesto por 51 jugadores, que representa el 26% del total examinado, sostiene que la transparencia presenta deficiencias significativas. Estos resultados nos llevan a interpretar que la entidad organizadora optimiza recursos, coordina eventos globales y mantiene estándares competitivos. Esta dimensión se manifiesta en la búsqueda constante de innovación, gestión estructurada y adaptabilidad tecnológica para asegurar experiencias de alta calidad. Así, la organización encarna un modelo de rendimiento y excelencia.

Tabla 5

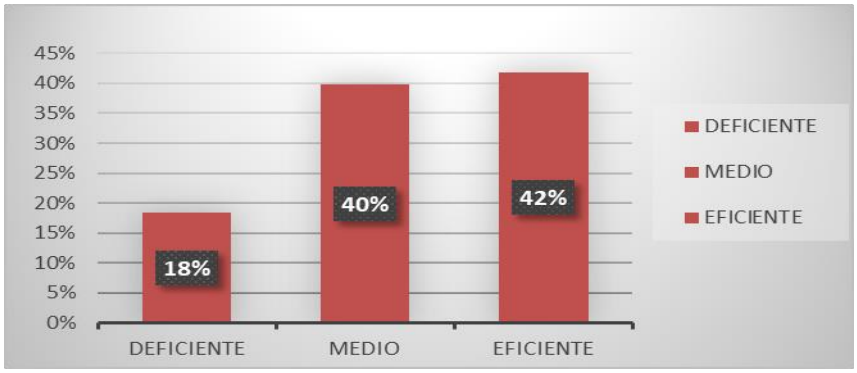
Niveles relacionados con la dimensión liderazgo de la entidad organizadora

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	36	18%
MEDIO	78	40%
EFICIENTE	82	42%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 4

Dimensión liderazgo de la entidad organizadora



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 5 y la Figura 4, se observa que un conjunto de 82 jugadores profesionales, lo que corresponde al 42% de la totalidad de los participantes evaluados, manifiestan la percepción de que el liderazgo de la entidad organizadora se desarrolla de manera eficaz. En contraposición, un segmento integrado por 78 jugadores, equivalente al 40% de la muestra analizada, asigna a dicha variable una valoración de nivel medio. Adicionalmente, un subconjunto

compuesto por 36 jugadores, que representa el 18% del total examinado, sostiene que la transparencia presenta deficiencias significativas. Estos resultados nos llevan a interpretar que las organizaciones que gestionan estos eventos cuentan con una estructura sólida, capacidad para tomar decisiones estratégicas y fomentar el desarrollo del talento. Este liderazgo eficiente asegura la correcta administración de recursos, la planificación de torneos y el impulso del crecimiento del sector.

Tabla 6

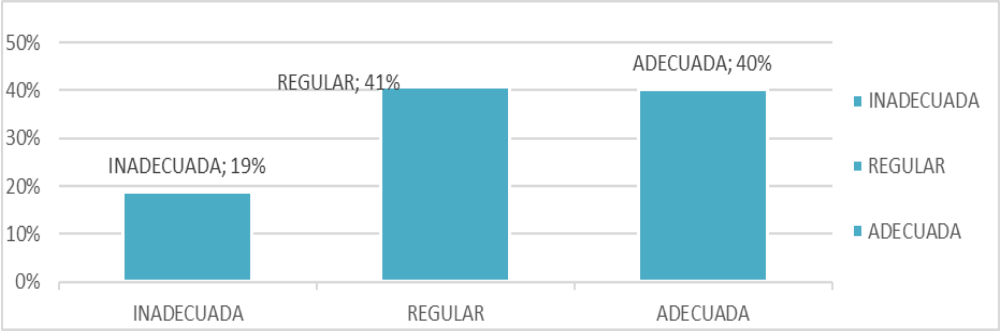
Niveles relacionados con la variable gestión de eventos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
INADECUADA	37	19%
REGULAR	80	41%
ADECUADA	79	40%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 5

Variable gestión de eventos



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 6 y la Figura 5, se evidencia que un grupo conformado por 80 jugadores profesionales, equivalente al 41% del total de los participantes analizados, percibe que la gestión de eventos de los esports se desarrolla de manera regular. En contraste, un conjunto de 79 jugadores, lo que representa el 40% de la muestra evaluada, otorga a esta variable una calificación de nivel adecuada. Por otro lado, un segmento compuesto por 37 jugadores, correspondiente al 19% del total examinado, considera que es inadecuada. Estos resultados indican que, aunque estos eventos están bien organizados, aún no

alcanzan la sofisticación o complejidad de grandes eventos de alto nivel. Esto implica que las estrategias y recursos empleados en la gestión de los eventos son moderadamente avanzados, con áreas de oportunidad para mejorar en términos de logística, coordinación y experiencia del público.

Tabla 7

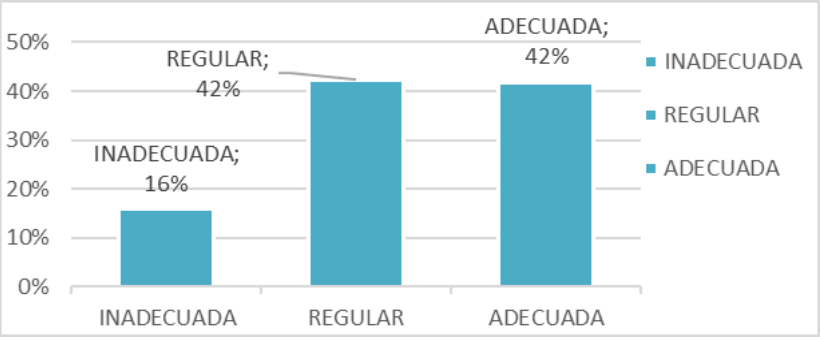
Niveles relacionados con la dimensión derechos de los medios y asociaciones

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
INADECUADA	31	16%
REGULAR	83	42%
ADECUADA	82	42%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 6

Dimensión derechos de los medios y asociaciones



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 7 y la Figura 6, se evidencia que un grupo conformado por 83 jugadores profesionales, equivalente al 42% del total de los participantes analizados, percibe que los derechos de los medios y asociaciones se desarrollan de manera regular. En contraste, un conjunto de 82 jugadores, lo que representa el 42% de la muestra evaluada, otorga a esta variable una calificación de nivel adecuada. Por otro lado, un segmento compuesto por 31 jugadores, correspondiente al 16% del total examinado, considera que es inadecuada. Estos resultados indican que, si bien los esports cuentan con acuerdos y regulaciones para la transmisión y gestión de competencias, aún no alcanzan el grado de estructuración de deportes tradicionales.

Tabla 8

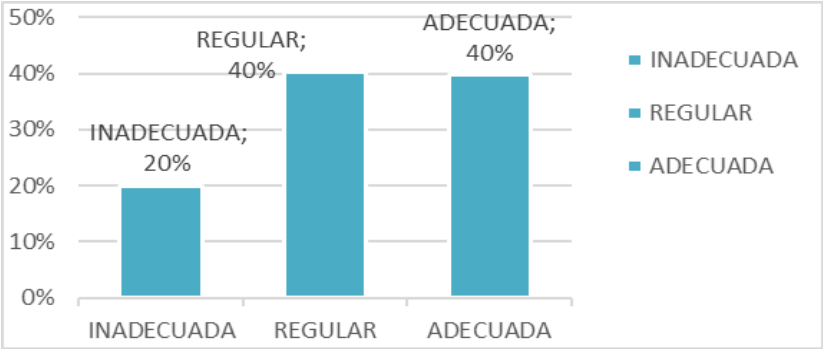
Niveles relacionados con la dimensión venta de boletos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
DEFICIENTE	39	20%
MEDIO	79	40%
EFICIENTE	78	40%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 7

Dimensión venta de boletos



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 8 y la Figura 7, se evidencia que un grupo conformado por 79 jugadores profesionales, equivalente al 40% del total de los participantes analizados, percibe que la venta de boletos se desarrolla de manera regular. En contraste, un conjunto de 78 jugadores, lo que representa el 40% de la muestra evaluada, otorga a esta dimensión una calificación de nivel adecuada. Por otro lado, un segmento compuesto por 39 jugadores, correspondiente al 20% del total examinado, considera que es inadecuada. Estos resultados indican que, aunque la venta de boletos no es el eje principal de los ingresos en este sector, sí ocupa una posición relevante en su estrategia económica. Este modelo de ventas se encuentra en una etapa de desarrollo, donde no alcanza la magnitud de otros ingresos como los patrocinios, pero sigue siendo una fuente importante de ingresos para los eventos presenciales.

Tabla 9

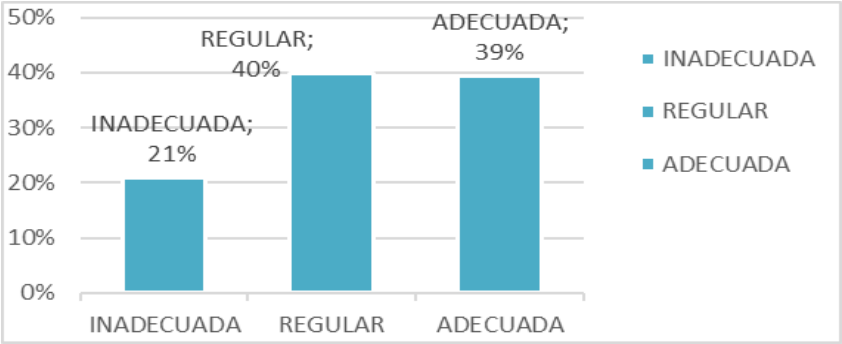
Niveles relacionados con la dimensión patrocinio y merchandising

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
INADECUADA	41	21%
REGULAR	78	40%
ADECUADA	77	39%
Total	196	100%

Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Figura 8

Dimensión patrocinio y merchandising



Nota: Desarrollado por el autor de acuerdo a los datos recabados

Según el análisis presentado en la Tabla 9 y la Figura 8, se evidencia que un grupo conformado por 78 jugadores profesionales, equivalente al 40% del total de los participantes analizados, percibe que la dimensión patrocinio y merchandising se desarrolla de manera regular. En contraste, un conjunto de 77 jugadores, lo que representa el 39% de la muestra evaluada, otorga a esta dimensión una calificación de nivel adecuada. Por otro lado, un segmento compuesto por 41 jugadores, correspondiente al 21% del total examinado, considera que es inadecuada. Estos resultados indican que, aunque estas áreas son importantes, aún no alcanzan la magnitud de sectores más consolidados como los deportes tradicionales. Esto indica que los esports están en una etapa de desarrollo en la que los patrocinadores y el comercio de productos están creciendo, pero todavía tienen un gran potencial de expansión.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general:

H_i: La transparencia impacta en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.

H_o: La transparencia no impacta en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.

Tabla 10

Análisis de correlación entre la transparencia y la gestión de eventos

			TRANSPARENCIA	GESTIÓN DE EVENTOS DE LOS ESPORTS
Rho de Spearman	TRANSPARENCIA	Coeficiente de correlación	1.000	,841**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	196	196
	GESTIÓN DE EVENTOS DE LOS ESPORTS	Coeficiente de correlación	,841**	1.000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	196	196

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 10, se evidencia un nivel de significancia de 0.000, el cual es inferior al umbral de 0.05. Esta circunstancia permite descartar la hipótesis nula, lo que, a su vez, conlleva la aceptación de la hipótesis alternativa. Adicionalmente, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.841. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre las variables involucradas. Es decir que a medida que se fomenta una mayor transparencia en la gestión, la organización de eventos de esports mejora significativamente, optimizando tanto la confianza de los participantes como la eficiencia en la ejecución de estos eventos.

Hipótesis específica 01:

H_i: La transparencia impacta en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.

H_o: La transparencia no impacta en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.

Tabla 11

Análisis de correlación entre la transparencia y los derechos de los medios y asociaciones

			Derechos de los medios y asociaciones	TRANSPARENCIA
Rho de Spearman	Derechos de los medios y asociaciones	Coeficiente de correlación	1.000	,807**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	196	196
	TRANSPARENCIA	Coeficiente de correlación	,807**	1.000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	196	196

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 11, se evidencia un nivel de significancia de 0.000, el cual es inferior al umbral de 0.05. Esta circunstancia permite descartar la hipótesis nula, lo que, a su vez, conlleva la aceptación de la hipótesis alternativa. Adicionalmente, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.807. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre la transparencia y los derechos de los medios y asociaciones. Es decir que a medida que la transparencia se incrementa, se promueve una mayor equidad en las relaciones dentro del entorno de los esports.

Hipótesis específica 02:

H_i: La transparencia impacta en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.

H_o: La transparencia no impacta en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.

Tabla 12

Análisis de correlación entre la transparencia y la venta de boletos

			Venta de boletos	TRANSPARENCIA
Rho de Spearman	Venta de boletos	Coeficiente de correlación	1.000	,792**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	196	196
	TRANSPARENCIA	Coeficiente de correlación	,792**	1.000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	196	196

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 12, se evidencia un nivel de significancia de 0.000, el cual es inferior al umbral de 0.05. Esta circunstancia permite descartar la hipótesis nula, lo que, a su vez, conlleva la aceptación de la hipótesis alternativa. Adicionalmente, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.792. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre la transparencia y la venta de boletos. Es decir que a medida que se promueve un mayor desarrollo de la transparencia en los esports, se facilita una venta más eficiente de boletos, ya que los consumidores confían más en la autenticidad y legitimidad del evento.

Hipótesis específica 03:

H_i: La transparencia impacta en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.

H_o: La transparencia no impacta en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.

Tabla 13

Análisis de correlación entre la transparencia y el patrocinio y merchandising

			Patrocinio y merchandising	TRANSPARENCIA
Rho de Spearman	Patrocinio y merchandising	Coeficiente de correlación	1.000	,816**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	196	196
	TRANSPARENCIA	Coeficiente de correlación	,816**	1.000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	196	196

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 13, se evidencia un nivel de significancia de 0.000, el cual es inferior al umbral de 0.05. Esta circunstancia permite descartar la hipótesis nula, lo que, a su vez, conlleva la aceptación de la hipótesis alternativa. Adicionalmente, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.816. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre la transparencia y el patrocinio y merchandising. Es decir que a medida que la transparencia en los esports se profundiza, se facilita el patrocinio y la gestión del merchandising, impulsando la confianza de los patrocinadores y el crecimiento económico de la industria.

4.3. Discusión de resultados

En el marco de la investigación, se llevaron a cabo múltiples acciones, todas alineadas con la consecución de un mismo propósito: Determinar el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023. Al respecto, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.841. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre las variables involucradas. Es decir que a medida que se fomenta una mayor transparencia en la gestión, la organización de eventos de esports mejora significativamente, optimizando tanto la confianza de los participantes como la eficiencia en la ejecución de estos eventos.

En tal sentido se encuentran coincidencias con los resultados de Vega y Faya (2022) en su tesis que tuvo como propósito investigar la influencia de la ética en la misión de los programas en los profesionales de Esports en Perú, durante el período de 2015 a 2021. Los resultados del estudio señalaron que la sensibilidad moral desempeña un papel crucial en la gestión de eventos entre los jugadores profesionales de Esports en Perú. Estos hallazgos resaltan cómo comportamientos antiéticos, el racismo, el sexismo y el uso de trampas, pueden tener un impacto negativo en el crecimiento de la industria de los Esports. En resumen, se observó una relación significativa moderada entre la ética y la gestión de eventos en los jugadores profesionales de Esports en Perú. Estos resultados se basan en las respuestas de los jugadores que participaron en el estudio, quienes enfatizaron la importancia de la ética en la gestión de eventos deportivos. Además, mencionaron que los actos antiéticos han tenido un impacto negativo en la industria de los Esports en el país.

Respecto al objetivo específico 1, se halló al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.807. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y

directa entre la transparencia y los derechos de los medios y asociaciones. Es decir que a medida que la transparencia se incrementa, se promueve una mayor equidad en las relaciones dentro del entorno de los esports.

En cuanto al objetivo específico 2, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.792. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre la transparencia y la venta de boletos. Es decir que a medida que se promueve un mayor desarrollo de la transparencia en los esports, se facilita una venta más eficiente de boletos, ya que los consumidores confían más en la autenticidad y legitimidad del evento.

Respecto al objetivo específico 3, al analizar la magnitud de la correlación, se puede afirmar que hay una asociación positiva de alta intensidad, dado que el coeficiente de correlación obtenido es de 0.816. Esta afirmación implica que se establece una conexión significativa y directa entre la transparencia y el patrocinio y merchandising. Es decir que a medida que la transparencia en los esports se profundiza, se facilita el patrocinio y la gestión del merchandising, impulsando la confianza de los patrocinadores y el crecimiento económico de la industria.

De acuerdo con los datos que se han registrado en todos los resultados obtenidos, se señala que se ha identificado una relación relevante y significativa, la cual se establece entre las distintas dimensiones de la variable transparencia con la variable gestión de eventos. En consecuencia, se procede a llevar a cabo una comparación detallada de los resultados obtenidos, con el propósito de determinar si, en el marco de estudios previos, los resultados arrojados también evidencian algunas coincidencias. De este modo, se tomó en cuenta el análisis realizado por los siguientes investigadores:

Arias y Quishpe (2022) en su artículo cuyo objetivo se enfocó en examinar, de manera detallada y sistemática, la incorporación de los

principios éticos y morales en el comportamiento de los jugadores de eSports, considerando dicho análisis desde una perspectiva deontológica dentro de su contexto competitivo y social. Se llega a la conclusión de que cada individuo dentro del juego posee un conjunto único de normas éticas y valores que configuran su comportamiento, los cuales lo caracterizan y lo distinguen de los demás participantes. Este código moral personal puede incluso marcar una distinción respecto a los miembros de su propio equipo, así como frente a los rivales con los que se enfrentará. Desde otra perspectiva, los principios éticos y morales desempeñan un rol esencial dentro del universo de los videojuegos, dado que en este ámbito se otorgan recompensas económicas de magnitudes extraordinarias.

Brun et al. (2022) definieron que los patrocinadores de eventos deportivos buscan obtener una valiosa exposición pública a corto y largo plazo a través de la adquisición de los derechos de transmisión del evento. Estos derechos les brindan la oportunidad de difundir su marca y mensaje a través de los medios de comunicación. Garmendia y Cubides (2020) definió que la venta de boletos es una parte fundamental en la gestión estratégica de eventos deportivos, ya que representa una importante fuente de generación de ingresos. El ciclo de vida de la venta de boletos comienza desde el momento en que se toma la decisión de realizar el evento y se extiende hasta su finalización. Para Pacushca (2021) el patrocinio de eventos implica la provisión de recursos financieros por parte de empresas o entidades al comité organizador, a cambio de visibilidad y promoción del evento. Esta visibilidad puede lograrse a través de promociones cruzadas, merchandising u otras formas de promoción.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

PRIMERA: En relación con el objetivo general, se llega a la conclusión de que existe una vinculación positiva de gran relevancia estadística entre la transparencia y la gestión de eventos de los esports. Este hallazgo se respalda mediante el cálculo de la correlación de Rho de Spearman, cuyo valor es 0.841, lo que indica una fuerte relación directa, y con un valor de significancia de 0.000, lo cual refuerza la certeza de que dicho vínculo es altamente significativo desde el punto de vista estadístico.

SEGUNDA: En relación con el primer objetivo general, se llega a la conclusión de que existe una vinculación positiva de gran relevancia estadística entre la transparencia y los derechos de los medios y asociaciones. Este hallazgo se respalda mediante el cálculo de la correlación de Rho de Spearman, cuyo valor es 0.807, lo que indica una fuerte relación directa, y con un valor de significancia de 0.000, lo cual refuerza la certeza de que dicho vínculo es altamente significativo desde el punto de vista estadístico.

TERCERA: En relación con el primer objetivo general, se llega a la conclusión de que existe una vinculación positiva de gran relevancia estadística entre la transparencia y la venta de boletos. Este hallazgo se respalda mediante el cálculo de la correlación de Rho de Spearman, cuyo valor es 0.792, lo que indica una fuerte relación directa, y con un valor de significancia de 0.000, lo cual refuerza la certeza de que dicho vínculo es altamente significativo desde el punto de vista estadístico.

CUARTA: En relación con el primer objetivo general, se llega a la conclusión de que existe una vinculación positiva de gran relevancia estadística entre la transparencia y el patrocinio y merchandising. Este hallazgo se respalda mediante el cálculo de la correlación de Rho de Spearman, cuyo valor es 0.816, lo que indica una fuerte relación directa, y con un valor de significancia de 0.000, lo cual refuerza la certeza de que dicho vínculo es altamente significativo desde el punto de vista estadístico.

5.2. Recomendaciones

Tras la recopilación de los hallazgos obtenidos y el conocimiento detallado derivado del análisis efectuado en la investigación, se sugiere la implementación de las siguientes medidas:

1. Se sugiere establecer una comunicación más abierta entre organizadores y participantes, asegurando que los criterios de selección, reglas y resultados sean claros y verificables. Además, la implementación de auditorías externas independientes y el uso de tecnologías como la blockchain pueden fortalecer la confianza del público. Asimismo, fomentar una cultura de responsabilidad y ética dentro de la comunidad contribuiría a evitar conflictos y mejorar la percepción general.
2. Se sugiere implementar políticas claras de acceso a la información que permitan una cobertura equitativa y responsable. Además, se deben establecer mecanismos de supervisión que aseguren el respeto a los derechos laborales de los jugadores y la protección de la propiedad intelectual. La cooperación entre los diferentes actores del ecosistema (equipos, marcas, medios y jugadores) debe ser promovida a través de códigos éticos transparentes.
3. Garantizar que los precios sean claros y justos, sin cargos ocultos. Además, se podría mejorar la confianza al proporcionar detalles transparentes sobre la distribución de los ingresos y los beneficios de la venta de boletos. Implementar sistemas de reembolso accesibles en caso de cancelaciones o cambios también aumentaría la credibilidad. Finalmente, mantener una comunicación abierta con los fanáticos sobre la disponibilidad de boletos y las políticas de venta favorecería una experiencia más positiva.
4. Es crucial que las marcas involucradas en patrocinio y merchandising de los esports mantengan una comunicación abierta sobre sus inversiones y asociaciones, para evitar conflictos de interés. La transparencia en la gestión de estos acuerdos fomenta la confianza tanto de los consumidores como de los equipos. Por último, involucrar a los jugadores y equipos en la toma de decisiones de patrocinio podría fomentar una relación más auténtica con la audiencia.

BIBLIOGRAFÍA

Arias Mozo, F. F., & Quishpe Gaibor, J. S. (2022). La Ética y Moral en los E-sports. *Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica*, *3*(3), 1-11. https://www.eumed.net/uploads/articulos/759fca0fe595e662a2031b504f95e87c.pdf

Bascón Seda, A. (2022). Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas. Tesis de doctorado, Universidad de Sevilla. https://hdl.handle.net/11441/135116

Bascón Seda, A., & Ramírez Macías, G. (2022). Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional? (Ethical analysis of esports: a step backwards compared to traditional sports?). *Retos*, *44*, 433–443. https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90717

Batista Hernández N., Escobar Jara J. I., Pozo Ortega F. & Aysanoa Calixto H. (2021). Propuesta de metodología para el análisis de la transparencia. *Neutrosophic C*omputing and Machine Learning. ISSN 2574-1101, 16, 65-72. http://fs.unm.edu/NCML2/index.php/112/article/view/150

Brizuela Tornés, G. B., González Brizuela, C. M., González Brizuela, Y., & Sánchez Pacheco, D. L. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. *MEDISAN*, *25*(4), 982-1000. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368468848015

Brun Pereira, M., Furtado Duarte, B., Hernández Rimoldi, B., & Pereyra Burghi, F. (2022). Nuevas posibilidades de comunicación, nuevos peligros, nuevos desafíos: La libertad de expresión y el discurso de odio en internet. *Revista IIDH*, (75), 101-132. https://pjenlinea3.poder-judicial.go.cr/biblioteca/uploads/Archivos/Articulo/Nuevas%20posibilidades%20de%20comunicacion%20Brun.pdf

Buganem, F. & Melhem, M. (2020). Deportes 2.0: eSports y la cultura digital. Tesis de grado, Universidad de San Andrés. http://hdl.handle.net/10908/18748

Burbano Florez, L. V., Begoña Lloria, M., & Andres Hernández, H. (2023). Cultura organizativa y la ambidestreza. *Revista De Investigaciones Universidad Del Quindío*, *35*(S1), 6–13. https://doi.org/10.33975/riuq.vol35nS1.819

Cancela Gordillo, R., Cea Mayo, N., Galindo Lara, G., & Valilla Gigante, S. (2010). Metodología de la investigación educativa: Investigación ex post facto.

Canchari Pardo, M. (2021). Influencia del liderazgo directivo en el clima institucional, Ica 2019. Tesis de maestría, UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/66103

Chee, F., y Karhulahti, V. M. (2020). Los contornos éticos y políticos de la promoción institucional en los deportes electrónicos: de los modelos precariados a las prácticas sostenibles. *Human Technology*, *16* (2), 200–226. https://ht.csr-pub.eu/index.php/ht/article/view/7

Cordiglia Rojas, R.F. y Riera Ato, J. C. (2022). Producción y realización de evento de fútbol digital "Claro Gaming XI JUEGAPES" en trabajo con la Liga Peruana de Pro Evolution Soccer – Esports Entertainment E.I.R.L. Tesis de pregrado, Universidad de Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12724/15988

Crisologo de la Cruz, Y. Y., & Delgadillo Valdez, J. (2021). Espacios de alto rendimiento e integración social deportiva para Gamers en el distrito de Los Olivos, Lima, 2020. Caso de estudio: Pro Gaming House en la Urbanización Puerta de Pro. Tesis de pregrado, UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/76527

Cristòfol, F. J., Martínez-Ruiz, Álvaro, 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://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i48.10

Cunill Grau, N. (2006). La Transparencia en la Gestión Pública ¿Cómo construirle viabilidad?. Revista Chilena de Administración Pública. 25-57. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2315250

Estacio C., Navarrete J., Aponte j., Ortiz J. (2023). Beneficios del uso de los esports o deportes electrónicos como actividad de bienestar en instituciones de educación superior colombianas. Vía Innova, 10 (1), 147-164. https://doi.org/10.23850/2422068X.5888

Freitas, BDA, Contreras-Espinosa, RS, & Correia, P. Álvaro P. (2021). Un modelo de las amenazas que el comportamiento deshonroso presenta a los

patrocinadores de los deportes electrónicos. Contemporary Management Research, 17 (1), 27–64. https://doi.org/10.7903/cmr.20779

Funk, D., Pizzo, A., & Baker, B. (2018). Gestión de los deportes electrónicos: aprovechar las oportunidades de investigación y educación en los deportes electrónicos. Sport Management Review, 21(1), 7–13. https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008

GamerDic (s.f). Definición de Aimbot. Recuperado de http://www.gamerdic.es/termino/aimbot

Garmendia Mora, J. C., & Cubides Monroy, A. (2020). El servicio de plataformas en línea especializadas en venta de boletos aéreos. Suma de Negocios, 11(25), 116-124. https://doi.org/10.14349/sumneg/2020.v11.n25.a3

Gonzales Ancajima, M. V. (2022). Estrategias de liderazgo democrático para mejorar el trabajo en equipo en el colegio militar Elías Aguirre-Chiclayo 2019. Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán. https://hdl.handle.net/20.500.12802/9257

Gonzales Hara, L. A. H. (2022). Creencias y experiencias en torno a las violencias contra jugadoras mujeres en videojuegos de tipo MOBA. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú. http://hdl.handle.net/20.500.12404/24435

Garcia Guiliany, J., Paz Marcano, A. I., & Suarez Barros, H. (2022). Elementos de la Filosofía de Gestión que sustentan la competitividad en empresas del sector construcción. *Revista de ciencias sociales*, *28*(5), 184-197. https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38155

Martín Ramallal, P., & Jódar Marín, J. Ángel. (2024). Esports y espectacularización de eventos. El caso League of legends. Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar De Estudios De Comunicación Y Ciencias Sociales, 38, 333-357. https://doi.org/10.31921/doxacom.n38a1955

Mejia Rodriguez, J. P. G., & Ordóñez Ruiz, L. A. (2022). La regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú. http://hdl.handle.net/20.500.12404/22489

Mendez, M., & Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. Revista espacios, 42(1), 66-80. https://doi.org/10.48082/ESPACIOS-A21V42N01P06

Mendoza, G., Bonilla, I., Chamarro, A., & Jiménez, M. (2023). Las características definitorias de los jugadores de esports. Una revisión sistemática de las muestras utilizadas en la investigación de esports. *Aloma: Revista De Psicologia, Ciències De l'Educació I De l'Esport*, *41*(1), 111-120. https://doi.org/10.51698/aloma.2023.41.1.111-120

Mestre Sancho, J. A., Brotóns Piqueres, J. M. & Álvaro Manzano, M. (2002). La gestión deportiva: clubes y federaciones (1ra ed.). INDE Publicaciones. https://books.google.com.pe/books?id=j3O3lVFhlowC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Morán Gámez, G., & Falcón Miguel, D. (2021). Juego, deporte, olimpismo. ¿pueden alcanzar los e-sport el estatus de deporte olímpico?. *EmásF: revista digital de educación física*, (70), 15-31. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7892338

Ñique Carbajal, C., Cervera Vallejos, M., Díaz Manchay, R., & Domínguez Barrera, C. (2020). Principios bioéticos en el contexto de la pandemia de COVID-19. *Revista Medica Herediana*, *31*(4), 255-265. https://doi.org/10.20453/rmh.v31i4.3860

Pacushca Choto, J. R. (2021). Aplicación web para la gestión de MERCHANDISING EN LA EMPRESA DIPOR SA. Universidad UNIANDES. https://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/13165

Salgado Monar, J. H. (2024). Consecuencias de la falta de ética y valores en las organizaciones modernas. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, *5*(5), 1036 – 1054. https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2667

Santos, M. A. G. N., Freire, E. S., Bastos, F. C. & Mazzei, L. C. (2019). A percepção dos gestores sobre os objetivos do esporte nos municípios. Cuadernos de Psicología del Deporte, 19(3), 179-189. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=227065157017

Schein, E. H. (1992). Cultura organizacional y liderazgo. Editorial Plaza y Janes.

Schnitzer, M., Kronberger, K., Bazzanella, F., & Wenger, S. (2020). Análisis de los métodos de gestión de proyectos en la organización de eventos deportivos. SAGE Open, 10(4), 215824402097094. https://doi.org/10.1177/2158244020970940

Sierra García, L. G., Morquecho Sánchez, R., & Gadea Cavazos, E. A. (2021). La gestión deportiva y su implicación en la resolución de los conflictos. *Eirene estudios de paz y conflictos*, *4*(7), 163-182. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8232269

Silva Morales, D. O. & Heredia Llatas, F. D. (2021). Gobierno electrónico y transparencia en la Municipalidad Distrital de la Victoria. *INGENIERÍA: Ciencia, Tecnología E Innovación*, *8*(1). https://doi.org/10.26495/icti.v8i1.1549

Sparrow, L., Gibbs, M., y Arnold, M. (2020). Ética lúdica: las negociaciones éticas de los jugadores en juegos multijugador en línea. Games and Culture, 16(6), 719–742. https://doi.org/10.1177/1555412020971534

Vega Malagón, G., Ávila Morales, J., Vega Malagón, A. J., Camacho Calderón, N., Becerril Santos, A. & Leo Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. https://core.ac.uk/reader/236413540

Vega Moran, N. R., & Faya Vilchez, M. D. J. (2022). El impacto de la ética en la gestión de los eventos en los jugadores profesionales de eSports en Perú entre 2015 al 2021. Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. http://hdl.handle.net/10757/667358

Veliz Briones, V. F., Becerra, A. A., Robaina, D. A., Fleitas Triana, M. S., & Fernández, E. M. (2020). Procedimiento de gestión para asegurar la calidad de una universidad. Caso de estudio Universidad Técnica de Manabí. Revista chilena de ingeniería, 28(1), 143-154. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052020000100143

Villoria, M. (2021). ¿Qué condiciones favorecen una transparencia pública efectiva? Artículo de revisión. Revista de Estudios Políticos, 194, 213-247. https://doi.org/10.18042/cepc/rep.194.08

ANEXOS:

Matriz de consistencia de la investigación

IMPACTO DE LA TRANSPARENCIA EN LA GESTIÓN DE EVENTOS DE LOS ESPORTS EN EL PERÚ, 2023					
PROBLEMA	**OBJETIVOS**	**HIPOTESIS**	**VARIABLES**	**DIMENSIONES**	**TIPO, DISEÑO, POBLACION, TECNICA Y INSTRUMENTO**
PROBLEMA GENERAL	**OBJETIVO GENERAL**	**HIPOTESIS GENERAL**	**Variable 1:** Transparencia **Variable 2:** Gestión de eventos	**Variable 1:** Valores y principios personales Ideales de la entidad organizadora Liderazgo de la entidad organizadora **Variable 2:** Derechos de los medios y asociaciones Venta de boletos Patrocinio y Merchandising	**Tipo:** Investigación básica **Diseño:** Investigación no experimental **Población:** Comprende a un total de 400 jugadores profesionales de Esports en el Perú. **Muestra:** Comprende a un total de 196 jugadores profesionales de Esports en el Perú. **Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Cuestionario
¿Cuál es el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023?	Determinar el impacto de la transparencia en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.	La transparencia impacta en la gestión de eventos de los Esports en el Perú, 2023.			
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**	**HIPOTESIS ESPECÍFICAS**			
¿Cuál es el impacto de la transparencia en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023?	Determinar el impacto de la transparencia en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.	La transparencia impacta en los derechos de los medios y asociaciones de los Esports en el Perú, 2023.			
¿Cuál es el impacto de la transparencia en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023?	Determinar el impacto de la transparencia en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.	La transparencia impacta en la venta de boletos de los Esports en el Perú, 2023.			
¿Cuál es el impacto de la transparencia en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023?	Determinar el impacto de la transparencia en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.	La transparencia impacta en el patrocinio y merchandising de los Esports en el Perú, 2023.			