



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y SUS IMPLICACIONES ÉTICAS

**TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR:
D. Antonio Bascón Seda**

**DIRECTOR:
Dr. D. Gonzalo Ramírez Macías**

SEVILLA, 2022

Este documento utiliza lenguaje no sexista, buscando, en los casos posibles, el uso del masculino genérico. Las referencias a personas o colectivos citados en el texto en género masculino, por economía del lenguaje, debe entenderse como un género gramatical no marcado. Cuando proceda, será igualmente válida la mención en género femenino.

Este documento utiliza las normas de estilo de la American Psychological Association (A.P.A.) recogidas en su *Manual de publicaciones*. Concretamente se ha utilizado la edición traducida de la séptima edición en inglés.

Aportación 1:

Título: Esports y ciencia: Sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos.

Autores: Bascón-Seda, Antonio; Rodríguez-Sánchez, Augusto Rembrandt.

Afiliación: Universidad de Sevilla.

Referencia: Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos (Esports and science: Tuning into the phenomenon of electronic sports). *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(45), 341-352. <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>

Recepción del artículo: Julio de 2019.

Aceptación del artículo: Febrero de 2020.

Publicación del artículo: Julio de 2020.

Indicios de calidad: Esta revista se encuentra indexada en Scopus, dentro de la categoría “*Health (Social Science)*” donde obtuvo en el año 2019, año de envío del artículo, un factor de impacto de 0,44 y un índice H de 12 quedando en el cuartil 2 (Q2) en esta categoría, al igual que en la categoría “*Physical Therapy, Sports Therapy and Rehabilitation*”. En el año 2020, año de aceptación y publicación, obtuvo un factor de impacto de 0,243 y un índice H de 12, quedando encuadrada en el cuartil 3 (Q3). También queda encuadrada en el cuartil 3 (Q3) para la categoría “*Physical Therapy, Sports Therapy and Rehabilitation*” y en el cuartil 4 (Q4) para la categoría “*Sports Science*”. Dentro del ranking de revistas con sello de calidad FECYT, se encuentra en la categoría “Ciencias de la Educación” hallándose en el cuartil 2 (Q2) en el año 2020, ocupando la posición número 24 de un total de 76 revistas. Tuvo una puntuación de 34.81.

Cumplimiento de la normativa de tesis por compendio: Sí, artículo SJR Q2 en el año de envío y Q3 en el año de aceptación/publicación. También cumpliría, en el caso de ser necesario, artículo en revista científica con sello de calidad FECYT.

Aportación 2:

Título: ¿Son los esports un deporte? El término 'deporte' en jaque.

Autores: Bascón-Seda, Antonio; Ramírez-Macías, Gonzalo.

Afiliación: Universidad de Sevilla.

Referencia: Bascón-Seda, A., & Ramírez-Macías, G. (2020). ¿Son los e-sports un deporte? El término 'deporte' en jaque. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, 26, e26048. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>

Recepción del artículo: Octubre de 2019.

Aceptación del artículo: Junio de 2020.

Publicación del artículo: Junio de 2020.

Indicios de calidad: Esta revista se encuentra indexada en “*Web of Science*” (WOS), en la base de datos de “*Social Sciences Citation Index*” (SSCI), tanto en la categoría de “*Education and Educational Research*” como en “*Social Sciences Interdisciplinary*”. En el año 2020 se encuentran ambas categorías en el cuarto cuartil (Q4) de JCR. Esta revista también se encuentra indexada en Scopus, dentro de la categoría “*Education*” donde obtuvo en el año 2020 un factor de impacto de 0,264 y un índice H de 14, quedando encuadrada en el cuartil 3 (Q3).

Cumplimiento de la normativa de tesis por compendio: Sí, artículo JCR.

Aportación 3:

Título: Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional?

Autores: Bascón-Seda, Antonio; Ramírez-Macías, Gonzalo.

Afiliación: Universidad de Sevilla.

Referencia: 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>

Recepción del artículo: Abril de 2021.

Aceptación del artículo: Noviembre de 2021.

Publicación del artículo: Abril de 2022.

Indicios de calidad: Esta revista se encuentra indexada en Scopus, dentro de la categoría “*Education*” donde obtuvo en el año 2020 un factor de impacto de 0,310 y un índice H de 14, quedando encuadrada en el cuartil 3 (Q3). También queda encuadrada en el cuartil 3 (Q3) para las categorías “*Orthopedics and Sports Medicine*” y “*Physical Therapy, Sports Therapy and Rehabilitation*”. Dentro del ranking de revistas con sello de calidad FECYT, se encuentra en la categoría “Ciencias de la Educación” hallándose en el cuartil 1 (Q1) en el año 2020, ocupando la posición número 2 de un total de 57 revistas. Tuvo una puntuación de 80.45.

Cumplimiento de la normativa de tesis por compendio: Sí, artículo en revista científica con sello de calidad FECYT. También cumpliría, de ser necesario, ser un artículo SJR.

Dr. D. Gonzalo Ramírez Macías

Doctor y Profesor Titular de la Universidad de Sevilla

Departamento de Educación Física y Deporte

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Sevilla

CERTIFICA

Que la tesis doctoral realizada bajo la modalidad de compendio de publicaciones con título “**Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas**”, presentada por D. Antonio Bascón Seda, ha sido elaborada bajo mi dirección y supervisión, reuniendo las condiciones científico-técnicas requeridas para la obtención del grado de Doctor por la Universidad de Sevilla.

Con esto, se autoriza su presentación para el proceso de defensa.

Para que así conste, firman en Sevilla, a **27** de **marzo** de 2022:

Fdo. Dr. D. Gonzalo Ramírez Macías

A mi madre,
por su incondicionalidad.

AGRADECIMIENTOS

Si, de alguna forma, somos la media de las personas con las que nos hemos rodeado, nos rodeamos y nos rodearemos, esta tesis doctoral también es parte de la gente que me ha acompañado hasta aquí, estén presentes en mi día a día, a kilómetros de mi, o en mi memoria. Incluso aquellas efímeras que ahora se encuentran en mi olvido. No sería la misma persona, con sus luces y sus sombras, sin todos los que han hecho camino conmigo. Este trabajo también es vuestro.

En primer lugar, mi agradecimiento eterno a Gonzalo, por su ayuda desde, incluso, antes de comenzar con esta aventura doctoral. Gracias por todas las enseñanzas, las verbales y las no verbales, en todo este camino. Gracias por la franqueza y honestidad de cada palabra, incluso la flexibilidad para adaptarnos a los temporales que nos llegan, como un cambio de tesis. Mi infinita gratitud en lo profesional y, especialmente, en lo personal.

En segundo lugar, dedicar este trabajo a mi madre, por creer siempre que la cosecha iba a dar sus frutos, incluso cuando dudo de ello, incluso cuando estoy lejos. Si todos estos años de formación, curiosidad, trabajo y experiencia desembocan en esta tesis, es, en gran parte, por dotarme siempre de los medios para ello, en todos los planos posibles. Eres de pocas palabras, pero de grandes y constantes actos. Te quiero tan incondicionalmente como tú a mi.

Gracias a Fran y a Kiko porque, aunque *la vida es implacable y separa trayectorias vitales ineludiblemente, equitativamente ofrece oportunidades para no olvidarnos totalmente unos de otros*. Por mi parte, esto va ser imposible que ocurra. Gracias por encender la mecha de la curiosidad, del aprendizaje continuo y por creer en mi, desde el glorioso blanco y negro hasta el diamante en bruto.

Gracias a Rocío, por echarme más que una mano desinteresada cuando más lo necesitaba. Las buenas personas lo son incluso cuando nadie mira. Tengo mucha suerte de haberme cruzado contigo en la vida. Nunca podré agradecerte todo lo que me has ayudado. Si somos lo que hacemos, tú eres un ángel.

A mis compañeros Augusto, Pablo, Joaquín y Pepe. Gracias por dejarme aprender de vosotros y ayudarme dentro y fuera del grupo de investigación. Para lo que necesitéis.

A mis compañeros y compañeras docentes, por ser parte de mi hogar estando tan lejos de los míos, especialmente, en estos años de pandemia. Sois mi familia

castellano-manchega. Agradecer también el enorme cariño con el que siempre me ha tratado todo mi alumnado durante estos cinco años. Desde que salté a mi vocación, no me han hecho más que confirmar el camino que elegí. A veces, no sé quien es el que enseña y quien el que aprende.

Gracias a mi familia, la que está y la que no está, por estar siempre conmigo. A mis abuelos y a mi tío Manolo, sin duda el niño que llevo dentro siempre está fuera por vosotros.

A mi primo David, por compartir mi intensidad y mis pasiones, por ser durante el paso de los años, más un hermano que un primo.

A Alba y Ana Belén, por la amistad en toda su pureza desde los 14 años, de jóvenes a menos jóvenes, pero siempre viejos. Por escuchar, empatizar, entender y opinar desde el cariño y la honestidad. Nos debemos todas las comidas y cafés que los kilómetros nos han ido arrebatando.

A Carmen, por ser menos borde conmigo que con el resto de la humanidad. Por hacer de la música y los conciertos nuestra casa. Por tu apoyo y el de Moi desde que supisteis que me embarcaba en esto. Fuisteis los primeros en llamarme doctor. Mi sobrino Odín no puede tener mejores padres.

A Endika, por ser mi hermano del norte. Pocas personas conozco que sean tan bondadosas como tú. Estoy seguro de que te quedan tantos días de calor por el sur como a mi de frío por el norte. Tanto tú como Amaia me habéis abierto las puertas de vuestro mundo con cariño y hospitalidad, Beñat tiene todo el mío. Eskerrik asko.

A Jose, por poder ser yo en mi máxima expresión. Por las risas y las carcajadas, por caernos y levantarnos, por los éxitos y los fracasos. Primero fuimos amigos y luego compañeros de profesión. El futuro nos espera.

A Migue, por ser mi hermano de profesión. Desde que comenzamos la carrera seguimos juntos haya por donde vayamos, sea donde sea. Sabes que te admiro profundamente y que no sería el mismo sin ti. Mi vocación es realidad por gente como tú. Ojalá compartir de nuevo contigo la felicidad de cumplir un sueño.

A Cristina, por ser uno de esos regalos inesperados de la vida que te encuentras en un avión de ida a Tenerife. Este párrafo no hará justicia a todas las conversaciones

que hemos tenido por lo que solo puedo dar las gracias por mirarme y percibirme de la forma en la que lo haces.

RESUMEN

Los *esports* o deportes electrónicos se definen como un área de las actividades deportivas en las que los practicantes desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos. El auge tan repentino y exponencial del fenómeno, ha irrumpido en numerosos ámbitos de nuestra sociedad, especialmente en el ocio y cultura joven, lo que supone una oportunidad para ser incluido en la praxis docente, sirviendo como vehículo para un uso educativo de éstas. El análisis discurre desde lo general del fenómeno *esport* hasta lo específico de su posible vertiente educativa, subrayando la relevancia de los valores éticos. Por tanto, los objetivos de esta tesis son explorar el fenómeno de los deportes electrónicos, conocer si estos son deporte y analizar, desde un prisma ético, el fenómeno y como pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena. Toda esta investigación se encuadra en el paradigma interpretativo constructivista desde el enfoque cualitativo, utilizando el método fenomenológico hermenéutico. Para la primera parte de la tesis, se ha realizado una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA-P, buscando la consecución del primer objetivo de investigación. Los resultados de esta revisión arrojan más de 100 artículos clasificados en cuatro grandes ejes que articulan el campo de estudio de los deportes electrónicos. En la segunda parte de la tesis, mediante la técnica de revisión documental se extraen los datos de diversas fuentes que luego serán analizados con la técnica de análisis de contenido. Los resultados encontrados discurren en dos vías: por un lado, en la búsqueda de conocer si los *esport* son deporte, se encuentran seis características que posee el concepto deporte y, los cuáles, los deportes electrónicos presentan; por otro lado, en el análisis ético del fenómeno, el análisis arroja un total de siete categorías donde los *esports* contribuyen al desarrollo ético y educativo del individuo y, con este, de la sociedad.

LISTADO DE FIGURAS

- Figura 1.** Diagrama del protocolo PRISMA-P (adaptado de Moher et al., 2009, p. 3).
..... 61
- Figura 2.** Procedimientos realizados en la segunda parte de la investigación. 68

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Principales beneficios del uso de videojuegos activos o exergames en el aula de educación física (basado en la revisión sistemática de Merino-Campos y Castillo-Fernández, 2016)	57
Tabla 2. Resumen de elementos determinantes del diseño de la investigación en la parte cualitativa del estudio.	65

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICA	9
AGRADECIMIENTOS	13
RESUMEN.....	17
LISTADO DE FIGURAS.....	19
LISTADO DE TABLAS	21
ÍNDICE DE CONTENIDOS	22
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	25
2. OBJETIVOS Y PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	29
2.1. Problema de investigación.....	29
2.2. Objetivos de investigación.....	29
3. UNIDAD TEMÁTICA DE LOS ESTUDIOS PRESENTADOS	31
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	33
4.1. Esports como realidad social	33
4.1.1. ¿Qué son los deportes electrónicos?	33
4.1.2. Origen e historia de los deportes electrónicos.....	36
4.1.2.1. Una visión global	37
4.1.2.2. Del ludum analógico al ludum electrónico	38
4.1.2.3. Progresos antes del primer videojuego	39
4.1.2.4. El primer videojuego: la generación de una industria.....	39
4.1.2.5. La saturación de una industria.....	41
4.1.2.6. Del entretenimiento a la competición.....	42
4.1.2.7. La profesionalización del fenómeno	43
4.1.2.8. Precursores de los deportes electrónicos.....	44
4.1.2.9. Las primeras competiciones de deportes electrónicos.....	46
4.1.2.10. El presente de los deportes electrónicos.....	49
4.2. Los videojuegos en el paradigma educativo reglado.....	50
4.2.1. Los videojuegos en el paradigma educativo.....	50
4.2.1.1. Los videojuegos como elemento neutro	51
4.2.1.2. Los videojuegos como elemento de experimentación.....	52
4.2.1.3. Posibilidades educativas de los videojuegos.....	53
4.2.2. Los videojuegos en educación física.....	55

5.	<i>METODOLOGÍA Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</i>	61
5.1.	Revisión sistemática: Modelo PRISMA-P	61
5.1.1.	Estrategia de búsqueda.....	61
5.1.2.	Criterios de inclusión	62
5.1.3.	Procedimiento.....	62
5.2.	Fenomenología hermenéutica: <i>Esports</i>, deporte y ética	62
5.2.1.	Método de investigación	66
5.2.2.	Método de recogida de datos	66
5.2.3.	Técnica de análisis de los datos.....	66
5.2.4.	Instrumento.....	67
5.2.6.	Procedimiento.....	68
5.2.6.1.	Preparación de la muestra	69
5.2.6.2.	Primera revisión de la muestra.....	69
5.2.6.3.	Creación deductiva de las categorías	69
5.2.6.4.	Segunda revisión de la muestra	69
6.	<i>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</i>	71
6.1.	Explorar el fenómeno de los deportes electrónicos	71
6.2.	Conocer si los <i>esports</i> son un deporte	72
6.3.	Analizar éticamente el fenómeno de los <i>esports</i>	75
7.	<i>CONCLUSIONES</i>	81
8.	<i>REFERENCIAS</i>	85
9.	<i>ANEXO: ARTÍCULOS QUE CONFORMAN LA TESIS DOCTORAL</i>	101

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La siguiente tesis, titulada “Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas”, se presenta bajo la modalidad de compendio de artículos. En concreto, dicha investigación se conforma por tres estudios que abordan el fenómeno de los deportes electrónicos desde lo general, el estudio del fenómeno en su globalidad desde la academia, hasta lo específico, concretando sus posibles contribuciones en el ámbito educativo.

Los grandes avances tecnológicos acontecidos en estas últimas décadas han producido un sustancial cambio e influencia sobre todos los ámbitos de la sociedad (Ramírez-Macías, 2011). Internet y su expansión global, marcan una nueva época conocida como sociedad de la información, caracterizada por el uso cotidiano de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su influencia sobre el resto de las áreas y dimensiones sociales del ser humano (Lafrance, 2003).

Esta nueva era digital deja interesantes objetos de estudio que irradian diferentes implicaciones sociales (Antón-Roncero, 2018). Entre ellos destacan los deportes electrónicos (*esports*), los cuales están teniendo un auge innegable en los diferentes aspectos que conforman nuestra cultura, consolidando como un fenómeno emergente que posee muchas caras a las que poder atender desde multitud de áreas como, por ejemplo, las ciencias de la educación (Funk et al., 2018) y/o de la actividad físico-deportiva (Hamari & Sjoblom, 2017).

Los *esports* son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos (Antón-Roncero, 2018; Antón-Roncero & García-García, 2014; Carrillo-Vera, 2015, 2016), fenómeno con gran empuje y desarrollo en las últimas dos décadas. Autores como Wagner (2006) o Marcano-Larez (2012) definen los *esports* como un área de las actividades deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos.

Todo ello ha supuesto que el fenómeno de los deportes electrónicos se haya convertido hoy en día en un elemento fundamental de la cultura digital entre los más jóvenes. Este concepto surge de la profesionalización del mundo de los videojuegos, lo que supone una reinterpretación del modo de consumo de los videojuegos y de su

naturaleza lúdica, pasando a formarse un espectáculo deportivo entorno a éstos (Carrillo-Vera, 2016).

Este sector, además de encontrar su fuerza en el movimiento social y cultural, lo hace en el sector económico ya que el sector de los videojuegos y, con él, de los deportes electrónicos se consolida como uno de los más potentes de la industria del ocio y del entretenimiento. Tanto es así que, debido a su expansión social y económica, la industria del videojuego ha conseguido ser el sector cultural y de entretenimiento que más recauda en multitud de países (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2018).

Y es que, la influencia más dominante de los videojuegos competitivos es probable que se encuentre en los menores y en la manera en la que manejan la información y la comunicación como parte de su desarrollo. El juego profesional, por tanto, supone un papel importante en como los deportes electrónicos se perciben en el público general, por lo que podría tonarse como un problema al servir de ejemplo en los hogares familiares (Wagner, 2006).

Debido a este auge tan repentino de los deportes electrónicos, desde la academia se busca estudiar este fenómeno, lo que precisa de producción científica que sustente, abale y cimiente las investigaciones venideras. Este interés es variado dependiendo del área desde donde se atiende, pero desde el ecosistema académico se aboga por conocer las razones teóricas y epistemológicas que lo envuelven, para así, posteriormente, poder desarrollar estudios específicos en diferentes áreas relacionadas con los *esports*. Actualmente, de forma genérica, existe poca producción científica en torno a los *esports*, por lo que es de suma importancia generar conocimiento en esta temática, más si cabe desde el área las ciencias de la educación, pues serviría como andamiaje para una buena praxis educativa y, al fin y al cabo, social.

Desde el debate generado dentro de los profesionales de la actividad física y del deporte por la posible implementación de diferentes *esports* al ecosistema olímpico, los deportes electrónicos son uno de los temas más presentes y controvertidos entre los estudiosos de la actividad física y el deporte, desde un paradigma social, filosófico, epistemológico y/o teórico.

Este debate, aunque ya ha ocurrido de forma menos prominente en modalidades o actividades como el ajedrez, la caza o el automovilismo, está generando una crisis en las concepciones tradicionales sobre lo que es actividad física y deporte. Además, esta nueva era digital, sacude la tradicionalidad de la actividad física y del deporte ya que, al ser una de las actividades más antiguas practicadas por el ser humano, se venían realizando fuera de los nuevos instrumentos y aparatos tecnológicos, lo que implica acogerlos con todos los beneficios y perjuicios que eso pudiera traer.

Cuando un fenómeno así irrumpe en la sociedad, la población se adapta por indagación, pudiendo ser esa adaptación positiva o negativa conductualmente. Por ello, se necesita marcar unas pautas educativas que generen una relación positiva, favorable, sostenible y poco perjudicial para ser humano y su entorno. Dentro de este espectro educativo, encontramos el campo de la ética y la moral, por lo que se encuentra necesario conocer cuales son las posibles contribuciones que los deportes electrónicos podrían aportar a los sujetos que conforman esta era postmoderna.

Por todos estos motivos, es necesario abordar los deportes electrónicos como objeto de estudio, especialmente desde la rama educativa, ya que, según como sean tratados estos por los agentes educativos, a nivel específico, y por la sociedad, a nivel general, estos serán trasladados a la población más joven y, con ésta, al resto de la sociedad.

Tras lo presentado, el propósito de esta tesis doctoral es, en primer lugar, realizar un análisis de los *esports*, dando especial relevancia al origen de este fenómeno y a la repercusión que en numerosos ámbitos está teniendo, especialmente en el campo educativo y deportivo (Gómez-García & Navarro-Sierra, 2013). Este análisis conformará la base conceptual que sustentará la continuidad de la investigación, centrada en el papel que los *esports* pueden llegar a tener en el ámbito educativo, en especial a nivel ético.

2. OBJETIVOS Y PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

2.1. Problema de investigación

El problema de investigación se constituye como el núcleo central del que parte cualquier investigación, ya que establece la inquietud sobre la cual giran las decisiones encaminadas a la resolución del mismo.

A partir de la introducción y justificación realizada, esta investigación se propone dar respuesta al siguiente problema de investigación:

¿Son los *esports* deportes que podrían contribuir al desarrollo ético del individuo?

2.2. Objetivos de investigación

Objetivo General 1: Explorar el fenómeno de los deportes electrónicos.

Objetivo Específico 1.1: Realizar una revisión sistemática del objeto de estudio que aporte todas las investigaciones entorno a este.

Objetivo Específico 1.2: Clasificar y recopilar el conocimiento entorno a los *esports* en las diferentes ramas de estudio.

Objetivo Específico 1.3: Conocer el origen y las características de los deportes electrónicos.

Objetivo General 2: Conocer si los *esports* son un deporte.

Objetivo Específico 2.1: Describir las características que contiene la conceptualización deportiva aceptada actualmente.

Objetivo Específico 2.2: Comparar los deportes tradicionales con los deportes electrónicos, concretando sus similitudes y diferencias.

Objetivo General 3: Analizar, desde un prisma ético, el fenómeno de los *esports* y como pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena.

3. UNIDAD TEMÁTICA DE LOS ESTUDIOS PRESENTADOS

La tesis se conforma por tres artículos que realizan aportaciones desde lo más global, aportando una revisión sistemática del objeto de estudio, a lo más específico, analizando éticamente el fenómeno para conocer su transferencia a nivel educativo. A continuación, se desglosará más específicamente las aportaciones de cada uno de ellos y como articulan la consecución de los objetivos planteados en la globalidad de la investigación.

El primer estudio, titulado “*Esports* y ciencia: Sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos.”, es una revisión sistemática bajo el modelo Prisma-P que analiza las investigaciones y estudios realizados entorno al objeto de estudio desde su inicio hasta la actualidad. Estas aportaciones se clasifican en cuatro ejes temáticos para presentar el estado de la cuestión en cada uno de ellos y en su globalidad desde el prisma científico-académico.

El segundo estudio, titulado “¿Son los *esports* un deporte? El término 'deporte' en jaque.”, analiza de forma crítica el término deporte a partir de su propia conceptualización y características para conocer si el objeto de estudio cumple con las características anteriormente analizadas y puede ser considerado como deporte. Los deportes electrónicos ya pueden ser una herramienta educativa por si sola pero que sean considerados deporte supondría tratar el objeto de estudio como un elemento más del ecosistema deportivo con lo que eso supondría.

El tercer y último estudio que conforma la tesis por compendio, que tiene por título “Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional?”, analiza desde una rama educativa, como es la ética, el fenómeno de los *esports* y como pueden contribuir, están contribuyendo y podrían contribuir a la vida plena de los individuos. Además, compara y contrasta, desde el prisma ético, el deporte en su globalidad y el deporte electrónico, conociendo sus diferencias y similitudes en cuanto a la contribución, tanto a nivel individual como colectivo, que hacen para el desarrollo ético y, con esté, a la educación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. *Esports* como realidad social

4.1.1. ¿Qué son los deportes electrónicos?

Comprender los deportes electrónicos es complejo debido a la relativa novedad de esta industria, así como a la convergencia de la cultura, la tecnología, el deporte y los negocios (Jin, 2010), además de los continuos y efímeros cambios que sufre. También por este motivo, el corpus de conocimiento académico sobre videojuegos competitivos necesita de una definición científica que unifique aquello que queremos decir cuando hablamos de *esports*. En la actualidad, sigue sin formarse una definición aceptada que englobe todo el término, y, aún menos, un consenso acerca de cual utilizar. Aunque si es cierto que la más utilizada es la de Wagner (2006), esta proviene de una definición primaria del término deporte, por lo que es necesario el desarrollo de una mejor definición.

Para asentar un precedente que sirva de andamiaje, a menudo, los *esports* son considerados como el equivalente a la práctica de videojuego de forma profesional o una forma competitiva de jugar videojuegos en un entorno profesional (Marcano-Lárez, 2012; Wagner, 2006)

Marcado este precedente, si es necesario aclarar varios puntos. En primer lugar, al igual que ocurre con la diada juego-deporte, aunque todos los *esports* son videojuegos, no todos los videojuegos son *esports*, aunque tengan cierto carácter competitivo. En segundo lugar, es importante distinguir entre los videojuegos deportivos y los *esports* (Jenny et al., 2016). Los videojuegos deportivos son aquellos que simulan el deporte de la vida real pero no involucran, necesariamente, actividad física (Kim & Ross, 2006).

Todos los *esports* son videojuegos, aunque no todos los videojuegos son *esports*. Este es el caso de la saga FIFA, el cual es un videojuego deportivo considerado *esport*. Por otro lado, otros videojuegos deportivos como las sagas EA Sports UFC, NHL, MLB, Madden NFL u otros, no lo son. En la actualidad, encontramos videojuegos deportivos donde la realidad aumentada y la realidad virtual gracias a las cámaras y sensores de movimiento nos sumergen en contextos donde hay cierta actividad física y/o habilidades motrices gruesas, aunque ninguno de ellos es

considerado actualmente como deporte electrónico. Muchos de ellos son conocidos como *exergames*.

Siguiendo con lo anterior, todos los juegos mencionados anteriormente se centran en ligas deportivas profesionales. Por el contrario, los deportes electrónicos no están limitados a un género de juego específico. De hecho, los juegos más populares dentro de los deportes electrónicos no están relacionados con los deportes de la vida real, sino que están centrados en los mundos de fantasía (Jenny et al., 2016). Por ejemplo, *League of Legends* se describe como un juego competitivo ambientado en un mundo imaginativo donde los jugadores toman el papel de poderosos héroes de batalla.

En busca de desarrollar una definición académica de deporte electrónico lo suficientemente amplia para merecer un tratamiento científico, Wagner (2006), pionero en la definición del término, empezó adaptando una definición del término “deporte” propuesta por el científico del deporte Tiedemann (2004). Si hay que destacar (y lo comenta el propio Wagner en su obra) que la definición de partida elegida ya es suficientemente amplia y general, por lo que casi se podrían incluir los deportes electrónicos dentro:

“El deporte es un campo cultural de actividades en la que los seres humanos participan voluntariamente en relación con otras personas con la intención consciente de desarrollar sus habilidades y logros – particularmente en el área de las habilidades motrices – y compararse con otros acorde a unas normas que adoptan deliberadamente para no dañarse a ellos mismos o a otros.” (Wagner, 2006, p. 438)

Este autor reescribió dicha definición para adaptarse al campo de los *esports*, eliminando así la referencia al movimiento especializado. Bajo el criterio del autor, comenta que, aunque esa frase nos da información acerca de nuestra forma de pensar acerca del deporte tradicional, no agrega valor real a la propia definición. Se llega entonces a la siguiente definición adaptada:

“El deporte es un campo cultural de actividades en la que los seres humanos participan voluntariamente en relación con otras personas con la intención consciente de desarrollar y entrenar habilidades de importancia cultural y

compararse con otros acorde a unas normas que adoptan deliberadamente para no dañarse a ellos mismos o a otros.” (Wagner, 2006, p. 438)

Al igual que lo que ocurre con la definición de Tiedemann, la definición se torna demasiado amplia, lo que requiere de una mayor concreción o especialización. Wagner (2006) argumenta que la definición queda abierta para definirse en cada modalidad deportiva, dando importancia a las habilidades particulares de importancia cultural entrenadas a través de cada actividad. En la era industrial, por ejemplo, la aptitud física se convirtió en uno de los valores dominantes en la sociedad. Por lo tanto, las disciplinas deportivas más tradicionales tenían como objetivo medir la aptitud física de los practicantes (Wagner, 2006). Ellos se referían a las habilidades en el área de la fuerza física y las habilidades motrices, un área que es cubierta en gran detalle en las ciencias del deporte.

Siguiendo con este razonamiento, defiende Wagner (2006) que las actividades que aceptamos como disciplinas deportivas está cambiando junto con nuestro sistema de valores. Durante estas dos últimas décadas, especialmente, hemos vivido un exponencial desarrollo cultural entorno a la integración de las tecnologías de la información y la comunicación. El dominio de la comunicación multiplataforma por redes sociales se ha convertido en una de las capacidades más fundamentales para adquirir un alto estatus dentro de un grupo, particularmente entre la población más joven:

“Por lo tanto, se espera que cualquiera que participe en esta cultura, en particular los que sienten la necesidad de demostrar este dominio al tener éxito en la competición, encuentren en eventos competitivos de videojuegos una de las vías más obvias de conseguirlo.” (Wagner, 2006, p. 438)

Por tanto, este autor, entiende que la aparición de los deportes electrónicos se presenta como una consecuencia de la transición entre la sociedad industrial y la sociedad de la información y comunicación que encontramos en nuestros días. Estos jugadores competitivos de videojuegos entrenan y comparan sus habilidades y competencias en la red y en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Producto de esta reflexión, surge la definición definitiva de Wagner, la cual, aunque con limitaciones claras, ha sido la más extendida y usada actualmente:

“Los deportes electrónicos es un área de las actividades deportivas cuyos practicantes desarrollan y entrenan sus habilidades mentales y físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.” (Wagner, 2006, p. 438)

A pesar de que esta definición incluye tanto las actividades individuales como las de equipo, las siguientes se centrarán en el estudio de las disciplinas de equipo. Como se tratará más tarde en el apartado de historia, las disciplinas de equipo parecen ser preferidas por la cultura occidental de los deportes electrónicos, mientras que las disciplinas individuales son más populares en la cultura oriental, como también ocurre en el deporte tradicional.

Algunos autores como Jenny y colaboradores (2016) entre otros creen que la definición de Wagner no se asienta entre la comunidad científica por la matización sobre si la actividad deportiva es mental o física. Los autores consideran que la definición de *esports* debe ser física, aunque el uso de habilidades físicas en deportes electrónicos a menudo se cuestiona y también se discutirá más adelante en esta tesis. Además, la definición de Wagner deja ambigüedad en cómo se juegan los deportes electrónicos además de dejar fuera los rasgos competitivos intrínsecos a la práctica. La competición es clave ya que sin ella no existe la práctica. Concluyendo las matizaciones acerca de la definición que proporciona Wagner tampoco recoge el carácter online de la práctica, aunque los jugadores se encuentren presencialmente en el mismo lugar.

4.1.2. Origen e historia de los deportes electrónicos

No es posible entender el estudio histórico de los *esports* sin situarse primero en el contexto más amplio de la historia de los videojuegos. Este campo es árido debido a que el rápido cruce entre tecnología y ocio no ha dado suficiente tiempo a que la historiografía de los videojuegos y los historiadores puedan haber escrito sobre ello más que estos últimos 20 años, estando aún en capas de análisis e interpretación todavía superficiales.

Es necesario matizar que existen ya varios manuales y libros sobre historia del videojuego, que se basan, principalmente, en la evolución tecnológica de los mismos, artística o económica, además de realizar un análisis más profundo sobretodo en lo acontecido en el siglo XXI. En nuestras líneas, se busca un pozo de conocimiento

donde articular la investigación, sin entrar en un análisis multidisciplinar de la historia del videojuego, por lo que es dificultoso llegar a encontrar investigaciones, estudios y/o artículos de la historia del videojuego o de los *esports* sin estar ya atraída hacia una disciplina concreta como la economía, la comunicación, la publicidad, la informática o, incluso, la legislación.

4.1.2.1. Una visión global

Para entender el origen de los deportes electrónicos, primero hay que obtener una visión prospectiva del principal elemento que lo articula: el videojuego. Será importante atender tanto a la evolución de este como de su mercado, al igual que al contexto social, legislativo, económico o cultural donde se mueve en cada etapa histórica. A su vez, es importante conocer el origen del videojuego, del paso de *ludum* analógico al digital, acontecimiento que revoluciona la forma de entender el juego en la actualidad.

Realizar un recorrido cronológico ordenado desde este hecho explicará el origen, evolución y factores que van propiciando el cambio de un fenómeno a otro o su evolución paralela en el caso de los videojuegos y de los deportes electrónicos.

Aunque numerosos autores (Mora y Héas, 2003; Seo, 2013; Wagner, 2007) colocan los *esports* en los comienzos del milenio, otro gran grupo de autores (Borowy y Jin, 2013; Chanson, 2017; Rodríguez, 2017; Taylor, 2012) ya encuentran en décadas anteriores hechos que prueban competiciones profesionales entorno a videojuegos por lo quedaría una diferenciación de dos grandes etapas dentro de los *esports*: una primera etapa de nacimiento, ya en la década de los ochenta y un segundo tramo histórico que engloba a los *esports* modernos, coincidiendo con la consolidación de internet y del juego online (Antón-Roncero, 2018), etapa que continua hasta la actualidad con una evolución sin precedentes.

Para finalizar este apartado de perspectiva global, es necesario matizar dos puntos:

- El fenómeno de los deportes electrónicos ha sufrido numerosas limitaciones que han impedido su crecimiento (además de las propias limitaciones técnicas o tecnológicas de la época) ya que la propia industria y la sociedad ha limitado su evolución ya sea por razones económicas, en el primer caso, y culturales, en el segundo.

- Los *esports* no pueden entenderse sin la evolución paralela que poseen a su articulación principal, el videojuego. A su vez, dicha evolución se entiende gracias a su distanciamiento cada vez más lejano al videojuego deportivo clásico y su acercamiento progresivo al modelo deportivo y del espectáculo (Antón-Roncero, 2018).

4.1.2.2. *Del ludum analógico al ludum electrónico*

Para conocer el proceso de creación del primer videojuego, primero hay que remontarse años atrás con numerosos avances en el campo de la ingeniería y la electrónica que vaticinaron diferentes artilugios que servirían de precedentes. Ya en el año 1912 se creó *El ajedrecista*, un dispositivo automático basado en la premisa del juego competitivo del ajedrez entre la máquina y el ser humano (Williams, 2017). Aunque la máquina no era capaz de procesar una partida completa, era capaz de que con una variación de las reglas, el jugador podría enfrentarse a ella. Así empieza el cambio de paradigma del juego hacia el juego electrónico, asentando la base de un cambio de jugabilidad, experiencia y reglas que articulan la interacción entre jugador y máquina (Antón-Roncero, 2018).

Este primer artilugio apareció desde el ámbito de la investigación como experimento para estudiar los sistemas de inteligencia artificial y, al igual que otros experimentos de índole similar, usan el ajedrez para eliminar cierta percepción cultural peyorativa hacia el juego, de forma que este juego de inteligencia legitima su trabajo (Williams, 2017) y no una forma de entretenimiento y sentido lúdico. Es por este motivo que la mayoría de los experimentos de esta época ya sea en electrónica o en informática, se basen en este tipo de juegos tradicionales o juegos deportivos como argumento de autoridad (Antón-Roncero, 2018).

Otro campo que favoreció la evolución hacia juegos electrónicos fue la investigación bélica durante la Segunda Guerra Mundial (Crespo, 2010; Velasco, 2011c). En este momento histórico, los equipos de investigadores entorno a mitad de siglo se inspiraron en los radares usados en la guerra para generar diferentes tecnologías. Una de ellas fue el tubo de rayos catódicos (Wolf, 2012), lo que propició que en 1947 se formulara la patente del primer juego arcade interactivo el cual usaría esta tecnología. El juego, que se registró como un dispositivo de entretenimiento, era un simulador militar de lanzamiento de misiles.

4.1.2.3. Progresos antes del primer videojuego

En los años cincuenta aún no se conforma una industria del videojuego como tal, pero si empieza a existir cierta evolución debido a la experimentación generada en los contextos universitarios y que, cada vez más, genera cierto interés social.

En 1951, Ferranti, compañía de sector de la ingeniería informática, participaría en una famosa exposición en Reino Unido donde se mostraban diferentes avances en múltiples disciplinas tras la Segunda Guerra Mundial, entre ellos, el primer computador de la historia llamado Ferranti Mark I. Junto a este se presentó Nimrod (Williams, 2017) un primario ordenador capaz de recrear el juego matemático Nim gracias a un panel de luces y botones (Velasco, 2011a). Un año más tarde, se codifica el famoso juego tres en raya usando nuevos avances en ingeniería informática (Velasco, 2011b).

En 1958 se genera un nuevo hito hasta el momento ya que, hasta esta fecha, todas las recreaciones permitían al jugador enfrentarse a la máquina pero nunca enfrentarse a otro jugador humano. Aparece entonces Tennis for Two, una máquina capaz de simular un partido de tenis. Cada jugador poseía un mando muy primario donde podía manejar la dirección de la bola y un botón para golpearla. Seguían siendo dispositivos realmente primarios y dependientes de la señal eléctrica registrada en un osciloscopio (Velasco, 2011b)

Ya en la década de los sesenta aparecen nuevos experimentos donde se utiliza una pantalla junto a un lápiz para interactuar con ellos. Siguen considerándose todas ellas precursores de los videojuegos pues no buscaban un propósito de entretenimiento, sino avanzar en el campo de la electrónica y la informática.

4.1.2.4. El primer videojuego: la generación de una industria

Los avances y experimentos en el contexto universitario siguieron a principio de la década de los sesenta, hasta producirse el primer videojuego moderno interactivo para ordenadores llamado SpaceWar en 1962, juego diseñado para funcionar en un ordenador PDP-1 conectado a una pantalla de tubo de rayos catódicos (Laurel, 2003), ya usada anteriormente en otros experimentos en la década anterior. Este juego no sólo marcó un hito por ser el pionero sino por marcar el antes y después de una industria que aparecería entonces e inspiraría a la comercialización y creación de diferentes juegos como Galaxy Game o Computer Space en 1971 (Wolf, 2012).

Todo esto pudo darse gracias al gran avance de la estructura electrónica en la década de los sesenta con los circuitos integrados, que luego conformarían lo que conocemos como chip o microchip. Eso generó que se redujera muchísimo el tamaño y se optimizara los recursos, acercando estas máquinas al mercado doméstico.

En 1971, con *Galaxy Game*, se generó la primera oportunidad de monetización de los videojuegos ya que, de nuevo en contexto universitario, se habilitó una ranura de monedas en este juego de ordenador. Esto fue replicado en los juegos de la época lo que generó una amplia comercialización de estas máquinas y la generación de una cultura de juego en salas recreativas.

Un año después, en 1972, se daría a conocer la primera videoconsola casera llamada *Magnavox Odyssey* que permitiría asociar esta consola a un televisor para permitir el juego (Wolf, 2012). En este mismo año, la famosa empresa Atari lanza al mercado una máquina recreativa con un juego similar. El archiconocido *Pong*, se convertiría en uno de los juegos más importantes de la historia y el juego más importante de esta primera generación, vendiendo más de 35000 unidades en la versión recreativa y 150000 en su versión doméstica (Antón-Roncero, 2018).

Este éxito sin precedentes generó que compañías de otras industrias se fijaran en este fenómeno y se sumaran a él. A mitad de década ya se había generado una industria con múltiples compañías que introducían innovaciones en sus juegos pero sin perder esa familiaridad de los anteriores, articulando así nuevas mecánicas y jugabilidad. Nacen así juegos que marcaron la época como *Breakout* (1976), *Space Invaders* (1978), *Galaxian* (1979), *Tempest* (1980).

En paralelo a esto, empieza a llegar a los hogares el ordenador personal (Lafrance, 2003), hito que hace que el usuario no tenga limitación a la hora de jugar como si ocurría en los salones recreativos y que vuelve a generar una adaptación en la industria hacia juegos más largos y complejos. En los salones recreativos se intentó replicar esto para no verse afectados, pero, ya en la década de los 80, el mercado de los ordenadores domésticos, consolas, cartuchos y disquetes era imparable y el sector recreativo se vio duramente afectado (Wolf, 2012).

4.1.2.5. *La saturación de una industria*

Al principio de la década de los 80, la industria de los videojuegos se conformaba como un mercado fuerte debido a los más de 3 mil millones de dólares que movía (Lafrance, 2003) y con nuevos grandes éxitos como Defender o Pac-Man. Pero en 1982 se empezaron a denotar las primeras muestras de saturación con una caída brusca en las ventas domésticas (Wolf, 2012). En los años siguientes este sector siguió en recesión hasta la salida de la consola Nintendo Entertainment System, más conocida como NES, que se haría con un éxito rotundo tanto en Norteamérica como en el mercado asiático.

Con este hecho, se produjo un importante avance en la industria que fue acompañado con industrias amigas como las de los juegos y juguetes electrónicos que producirían un cambio generacional desde lo analógico a lo digital. Entender todos estos avances en la electrónica de consumo son esenciales para comprender el cambio social que se produjo en estos años en el sector del ocio electrónico y que fue el caldo de cultivo para la aparición de los primeros espectáculos que tenían a los videojuegos como protagonistas y que sentarían las bases para lo que vendría después: los deportes electrónicos.

El fenómeno NES fue importante por la limitación del mercado con las réplicas. Acotó el mercado dejando desarrollar juegos para su consola a determinadas empresas, aportando calidad al sector tanto en sus consolas como en el desarrollo de esos juegos, terminando de destronar a los salones recreativos y haciendo cerrar muchos de ellos (Borowy y Jin, 2013). Tras esta consola, aparecerían otras que replicarían su modelo de negocio como fueron la Sega Master System (1985) y la Megadrive (1990).

Otra revolución la marcaría Nintendo nuevamente cuando en 1990 se lanza hacia el modelo de consolas portátiles con Game Boy, siendo un éxito rotundo y generando una tendencia de ocio portátil.

A partir de los años 90 se origina la época moderna del videojuego con un salto de grandes empresas hacia la industria y presentando sus consolas de nueva generación: Nintendo saca su Super Nintendo en 1990, Sony su PlayStation en 1994 y Microsoft su Xbox en 2001, grandes gigantes que forman los pilares actuales de esta industria.

Durante finales de los noventa y las dos primeras décadas del nuevo siglo se configura el sector actual en el que se mantiene un oligopolio de sistemas cerrados respaldados por desarrolladoras independientes (Antón-Roncero, 2018) y que dan paso a nuevas plataformas de juego como los dispositivos móviles, tablets (Lafrance, 2003) y realidad virtual.

4.1.2.6. *Del entretenimiento a la competición*

En este breve recorrido histórico sobre la historia del videojuego, desde sus inicios, se denota el carácter competitivo que contienen, ya sea por superar a la inteligencia artificial que poseen, superar a los demás jugadores o a si mismo gracias al registro de una puntuación o al propio enfrentamiento directo contra otro jugador.

Aunque los primeros videojuegos se fraguan en contextos universitarios con el fin de avanzar académicamente en ciertas áreas como la ingeniería, electrónica o informática, el ser humano no puede desprenderse de ese carácter lúdico y competitivo que posee. En 1972 surge la primera competición de videojuegos donde estudiantes e investigadores se baten en el conocido Spacewar por una serie de premios simbólicos. El hito no solo está en ser la primera, sino que los propios investigadores tuvieron que modificar las reglas y las mecánicas del juego para adaptarla a la competición simultánea, lo cuál, como veremos más tarde, sienta las bases de los primeros *esports* modernos y que coincide con uno de los rasgos que, según la propia definición de deporte, debe tener. Además, esta competición poseía cobertura mediática y un aforo lleno de espectadores, aportando aún más contexto que un ambiente privado.

Aún así, no existe consenso a la hora de considerar este hecho como la primera competición debido a que se produce todavía en un momento muy primario y de experimentación en el sector. En contraposición, Borowy y Jin (2013) colocan el primer torneo en 1980 cuando Atari, dueña de Space Invaders organizó una competición entorno a su juego para promocionarlo. Esta competición alcanzó los 10000 inscritos, creando diferentes clasificatorios regionales para luego enfrentar a los clasificados en una gran final en Nueva York. Además de la estructura competitiva más forjada y la mediatización de este, de este hecho se puede sacar algunas características más cercanas a los deportes electrónicos actuales y que emanan directamente del ideario deportivo como la equipación de los jugadores y su representación, el público, los

medios de comunicación, la parrilla de premios... Este torneo generó tanta repercusión que sirvió como una fuerte herramienta de marketing con la que Atari consiguió vender más de un millón de copias de Space Invaders y sería ejemplo para las compañías en años venideros.

Es justamente en estos años, principios de los ochenta, cuando se establecen los cimientos de las competiciones de *esports* (Borowy y Jin, 2013). Empiezan a organizarse competiciones arcade bajo una estructura cada vez más organizada con torneos públicos financiados por patrocinadores y con cobertura mediáticas tras de sí, generándose competiciones en las principales ciudades de Norteamérica. Todas las competiciones usaban el modelo asincrónico en el cual trataban de batir determinados scores o records en diferentes juegos (Borowy y Jin, 2013). Estamos ante una era dorada para las salas recreativas las cuales se habían convertido en el epicentro del ocio de muchas personas y un auténtico fenómeno social sin precedentes.

En la década de los noventa, con la posición conseguida por Nintendo y con la perspectiva de competición como marketing, se generó una gran competición entorno a su nueva consola NES y tres de los juegos más populares de la época como eran Super Mario Bros, Rad Racer y Tetris (Antón-Roncero, 2018). Para ello, Nintendo modificó estos juegos para llevarlos hacia una corriente competitiva y promovió un tour competitivo por Norteamérica. Aunque no tuvo gran éxito, vuelve a ser un claro ejemplo del posicionamiento hacia la vertiente competitiva del videojuego, sentando las bases de las competiciones y articulando las características a poseer en la etapa más moderna de los deportes electrónicos.

4.1.2.7. La profesionalización del fenómeno

Aunque la industria estaba en un muy buen momento era consciente de la limitación que sus juegos sufrían en cuanto al enfrentamiento directo entre jugadores. Aunque no fue un impedimento para generar un espectáculo deportivo alrededor de estos, si que restaba espectacularidad al acontecimiento siendo un hándicap cada vez más importante.

Paralelamente a las competiciones generadas por las propias empresas para promocionar sus juegos y consolas, este crecimiento del mundo arcade llamó la atención de promotores y emprendedores que vieron una oportunidad de negocio. No solo atendieron a los factores que anteriormente se habían dado en los torneos

organizados por las compañías, sino que buscaron profesionalizar y institucionalizar el fenómeno generando un registro de los records y puntuaciones, una red mediática entorno a ellos y un salario de jugador profesional a los mejores jugadores (Borowy y Jin, 2013). Aunque fue un fracaso en todos los sentidos, estas tres características acercaban al videojuego hacia la práctica deportiva y se tomaron como ejemplo para las competiciones venideras.

Otro gran hito que aparecería años más tarde, a mitad de la década de los ochenta fue la inclusión de publicidad y otras prácticas comerciales dentro de la cobertura mediática de los torneos, generándose promociones entre diferentes industrias del entretenimiento (Borowy y Jin, 2013). El tratamiento como fenómeno competitivo serio atrajo a jugadores que entrenaban expresamente para tales torneos dejando atrás la figura de jugador aficionado y apareciendo la figura de jugador profesional. Más tarde, sus éxitos y mediatización servirían de ejemplo para el gran público lo que motivó a la participación de otros muchos jugadores.

Esta repercusión en los medios de comunicación cumple un factor importantísimo a nivel social y cultural ya que esta exposición en la prensa, radio y televisión, con un esquema similar al de la industria deportiva y del espectáculo (Antón-Roncero, 2018), desarrollan un nuevo contexto entorno al fenómeno y empieza la aceptación de la cultura del videojuego.

4.1.2.8. Precursores de los deportes electrónicos

La década de los noventa, como se ha visto anteriormente, supone un punto de inflexión con la llegada de la era moderna de los videojuegos y la llegada de la nueva generación de consolas. Además, esta época histórica está llena de revoluciones en los campos de la informática y tecnología que hicieron posible este proceso de evolución debido a su popularidad, expansión y disponibilidad (Hutchins, 2008), no solo con estas consolas, sino con la llegada de aparatos electrónicos, electrodomésticos, ordenadores personales y, el punto más importante, el rápido crecimiento y expansión de internet.

Esto último supone un cambio total en la manera de entender el videojuego hasta entonces, permitiendo la socialización entre jugadores dentro y fuera del mismo

(Antón-Roncero, 2018). De la misma manera, jugó un papel indispensable en el desarrollo y popularización de los *esports* hasta la actualidad.

La evolución de la red permitió el desarrollo de juegos como Netrek en 1988 donde podían jugar hasta 16 jugadores simultáneamente. Aunque este juego ya marcaba el camino hacia lo que serían los deportes electrónicos, no es hasta el principio del milenio cuando podría establecerse el nacimiento de los *esports* tal y como los conocemos.

En 1991 se registra un movimiento llamado la cultura de los juegos de disparos en primera persona, momento muy importante para la cultura de los videojuegos y que conforma el avance de los deportes electrónicos más primarios (Kushner, 2004; Chaplin & Ruby, 2005). Este movimiento está encabezado por juegos como Wolfenstein en 1992, Doom en 1993 y Quake en 1996, títulos muy interesantes desde la perspectiva de jugabilidad y competición. Especialmente Doom como cabeza de su género, popularizó el modo de juego de combate a muerte, una de las modalidades más populares dentro de los juegos de disparos en primera persona que se mantienen hasta la actualidad. Este juego también tomó relevancia debido a que sus creadores dejaron en manos de los usuarios la propia modificación de este, generando cada jugador su propia versión del juego a la cuál jugar. Se conforma, así como uno de los juegos más populares del momento registrándose más de 10 millones de copias instaladas en los ordenadores de todo el mundo (Antón-Roncero, 2018).

Con Quake se replicó la misma fórmula, pero dándole más importancia al apartado competitivo: mapas focalizados en el multijugador, mejoras en la red de servidores y conexión o mejoras en su jugabilidad (Antón-Roncero, 2018). El hito de este juego recae especialmente en la implementación de servidores de juego donde los jugadores podrían conectarse a jugar directamente para enfrentarse a otros jugadores, hecho que no había ocurrido hasta la fecha.

Y es que el hecho de fraguarse comunidades de jugadores entorno a los diferentes videojuegos y al videojuego mismo como concepto, origina aún más inercia en la evolución del sector. De la reunión online pasaron a generarse las primeras reuniones en torno a LAN parties, congregaciones de jugadores que conectan sus equipos a una misma red local para jugar e interactuar. Debido a la estructura y medios que aportaba la universidad, empezaron a originarse en este ámbito, pero más tarde

pasaría a ser una tendencia generalizada que podía darse hasta en contextos domésticos. En estos casos, los torneos que se formaban podían ser competitivos o casuales (Borowy y Jin, 2013). De esta organización donde se mezcla lo presencial y lo online, con la evolución de internet aparecen sistemas de reunión de jugadores como los chats en línea, los cuales articulan una forma nueva de asociación en hermandades, es decir, grupo de jugadores que se relacionan con asiduidad y poseen rasgos en común, ya sean características similares, un objetivo en el juego u otras.

A mediados de los noventa se establecieron modelos de negocio entorno al internet, creándose así los cibercafés, locales con ordenadores y una buena conexión a internet que sirvieron para reunir jugadores nuevamente, potenciando así el juego competitivo.

Ya en el nuevo milenio aparecen herramientas de conexión directa entre jugadores gracias a plataformas y clientes de juego que facilitaron el contacto, permitiendo reunirse con más facilidad, enfrentarse o interactuar. La primera plataforma ingame fue Battle.net (Seo, 2013) de la empresa multimillonaria Blizzard con títulos que potenciaban el aspecto online como Warcraft III o el MMORPG más grande el mundo, World of Warcraft. Esta aplicación permitía crear partidas en línea donde diferentes jugadores de todas las partes del mundo podrían entrar a ellas y enfrentarse, simplificando el proceso, la seguridad y privacidad de este.

4.1.2.9. Las primeras competiciones de deportes electrónicos

Con toda la infraestructura necesaria conseguida, el primer torneo de deportes electrónicos se produce bajo el título Quake en 1996, durante la convención de QuakeCon, lugar donde la empresa id Software mostraba nuevos avances y productos. En 1997 se produjo de nuevo un torneo bajo el videojuego Quake, el cuál se considera uno de los eventos competitivos que marcaron una nueva época (Antón-Roncero, 2018) como en su momento hicieron Spacewar en 1972 o The National Space Invaders Championship en 1980 (Rodríguez, 2017). Este torneo se englobó dentro de la feria de videojuegos más grande del mundo conocida como E3, en el que se enfrentaron 16 jugadores elegidos tras una primera fase clasificatoria realizada online.

A diferencia de las competiciones de videojuegos de la época arcade, en este nuevo momento histórico de los videojuegos toma importancia el enfrentamiento directo y sincronizado entre jugadores donde ya no solo es importante la habilidad mecánica en el juego sino la capacidad de enfrentarse a otro humano. Se originó así una cultura de juego donde los eventos tenían doble importancia donde, por un lado, reunía o servía de punto de encuentro para esos clanes, hermandades y comunidades de jugadores que se conocían online y, por otro lado, un lugar donde medirse con grandes jugadores.

Para conocer bien la gestación de este fenómeno y sus primeras competiciones, tenemos que hacer una distinción entre dos ecosistemas que se estaban organizando de manera autónoma en dos paradigmas (Wagner, 2006): el ecosistema de Occidente conformado por Estados Unidos y centro y norte de Europa con Cyberathlete Professional League (CPL); y el ecosistema de Oriente, extendido por los países asiáticos encabezados por Corea del Sur y China con los World Cyber Games (WCG) (Chanson, 2017).

En 1997, aparece la CPL como ente independiente a la industria del videojuego y se conforma como la primera gran organización competitiva (Chaplin y Ruby, 2005). En este ecosistema de Occidente tomó fuerza las competiciones entorno a FPS seguida de juegos de estrategia. Esta liga tomó el ideario puramente deportivo que se sigue en los EE. UU. con las grandes ligas de hockey, béisbol, rugby o baloncesto y lo replicó a los *esports*, dotando a este fenómeno de la espectacularidad y mediatización que proseguía los deportes en este continente. Este modelo fue seguido por el panorama competitivo en Europa y otras empresas como Dreamhack lo replicaron aquí. Las competiciones profesionales de videojuegos comienzan su andadura hacia la profesionalización denotándose, por ejemplo, en la presentación de los jugadores como atletas a todos los niveles: salario, condiciones, espectacularidad, mediatización, sponsors... (Hutchins, 2008).

Sin embargo, el ecosistema asiático es el que introduce los movimientos más importantes (Antón-Roncero, 2018) ya que multiplicó la escena competitiva del país y fomentó el desarrollo de la cultura del deporte electrónico en oriente (Chanson, 2017; Taylor, 2012). La WCG surge en 2000 como una “olimpiada electrónica” donde converge la cultura del videojuego competitivo y el espectáculo mediático del deporte tradicional (Antón-Roncero, 2018; Hutchins, 2008). Además, surgen organizaciones

como la KeSPA, encargadas de institucionalizar el sector ya que es el organismo oficial que se encargará de gestionar el sector de los *esports* en corea del sur, por ejemplo (Taylor, 2012). Como se presentará posteriormente, este hecho, coincide con, según numerosos autores, uno de los factores para que una actividad sea considerada deporte.

Donde en occidente reinó la cultura del FPS, en oriente imperó el videojuego StarCraft de Blizzard, el cual fue el buque insignia del movimiento en Asia a principios de milenio. Este juego no solo sirvió para llevar los deportes electrónicos a todos estos países, sino que revolucionó el sistema competitivo con la creación de un sistema de clasificación o ladder que permite a los jugadores medir y demostrar su nivel (Antón-Roncero, 2018) frente a otros jugadores de nivel similar, sirviendo como sistema de evaluación para conocer los mejores jugadores de cada continente. Se nutre de un sistema parecido al ajedrez u otros juegos en los cuales se posee un ELO o puntuación que se obtiene a medida que se ganan o pierden partidas y que sirve como denominador para crear sistemas de emparejamiento entre jugadores. Las puntuaciones se delimitan en rangos los cuales conforman diferentes ligas y un jugador va pasando entre ellas según la puntuación que tenga en ese momento. Este hecho, no solo permite calcular la calidad y nivel de jugador en base a su rendimiento, sino que introduce el factor de igualdad entre jugadores, pues siempre se produce el enfrentamiento entre jugadores de niveles similares.

También a principios de milenio, en esta escena oriental se introducen dos canales de televisión especializados en deportes electrónicos lo que ayuda a expandir aún más el fenómeno, mediatizarlo e introducir a otros protagonistas en el sector: publicidad, patrocinadores, contratos de imagen...

En 2001 se celebra la primera olimpiada digital bajo el modelo de la WCG, pero con un modelo de competición que primero se iniciaba con competiciones y clasificaciones nacionales para encontrar los mejores de cada país y luego enfrentarse entre ellos en una fase final en la que se marcaba el mejor jugador de cada juego. En este año se reunieron 37 países (74 en 2008) (Antón-Roncero, 2018). Este hecho acercó a ambos ecosistemas, que hasta entonces se mantuvieron separados, creándose así unos Juegos Olímpicos de los *esports* a nivel mundial, sentando las bases del deporte electrónico al máximo nivel y contribuyendo a generar una

comunidad internacional profesional. Años posteriores, copiando el modelo JJ.OO., las ediciones se iban celebrando de otros países desarrollados del mundo.

4.1.2.10. *El presente de los deportes electrónicos*

En estos años han ido surgiendo diferentes organizaciones, competiciones y eventos que han llevado los deportes electrónicos a las zonas más regionales hacia lo internacional, de lo amateur a lo profesional, siendo una primera década del milenio caracterizada por un desarrollo acelerado e inmaduro de la escena. En la segunda década se profesionaliza cada vez más y de forma paulatina las estructuras de competición, siendo la etapa de consolidación del fenómeno (Antón-Roncero & García-García, 2014; Antón-Roncero, 2018).

Esta segunda década viene marcada por:

- Separación entre videojuegos y deportes electrónicos, al menos, en el contexto científico.
- En 2013, el número de espectadores sobrepasa los 70 millones, el doble que el año anterior según datos aportados por Newzoo (Antón-Roncero, 2018).
- También en este año se registra un pico en la producción científica entorno al fenómeno.
- Inclusión de numerosas organizaciones en el sector, tanto de nicho como fuera de él.

En los primeros 5 años de la década, Counter-Strike es el juego predominante a nivel mundial, dejando paso en los 5 años posteriores al League of Legends, siendo no solo un cambio de género de juego, sino un cambio de concepto de juego. La mayoría de las competiciones se basan en un modelo previo de clasificación online para más tarde originar una fase final presencial en recinto cerrado retransmitido a través de medios tanto convencionales como más modernos.

Tanto la institucionalización como el reglamento se ha visto enriquecido, cuidando los aspectos deportivos de la competición y a los protagonistas de estas. Esto último, sigue siendo una lucha latente pues no existe marco donde situar a este tipo de “deportistas”, ya que los *esports* no se consideran deporte en numerosos países, ya no solo desde el punto de vista conceptual, social o cultural, sino legislativo.

4.2. Los videojuegos en el paradigma educativo reglado

4.2.1. Los videojuegos en el paradigma educativo

Especialmente en la última década, se han comenzado a intuir las diferentes atribuciones que los videojuegos pueden aportar al ámbito educativo. Entre ellas, podemos encontrar la adquisición de diferentes destrezas o habilidades, mejora de la capacidad de razonamiento y cognoscitiva, difusión de ideas, aprendizaje en valores, sociabilización y/o adquisición de buenas conductas (Pindado, 2005).

Y es que los videojuegos pasan a formar parte de un material más para el desarrollo del currículum (Gómez-Gonzalvo et al., 2018). Este tipo de herramientas articulan el proceso de enseñanza-aprendizaje sirviendo al profesorado como mediador entre la práctica educativa y el currículum. Aunque este material curricular no ha sido diseñado expresamente para este uso, si pueden ser adaptados o enfocados con un interés o finalidad pedagógica, consiguiendo desarrollar notablemente algunos aspectos del currículum (Molina et al., 2008; Molina et al., 2017), ya sea por contenido o por evaluación.

Tanto es así que a principios del milenio se empieza a desarrollar un cuerpo teórico sólido acerca de los videojuegos como material educativo (Etxeberría, 2012; Griffiths, 2002; Gros, 2007; Gros, 2009) también apoyado en nuevas metodologías como la gamificación (Durall et al., 2012). Este uso viene siendo creciente a todos los niveles educativos gracias a las posibilidades educativas que ofrecen, aunque si es cierto que aún su uso generalista es muy primario y especialmente enfocado en la evaluación (Martínez-Navarro, 2017).

Sin embargo, debido a la percepción negativa que se les atribuye a los videojuegos, estas atribuciones también han llegado al ámbito educativo donde existe cierto rechazo hacia su utilización en las aulas (Jenny et al., 2017). A continuación, a nivel general, se expondrán los diferentes usos del videojuego como material curricular y sus beneficios, siendo ya tratados los beneficios dentro del área de educación física en el apartado posterior.

Según Gómez-Gonzalvo y colaboradores (2018), encontramos dos formas entender el uso de los videojuegos: por un lado, los videojuegos como elemento neutro

y, por otro lado, los videojuegos como elemento de experimentación (Area-Moreira, 2009; Devís et al., 2001; Molina et al., 2017).

4.2.1.1. Los videojuegos como elemento neutro

Esta perspectiva de los videojuegos como elemento neutro viene denominada así entendiéndolos como un material que transmite la información y construyen el conocimiento tal y como han sido diseñados (Gómez-Gonzalvo et al., 2018) quedando el profesorado como un mero selector de materiales que desarrollarán los contenidos. Este tipo de material, por consiguiente, no adapta el contenido al nivel y/o contexto de cada grupo-clase. El profesor tomaría un rol menos activo donde el propio material no es un medio de aprendizaje sino un fin en si mismo. Con estos, se buscaría el éxito educativo en término de rendimiento (Gómez-Gonzalvo et al., 2018), aprendiendo lo máximo posible en el menor tiempo posible.

Bajo esta perspectiva, se han visto (Gómez-Gonzalvo et al., 2018):

- Efectivos frente al control conductual en sujetos con trastornos de la personalidad y TDAH, en la reducción de ansiedad, en la mejora del autocontrol, en la reducción de conductas autodestructivas (Etxeberría, 1998).
- Eficaces en el desarrollo y mejora de múltiples habilidades (cognitivas, psicomotoras, sociales, emocionales y lingüísticas) (Griffiths, 2002; Rosas et al., 2003)
- Efectos no tan notorios pero positivos en el enfoque de la atención, organización y asimilación de información, creatividad y de toma de decisiones (Gros, 2007).

El profesorado debe seleccionar de forma muy concreta el tipo de habilidades y tareas que quiere desarrollar en el alumnado para luego elegir un videojuego o videojuegos acorde a estas necesidades. Ya no solo eso, sino que tendrá que adecuar también el contenido que ofrece el videojuego para su área, pues puede estar enfocándose en la habilidad a desarrollar y no al contenido propio de su materia. De esta forma el profesorado se encargaría de adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a este medio, ocupándose ya en el grupo-clase de gestionar, guiar y organizar la clase, dejando a un lado su papel como transmisor de contenidos.

Aunque la utilización de videojuegos en el aula se basa en una idea de predisposición por parte del alumnado hacia este tipo de actividades con componente

lúdico, autoras como Dorado y Gewec (2017) señalan que este tipo de material neutro cuenta con la misma limitación que otros materiales como el libro de texto, ya que merman ese componente tan atractivo y presente en los videojuegos como es la interactividad. De Salas y Lewis (2013), por el contrario, defienden que la retroalimentación positiva que vivencia continuamente el alumnado bajo esta práctica hace que aumente su motivación y le permita seguir en ella.

Por último, un hándicap a destacar es que el desarrollo de videojuegos se basa en un objetivo comercial, incluyendo elementos también comerciales que no buscan un fin pedagógico o didáctico, por lo que, habitualmente, los contenidos son tratados por el videojuego de forma colateral. Del mismo modo, al menos actualmente, estos videojuegos no pueden ser modificados, por lo que dejan poca flexibilidad a que el profesorado los utilice de forma que guíen más específicamente el aprendizaje.

4.2.1.2. Los videojuegos como elemento de experimentación

En contraposición a los primeros, estos materiales curriculares entendidos como elementos de experimentación requieren de la intervención del profesorado (Gómez-Gonzalvo, 2018), no contemplando estos últimos como una entidad aparte del proceso pedagógico, sino como parte principal de dicho proceso.

Bajo este paradigma, estos materiales requieren de la adaptación por parte del docente el cuál decide que material concreto se utiliza, cuándo y para que se utiliza y, lo más importante, en que sentido se trabaja con él (Gómez-Gonzalvo, 2018). Una vez valoradas las necesidades pedagógicas de los estudiantes y el contexto particular de los mismos, el profesorado decide su uso metodológico, convirtiendo este material, los videojuegos, como en un medio y no en un fin, al contrario que en la concepción anterior.

Esta visión del uso de los videojuegos en el aula se sustenta en la idea del uso de este material como conductor del aprendizaje pudiendo ser adaptado a diferentes contextos educativos o sociales, donde el profesorado, tras su reflexión y conocimiento del material curricular, enfoca este material hacia las necesidades del alumnado (Gómez-Gonzalvo, 2018).

Autores como Gros (2009) también afirman que el uso de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje pueden ser un buen instrumento para pasar de un

modelo educativo pasivo o antiguo a un modelo educativo activo, moderno o orientado hacia la práctica, desde un modelo que aboga por metodologías como instrucción directa o la asignación de tareas a un modelo con metodologías activas como la resolución de problemas, indagación o gamificación. Y es que el uso de los videojuegos, si atienden a las necesidades perseguidas, son una gran herramienta para aplicar conocimientos ya aprendidos fuera de él o en el mismo y solucionar los problemas que se van presentando. Dado que esta resolución y sus consecuencias se realizan en un plano virtual (Gómez-Gonzalvo, 2018) estas no tienen implicaciones serias en el plano real, por lo que la variedad de alternativas es infinita, imposibles y abstractas. Además, sirven de autoevaluación, pues el propio juego, en múltiples ocasiones, aporta un feedback inmediato de los resultados, derivando el proceso de enseñanza-aprendizaje a un continuo aprendizaje y evaluación (Gómez-Gonzalvo, 2018; Gros, 2007).

De esta perspectiva de uso, nacen modelos metodológicos como la ya nombrada gamificación, los cuales se basan en el proceso experiencial de los videojuegos y sus dinámicas. La gamificación se definiría como la metodología que integra las dinámicas de juego a través de cualquier soporte con el objetivo de aumentar la participación, motivar al alumnado, desarrollar competencias basadas en el aprendizaje analítico y de resolución de problemas para trabajar los contenidos educativos como si fuera un juego (Durall et al., 2012).

4.2.1.3. Posibilidades educativas de los videojuegos

Desde ya los años 80, el interés investigador sobre las posibilidades que tenían los videojuegos era palpable, ya no solo en el ámbito educativo más propiamente dicho, sino a nivel general.

Numerosos autores (Mandinacht, 1987; Okagaki y Frensch, 1994; Pindado, 2005; White, 1984; Lefrance, 1995; Estallo, 1994; Bartolomé, 1998; Gros, 2000; Etxebarria, 1998; Marqués, 2000; Bracey, 1992) destacan las posibilidades que generan los videojuegos en el desarrollo cognitivo e intelectual más amplio, en el desarrollo de habilidades y capacidades en aspectos motores, manuales y de reflejos (Griffith et al., 1983; Greenfield et al., 1994a, 1994b; Subrahmanyam & Greenfield, 1994; Dorval & Pépin, 1986; Lowery y Knirk, 1982), en la motivación y predisposición hacia el aprendizaje (Malone, 1981; Long & Long, 1984; Greenfield, 1994a, 1994b;

Subrahmanyam & Greenfield, 1994) mejora de la atención, memoria, resolución de problemas (Silvern, 1986), toma de decisiones, creatividad, pensamiento crítico, percepción, pensamiento deductivo (Long & Long, 1984), procesamiento paralelo, espacialidad y agudeza visual.

El estudio de la adquisición de destrezas y habilidades ha sido encabezado por Greenfield (1994^a y 1994b) y Subrahmanyam y Greenfield (1994) los cuales defienden que los videojuegos posibilitan la adquisición de habilidades o destrezas como la percepción espacial, reconocimiento espacial, atención visual, desarrollo lógico, desarrollo cognitivo en aspectos científico-técnicos, desarrollo de destrezas complejas, representación espacial, descubrimiento inductivo o la construcción de género.

También hay que destacar el uso de los videojuegos como elemento de alfabetización (Carr et al., 1995; Haverty et al., 1996; Krug & Fordonski, 1995) y culturización (Lapp et al., 1999; Hepburn, 2000; Ornstein, 1991), presentando aspectos de lectura, expresión oral y escrita en lengua materna y extranjera, elementos históricos, culturales, sociales, artísticos...

Por otro lado, los videojuegos, desde el uso adecuado de ellos, pueden servir como medio de prevención y promoción de la salud. Estudios como los de Cahill (1994) muestran como pueden ser herramientas efectivas para la concienciación y adopción de hábitos de salud recomendados a partir del conocimiento cognitivo y vivencias presentadas en ciertos videojuegos. Otro estudio (Street et al., 2013) visibiliza problemas de salud mental a través del videojuego. Por último, en cuanto a problemas de adicción como el alcohol o las drogas, los videojuegos pueden poseer un gran carácter terapéutico por su gran valor persuasorio (Czuchry et al., 1999) y por la visualización de las consecuencias negativas de estas sustancias (Klingemann, 1996).

No podemos olvidar también que los videojuegos forman parte del tejido social, habiéndose formado grupos alrededor de estos y generando comunidades. Por este motivo, los videojuegos poseen un valor socializante como defienden diversos autores como Breen y Haring (1991), Colwell y colaboradores (1995), Funk y Buchman (1996), Jenkins (1998 y 2000), Lefrance (1995), Livingstone (2002), Provenzo (1992), Shimai y colaboradores (1990).

Por último, se requiere matizar que, como todo material curricular o herramienta, esta puede tener contras y aspectos no tan beneficiosos o positivos, de ahí el hincapié en la perspectiva de uso de estos como elemento experimental elegido y gestionado por el profesorado el cuál debe estar preparado y ser consciente del objetivo que pretende con su uso.

4.2.2. Los videojuegos en educación física

Al igual que el resto de las asignaturas, en el área de educación física, los procesos educativos han sufrido grandes cambios (Luengo y Saura, 2013). En esta materia, los cambios han sido a gran escala renovando totalmente la concepción de la educación física en España. Este cambio de paradigma viene dado, entre otros motivos, debido al cambio metodológico de la instrucción directa a metodologías más activas, por un lado, y por la renovación de los contenidos tradicionales a nuevos contenidos más actualizados e innovadores que alcanzan de mejor manera los criterios, estándares y competencias clave (Marín, 2011), que se les requiere a los estudiantes para cada etapa y curso educativo.

Dentro de toda esta revolución, la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación han tomado gran parte de la vida cotidiana y, con esta, una adaptación del sistema educativo para acogerlas, formar y guiar su buen uso en la sociedad (Cabero et al., 2010). La asignatura de educación física también se ha visto beneficiada de esta inmersión (Di Tore et al., 2012) encontrándose múltiples beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje (Marín, 2011; Prat et al., 2012) como la motivación intrínseca que produce su implementación o la adaptación del mismo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proceso de innovación también nace de una nueva generación de jóvenes conocida como “nativos digitales” los cuales tienen una gran predisposición y motivación por este tipo de medios tecnológicos (Ames, 1992) y por el aprendizaje basado en el juego. Además del propio fin didáctico de su uso para adquirir conocimientos y habilidades (Marín, 2011), es de gran importancia educar en el uso correcto de estas herramientas puesto que este comportamiento se replicará de manera correcta o incorrecta en la vida adulta dependiendo de cómo se eduque en sus etapas más tempranas (Mitchell et al., 2013; Tzetzis et al., 2001).

Un rasgo de los videojuegos que genera gran preocupación es su posible vinculación con hábitos de vida sedentarios. Si los videojuegos activos pasan a formar parte del ideario colectivo siendo una forma de ocio y recreación doméstica gracias a la educación, estos servirán como medios para construir o mejorar habilidades motoras (Salem et al., 2012) y/o propiciar estilos de vida activos y relacionados con la mejora de la salud (Beltrán-Carrillo et al., 2011; Gioftsidou et al., 2013; Peng et al., 2013; Vernadakis et al., 2012; Vernadakis et al., 2014a y 2014b; Vernadakis et al., 2015). Como aclara el estudio de Salem y colaboradores, estos juegos incluyen tareas motoras que, además, pueden ajustarse en velocidad, precisión, retroalimentación sensorial, amplitud de movimiento o la inclusión de mecanismos de percepción (visual, auditiva...) y decisión.

En cualquier caso, las TICs en educación física son variadas y no todas buscan alcanzar los mismos objetivos. En las aulas podemos encontrar desde lo más genérico y tradicional como las pizarras o recursos digitales, al uso de aplicaciones móviles, *exergames*, videojuegos o realidad virtual. No obstante, este uso no tiene porque ser motriz, sino, como ya hemos presentado anteriormente, enfocado a un uso neutro de los mismos (Gómez-Gonzalvo, 2018). Por ejemplo, se pueden usar videojuegos deportivos para aprender el reglamento de un determinado deporte (Castillo-Fernández et al., 2012) o elementos propios del mismo como estrategia, formaciones de juego, tipos de defensa, determinadas acciones técnico-tácticas individuales o colectivas.

Sin embargo, como ya se ha defendido, es en el uso activo de las TICs donde encontramos la mayoría de sus beneficios (Merino-Campos y Castillo, 2016), especialmente en videojuegos activos o *exergames*. Tras la revisión de la literatura, entre la que se encuentra la revisión sistemática de Merino-Campos y del Castillo-Fernández (2016), podemos encontrar enunciados los múltiples beneficios que pueden producir los videojuegos activos en el aula:

Tabla 1. Principales beneficios del uso de videojuegos activos o exergames en el aula de educación física (basado en la revisión sistemática de Merino-Campos y Castillo-Fernández, 2016)

Beneficios de los videojuegos activos o exergames	Autores de referencia
Mejora de la inactividad física en adultos y niños	(Bonetti et al., 2010; Diest et al., 2013)
Reducción del riesgo de obesidad	(Lamboglia et al., 2013; Maloney et al., 2012; Staiano et al., 2012)
Reducción de la hipertensión	(Chen & Wilkosz, 2014)
Prevención de paros cardiacos	(Klompstra et al., 2014; Tripette et al., 2014)
Prevención de enfermedades cardiovasculares	(Thompson et al., 2010)
Sujetos con mejor relación con la actividad física y con la educación	(Hammond et al., 2014)
Incremento de la actividad física de moderada a intensa	(Biddiss, & Irwin, 2010)
Disminución de la actividad sedentaria	(Lu et al., 2013)
Similar tiempo de uso de pantallas	(Papastergiou, 2009)
Mejora en la percepción de energía	(LeBlanc et al., 2013; Peng et al., 2013)
Mejora de habilidades motoras gruesas, lo que supone una buena herramienta de rehabilitación	(Kosse et al., 2011; Nitz et al., 2010; Sato et al., 2015)
Mejoras corporales similares a los de juegos tradicionales	(Johnson et al., 2016; Sheehan & Katz, 2012; Vernadakis et al., 2012)

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Mejores resultados que ejercicios fitness tradicionales	(Bailey & McInnis, 2011; Errickson et al., 2012; Foley et al., 2014)
Mejora en capacidades coordinativas	(Gao et al., 2013)
Aumentan el consumo calórico	(Lyons et al., 2011)
Propician el déficit calórico y la pérdida de peso	(Leatherdale et al., 2010)
Mejora de la concienciación sobre la actividad física como medio para mejorar la salud	(Gran et al., 2012)
Introducen la actividad física en sujetos inactivos	(Maddison et al., 2012)
Uso beneficioso en el tratamiento y rehabilitación de lesiones	(Vernadakis et al., 2014a y 2014b)
Uso favorable para la adquisición de habilidades motrices básicas	(Kempf & Martin, 2013)
Promoción de la interacción social	(Kosse et al., 2011).
Mejora en el estado de ánimo, la autoestima y la autoeficacia	(Vernadakis et al., 2015; Sun & Gao, 2016).
Desarrollo de las habilidades espaciales	(Vernadakis et al., 2014a y 2014b).
Aumenta la motivación por la actividad física	(Aubert, et al., 2008; Fitzgerald et al., 2010; Nurkkala et al., 2014; Sun & Gao 2016; Trujillo et al., 2013)
Mejora del control cognitivo y de la atención	(Bofoli et al., 2012)

Mejora potencial del rendimiento académico	(Flynn et al., 2014)
Favorece el aprendizaje cooperativo	(Roemmich et al., 2012)
Generan una buena relación con la actividad física realizada frente a videojuegos activos	(Abdul & Felicia, 2015; Papastergiou, 2009)

5. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

5.1. Revisión sistemática: Modelo PRISMA-P

5.1.1. Estrategia de búsqueda

Para la primera parte de la investigación, ha sido necesario realizar una revisión sistemática. Para este trabajo se ha optado por el uso del protocolo de revisión sistemática PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), publicada por Moher y colaboradores (2009) y actualizada por PRISMA-P Group y colaboradores (2015).

En la Figura 1, presentada a continuación, se desarrolla gráficamente el protocolo elegido. Los trabajos que serán sometidos a los criterios de inclusión de dicho protocolo de revisión han sido seleccionados de las bases de datos Scopus y Web of Science. Las palabras claves en la búsqueda han sido “esport*” y “e-sport*”, consiguiendo, de esta forma, incluir toda palabra con raíz parecida sin dejar fuera plurales y conceptos similares. En esta investigación en concreto, es muy importante este hecho pues son numerosos los términos similares usados para describir al fenómeno dado su emergencia. El operador booleano utilizado fue “AND”.



Figura 1. Diagrama del protocolo PRISMA-P (adaptado de Moher et al., 2009, p. 3).

5.1.2. Criterios de inclusión

El proceso de selección pasa por marcar previamente cuatro criterios de inclusión que ayudarán a aislar aquellas investigaciones que no se ajusten al problema de investigación:

1. El objeto de estudio de la investigación debe ser los *esports* o deportes electrónicos.
2. El trabajo de investigación debe estar publicado en revistas periódicas y seriadas.
3. El trabajo debe ser accesible en formato o soporte digital.
4. La redacción del mismo debe encontrarse en inglés o castellano.

5.1.3. Procedimiento

El protocolo anteriormente presentado se desarrolló siguiendo cuatro frases:

- Fase 1, Identification: Aplicación de la cadena de búsqueda “(“*esport**”) AND (“*e-sport**”)” en las bases de datos y registro de los resultados que presenta la búsqueda, atendiendo a su título y resumen.
- Fase 2, Screening: Eliminación de duplicados en los resultados de la fase anterior y filtrado según los criterios de inclusión previamente elegidos basándonos en el título, resumen y palabras clave.
- Fase 3, Eligibility: Revisión del formato de texto completo de los resultados filtrado en torno al objeto de estudio y los criterios de inclusión establecidos.
- Fase 4, Included: Los trabajos que superan esta cuarta fase pasan a formar parte del proceso de revisión y discusión entorno al problema de investigación.

La última revisión de las bases de datos anteriormente especificadas se produjo el 20 de julio de 2019, fecha en la que se envió el artículo a la revista donde, posteriormente, fue aceptado y publicado.

5.2. Fenomenología hermenéutica: *Esports*, deporte y ética

Para esta segunda parte de la investigación, será necesario realizar un nuevo diseño de investigación de corte cualitativo que nos permita abarcar el problema de investigación de forma eficiente y dar respuesta al mismo con la consecución de los objetivos de investigación.

Por tanto, el diseño de investigación necesario requiere de un conjunto flexible de pautas que conecte paradigmas teóricos, estrategias de investigación y métodos para recopilar información. En esta segunda parte de la investigación, es sumamente importante que el diseño de investigación sitúe el trabajo en el mundo empírico y lo conecte con sitios, personas, grupos, instituciones, documentos y archivos tal como defienden autores como Denzin y Lincoln (2017).

Por todo lo descrito, el diseño de investigación debe marcar cuáles serán las herramientas, procedimientos y decisiones más adecuadas para conseguir los objetivos que se plantean en esta segunda mitad de la investigación.

Se decide así, como se ha comentado anteriormente, continuar bajo los principios del paradigma de investigación cualitativa, ya que será el más adecuado para los objetivos de investigación perseguidos. Como defiende Buendía y colaboradores (1998), comprender todo lo que implica realizar una investigación de corte cualitativo es importante, ya que posee sus propias peculiaridades metodológicas. Siguiendo con estos autores (Buendía et al., 1998), la metodología cualitativa supone la adopción de unas determinadas concepciones epistemológicas, unas formas singulares de trabajar científicamente y fórmulas específicas de recogida y análisis de datos, lo que origina un nuevo lenguaje metodológico.

Así pues, tomando como referencia el problema de investigación y los objetivos, se determina utilizar la perspectiva teórica basada en el paradigma interpretativo constructivista (Denzin & Lincoln, 2017) ya que se decide como la más indicada. Este paradigma se caracteriza según Denzin y Lincoln (2017) por cinco axiomas:

1. La naturaleza de la realidad. Frente al concepto positivista de la realidad como algo simple y fragmentable, el paradigma interpretativo añade el concepto de que las realidades son múltiples, holísticas y construidas. Esto implica la renuncia al ideal positivista de la predicción y del control. El objetivo de la investigación pasaría a ser la comprensión de los fenómenos.
2. La relación entre el investigador y lo conocido. Frente al concepto positivista del dualismo y de la independencia del investigador y del objeto investigado, el paradigma interpretativo presenta el concepto de la interacción y la influencia entre el sujeto cognoscente y lo conocido. Se postula que ambos son inseparables.

3. La posibilidad de generalización. En este paradigma interpretativo se aspira a desarrollar un cuerpo ideográfico de conocimientos capaz de describir el caso objeto de estudio.
4. La posibilidad de nexos causales. Frente a la suposición positivista de que toda acción puede ser explicada como el resultado de una causa real que la precede en el tiempo, el paradigma interpretativo supone que los fenómenos se encuentran en una situación de influencia mutua, por lo que no resulta factible distinguir causas de efectos.
5. El papel de los valores en la investigación. Frente al planteamiento positivista de una investigación libre de valores, el planteamiento interpretativo defiende que cualquier tipo de actividad investigadora está comprometida con los valores. En concreto, la investigación está influida por:
 - El investigador.
 - La elección del paradigma donde se trabaja.
 - La elección de la teoría que guía la recogida, el análisis de los datos y la interpretación de los resultados.
 - Los valores que forman parte del contexto en el que se desarrolla el trabajo.

Además, este enfoque interpretativo se trata de una metodología consolidada en las ciencias sociales (Jenner et al., 2004), que estudia el mundo subjetivo de la experiencia humana a través de sus propias creencias, significados e interpretaciones (Wertz et al., 2011). Dentro de estos paradigmas interpretativos, optamos por el paradigma constructivista (Denzin & Lincoln, 2017) ya que asume que existen múltiples realidades, una epistemología subjetivista (el que conoce y el sujeto investigado crean el conocimiento) y un conjunto de procedimientos metodológicos naturalistas (tomados del mundo natural) (Denzin & Lincoln, 2017).

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, el diseño fenomenológico hermenéutico (Denzin & Lincoln, 2017) es el más apropiado para acercarnos al objeto de estudio ya que nos permite describir e interpretar el fenómeno de los deportes electrónicos y conseguir la resolución del problema de investigación.

Para la recogida de los datos se opta por la revisión documental (Marshall y Rossman, 2011) como método de recogida de datos. Para el tratamiento de estos se

utiliza la técnica de análisis de contenido (Krippendorff, 1990) asistido por el software de análisis de datos cualitativos ATLAS.ti. Los fundamentos de estas variables de diseño serán desarrollados en los apartados siguientes. A continuación, en la Tabla 1 se sintetiza el diseño de esta segunda mitad.

Tabla 2. Resumen de elementos determinantes del diseño de la investigación en la parte cualitativa del estudio.

Objeto de estudio	Los deportes electrónicos
Problema de investigación	¿Son los <i>esports</i> deportes que podrían contribuir al desarrollo ético del individuo?
Objetivos de investigación	<p>Objetivo General 2: Conocer si los <i>esports</i> son un deporte.</p> <p>Objetivo Específico 2.1: Describir las características que contiene la conceptualización deportiva aceptada actualmente.</p> <p>Objetivo Específico 2.2: Comparar los deportes tradicionales con los deportes electrónicos, concretando sus similitudes y diferencias.</p> <p>Objetivo General 3: Analizar, desde un prisma ético, el fenómeno de los <i>esports</i> y como pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena.</p>
Paradigma	Interpretativo Constructivista
Enfoque de investigación	Investigación cualitativa
Método de investigación	Fenomenológico hermenéutico
Método de recogida de datos	Revisión documental

Técnica de análisis de los datos	Análisis de contenido
Instrumento	Software de análisis de datos cualitativos ATLAS.ti.

5.2.1. Método de investigación

Debido a las características del objeto de estudio, y, por consiguiente, a los datos que se pretenden extraer, se opta por utilizar un enfoque fenomenológico hermenéutico bajo el paradigma constructivista (Denzin & Lincoln, 2017).

El enfoque fenomenológico permite conocer el significado de las experiencias humanas (Buendía, 1999; Colás & Buendía, 1992) por lo que es el más apropiado para nuestra investigación, la cuál busca conocer el fenómeno social de los deportes electrónicos y su contribución ética. Se ha optado por la fenomenología hermenéutica debido a que este enfoque busca la descripción, interpretación y explicación de la realidad que puede ser recogida de forma escrita, verbal y/o no verbal.

5.2.2. Método de recogida de datos

Debido a las características del objeto de estudio, se ha elegido como estrategia de obtención de datos la revisión documental (Marshall y Rossman, 2006) ya que permite obtener información procedente de diversas fuentes escritas (textual), verbales (audio o vídeo) o no verbales (vídeo) y luego poder trabajar en su análisis. Esta estrategia de recogida de datos es adecuada y complementaria con el paradigma y método elegido (paradigma interpretativo constructivista, estudio descriptivo fenomenológico hermenéutico) ya que esta revisión documental funciona de andamiaje para la construcción, análisis e interpretación del fenómeno de los deportes electrónicos, nuestro objeto de estudio.

5.2.3. Técnica de análisis de los datos

El análisis de contenido fue la técnica de análisis de datos utilizada en esta investigación, pues nos permite, de forma objetiva y neutral, obtener datos cualitativos

de diferentes fuentes, permitiendo describir e interpretar los rasgos o características de un fenómeno (Marshall y Rossman, 2011).

En palabras de Krippendorff (1990) el análisis de contenido es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto.

En todo el estudio, y con este, en los artículos que nacen de él, gracias a esta técnica, de forma inductiva primero y, deductiva después, se generaron diferentes categorías de análisis entorno al fenómeno estudiado:

- Entorno a la conceptualización deportiva de los *esports* se establecieron seis categorías, coincidiendo con las características o rasgos presentes y aceptados en la conceptualización deportiva moderna: institucionalización; reglamentación; carácter motriz; carácter humanístico; competición; y ética y moralidad.
- En el estudio sobre la contribución ética de los deportes electrónicos se crearon siete categorías (con alguna subcategoría), coincidiendo con diferentes ámbitos de la ética históricamente abordados por esta rama de la educación y la filosofía: el proceso de virtualización; corporalidad, género y feminismo; la democratización de la competición; la violencia y la catarsis; el juego y el deporte; el (auto)conocimiento; y la libertad.

En toda la investigación, ambos investigadores realizan su análisis de forma independiente para más tarde comprobar su nivel de concordancia, acordado entorno al 0.80 como un índice Kappa de Cohen afín a la calidad esperada en el análisis. Esta es una medida estadística utilizada para investigaciones cualitativas que reduce la arbitrariedad en proporción con la concordancia observada.

5.2.4. Instrumento

El análisis de contenido es asistido por el software de análisis cualitativo ATLAS.ti, el cuál nos ayuda en el tratamiento de la información a la hora de registrarla, almacenarla, organizarla, ordenarla, categorizarla y medirla.

Además, autores como Krippendorff (1990) apoyan la utilización del software informático pues dota de fiabilidad y validez al análisis de contenido al reducir las posibilidades de errores humanos en la gestión de la información durante el proceso.

5.2.6. Procedimiento

Con el objetivo de contextualizar todos los pasos realizados en el proceso en esta segunda parte, en la Figura 2 se esquematiza a nivel macro y micro como ha ido construyéndose, bajo el paradigma constructivista, el nuevo conocimiento a partir del andamiaje de las investigaciones anteriores y de la cimentación científica ya realizada por otros autores e investigadores.

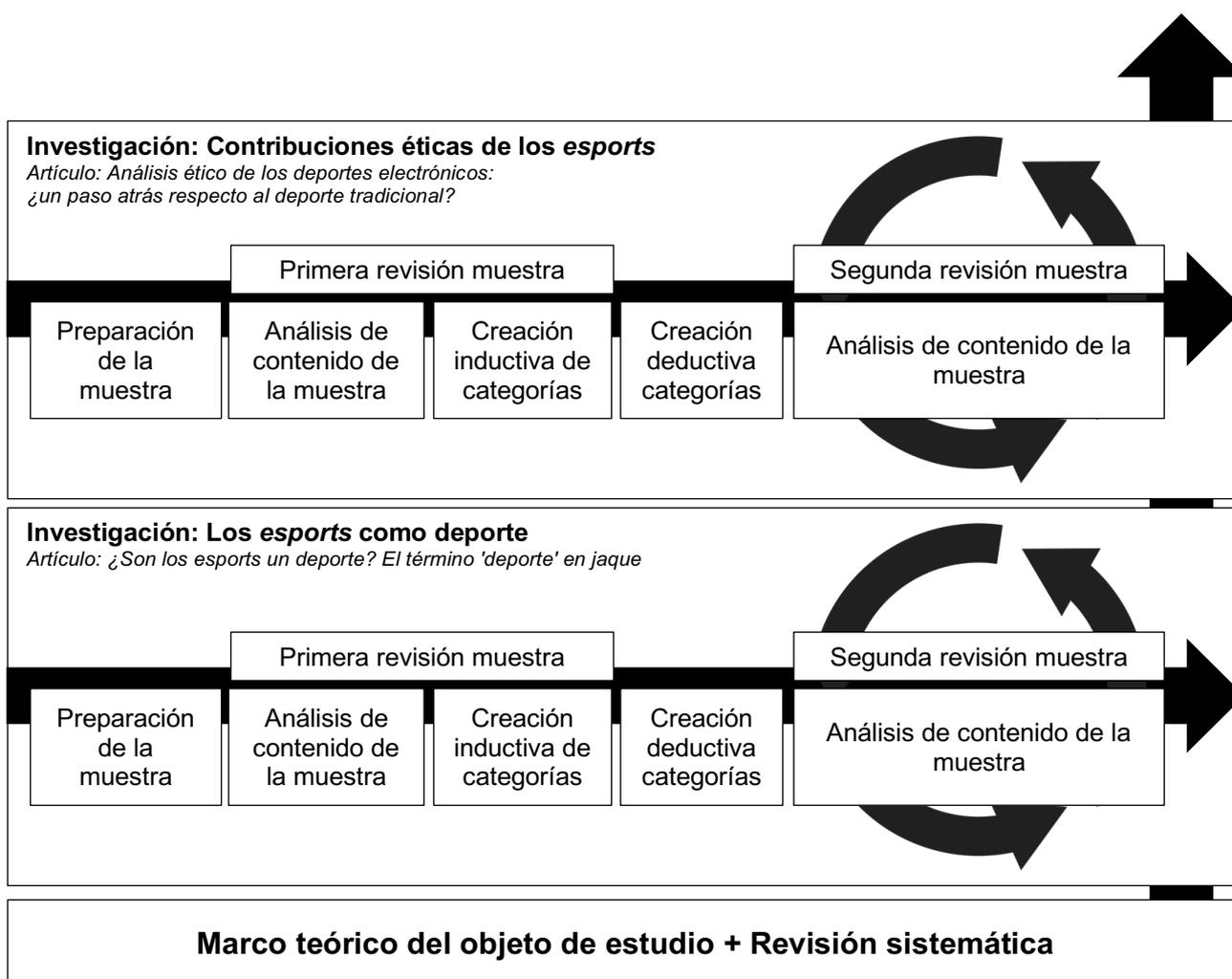


Figura 2. Procedimientos realizados en la segunda parte de la investigación.

Como puede observarse, las dos investigaciones que conforman la segunda parte del trabajo han seguido un proceso similar, aunque cada investigación está subordinada a los resultados de la anterior.

5.2.6.1. Preparación de la muestra

En primer lugar, se prepara la muestra para cada caso. Por un lado, la muestra se conforma por artículos científicos, en castellano e inglés, cuyo objeto de estudio sea el término deporte, su conceptualización y/o características, así como artículos científicos que hayan analizado los *esports* como deporte, en castellano e inglés, además de fuentes verbales y no verbales que documentan el fenómeno de los deportes electrónicos.

Por otro lado, la muestra la conforman artículos científicos sobre ética y problemas éticos en el deporte, en castellano e inglés, así como artículos científicos que hayan analizado éticamente el fenómeno además de fuentes verbales y no verbales que documentan el fenómeno de los deportes electrónicos.

5.2.6.2. Primera revisión de la muestra

Seguidamente, se realiza una preparación del método de recogida de datos y del instrumento. Para ello, se realiza una primera revisión de la muestra, donde se realizan las fases que conforman el análisis de contenido, creándose, de forma inductiva para cada estudio, posibles unidades, dimensiones o categorías de estudio. Esto favorecerá, tanto la recogida de datos de esta muestra como su posterior análisis.

5.2.6.3. Creación deductiva de las categorías

Una vez realizada la propuesta de categorías que nacen inductivamente de este primer análisis de contenido de la muestra, se procede a realizar una nueva propuesta de categorías, subcategorías e indicadores que vayan de lo general a lo específico, es decir, consolidando el árbol de categorías de forma deductiva en cada uno de los estudios.

5.2.6.4. Segunda revisión de la muestra

El análisis de los datos bajo el paradigma constructivista no es una fase lineal y estática, sino que se produce de forma cíclica, por lo que es un proceso que se retroalimenta constantemente. Con esta revisión documental de la muestra y su análisis, se procederá, una vez acabada, a presentar los resultados, los cuáles serán discutidos frente al marco teórico correspondiente para cada caso: por un lado, el contraste de las características que debe tener una actividad para ser considera

deporte y los deportes electrónicos; y, por otro lado, la contribución ética que realizan los deportes electrónicos al individuo frente a los beneficios y problemas éticos que genera el deporte.

6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado, de forma global, se exponen los principales hallazgos obtenidos de los tres artículos que conforman la tesis doctoral. Debido a su relación, se presentarán organizados bajo la consecución de los objetivos previamente planteados.

Dada la naturaleza de la investigación, se presentarán de forma cohesionada los resultados y la discusión de los mismos, de forma que se clarifique la posterior respuesta al problema de investigación.

6.1. Explorar el fenómeno de los deportes electrónicos

Tras el seguimiento del protocolo PRISMA-P, empezando el procedimiento con 643 trabajos encontrados en bases de datos, se filtraron hasta ser 106 trabajos que cumplieran con los criterios establecidos. El fenómeno, desde el prisma académico, es muy prematuro, donde el número de publicaciones ha sido creciente en los últimos años, siendo 2017 y 2018 los periodos más productivos para la comunidad científica y académica entorno al objeto de estudio. Es destacable que un 96,2% de los trabajos son realizados en lengua inglesa.

Estos artículos se clasifican en cuatro líneas de estudio según el área de conocimiento de las aportaciones realizadas:

- **Actividad física y salud**, donde se estudia la relación de la práctica de deportes electrónicos con el estado físico y la salud de los practicantes. Este eje está compuesto por un total de 22 artículos. Las investigaciones que lo conforman tratan, a grandes rasgos, aspectos psicológicos presentes en los *esports*, desórdenes psicológicos y/o actitudinales relacionados con la práctica, características de rendimiento en jugadores de deportes electrónicos, constructos técnico-tácticos vinculados a diferentes *esports*, comunicación efectiva, características del entrenamiento, respuesta hormonal o doping.
- **Concepto deporte**, donde se contrasta los *esports* etimológicamente con el concepto tradicional de deporte. Se compone de 15 artículos científicos. Este eje posee la línea de investigación más clara, centrados en la consideración como deporte de los *esports*, la definición del fenómeno, su implementación

en los Juegos Olímpicos. Aunque se traza una interesante línea de estudio, los resultados no son claros, no encontrándose consenso científico.

- **Fenómeno social**, donde se estudian las emergencias del fenómeno en los diferentes estratos que componen la cultura y sociedad. El eje está compuesto por un total de 58 trabajos. Esta categoría de análisis es la más amplia, debido a que los *esports*, desde las ciencias sociales, han sido abordados desde multitud de ámbitos y perspectivas: conductas tóxicas y cyberbullying, experiencias de género en los *esports*, formación y coordinación de equipos, relaciones interpersonales, comunicación, problemáticas sociales como apuestas y micropagos, origen e historia del fenómeno, creación de comunidades y nuevas formas de ocio, orientaciones motivacionales de espectadores y jugadores, cambios en el espectáculo deportivo y su difusión, nuevas formas de consumo tecnológico, los procesos de virtualidad y realidad en los jugadores, motivaciones y adherencia a la práctica, amateurismo y profesionalización, fugacidad de la vida competitiva, mediatización y permeabilización del fenómeno en la sociedad o líneas de futuro tecnológico.
- **Marketing y marco legal**, donde se realiza una definición legal de los deportes electrónicos y todo el proceso de mercantilización de los mismos. Un total de 11 artículos componen este último eje. Está compuesto por dos tipos de investigaciones: aquellas vinculadas al mundo empresarial de los deportes electrónicos, procesos de marketing, posibilidades del mercado emergente y publicidad; y aquellas otras que contextualizan el marco legal de los *esports*, los vacíos legales que se encuentran, los riesgos que subyacen y las necesidades de regulación.

6.2. Conocer si los *esports* son un deporte

La revisión terminológica acerca del concepto deporte, aporta numerosas definiciones que apuntan a diferentes elementos, por lo que el concepto se está reconfigurando constantemente. Junto a este hecho, el análisis arroja que el término 'deporte' se utiliza indistintamente para englobar actividades que no lo son, confundiendo con 'ejercicio físico' o 'actividad física'. Así también lo registran los diccionarios bajo sinónimos como 'diversión', 'recreación', 'diversión', 'juego' o 'jugar'.

No obstante, basándonos en las definiciones académicas y científicas aportadas por un gran número de autores, se presentan varios rasgos comunes:

- a) La institucionalización, es decir, la existencia de organismos nacionales e internacionales que lo administren, lo regulen, etc.
- b) La posesión de un conjunto de reglas fijas y comunes.
- c) El carácter motriz y/o un conjunto de habilidades físicas propias.

Aunque estos rasgos están presentes en la mayoría de las definiciones, existen otras características relevantes que aparecen en las definiciones encontradas:

- d) El carácter humanístico.
- e) El carácter competitivo.
- f) El componente ético y moral de las prácticas deportivas.

Todas estas características, no solo forman parte de la definición del término, sino que actúan como criterios de inclusión y exclusión para delimitar qué es deporte y que no lo es. Por consiguiente, cada característica puede ser utilizada para analizar cualquier actividad, incluida los deportes electrónicos y conocer si esta concepción del término incluye o no al fenómeno, con todo lo que ello supondría.

En primer lugar, la **institucionalización** en los deportes electrónico es un hecho, desde clubes a federaciones, pasando por asociaciones de jugadores, organizaciones locales a internacionales o, incluso, publishers que organizan la actividad. Siguen un formato similar a lo ocurrido en la institucionalización deportiva tradicional pues no solo organizan y reglamentan las competiciones, sino que defienden los intereses de los jugadores o luchan por una legislación adecuada para el sector, por ejemplo. En definitiva y organizan esta actividad.

En segundo lugar, la **reglamentación** está más que presente en los *esports*, tanto de forma interna como externa, ya que las acciones a realizar en la modalidad vienen dadas bajo su programación y, además, se reglamenta la competición deportiva delimitando el conjunto de situaciones válidas dentro de la misma, existiendo una reglamentación propia para cada torneo, así como árbitros y/o jueces que respaldan la integridad competitiva de estos eventos. Tanto es así que cada videojuego dentro de deportes electrónicos se basa en una reglamentación a nivel internacional, ya que la versión del videojuego será la misma para todos los usuarios

a nivel mundial. Como ocurre con los deportes tradicionales, estas reglas están sujetas a evolución en base a las experiencias propias de la competición, de hecho, van modificándose, buscando espectacularidad, integridad competitiva, igualdad de condiciones para los jugadores, etc.

En tercer lugar, aparece el rasgo más controvertido: la **motricidad**. Debido a los deportes que ya forman parte del ideario deportivo e, incluso, de los Juegos Olímpicos, habría que definir con precisión el tipo de motricidad propia del deporte, pues bajo esta idea los deportes electrónicos podrían considerarse parte de ellos ya que se registran patrones motrices finos y habilidades coordinativas óculo manuales utilizando para ello un implemento como lo hacen otros muchos deportes. Así es posible comparar a los *esports* con otros deportes como el tiro con arco, tiro olímpico, billar o dardo. En cualquier caso, estas actividades, en su máximo rendimiento, suponen altas implicaciones de los mecanismos de percepción y decisión siendo estos dos los factores clave de rendimiento, como lo son también en el rendimiento de multitud de deportes consolidados. En cualquier caso, las líneas de futuro de los deportes electrónicos caminan hacia la realidad virtual y los *exergames*, donde ya la actividad física se torna a movimientos o acciones motrices gruesas en las que se compromete todo el cuerpo y/o grandes grupos musculares. Bajo este argumentario, no habría entonces dudas sobre que los *esports* poseen una motricidad propia del ámbito deportivo.

En cuarto lugar, aparece el **carácter humanístico** del deporte como otra característica propia de este concepto. Los *esports*, además de ser una actividad creada y realizada por el ser humano, humanizan el deporte haciéndolo accesible para todos, generando un proceso de democratización, humanización y universalización de la experiencia deportiva, siendo parte de la realidad empírica del sujeto sin alienarlo.

En quinto lugar, el **componente competitivo** de los *esports* es un rasgo base de su propia definición, ya que un videojuego se considera deporte electrónico, entre otros factores, por este rasgo competitivo.

En último lugar, **la ética y la moral** es un rasgo definitorio del deporte, pues lo diferencia de actividades físicas que contienen componentes perjudiciosos para el ser humano y para la sociedad. Es en este punto donde aparece la pregunta acerca de las aportaciones éticas y, sin poder desprenderse de ellas, educativas que realizan

los *esports*. Aunque, en principio, parece ser una actividad en línea con las concepciones éticas imperantes en la sociedad actual, no existe estudio alguno sobre ellas. Si este rasgo viene a ser confirmado, los deportes electrónicos, bajo la definición y conceptualización actual del deporte, podrían considerarse parte del ideario deportivo con lo que ello supondría a todos los niveles, especialmente a nivel ético y educativo.

6.3. Analizar éticamente el fenómeno de los *esports*

El análisis realizado arroja un total de siete categorías a diferentes ámbitos donde los *esports* (y, en algún caso, el deporte) contribuyen al desarrollo ético del individuo, primero, y de la sociedad, después:

- **El proceso de virtualización:** Este concepto hace referencia al proceso mediante el cual el ser humano acerca diferentes mundos a sí mismo en la utópica búsqueda de su autorrealización, en búsqueda de su propia humanidad. En el caso de los deportes electrónicos, por medio del proceso de virtualización y gracias al desarrollo tecnológico, se atrae el juego, la recreación, la competición y, en definitiva, el deporte, hacia el entorno virtual. Este proceso, conforma un mundo virtual en lo real y una nueva realidad en lo virtual. Este nuevo mundo puede ser más real que la propia realidad, ya que este mundo virtual puede suplir los déficits y hándicaps presentes en nuestra realidad, como la comunicación, el desplazamiento o la motricidad, el contexto socio-económico o aspectos corporales y/o de género. Por tanto, contribuyen a la vida plena, debido a que dota a la humanidad de la posibilidad de escapar de la vida no plena y reinventar su realidad, capacidades, herramientas y posibilidades.
- **Corporalidad, género y feminismo:** El proceso de virtualización hace que el ser humano se libere de su corporalidad, permitiéndole escapar del mundo terrenal extendiéndose a lo virtual, donde presentar su existencia propia. Aunque el avatar o la representación del jugador en el mundo virtual se presente desligado de la corporalidad de la realidad, sí se configura como una extensión de uno mismo en la virtualidad. No elimina su conexión con la realidad empírica, por tanto, no aliena. Estos avatares contribuyen a la representación corporal no normativa y diversa, lo que se traduce en una

aceptación tanto de las propias características de uno mismo como del resto, ya que todas son representadas en el mundo virtualizado, donde aspectos como el sexo, el género o los roles de género no son relevantes para el desempeño práctico del avatar, consiguiendo una representación corporal, normativa y no normativa. El avatar, al menos en cuanto a los aspectos visuales y de identidad, no influye en el rendimiento, democratizando la victoria. Se escapa, así, de problemas actuales de la ética como la diferenciación entre sexos y géneros, estereotipos, etcétera, configurándose como un fenómeno potencialmente feminista donde no existirían barreras discriminatorias y se honraría la imparcialidad sexual. En la práctica, los deportes electrónicos aún podrían trabajar aún más en la línea de la igualdad de género, ya que la mayor parte de la representación en competiciones de alto nivel es masculina.

- **La democratización de la competición:** El punto diferenciador a otros contextos donde interactúa el *ser*, es que este avatar se mueve en un mundo virtual donde encuentra otras posibilidades respecto al mundo real. Por un lado, la creación y modificación de los espacios de juego hacia límites abstractos donde poder desarrollarse. Por otro lado, la generación de una jugabilidad, movilidad y mentalidad más allá de lo terrenal, donde se producen acciones mágicas y oníricas, escapando a las leyes químicas y físicas. Por tanto, no podemos pasar por alto la importancia que posee el avatar en el desempeño en este mundo virtual. Aunque los deportes electrónicos actualmente pierden el potencial de la acción motriz compleja, por otro lado, y por el mismo motivo, pueden contribuir a que la humanidad de un paso hacia adelante en la democratización del deporte y la competición, si este tipo de fenómeno fuera aceptado e incluido como modalidad deportiva. Los *esports*, bajo la propia decisión del individuo, podrían crear atletas y deportistas sin esas limitaciones subyacentes. Son participantes en otra realidad, una realidad diferente a la física pero que cuyo proceso de humanización trasciende. De esta forma, el deporte electrónico humanizaría el deporte, haciéndolo accesible a gran parte de los sujetos. Cualquiera puede tener las experiencias que son reservadas a los individuos mejores dotados física y

corporalmente en el deporte tradicional. Se persigue así la verdadera democratización, humanización y universalización de la experiencia deportiva.

- **La violencia y la catarsis:** Uno de los problemas clásicos en la reflexión ética en el deporte es el papel de la violencia, ya que muchas disciplinas deportivas son representaciones a pequeña escala de situaciones bélicas, no solo por el enfrentamiento, implícito o explícito, sino al uso de estrategias, tácticas y, en ocasiones, al uso de la violencia. Este hecho se intenta paliar con la reglamentación y el empleo de lo deontológico, aunque pueda ir en contraposición de la libertad, existencia auténtica y, finalmente, la búsqueda de la vida plena. Los deportes electrónicos tampoco están exentos de este componente, aunque su desarrollo ético pasa por diversas matizaciones que podrían contribuir con esa búsqueda de la plenitud vital, como el carácter catártico que podrían tener los deportes electrónicos para el ser humano como una forma de purificación emocional, corporal, mental o espiritual. Dentro de este mundo virtual, se generan situaciones de todo tipo, tanto oníricas como simulaciones de la realidad, que necesitan de diferentes acciones por parte del avatar en contextos bélicos tanto reales como ficticios donde ocurren situaciones de violencia explícita e implícita y los jugadores compiten unos contra otros por un objetivo. Es en modalidades como estas donde el ser humano puede encontrar una catarsis bajo esta violencia simulada, por ejemplo, consiguiendo encontrar satisfacción y bienestar en pro de esta ética del hedonismo.
- **El juego y el deporte:** El juego, en su pragmatismo, forma parte integral del ser humano y de su naturaleza. Sin embargo, cada ser humano encuentra una forma de satisfacer este interés, siendo múltiples los factores que condicionan la elección del ser humano de cubrir la necesidad innata de jugar. Las posibilidades son tan variadas que van desde actividades encontradas en las primeras civilizaciones hasta otras nacidas en la actualidad. Cada *ser* tiene la posibilidad de la búsqueda de su propia humanidad y existencia bajo la acción de jugar que el sujeto elija y cubra esta necesidad. Por tanto, los deportes electrónicos podrían ser una forma más de alcanzar esta vida plena mediante el juego. Por un lado, existe un componente competitivo en el que se busca la excelencia y la capacidad de trascender en todos los sentidos,

especialmente en nuestras capacidades como seres humanos. La realidad presenta límites que condicionan el deporte tradicional, pero, en los deportes electrónicos, podríamos superar algunas de estas barreras, generando que los seres humanos pueden desarrollar su existencia sin estas limitaciones y buscando, si es el camino de su vida plena, la excelencia en competición, la excelencia deportiva. Por otro lado, hay que atender a los aspectos motrices que los deportes electrónicos podrían llevar a cabo en consecución de esta vida plena, siendo una oportunidad, por el momento, poco aprovechada. Aunque se ha comentado la posible ventaja ética que posee esta característica, se pierde el componente motriz que favorece extender la propia existencia vital del individuo y su calidad de vida, siempre y cuando la actividad se realice en el umbral saludable para la condición física y la salud. La realidad virtual podría ayudarnos a alcanzar estas cotas bajo el deporte electrónico. Por último, el deporte ha desarrollado todo un conjunto de elementos como la reglamentación o la institucionalización en la búsqueda, con limitado éxito, de la ética del deporte y la eliminación de comportamientos no deseados como la violencia. Las reglas deportivas modernas tienden a la racionalización del secularismo, a favorecer al principio de igualdad, a la búsqueda de la especialización en pro de la excelencia deportiva, a la burocratización de la actividad, a la cuantificación del rendimiento y otros rasgos complementarios. Todo ello, puede contribuir, colateralmente, a coartar la libertad del individuo y llevarlo hacia una existencia inauténtica. El deporte electrónico podría contribuir a la existencia plena por la desaparición de toda reglamentación interna. La reglamentación externa que regula la estructura de competición siguiendo el principio de igualdad y justicia se mantendría, garantizando que todos los jugadores implicados en la competición parten de las mismas condiciones. Esta reglamentación regula la estructura general de competición: formato, clasificación, normativa de partidos, equipos, alineación... De esta forma, encontramos un mayor acercamiento ético en los *esports* respecto al deporte tradicional ya que, eliminando la reglamentación interna y limitando la externa al principio de igualdad y justicia, favorecemos el desempeño del individuo hacia esa existencia no condicionada.

- **El (auto)conocimiento:** El ser humano se conoce, en parte, con su forma de estar en la realidad, ya que estamos en constante relación con este mundo en el que, en palabras de Heidegger, estamos arrojados. A su vez, el ser no está arrojado siempre en el mismo mundo, sino que el ser humano es un ente que posee relaciones con su mundo y entre mundos. Por tanto, cada existencia posee varios mundos donde ser. Uno de estos mundos es el deporte y, con éste, el deporte electrónico, donde se proyecta su ser con los elementos que lo conforman siendo parte de este proceso su comprensión de sí mismo. Si somos lo que hacemos, el ser en su manifestación conoce las características de sí mismo. En el deporte, tradicional o electrónico, el ser humano puede comprender su propia existencia y encontrar una verdadera interpretación de sí mismo. Por tanto, la experiencia deportiva supone una forma de conocimiento de su propia humanidad, sea cual sea, dotando al sujeto de un mundo donde poder trascender hacia una existencia auténtica. Dentro de este conocimiento de uno mismo, los deportes electrónicos se pueden configurar, también, como un catalizador de la adquisición de conocimientos y habilidades, más aún con una metodología didáctica adecuada. Estas mejoras discurren en dos sentidos. Por un lado, aquellas que, por medio de la repetición en el mundo real producen mejoras en la realidad y, por otro lado, aquellas que discurren desde el mundo virtual al mundo real. En el primer grupo, encontramos la mejora de capacidades cognitivas, de los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, de la coordinación, de las capacidades motoras y/o de las capacidades espaciotemporales. En el segundo grupo, encontramos el aprendizaje de conocimientos y habilidades. Se entiende, así, que los deportes electrónicos, en este sentido, podrían contribuir también a la adquisición de competencias consideradas básicas, tanto desde el prisma ético como educativo.
- **La libertad:** Aunque es un rasgo transversal, los deportes electrónicos, dotan al ser humano de cotas de libertad que, por condicionamientos presentes en su realidad, no podrían darse. Se cruzan así dos mundos, el real y el virtual, en una misma existencia, por lo que la libertad forma parte de las opciones aportadas por este mundo en busca de la vida plena. Se conforma así un mundo en el cual el ser humano se revela, se muestra tal y como es, enseña su verdad. Esto viene dado debido a que, en el mundo virtual, se producen

acciones que tienen efectos y consecuencias dentro y fuera del mismo. Esa trascendencia no significa que las repercusiones tengan consistencia en la realidad, ya que pueden ser la sola prueba o vivencia de comportamientos y situaciones, pero en el mundo virtual.

7. CONCLUSIONES

Las conclusiones de esta tesis doctoral aparecen de la confrontación de los objetivos generales y específicos propuestos en la investigación y los datos obtenidos de ella. De esta forma, se han conformado las conclusiones extraídas de la tesis, ordenadas objetivo a objetivo:

Objetivo General 1: Explorar el fenómeno de los deportes electrónicos.

Este objetivo queda resuelto con la consecución de los siguientes objetivos específicos.

Objetivo Específico 1.1: Realizar una revisión sistemática del objeto de estudio que aporte todas las investigaciones entorno a este.

La revisión sistemática ha permitido explorar el fenómeno conociendo las investigaciones que, dentro de los criterios establecidos, aportan conocimiento científico acerca del objeto de estudio. Sin embargo, la dispersión en las inquietudes de investigación dificulta entrever la orientación o tendencias que puede tomar la comunidad científica en torno al abordaje del fenómeno. Se observa una tendencia incremental en los últimos años por parte de la comunidad científica en abordar el fenómeno.

Objetivo Específico 1.2: Clasificar y recopilar el conocimiento entorno a los *esports* en las diferentes ramas de estudio.

Se encuentran cuatro grandes temáticas entorno al objeto de estudio, relativas a la salud o condición física, la conceptualización del deporte, los aspectos sociales y lo mercantil, aglutinando la producción científica en torno a los *esports*. Dentro de estas grandes temáticas, existen algunas subtemáticas que aún están en una fase muy superficial o exploratoria.

A nivel general, existe un escaso corpus de conocimiento académico acerca del objeto de estudio. De esto se sugiere, dada la emergencia social del fenómeno, la necesidad de ampliar este conocimiento con estudios e investigaciones provenientes de todas las áreas que pueden abarcarlo.

Objetivo Específico 1.3: Conocer el origen y las características de los deportes electrónicos.

CONCLUSIONES

Este objetivo queda resuelto específicamente en el apartado 4 de este mismo documento, aunque es un eje transversal de toda la investigación y así queda patente en todos los epígrafes del mismo.

La revisión documental a permitido conocer las características, origen e historia del objeto de estudio y, dado que no forma parte de ningún artículo publicado, queda presentado en la fundamentación teórica de la investigación.

Objetivo General 2: Conocer si los *esports* son un deporte.

Bajo la conceptualización actual del término deporte, los deportes electrónicos podrían considerarse parte de ellos.

Aunque el concepto deporte posee tres características ampliamente aceptadas como definitorias del mismo, la realidad nos muestra cierta arbitrariedad con respecto a la consideración o no de muchas actividades dentro del concepto deporte. El hecho de que existan varias excepciones que, sin cumplir con las tres características definitorias, sean consideradas como deporte, no deja de ser una llamada de atención sobre la necesidad de poner a prueba o cuestionar la definición actual de deporte, ya que, como hemos subrayado, el marco delimitado por esta definición es abstracto, subjetivo y, en numerosas ocasiones, arbitrario. Es necesaria una conceptualización precisa para delimitar las actividades que forman parte del concepto, pues es fundamental hallar los cimientos definitorios de lo que es deporte en la realidad actual del siglo XXI.

Este objetivo es explorado en profundidad gracias a los siguientes sub-objetivos.

Objetivo Específico 2.1: Describir las características que contiene la conceptualización deportiva aceptada actualmente.

Las características que contiene la conceptualización deportiva actual son: La institucionalización, la reglamentación, el carácter motriz, el carácter humanístico, el carácter competitivo y el componente ético y moral.

Objetivo Específico 2.2: Comparar los deportes tradicionales con los deportes electrónicos, concretando sus similitudes y diferencias.

Al comparar los deportes tradicionales y los deportes electrónicos, son muchas las similitudes entre ambos objetos de estudio, como se ha podido comprobar en las

discusiones del artículo persigue este objetivo. Esto viene dado por varios motivos, ya que la conceptualización deportiva actual es abstracta, amplia, subjetiva y arbitraria, haciendo que los deportes electrónicos puedan formar parte de esta conceptualización y encontrando similitudes en la gran muestra que conforman las modalidades deportivas.

Las diferencias, al menos a nivel teórico y conceptual, son escasas, aunque suficientes para poder dividir y estudiar ambos objetos de estudio por separados permitiendo este mismo contraste entre ellos.

Objetivo General 3: Analizar, desde un prisma ético, el fenómeno de los *esports* y como pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena.

Los deportes electrónicos contribuyen al desarrollo ético del individuo debido en, al menos, siete áreas: el proceso de virtualización que permite al individuo desarrollarse en varias realidades; la amplia representación corporal, de género y de sexo volviéndolo un fenómeno potencialmente feminista; la democratización de la competición (deportiva) que realiza permitiéndola, al menos, al primer mundo; el carácter catártico de la modalidad y el hedonismo que subyace en la misma; los beneficios que aporta como juego y como deporte en el desarrollo del individuo; la utilidad del mismo como vehículo de (auto)conocimiento; y la libertad como método de búsqueda de la existencia auténtica.

Una vez resueltos los objetivos generales y específicos de la investigación, se procede a dar respuesta al problema de investigación del cuál se extrajeron dichos objetivos y dan sentido a las investigaciones realizadas:

¿Son los *esports* deportes que podrían contribuir al desarrollo ético del individuo?

El análisis realizado bajo la propuesta hermenéutica concluye que la preocupación y crítica socialmente asentada sobre los riesgos éticos de los deportes electrónicos no está bien asentada, pues estos contribuyen a un desarrollo ético del individuo y, con este, a su educación.

Sin embargo, estos no están exentos de aspectos mejorables, algunos propios del fenómeno como la limitación motriz y sus implicaciones (de ahí su crítica al factor

sedentario) y, otros, que son compartidos con el deporte tradicional y sus problemas éticos vinculados.

Lo que es inequívoco es que los deportes electrónicos son un fenómeno que ha llegado para quedarse, por lo que se debe extraer de ellos todas las oportunidades que favorecen a la humanidad mientras minimizamos todos los posibles prejuicios que puedan acontecer.

El análisis crítico presente en este artículo puede ayudar a transformar esta visión social prejuiciosa y preocupada. Silenciar, invisibilizar o ignorar el fenómeno no se presenta como una solución, ya no solo por la imposibilidad de frenar su expansión, sino que la prospectiva augura su asentamiento en diferentes sectores de la sociedad. El ámbito deportivo, académico y educativo, entre otros, requieren de todo el conocimiento y preparación posible entorno al fenómeno para, así, acogerlo positivamente y ayudarse del mismo en pro del desarrollo humano.

Esta repercusión no solo se localiza en la población infantil y adolescente dentro de la educación reglada, sino que puede permeabilizar en la educación no reglada y/o en el tiempo de ocio y recreación, por ejemplo. Igualmente, el sector más adulto de la población también podría utilizar los deportes electrónicos para beneficiarse a todos los niveles ya aportados en esta tesis. Esto no significa que los *esports* carezcan de prejuicios, pero aislando su aporte, podrían servir como herramienta educativa.

Se abren así numerosas líneas futuras en un fenómeno tan prematuro y con tan escaso soporte académico como, por ejemplo: desde la filosofía del deporte, aparecen nuevas líneas con el implemento de la realidad virtual en los deportes electrónicos; desde las ciencias de la actividad física y del deporte, el estudio de la técnico-táctica de los *esports* o, por otro lado, su uso en la recuperación de lesiones a nivel fino; desde el ámbito educativo, además de todo lo propuesto anteriormente, los *exergames* como medio camino entre el deporte tradicional y el deporte electrónico.

8. REFERENCIAS¹

- Area-Moreira, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Universidad de La Laguna.
- Abdul, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning. *Review of Educational Research*, 85(4), 740–779. <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student motivation. *Journal of Educational Psychology*, 84(3), 261–271. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.84.3.261>
- Antón-Roncero, M. (2018). *Los deportes electronicos (esports) el espectaculo en las competiciones de videojuegos*. Universidad Complutense de Madrid.
- Antón-Roncero, M., & García-García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98–115. <https://doi.org/10.5565/rev/qp.28>
- Asociación Española de Videojuegos [AEVI] (2018). *La industria del videojuego en España, Anuario 2018*. Retrieved February 10, 2022, from http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Aubert, A., Bikarra, M., & Calvo, J. (2014). Actuaciones educativas de éxito desde la Educación Física. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 25, 144–148.
- Bailey, B. W., & McInnis, K. (2011). Energy Cost of Exergaming: a comparison of the energy cost of 6 forms of exergaming. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 165(7), 597–602. <https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2011.15>
- Bartolomé, A. (1998). Sistemas multimedia en Educación. (pp. 149-176). *J. Pablos y J. Jiménez (Coords.). Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y*

¹ Las referencias de este apartado son las presentes en el cuerpo del texto de esta misma memoria. Todas aquellas referencias usadas para la tesis por compendio quedan presentes en el apartado de *Referencias* de cada uno de los artículos adjuntados.

Educación. Barcelona: Cedecs.

- Beltrán-Carrillo, V.J., Valencia-Peris, A., Molina-Alventosa, J. P. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 11(41), 203–219.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active Video Games to Promote Physical Activity in Children and Youth. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(7). <https://doi.org/10.1001/archpediatrics.2010.104>
- Bofoli, N., Gasperetti, B., Milford, M., Blanchard, D., Yang, S. P., Lieberman, L., & Foley, J. T. (2012). Enjoyment Levels of Youth with Visual Impairments While Playing Different Exergames. *INSIGHT: Research and Practice in Visual Impairment and Blindness*, 4(4), 171–176.
- Bonetti, A. J., Drury, D. G., Danoff, J. V., & Miller, T. A. (2010). Comparison of Acute Exercise Responses Between Conventional Video Gaming and Isometric Resistance Exergaming. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 24(7), 1799–1803. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e3181bab4a8>
- Borowy, M. & Jin, D. (2013). Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 2254–2275.
- Bracey, G. (1992). The bright future of integrated learning systems. *Educational Technology*, 32(9), 60–62.
- Breen, C. G., & Haring, T. G. (1991). Effects of contextual competence on social initiations. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 24(2), 337–347. <https://doi.org/10.1901/jaba.1991.24-337>
- Buendía, L. (1999). *Modelos de análisis de la investigación educativa*. Ediciones Alfar.
- Buendía, L., Colás, P., & Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*.

- Cabero, J., Barroso, J., & Llorente, M. C. (2010). El diseño de entornos personales de aprendizaje y la formación de profesores en tic. *Digital Education Review*, 18(1), 26–37.
- Cahill, J. M. (1994). Health Works: Interactive AIDS education videogames. *Computers in Human Services*, 11(1–2), 159–176.
- Carr, D. et al. (1995). *Improving Student Reading Motivation through the Use of Oral Reading Strategies*. Saint Xavier University, Illinois (USA)
- Carrillo-Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos «online»: De las comunidades de jugadores a los «e-sports». *Index: Comunicación*, 5(1), 39–51.
- Carrillo-Vera, J. A. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, (55), 1. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2893>
- Castillo-Fernández, H., Herrero-Martínez, D., García-Varela, A., Checa-Romero, M., & Monjelat-Bladinich, N. (2012). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 33, 1–22.
- Colás, M., & Buendía, L. (1992). *Investigación Educativa*.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 195–206. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050308>
- Crespo, A. (2010). *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*. Madrid, España: Ediciones Martínez Roca.
- Czuchry, M., Sia, T. L., & Dansereau, D. F. (1999). Preventing Alcohol Abuse: An Examination of the “Downward Spiral” Game and Educational Videos. *Journal of Drug Education*, 29(4), 323–335. <https://doi.org/10.2190/E4CD-CB2D-K6TR-J59U>
- Chanson, R. (2017). *Esports. Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA*. Barcelona, España: Planeta.
- Chaplin, H. & Ruby, A. (2005). *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big*

- Bucks in the Videogame Revolution*. Chapel Hill, Estados Unidos: Algonquin Books.
- Chen, J.-L., & Wilkosz, M. E. (2014). Efficacy of technology-based interventions for obesity prevention in adolescents: a systematic review. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 159. <https://doi.org/10.2147/AHMT.S39969>
- De Salas, K., & Lewis, I. (2013). *Identifying types of Achievements*. *Proceedings of CGAMES'2013 USA*. doi:10.1109/cgames.2013.6632599
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2017). *The SAGE handbook of qualitative research*.
- Devís, J., Peiró, C., Pere Molina, J., Villamón, M., Antolín, L., & Roda, F. (2001). Los materiales curriculares impresos en educación física: clasificación, usos e investigación. *Movimento*, 7(15), 119–136.
- Di Tore, S., D'Elia, F., Aiello, P., Carlomagno, N., & Sibilio, M. (2012). Didactics, movement and technology: new frontiers of the human-machine interaction. *Journal of Human Sport and Exercise*, 7(1), 178–184. <https://doi.org/10.4100/jhse.2012.7.Proc1.20>
- Diest, M., Lamoth, C. J., Stegenga, J., Verkerke, G. J., & Postema, K. (2013). Exergaming for balance training of elderly: state of the art and future developments. *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, 10(1), 101. <https://doi.org/10.1186/1743-0003-10-101>
- Dorado, S., & Gewec, A. (2017). The Spanish teacher in the creation of teaching materials: Educational videogames. *Digital Education Review*, 31, 176–195. <https://doi.org/10.1344/der.2017.31.176-195>
- Dorval, M., & Pépin, M. (1986). Effect of Playing a Video Game on a Measure of Spatial Visualization. *Perceptual and Motor Skills*, 62(1), 159–162. <https://doi.org/10.2466/pms.1986.62.1.159>
- Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. & Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

- Errickson, S. P., Maloney, A. E., Thorpe, D., Giuliani, C., & Rosenberg, A. M. (2012). "Dance Dance Revolution" Used by 7- and 8-Year-Olds to Boost Physical Activity: Is Coaching Necessary for Adherence to an Exercise Prescription? *Games for Health Journal*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.1089/g4h.2011.0028>
- Estallo, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181–190.
- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10, 171-180.
- Etxeberria, F. (2012). *Videojuegos: riesgos y oportunidades en educación*. Actas I congreso internacional videojuegos y educación. Alfàs del Pi, Alicante: Universitat de València.
- Fitzgerald, D., Trakarnratanakul, N., Smyth, B., & Caulfield, B. (2010). Effects of a Wobble Board-Based Therapeutic Exergaming System for Balance Training on Dynamic Postural Stability and Intrinsic Motivation Levels. *Journal of Orthopaedic & Sports Physical Therapy*, 40(1), 11–19. <https://doi.org/10.2519/jospt.2010.3121>
- Flynn, R. M., Richert, R. A., Staiano, A. E., Wartella, E., & Calvert, S. L. (2014). Effects of Exergame Play on EF in Children and Adolescents at a Summer Camp for Low Income Youth. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 4(1), 209–225. <https://doi.org/10.5539/jedp.v4n1p209>
- Foley, L., Jiang, Y., Ni Mhurchu, C., Jull, A., Prapavessis, H., Rodgers, A., & Maddison, R. (2014). The effect of active video games by ethnicity, sex and fitness: subgroup analysis from a randomised controlled trial. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-11-46>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21, 7–13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35(3–4), 219–231. <https://doi.org/10.1007/BF01433108>

REFERENCIAS

- Gao, Z., Hannan, P., Xiang, P., Stodden, D. F., & Valdez, V. E. (2013). Video Game–Based Exercise, Latino Children’s Physical Health, and Academic Achievement. *American Journal of Preventive Medicine*, 44(3), S240–S246. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2012.11.023>
- Garn, A. C., Baker, B. L., Beasley, E. K., & Solmon, M. A. (2012). What Are the Benefits of a Commercial Exergaming Platform for College Students? Examining Physical Activity, Enjoyment, and Future Intentions. *Journal of Physical Activity and Health*, 9(2), 311–318. <https://doi.org/10.1123/jpah.9.2.311>
- Gioftsidou, A., Vernadakis, N., Malliou, P., Batzios, S., Sofokleous, P., Antoniou, P., Kouli, O., Tsapralis, K., & Godolias, G. (2013). Typical balance exercises or exergames for balance improvement? *Journal of Back and Musculoskeletal Rehabilitation*, 26(3), 299–305. <https://doi.org/10.3233/BMR-130384>
- Gómez-García, S., & Navarro-Sierra, N. (2013). Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 11(2), 31. <https://doi.org/10.7195/ri14.v11i2.604>
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina Alventosa, P., & Devis, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física (Video games as curriculum materials: an approach to their use in Physical Education). *Retos*, 34, 305–310. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63440>
- Greenfield, P. M., Camaioni, L., Ercolani, P., Weiss, L., Lauber, B. A., & Perucchini, P. (1994b). Cognitive socialization by computer games in two cultures: Inductive discovery or mastery of an iconic code? *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 59–85. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90006-X](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90006-X)
- Greenfield, P. M., DeWinstanley, P., Kilpatrick, H., & Kaye, D. (1994a). Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 105–123. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90008-6](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90008-6)

- Griffith, J. L., Voloschin, P., Gibb, G. D., & Bailey, J. R. (1983). Differences in Eye-Hand Motor Coordination of Video-Game Users and Non-Users. *Perceptual and Motor Skills*, 57(1), 155–158. <https://doi.org/10.2466/pms.1983.57.1.155>
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2000.12.557>
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of game-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, 7(1), 251-264.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hammond, J., Jones, V., Hill, E. L., Green, D., & Male, I. (2014). An investigation of the impact of regular use of the Wii Fit to improve motor and psychosocial outcomes in children with movement difficulties: a pilot study. *Child: Care, Health and Development*, 40(2), 165–175. <https://doi.org/10.1111/cch.12029>
- Haverty, L. et al. (1996). *Improving Elementary School Students' Attitudes toward Voluntary Reading*. Saint Xavier University, Illinois (USA).
- Hepburn, M. A. (2000). Vicarious Violence on the Screen: A Challenge to Educators and Families. *Technical Assistance Bulletin*, 16.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851–869. <https://doi.org/10.1177/1461444808096248>
- Jenkins, H. (1998). Complete freedom of movement: Video games as gendered play spaces. *Gender and computer games*, 1, 262–296.
- Jenkins, H. (2000). Art form for the digital age. *Technology Review*, 103(5), 117–120.

- Jenner, B., Flick, U., Kardoff, E. von, & Steinke, I. (2004). *A companion to qualitative research*.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where esports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jenny, S. E., Schary, D. P., Noble, K. M., & Hamill, S. D. (2017). The Effectiveness of Developing Motor Skills Through Motion-Based Video Gaming: A Review. *Simulation & Gaming*, 48(6), 722–734. <https://doi.org/10.1177/1046878117738552>
- Jin, D. Y. (2010). Esports and Television Business in the Digital Economy. *Korea’s Online Gaming Empire*, 1, 59–80. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.003.0004>
- Johnson, T. M., Ridgers, N. D., Hulteen, R. M., Mellecker, R. R., & Barnett, L. M. (2016). Does playing a sports active video game improve young children’s ball skill competence? *Journal of Science and Medicine in Sport*, 19(5), 432–436. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2015.05.002>
- Kempf, K., & Martin, S. (2013). Autonomous exercise game use improves metabolic control and quality of life in type 2 diabetes patients - a randomized controlled trial. *BMC Endocrine Disorders*, 13(1), 57. <https://doi.org/10.1186/1472-6823-13-57>
- Kim, Y., & Ross, S. D. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8(1), 28–40. <https://doi.org/10.1108/ijsms-08-01-2006-b006>
- Klingemann, H. K. H. (1995). Games, risk and prevention: The rehabilitation of ‘Homo ludens’. *Journal of Alcohol and Drug Education*, 41(1), 99–123.
- Klompstra, L., Jaarsma, T., & Strömberg, A. (2014). Exergaming in older adults: A scoping review and implementation potential for patients with heart failure. *European Journal of Cardiovascular Nursing*, 13(5), 388–398. <https://doi.org/10.1177/1474515113512203>

- Kosse, N., Caljouw, S., Vuijk, P., & Lamoth, C. J. C. (2011). Exergaming: Interactive balance training in healthy community-dwelling older adults. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 4, 399–407.
- Krippendorff, K. (1990). *Content analysis methodology: theory and practice*. Ediciones Paidós.
- Krug, M., & Fordonski, P. (1995). *Improving Recreational Reading Habits of Elementary Students*. Saint Xavier University, Illinois (USA).
- Kushner, D. (2004). *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. Random House Trade Paperbacks.
- Lafrance, J. P. (2003). El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica. *Quaderns Del CAC*, 15, 59–68. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3912943>
- Lamboglia, C. M. G. F., Silva, V. T. B. L. da, Vasconcelos Filho, J. E. de, Pinheiro, M. H. N. P., Munguba, M. C. da S., Silva Júnior, F. V. I., Paula, F. A. R. de, & Silva, C. A. B. da. (2013). Exergaming as a Strategic Tool in the Fight against Childhood Obesity: A Systematic Review. *Journal of Obesity*, 2013, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2013/438364>
- Lapp, D., Flood, J., & Fisher, D. (1999). Intermediality: How the use of multiple media enhances learning. *The Reading Teacher*, 52(7), 776–780.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theatre*. Londres, Reino Unido: Addison Wesley.
- Leatherdale, S. T., Woodruff, S. J., & Manske, S. R. (2010). Energy Expenditure While Playing Active and Inactive Video Games. *American Journal of Health Behavior*, 34(1), 31–35. <https://doi.org/10.5993/AJHB.34.1.4>
- LeBlanc, A. G., Chaput, J.-P., McFarlane, A., Colley, R. C., Thivel, D., Biddle, S. J. H., Maddison, R., Leatherdale, S. T., & Tremblay, M. S. (2013). Active Video Games and Health Indicators in Children and Youth: A Systematic Review. *PLoS ONE*, 8(6), e65351. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0065351>
- Lefrance, J. P. (1995). La epidemia de los videojuegos. *Telos*, 42, 121–134.

REFERENCIAS

- Livingstone, S. (2002). *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*. In Sage. <https://doi.org/10.4135/9781446219522>
- Long, S. M., & Long, W. (1984). Rethinking Video Games. *The Futurist*, 35–37.
- Lowery, B. R., & Knirk, F. G. (1982). Micro-Computer Video Games and Spatial Visualization Acquisition. *Journal of Educational Technology Systems*, 11(2), 155–166. <https://doi.org/10.2190/3PAN-CHJM-RT0L-W6AC>
- Lu, A. S., Kharrazi, H., Gharghabi, F., & Thompson, D. (2013). A Systematic Review of Health Videogames on Childhood Obesity Prevention and Intervention. *Games for Health Journal*, 2(3), 131–141. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0025>
- Luengo Navas, J., & Saura Casanova, G. (2013). La performatividad en la educación: la construcción del nuevo docente y el nuevo gestor performativo. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 11(3), 139–153.
- Lyons, E. J., Tate, D. F., Ward, D. S., Bowling, J. M., Ribisl, K. M., & Kalyararaman, S. (2011). Energy Expenditure and Enjoyment during Video Game Play. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 1. <https://doi.org/10.1249/MSS.0b013e318216ebf3>
- Maddison, R., Mhurchu, C., Jull, A., Prapavessis, H., Foley, L. S., & Jiang, Y. (2012). Active video games: the mediating effect of aerobic fitness on body composition. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9(1), 54. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-54>
- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2
- Maloney, A. E., Threlkeld, K. A., & Cook, W. L. (2012). Comparative Effectiveness of a 12-Week Physical Activity Intervention for Overweight and Obese Youth: Exergaming with “Dance Dance Revolution.” *Games for Health Journal*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.1089/g4h.2011.0009>

- Mandinach, E. B. (1987). Clarifying the “A” in CAI for Learners of Different Abilities. *Journal of Educational Computing Research*, 3(1), 113–128. <https://doi.org/10.2190/2V9M-X43N-WJ2C-DG9N>
- Marcano-Lárez, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, (19), 113. https://doi.org/10.7179/PSRI_2012.19.07
- Marín, V. (2011). La perspectiva educativa de los videojuegos, una realidad tangible. *Revista Digital de Investigación Educativa Conect@*, 2(2), 1–16.
- Marqués, P. (2000). Videojuegos. Las claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, 291, 55–58.
- Marshall, C., & Rossman, G. (2011). *Designing qualitative research*.
- Martínez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252–277.
- Merino-Campos, C., & Castillo-Fernández, H. (2016). Los beneficios de los videojuegos interactivos: una aproximación educativa y una revisión sistemática de la actividad física. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5(2), 115–122. <https://doi.org/10.7821/naer.2016.7.164>
- Mitchell, B., McLennan, S., Latimer, K., Graham, D., Gilmore, J., & Rush, E. (2013). Improvement of fundamental movement skills through support and mentorship of class room teachers. *Obesity Research & Clinical Practice*, 7(3), e230–e234. <https://doi.org/10.1016/j.orcp.2011.11.002>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2009). Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses: The PRISMA Statement. *PLoS Medicine*, 6(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>
- Molina, J.P., Devís, J., & Peiró, C. (2008). Materiales curriculares: clasificación y uso en Educación Física. *Pixel Bit. Revista de medios y educación*, 33, 183-197.
- Molina, P.; Martínez-Baena, A., & Gómez-Gonzalvo, F. (2017). El uso de materiales curriculares en Educación Física: racionalidad y desarrollo profesional del

- profesorado. *VIREF, Revista de Educación Física*, 6(3), 9-28.
- Mora, P., & Héas, S. (2003). Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif: vers un professionnalisme florissant de l'élite? *La Pratique Du Jeu Vidéo: Réalité Ou Virtualité, January 2003*, 131–146.
- Nitz, J. C., Kuys, S., Isles, R., & Fu, S. (2010). Is the Wii Fit™ a new-generation tool for improving balance, health and well-being? A pilot study. *Climacteric*, 13(5), 487–491. <https://doi.org/10.3109/13697130903395193>
- Nurkkala, V. M., Kalermo, J., & Jarvilehto, T. (2014). Development of exergaming simulator for gym training, exercise testing and rehabilitation. *Journal of Communication and Computer*, 11, 403–411. <https://doi.org/10.17265/1548-7709/2014.05 001>
- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33–58. doi:10.1016/0193-3973(94)90005-1
- Ornstein, A. C. (1991). The Video Curriculum. *Contemporary Education*, 63(1), 38–41.
- Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. *Computers & Education*, 53(3), 603–622. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.04.001>
- Peng, W., Crouse, J. C., & Lin, J.-H. (2013). Using Active Video Games for Physical Activity Promotion. *Health Education & Behavior*, 40(2), 171–192. <https://doi.org/10.1177/1090198112444956>
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 26, 55-67.
- PRISMA-P Group, Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., ... Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1), 1-9. doi:10.1186/2046-4053-4-1

- Provenzo, E. (1992). The Video Generation. *American School Board Journal*, 179(3), 29–32.
- Ramírez-Macías, G. (2011). Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 11(42), 407–420.
- Rodríguez, P. (2017). *Esports, de la pantalla a los estadios*. Madrid, España: Fundación Telefónica.
- Roemmich, J. N., Lambiase MS, M. J., McCarthy, T. F., Feda, D. M., & Kozlowski, K. F. (2012). Autonomy supportive environments and mastery as basic factors to motivate physical activity in children: a controlled laboratory study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9(16). <https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-16>
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*, 40(1), 71–94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Salem, Y., Gropack, S. J., Coffin, D., & Godwin, E. M. (2012). Effectiveness of a low-cost virtual reality system for children with developmental delay: a preliminary randomised single-blind controlled trial. *Physiotherapy*, 98(3), 189–195. <https://doi.org/10.1016/j.physio.2012.06.003>
- Sato, K., Kuroki, K., Saiki, S., & Nagatomi, R. (2015). Improving Walking, Muscle Strength, and Balance in the Elderly with an Exergame Using Kinect: A Randomized Controlled Trial. *Games for Health Journal*, 4(3), 161–167. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0057>
- Seo, Yuri. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>

- Sheehan, D. P., & Katz, L. (2012). The impact of a six-week exergaming curriculum on balance with grade three school children using the Wii Fit+. *International Journal of Computer Science in Sport*, 11(3), 5–22.
- Shimai, S., Masuda, K., & Kishimoto, Y. (1990). Influences of TV Games on Physical and Psychological Development of Japanese Kindergarten Children. *Perceptual and Motor Skills*, 70(3), 771–776. <https://doi.org/10.2466/pms.1990.70.3.771>
- Silvern, S. B. (1986). Classroom Use of Video Games. *Educational Research Quarterly*, 10(1), 10–16.
- Staiano, A. E., Abraham, A. A., & Calvert, S. L. (2012). Motivating Effects of Cooperative Exergame Play for Overweight and Obese Adolescents. *Journal of Diabetes Science and Technology*, 6(4), 812–819. <https://doi.org/10.1177/193229681200600412>
- Street, R. L., Gold, W., & Manning, T. (2013). *Health Promotion and Interactive Technology*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203811047>
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 13–32. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90004-3](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90004-3)
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science*, 5(2), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>
- Taylor, T. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.
- Thompson, W. R., Gordon, N. F., & Pescatello, L. S. (2010). *ACSM's guidelines for exercise testing and prescription*.
- Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of human motion) for historians, an approach to make the central term(s) more precise. IX. *International CESH-Congress*, (2003), 1–8.

- Tripette, J., Murakami, H., Ando, T., Kawakami, R., Tanaka, N., Tanaka, S., & Miyachi, M. (2014). Wii Fit U intensity and enjoyment in adults. *BMC Research Notes*, 7(1), 567. <https://doi.org/10.1186/1756-0500-7-567>
- Trujillo, J. C. G., Muñoz, J. E., & Villada, J. F. (2013). Exergames: una herramienta tecnológica para la actividad física. *Revista Médica de Risaralda*, 19(2), 126–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.22517/25395203.8527>
- Tzetzis, G., Avgerinos, A., Vernadakis, N., & Kioumourtzoglou, E. (2001). Differences in self-reported perceived and objective measures of duration and intensity of physical activity for adults in skiing. *European Journal of Epidemiology*, 17, 217–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.1023/A:1017925731003>
- Velasco, J. J. (2011a). *Historia de la tecnología: Nimrod, un videojuego de 1951. Hipertextual*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2011/07/nimrod-un-videojuego-de-1951>
- Velasco, J. J. (2011b). *Historia de la tecnología: OXO, un videojuego para uno de los primeros computadores de la historia*. Hipertextual. Recuperado de <https://hipertextual.com/2011/07/oxo-un-videojuego-para-uno-de-losprimeros-computadores-de-la-historia>
- Velasco, J. J. (2011c). *Historia de la tecnología: Tennis for Two, uno de los primeros videojuegos de la historia*. Hipertextual. Recuperado <https://hipertextual.com/2011/07/tennis-for-two-uno-de-los-primerosvideojuegos-de-la-historia>
- Vernadakis, N., Derri, V., Tsitskari, E., & Antoniou, P. (2014b). The effect of Xbox Kinect intervention on balance ability for previously injured young competitive male athletes: A preliminary study. *Physical Therapy in Sport*, 15(3), 148–155. <https://doi.org/10.1016/j.ptsp.2013.08.004>
- Vernadakis, N., Gioftsidou, A., Antoniou, P., Ioannidis, D., & Giannousi, M. (2012). The impact of Nintendo Wii to physical education students' balance compared to the traditional approaches. *Computers & Education*, 59(2), 196–205. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.003>

- Vernadakis, N., Papastergiou, M., Zetou, E., & Antoniou, P. (2015). The impact of an exergame-based intervention on children's fundamental motor skills. *Computers & Education*, 83, 90–102. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.01.001>
- Vernadakis, N., Zetou, E., Derri, V., Bebetos, E., & Filippou, F. (2014a). The Differences between Less Fit and Overweight Children on Enjoyment of Exergames, Other Physical Activity and Sedentary Behaviours. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 802–807. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.324>
- Wagner, M. (2007). Competing in metagame space. esports as the first professionalized computer metagame. En F. von Borries, S. Walz, U. Brinkmann, y M. Böttger (Eds.). *Space time play. Games, arquitectura and urbanism: the next level*. (pp.182-185). Berlín, Alemania: Editorial Birkhäuser.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. En H. R. Arabnia (Ed.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006* (pp. 437–442). CSREA Press.
- Wertz, F. J., Charmaz, K., McMullen, L. M., Josselson, R., Anderson, R., & McSpadden, E. (2011). *Five ways of doing qualitative analysis*. New York, NY: Guilford.
- White, B. Y. (1984). Designing Computer Games to Help Physics Students Understand Newton's Laws of Motion. *Cognition and Instruction*, 1(1), 69–108. https://doi.org/10.1207/s1532690xci0101_4
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Boca Ratón, Estados Unidos: CRC Press.
- Wolf, M. (2012). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit, Estados Unidos: Wayne State University Press.

Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos

Esports and science: Tuning into the phenomenon of electronic sports

Antonio Bascón-Seda¹, Augusto R. Rodríguez-Sánchez²

1 Departamento de Educación Física y Deporte. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla.

2 Centro de Estudios Universitarios Cardenal Spínola CEU. Grupo de investigación HUM-1034: Investigación Social Aplicada al Deporte (ISAD).

CORRESPONDENCIA:

Antonio Bascón Seda
antoniobascon@us.es

CÓMO CITAR EL ARTÍCULO:

Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(45), 341-352.

Recepción: julio 2019 • Aceptación: febrero 2020

Resumen

Los cambios culturales sufridos en las últimas décadas han originado diferentes fenómenos emergentes que han irrumpido en nuestro tiempo. Los deportes electrónicos (esports) se han consolidado como uno de ellos, dando lugar a su estudio desde múltiples áreas, especialmente desde las ciencias de la actividad físico-deportiva (ocio, rendimiento, profesionalización...). Por todo ello, el presente trabajo ilustra cómo el mundo científico-académico está abordando este fenómeno en la actualidad, sirviéndose del protocolo PRISMA-P para revisiones sistemáticas y de las bases de datos Scopus y Web of Science como fuentes principales de información. Los resultados aportan un total de 106 trabajos en torno a la temática, que se han categorizado en cuatro ejes: actividad física y salud; concepto de deporte; los esports como fenómeno social; y marketing y marco legal. Como resultado principal, se aprecia que hay un escaso corpus de conocimiento científico-académico sobre esports, en comparación con el impacto social del mismo. La dispersión en las temáticas desde las que se aborda se debe, fundamentalmente, al casi inexistente marco regulatorio legal, además de lo abstracto del fenómeno para explicarlo desde el concepto tradicional de deporte.

Palabras clave: Esports, revisión sistemática, producción científica, bibliometría, tecnologías de la información y de la comunicación.

Abstract

The cultural changes suffered in the last decades have originated different emergent phenomena that have burst into our time. Electronic sports (esports) have been consolidated as one of them, giving rise to their study from multiple areas, especially from the sciences of physical-sports activity (leisure, performance, professionalization ...). Therefore, this work illustrates how the scientific-academic world is currently addressing this phenomenon, using the PRISMA-P protocol for systematic reviews and the databases Scopus and Web of Science as main sources of information. The results provide a total of 106 works on the subject, which have been categorized into four thematic axes: physical activity and health; concept of sport; esports as a social phenomenon; and marketing and legal framework. As a main result, there is a scarce corpus of scientific-academic knowledge about esports, in comparison with its social impact. The dispersion in the topics from which it is approached is due, fundamentally, to the almost non-existent legal regulatory framework, besides the abstract of the phenomenon to explain it from the traditional concept of sport.

Key words: Esports, systematic review, scientific production, bibliometrics, information and communication technologies.

Introducción

Los grandes avances tecnológicos acontecidos en estas últimas décadas han producido un sustancial cambio e influencia sobre todos los ámbitos de la sociedad (Ramírez-Macías, 2011). Una representación de ello es la relevancia que han obtenido los videojuegos en nuestros días, siendo el primer medio de masas de esta nueva era electrónica (Lafrance, 2003). El propio crecimiento y expansión del ámbito de los videojuegos ha generado otras manifestaciones en numerosas áreas (Gómez-García & Navarro-Sierra, 2013), como en la educación (Funk, Pizzo, & Baker, 2018), el arte (Szablewicz, 2015), el mundo empresarial (Jenny et al., 2018) o, incluso, en la concepción de los espectáculos deportivos y/o competitivos (Hamari & Sjoblom, 2017).

Los deportes electrónicos, más popularmente conocidos como *esports*, son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos (Antón-Roncero & García-García, 2014; Carrillo-Vera, 2015, 2016), fenómeno con gran empuje y desarrollo en las últimas dos décadas. Autores como Wagner (2006) o Marcano (2012) definen los *esports* como un área de las actividades deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan capacidades mentales o físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos. Es necesario matizar que, al igual que ocurre con el binomio juego-deporte, aunque todos los *esports* son videojuegos, no todos los videojuegos son *esports*. Ocurre incluso que diferentes videojuegos deportivos, que tienen componente competitivo y posibilidad de juego online, no son considerados *esports*, ya que son necesarias varias características para que tenga esta consideración, como el impacto mediático del videojuego, la base de jugadores o torneos basados en dicho juego.

Aunque desde el comienzo del fenómeno han sido utilizadas múltiples formas, actualmente (y por el uso frecuente del mismo en el marco del propio fenómeno) se ha acuñado el término *esport* o *esports* (*Esport/s* a comienzo de oración), dejando atrás otros conceptos similares como *e-sport*, *e-Sport*, *eSport* y sus plurales. Es preciso contemplar para revisiones del fenómeno que el propio término *esport* puede acarrear confusión en el proceso de búsqueda, ya que se corresponde con el término *deporte* en catalán.

Así mismo, los deportes electrónicos no han quedado relegados al área más puramente deportiva y/o social, sino que han pasado a entenderse como un fenómeno abarcable por el área empresarial y jurídica (Brickell, 2017; Burk, 2013; Canfield, 2017; Cunningham et al., 2017; Holden & Ehrlich, 2017; Jenny et al., 2018;

Lokhman, Karashchuk, & Kornilova, 2018; Rothman, 2013; Seo, 2013). Debido a esta expansión social y económica, la industria del videojuego ha conseguido ser el sector cultural y de entretenimiento que más recauda en multitud de países. Las prácticas colaterales que ha generado el fenómeno (creación de clubes, apuestas, contratos, eventos...) han despertado, por un lado, el interés del sector empresarial, que busca posicionarse y obtener beneficios de este y, por otro lado, la adaptación de las normativas, reglamentos y legislaciones propulsados, entre otros, por el sector jurídico, federativo y/o legislativo.

En la misma línea, los medios de comunicación se hacen eco del fenómeno, existiendo un incremento casi exponencial en los últimos años de las retransmisiones, programas, noticias, publicaciones periódicas e informaciones encontradas en numerosos medios. Autores como Antón-Roncero y García-García (2014) o Carrillo-Vera (2016) manifiestan las posibilidades comunicativas del mercado y cómo se construye este espectáculo mediático, siendo el espectador el principal foco de atención. Es destacable que este incremento exponencial sea traducido en un interés en las búsquedas del término *esports* u otros homónimos en diferentes metabuscadores, así como en la producción de trabajos científico-académicos publicados desde el 2005 a la actualidad (Bascón-Seda, Piedra, Ramírez-Macías, & Rodríguez-Sánchez, 2018) lo que, una vez más, sitúa a los deportes electrónicos como un fenómeno de gran calado en nuestro tiempo.

Por este auge tan repentino, desde la academia se busca estudiar este fenómeno, lo que precisa de producción científica que sustente, avale y cimente las investigaciones venideras. Actualmente, aunque existe poca producción científica sobre *esports*, es importante perfilar qué corpus de conocimiento se ha generado y en torno a qué áreas o ejes temáticos se produce, para así poder evaluar y desarrollar dicho conocimiento. Por todo ello, el presente estudio tiene como objetivo realizar un análisis de esta producción científico-académica sobre los *esports*, para poder definir las tendencias y asunciones que se están produciendo sobre este fenómeno sociocultural.

Método

Estrategia de búsqueda

Para la realización de este trabajo se ha optado por el uso del protocolo de revisión sistemática PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), publicada por Moher, Liberati,

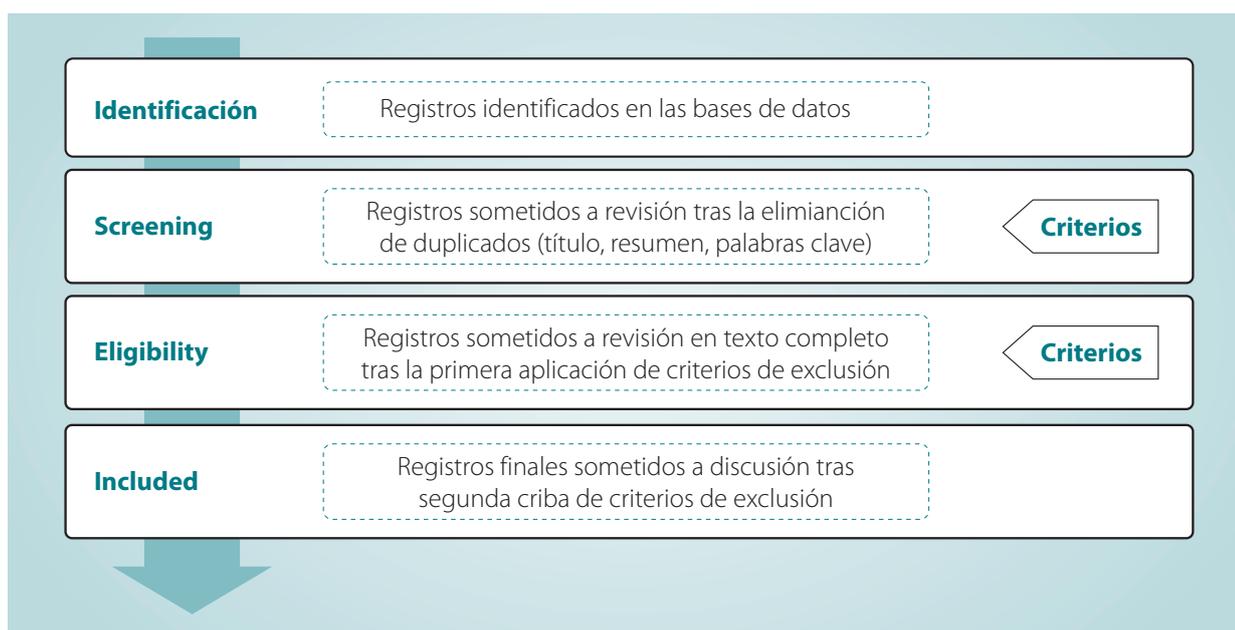


Figura 1. Diagrama del protocolo PRISMA-P (adaptado de Moher et al., 2009, p. 3).

Tetzlaff, Altman, y el Prisma-P Group (2009) y actualizada por el PRISMA-P Group et al. (2015). A continuación, en la Figura 1 se presenta gráficamente el protocolo seleccionado. Con relación a esto, se han definido las bases de datos Scopus y Web of Science como fuentes principales de selección de los trabajos que serán sometidos a los criterios de inclusión del protocolo de revisión. La cadena de búsqueda conformada para tal labor ha sido: “esport*” AND “e-sport”.

Criterios de inclusión

El proceso de selección de artículos se ha establecido en función a unos criterios de inclusión previos, con objeto de aislar aquellos trabajos que se ajusten al problema establecido. Estos criterios han sido: 1) que el objeto de estudio del trabajo trate sobre esports o deportes electrónicos; 2) que se trate de un artículo científico publicado en revistas periódicas y seriadas; 3) que se encuentre en soporte digital; y 4) que se encuentre redactado en inglés o castellano.

Procedimiento

Atendiendo a lo establecido por el protocolo PRISMA-P para revisiones sistemáticas (ver Figura 1), el presente trabajo se desarrolló siguiendo cuatro fases: 1) (‘identification’ en PRISMA-P) aplicación de la cadena de búsqueda a las bases de datos y registro de los resultados que arroja la búsqueda, atendiendo a su título y resumen; 2) (‘screening’ en PRISMA-P) eliminación de duplicados en los resultados de la fase anterior

y filtrado según los criterios de inclusión, atendiendo al título, resumen y palabras clave; 3) (‘eligibility’ en PRISMA-P) revisión del formato de texto completo de los resultados filtrados en torno al objeto de estudio y los criterios de inclusión establecidos; 4) (‘included’ en PRISMA-P) los trabajos que superan esta cuarta fase pasan a formar parte del proceso de revisión y discusión en torno al problema de investigación planteado.

Para que quede constancia, la última revisión de las bases de datos especificadas se produjo el 20 de julio de 2019.

Resultados

Correspondiendo con la Fase I del procedimiento, de la búsqueda en las bases de datos mencionadas se obtuvieron un total de 643 trabajos, eliminando 156 registros por encontrarse duplicados en la Fase II. En esta misma fase, al aplicarse los criterios de inclusión, se eliminaron otros 340 registros que no cumplían con dichos criterios. Esto redujo la muestra a 147 resultados para su revisión en texto completo en la Fase III, tras la que se descartaron otros 41 trabajos, conformando un conjunto final de 106 trabajos que cumplían con los criterios establecidos (Fase IV).

La estratificación de la producción académica se acompaña en la Figura 2. Como se puede apreciar, el crecimiento en el número de publicaciones ha sido creciente en los últimos años, siendo 2017 y 2018 los periodos más productivos para la comunidad científica y académica.

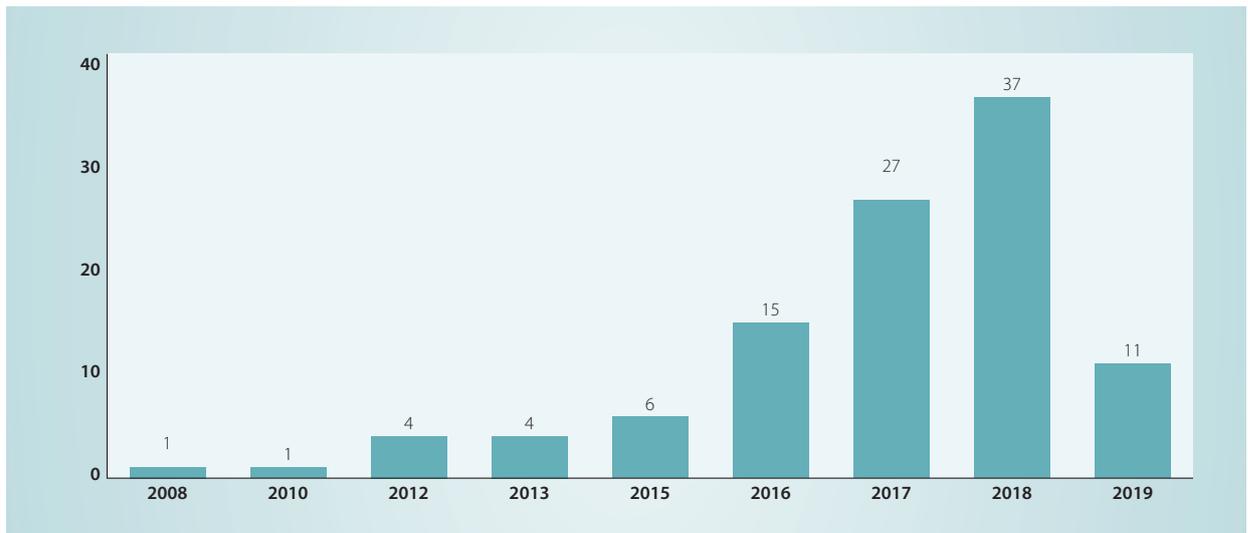


Figura 2. Frecuencia de producción de trabajos con relación al año de publicación.

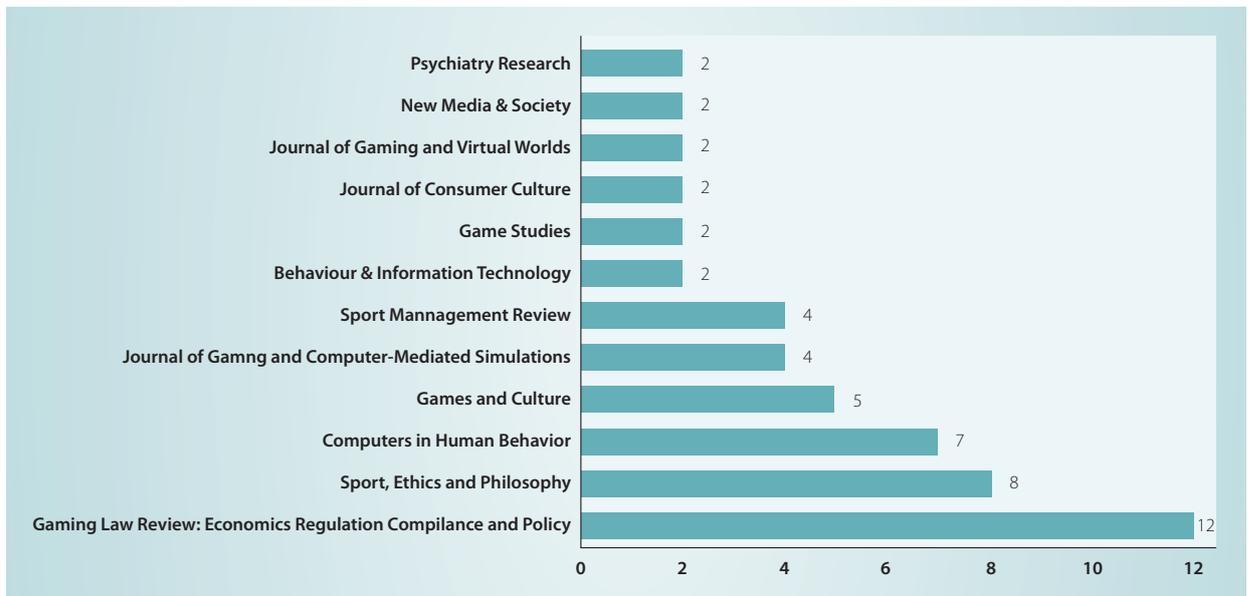


Figura 3. Frecuencia de producción de trabajos con relación a las revistas.

En cuanto a la procedencia de los trabajos, puede observarse en la Figura 3 cómo existen algunas revistas donde se han publicado de forma predilecta los trabajos que componen esta revisión, siendo mayoritaria la realizada en lengua inglesa (96,2% del total de trabajos analizados).

Discusión

A tenor de los resultados obtenidos, se puede establecer una clasificación de los artículos producidos en torno al fenómeno de los esports en cuatro líneas: aquella donde se estudia la relación de la práctica de deportes electrónicos con el estado físico y la salud de

los practicantes ('actividad física y salud'); los trabajos donde se conectan los esports etimológicamente con el concepto tradicional de deporte ('concepto deporte'); las emergencias del fenómeno en los diferentes estratos que componen la cultura y sociedad ('fenómeno social'); y aquellos detalles referentes a la mercantilización o definición legal de estos esports ('marketing y marco legal'). Además de toda esta información, en la Tabla 1 quedan expuestos el número de artículos que forman parte de cada una de las áreas.

Eje actividad física y salud

En esta división temática se han recopilado 22 estudios, todos ellos publicados en los últimos años. En

Tabla 1. Clasificación de los artículos revisados en las diferentes áreas de estudio.

Área de estudio	Número de artículos
Eje 'actividad física y salud'	22
Eje 'concepto deporte'	15
Eje 'fenómeno social'	58
Eje 'marketing y marco legal'	11
Total artículos	106

primer lugar, debería referirse el reciente trabajo de revisión sistemática de Banyai, Griffiths, Kiraly, y Demetrovics (2019) con relación a los aspectos psicológicos presentes en los esports. Aunque de alto interés por el enfoque, se ciñe a estudios hasta el año 2017, lo que, habida cuenta de los resultados encontrados en este trabajo en el año 2018 (37 publicaciones, ver Figura 2), limita su potencial.

Los estudios recogidos en este eje abordan, en su mayoría, posibles desórdenes psicológicos y/o actitudinales, como la hiperactividad, neuroticismo, extroversión o adicción en jugadores de videojuegos online (B. Evren, Evren, Dalbudak, Topcu, & Kutlu, 2018; C. Evren et al., 2018; B. Evren, Evren, Dalbudak, Topcu, & Kutlu, 2019), todo gracias a un instrumento que fue validado en el trabajo de C. Evren et al. (2017). Como línea general, estos trabajos concluyen que existe tres veces más probabilidades (B. Evren et al., 2019) de darse un trastorno de juego online en sujetos con déficit de atención e hiperactividad que en aquellos que no tienen estas características.

Con respecto al interés sensorial despertado por los esports, se observa que los efectos de las animaciones y dinámicas dentro del juego producen atracción por el entorno inmersivo que generan (Y. Seo, Kim, Lee, & Jung, 2018). Esta línea de investigación continúa la del estudio de las adiciones y del corpus de conocimiento del ámbito de la psicología, ya que en los últimos años ha sido un aspecto que ha preocupado socialmente y donde el debate sigue candente (B. Evren et al., 2018; Triberti et al., 2018). En estos trabajos se aprecia una relación directamente proporcional entre las variables 'tiempo invertido en jugar a videojuegos' (siendo este diferenciado en ciertos tramos horarios) y 'trastorno por juego online', las cuales se ven afectadas también por otras variables como la 'edad' (a menor edad, mayor posibilidad de darse este trastorno) y 'género de videojuego jugado' (mayor posibilidad en videojuegos online de participación masiva).

Autores como (Holden, Kaburakis, & Rodenberg, 2018) advierten sobre la posibilidad de que los esports supongan un estímulo tan atractivo que puede generar sedentarismo, especialmente en edades tempranas.

Un estudio contextualizado en los países asiáticos (Choi, Hums, & Bum, 2018) advierte de que, en sujetos donde se han identificado conductas adictivas en torno a los deportes electrónicos, aumentan los comportamientos delictivos, especialmente en la etapa adolescente. Por el contrario, también existen investigaciones (Brock & Fraser, 2018) acerca del efecto positivo de los esports en variables como la resolución de problemas o la creatividad.

El segundo gran grueso de investigaciones en este eje gira en torno al vínculo entre los aspectos psicológicos y el rendimiento de los jugadores de esports. Estas investigaciones dictan una línea de progreso hacia aquellas características que un jugador de esports debe poseer para encontrarse en el máximo rendimiento (Woods, Hayes, Meyer, Kardan, & Berman, 2016), además de estudiar que la variación de algunos de estos procesos psicológicos, como la ansiedad, pueden predecir el rendimiento de la competición (DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019).

En un enfoque relacionado con el rendimiento y cuadros patológicos se presenta un estudio sobre el burnout en jugadores de esports (Pérez-Rubio, González, & Garcés de los Fayos, 2017), explicando que la tendencia a sufrir este síndrome se relaciona con las responsabilidades en el juego, aumentando si los entrenamientos se dirigen a la mejora de la cooperación entre los jugadores (una de las principales características del rendimiento en esta modalidad) y disminuyendo si se potencian aspectos como la expresividad social o la iniciativa.

Enlazando con el área puramente deportiva, el trabajo de Xia, Wang, y Zhou (2017) estudia patrones tácticos en el juego y documenta los mismos, sentando un precedente para construir el constructo técnico-táctico que podría encontrarse en los diferentes esports. La victoria, especialmente en los videojuegos multijugador de arena de batalla en línea (Multiplayer Online Battle Arena o MOBA, en inglés) parece correlacionarse con un mayor número de enemigos derrotados, mayor control sobre el mapa de juego, ciertas configuraciones previas al juego que permiten algunos esports o el número de veces que se toma la iniciativa para confrontar al contrario. El trabajo de Reitman (2018) sigue en esta línea, demostrando que el factor comunicativo, la táctica, la estrategia y coordinación del equipo en *League of Legends* suponen una mejora del rendimiento durante el juego. De la misma forma, Fanfarelli (2018) identifica en el juego *Overwatch* una serie de habilidades y características de rendimiento, como el posicionamiento en el mapa (o en los combates) o el mecanismo de decisión-ejecución.

En cuanto a aspectos de entrenamiento, físicos y motrices en jugadores considerados de alta competición, se observa que el tiempo medio dedicado al juego es de 5,28 horas diarias (Kari & Karhulahti, 2016). Este mismo estudio apunta que estos 'atletas electrónicos' realizan en torno a 1 hora y 8 minutos de ejercicio todos los días, por la concienciación acerca de los beneficios globales de los estilos de vida saludables.

Tampoco se han encontrado evidencias de cambios en las respuestas hormonales de los jugadores, donde la testosterona, niveles de cortisol o la hormona del crecimiento permanecen estables (Gray, Vuong, Zava, & McHale, 2018).

Con relación a los aspectos motrices, van Hilvoorde y Pot (2016) argumentan que, aunque los esports implican acciones motoras cuya intencionalidad es la de desplazarse, estas no son lo suficientemente globales ni significativas para que puedan producirse entrenamientos específicos en torno a ellas ni tampoco la inclusión de estas modalidades dentro de programas de educación física y/o deportiva.

Existe, incluso, alguna iniciativa donde se estudia el uso de sustancias que afectan al rendimiento de los jugadores, como el adderall, lo que podría considerarse como el sustrato del dopaje en los esports, en clara correlación con el deporte tradicional (Holden, Kaburakis, & Wall Tweedie, 2019).

Se cierra este punto con el artículo de Funk et al. (2018), que presenta las oportunidades de investigación y formación/educación en torno al mundo de los esports, particularmente desde el ámbito de las ciencias de la actividad físico-deportivas (Hebbel-Seeger, 2012). Es quizás en esta corriente donde los profesionales de la actividad físico-deportiva deben volcar sus esfuerzos a la hora de contribuir a la explicación del fenómeno (DiFrancisco-Donoghue & Balentine, 2018).

Eje concepto deporte

En este segundo eje, las líneas de investigación quedan muy claras, encontrándose 15 estudios, desarrollados entre 2015 y 2018, centrados en la consideración como deporte de los esports.

Por un lado, Schwartz (2017a, 2017b) realiza un recorrido por la historia de la competición de videojuegos, hasta llegar a esta última etapa de los esports, constatando la evolución de este fenómeno; tanto es así que varios autores (Abanazir, 2019; Jonasson, 2016; Jonasson & Thiborg, 2010; Summerley, 2019) se atreven a estudiar la influencia que están produciendo los deportes electrónicos en el deporte tradicional, reflexionando sobre si estos pueden considerarse ya parte de la historia del deporte. Estos trabajos

tratan a los esports como un proceso de hibridación hacia una nueva era deportiva, que pivota en torno a la tecnología: ayudándose de la historia del deporte occidental, se entienden los esports como otro precedente del futuro concepto del deporte.

Otra línea de trabajo son los que teorizan de forma crítica sobre si los esports son o no deporte. Autores como Chao (2017), Jenny, Manning, Keiper, y Olrich (2016), Parry (2018) o Rosell Llorens (2017) abarcan este tema desde un paradigma terminológico, ahondando en las características propias y cruzando el deporte tradicional con los esports, concluyendo con una formulación que los clasifica como deportes o no según si existen factores como la institucionalización, carácter motriz, reglamentación, ética y moralidad o el carácter humanístico.

No obstante, no se percibe un consenso claro, ya que existen tanto investigaciones escépticas (Hallmann & Giel, 2017; Rosell Llorens, 2017), a favor (Heere, 2017; Jenny et al., 2018; Jonasson & Thiborg, 2010; Wagner, 2006) y en contra (Parry, 2018) en torno a la aceptación de los esports como deporte. Por otro lado, investigaciones desde un paradigma filosófico, como la de Sánchez-Pato y Remillard (2018), Michaluk (2012) o Sentuna y Dincer (2016) concluyen que los esports podrían ser deporte en el futuro. Concretamente, la obra de Michaluk (2012) contempla muchos de los aspectos que el deporte ha ido incluyendo históricamente, viéndose los esports como un paso más en esta evolución y abriéndose a la era digital.

Es importante destacar el trabajo de Wagner (2006) debido a que, aunque no cumple con los criterios de inclusión de la revisión por tratarse de una comunicación en un congreso, es el precursor de esta línea de debate, haciendo un primer acercamiento al término deporte desde el paradigma de los deportes electrónicos y marcando precedente para todos estos estudios posteriores.

El debate aún está presente y sigue aportando argumentos tanto a favor como en contra de su aceptación. Los diferentes federaciones deportivas y colegios profesionales relacionados con los profesionales del mundo del deporte, en sus diferentes comunicados y notas de prensa («Comunicado Oficial del Consejo COLEF sobre los eSports», 2017), han dejado ver su postura contraria a estos, dudando sobre el carácter motriz y ética de estos. En un término medio se encuentra el Comité Olímpico Internacional, el cual se posiciona de manera escéptica, augurando una posible inclusión de los esports en los JJOO en el futuro, al menos de algunos títulos («Esports stars welcomed to Lausanne! Olympic News», 2019). Prueba de ello han sido los juegos asiáticos de 2018, donde existían varias compe-

ticiones de algunos deportes electrónicos («FACTBOX-Games-Esports at the 2018 Asian Games», 2018).

Dentro del propio fenómeno de los esports estos ya son tratados como deporte, aunque aún queda camino para encontrar un consenso claro desde el área de las ciencias físico-deportivas.

Eje fenómeno social

En el tercer eje se identifican 58 investigaciones de diferentes líneas de investigación debido a que, como fenómeno social emergente que son los esports, pueden ser abordados desde multitud de ámbitos y perspectivas. Aunque las publicaciones abarcan más espacio temporal (2008-2019), 54 de ellas han sido fechadas en los últimos cuatro años.

Explorando los resultados, se observan trabajos que contemplan la posible instrumentalización de los esports como medio donde ejercer *cyber-bullying* (Sharma, Anand, & Mathew, 2018); las diferentes experiencias de género que tienen las mujeres dentro de los esports, como jugadoras (Wasserman & Ritte-nour, 2019), espectadoras o trabajadoras (Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, & Otten, 2018), apreciándose actitudes discriminatorias, misóginas y violentas; de cómo se forman y coordinan estos equipos (Freeman & Wohn, 2018) junto a los factores que intervienen en el rendimiento de todo este proceso, cómo son las relaciones personales y/o profesionales, observando un descenso de hasta un 30% en el rendimiento en equipos compuestos por jugadores de diferentes culturas por motivos de comunicación (Petr Parshakov, Coates, & Zavertiaeva, 2018); o, incluso, en la problemática del uso de micropagos asociados a los juegos (Macey & Hamari, 2018a, 2018b; Wang & Pleimling, 2018), así como las apuestas en estos deportes electrónicos (Gainsbury, Abarbanel, & Blaszczynski, 2017a, 2017b; López-González & Griffiths, 2018; Schneider, 2015), ya que existe un tramo de edades tempranas que inician esta práctica (Macey & Hamari, 2018a, 2018b) y el control de las mismas es más complejo que en las apuestas deportivas tradicionales, por lo que se aboga por su legislación y control (Dos Reis, 2017), especialmente en los entornos online donde la legislación es escasa o nula (Owens, 2016).

También hay trabajos donde se realiza una explicación más general del fenómeno, interpolando factores históricos, sociales y económicos para concretar la situación actual de los esports (Hutchins, 2008; Karhulahti, 2017; Keiper, Manning, Jenny, Olrich, & Croft, 2017; Sylvester & Rennie, 2017) o futura (Pluss et al., 2019). Parshakov y Zavertiaeva (2018) aportan una visión más macroscópica, llegando a relacionar al PIB

estatal con el rendimiento en las competiciones de deporte electrónico: cada 1% de aumento en el PIB del país, supone un aumento del 2,2% en los premios en efectivo.

Buscando nexos comunes, una de las líneas más investigadas ha sido la dimensión social de los videojuegos y sus comunidades. Estudios como los de Carrillo-Vera (2015, 2016) presentan cómo los videojuegos e internet han cambiado la forma de relacionarse de los jugadores, pasando de un ocio solitario (Y. Seo & Jung, 2016) a la creación de comunidades de jugadores en línea (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012).

De esta forma, también se ha generado un espectáculo mediático en torno a los esports, donde los mismos jugadores ejercen un rol de espectadores de los eventos masivos (Yuri Seo, 2016). Hamari y Sjoblom (2017) llevaron a cabo un estudio sobre las orientaciones motivacionales de dichos espectadores, siendo la principal la de mejorar su conocimiento y rendimiento sobre el juego. Con relación a la forma en que pueden seguirse estos eventos, Gandolfi (2016) y Gerber (2017) abordan las emisiones en directo (streams) como una nueva forma de interacción con el jugador/evento y el fenómeno esports (Anderson, 2017; Macey & Hamari, 2018b). Andrews y Ritzer (2018), defienden que esto es una nueva forma de consumo del espectáculo deportivo, donde el consumidor se siente parte del espectáculo por la gran interactividad que posibilitan las plataformas de seguimiento del evento. Brown, Billings, Murphy, y Puesan (2018) y Pizzo et al. (2018) van más allá, estudiando la audiencia de los esports como un predictor de la audiencia en deporte tradicional y viceversa, identificándose que los consumidores de eventos de esports muestran un mayor deseo de participación en este fenómeno que los seguidores de deporte tradicional, ya sea como espectador activo y/o jugador.

Además de estas experiencias como espectadores, se abre una línea de estudio sobre las experiencias de los propios jugadores en los esports (Johnson & Woodcock, 2017; Mora-Cantallos & Sicilia, 2018). Los mundos virtuales llegan a constituir, por sí mismos, una realidad subyacente que puede ser estudiada; Ek-dahl y Ravn (2018) estiman que esta realidad virtual modifica el contexto real de los jugadores, llevándolos a sensaciones alejadas de su contexto real (especialmente kinestésicas).

Dentro del contexto virtual, las motivaciones de los jugadores se vuelven fundamentales para su persistencia en la práctica (García-Lanzo & Chamarro, 2018), entre las que se encuentran el propio gusto por competir (Weiss & Schiele, 2013) y los sentimientos positivos que les aporta las interacciones con otros jugadores dentro del juego (García-Lanzo & Chamarro, 2018).

En este mismo enfoque motivacional, Martončík (2015) aborda si los 'atletas electrónicos' juegan por diversión o por satisfacer una serie de metas de vida, sin llegar a resultados concluyentes. Salo (2017) y Brock (2017) abordan, desde un plano contextual, los aspectos que configuran la transición de estos jugadores desde el amateurismo a su profesionalización, mostrando los problemas, dificultades, hábitos y demás situaciones que se encuentran en este entorno, como los duros hábitos de vida, trastornos mentales por presión, problemas de salud, lesiones, agotamiento. Aunque estos factores son comunes en la mayoría de los casos a los sufridos en el deporte tradicional, hay que destacar que la carrera deportiva de un atleta o deportista tradicional es mucho más larga en el tiempo comparada con la de un jugador de deportes electrónicos, por lo que es importante atender estos factores en los diseños de investigación futuros.

Como se ha observado anteriormente, la audiencia de los esports ha sido una temática recurrente. Siguiendo a este colectivo desde un plano mediático, Taylor (2016b, 2016a) y Hilvert-Bruce et al. (2018) abordan las técnicas de captación para el público, como es la rápida interacción con otros espectadores, con los comentaristas o, incluso, los jugadores. Tal es el interés por conocer con detalle las audiencias que ya han aparecido investigaciones contextualizadas en enclaves geográficos concretos, como China (Szablewicz, 2015; Zhouxiang, 2016); Corea del Sur (S. M. Kim & Thomas, 2015; Rea, 2018, 2019) o USA (Pohl, 2017), donde se presenta el funcionamiento de esta industria allí (en países orientales forma parte ya del tejido social e imaginario colectivo), su audiencia (la más masificada del mundo, especialmente registrada desde la etapa pre-adolescente hasta la mediana edad) y otras características propias del fenómeno (sponsors, ligas, sistema de franquicias, telecomunicaciones, etc.).

Por último, aparecen estudios que abordan la implementación tecnológica en el mundo de los esports (N. Taylor & Elam, 2018; Witkowski, 2012) como la inteligencia artificial o el *big data* y cómo esto ha producido mejoras en dicho ámbito (Yongming, Wang, & Hao-hao, 2018), además de otras tecnologías que irrumpirán pronto en los deportes electrónicos, como la realidad virtual (Finch & Yang, 2016; Y. H. Kim & Bang, 2018) o los juegos móviles (Atalay & Topuz, 2018) y que modificarán la forma en que estos se entienden.

Eje marketing y marco legal

Por último, se exponen las investigaciones relacionadas con el mundo empresarial en los deportes electrónicos, así como algunas otras donde se busca explicar el

marco legislativo que mueve esta industria. Conforman esta área 11 artículos, fechados entre 2013 y 2019.

En cuanto a aspectos de marketing, aparecen investigaciones como las de Y. Seo (2013), donde se realiza una introducción hacia el marketing en los deportes electrónicos y las posibilidades de este mercado emergente, concluyéndose que las compañías de videojuegos, de cara al futuro, destinarán múltiples recursos a generar y promocionar nuevos esports, ya que es uno de los mercados más rentables dentro de esta industria.

En la misma línea, Lokhman, Karashchuk, y Kornilova (2018) realizan un estudio sobre la actividad comercial de los esports en Ucrania, indicando una tendencia positiva de los ingresos y acciones comerciales asociados a los deportes electrónico, señalando la necesidad de mejorar las plataformas y competiciones si se quiere mantener dicha tendencia y alejarlo de un estado puntual.

En un estudio comparativo entre las influencias del marketing en jugadores de esports en Corea y España, Fanjul-Peyro, González-Onate, y Peña-Hernández (2019) señalan que la publicidad prevalente en ellos reside en la unión de la marca a productos utilizados por jugadores profesionales de deportes electrónicos.

Jenny et al. (2018) realizan un estudio más actualizado sobre las oportunidades mercantiles que ofrecen los esports, además de proporcionar algunas claves para llevar a cabo eventos exitosos y poder adaptarse a los cambios propios del ecosistema de los deportes electrónicos (como incluir en el evento a jugadores, figuras o influencers que acentúen la relevancia de este y atraigan a su público al propio evento). Estos autores auguran que los eventos de esports son una gran oportunidad para generar ingresos, siendo, incluso, un cambio económico en la industria deportiva y de entretenimiento, impactando en las instalaciones y eventos deportivos actuales.

Por parte de Cunningham et al. (2017), que analizan el avance del mercado de los deportes electrónicos frente al sistema deportivo tradicional, buscando puntos de acercamiento entre ambos y las oportunidades que aporta el fenómeno de los esports, argumentan que a las posturas más liberales del interés mercantil siempre subyace la tendencia y el crecimiento del sector, más que la naturaleza singular de la actividad. Ehret, Ehret, Low, y Čiklovan (2019) llegan a plantear un estudio de caso real sobre la conformación de un equipo de esports, pasando desde el entorno de club hasta el formato mercantilista de competición de este fenómeno.

En segunda instancia, respecto al marco legal de los esports, se encuentra un amplio estudio de Burk (2013), el cual, además de realizar una contextualiza-

ción del fenómeno de los esports, comenta ampliamente regímenes de propiedad intelectual que posee la industria de los videojuegos y, con ella, la de los deportes electrónicos. Rothman (2013) realiza una respuesta al anterior artículo, haciendo algunas reflexiones sobre el mismo, defendiendo la idea de que, gracias a las nuevas tecnologías e industrias que aparecen, las leyes de propiedad intelectual deben avanzar y adaptarse a estas nuevas demandas fuera de modelos anticuados. Por último, en el ensayo de Brickell (2017) se ahonda en la regulación de los esports y sus riesgos, debido a que, en multitud de ocasiones, se intenta regular como si fuera un espectáculo deportivo más, cuando ya se ha podido ver que la propia singularidad del fenómeno exige un enfoque menos general. Canfield (2017) Holden y Ehrlich (2017) continúan este discurso, señalando cómo lo que se entendía como un 'pasatiempo legítimo' virtual está generando una reconfiguración legal en pos de regular este fenómeno, aportando al mismo ese prestigio legal del que ahora mismo carece.

Conclusiones

Como se puede observar, la dispersión en las inquietudes de investigación dificulta entrever la orientación o tendencias que puede tomar la comunidad científica en torno al abordaje del fenómeno. A pesar de todo ello, se vislumbra que las temáticas relativas a la salud o condición física, la conceptualización del deporte, los aspectos sociales y la mercantil aglutinan al grueso de la producción científica en torno a los esports. Se observa, igualmente, una tendencia incremental en los últimos cinco años por parte de la comunidad científica en abordar el fenómeno.

Contemplando el volumen total de trabajos, los 102 estudios que cumplen con los criterios metodológicos de este trabajo presentan un escaso corpus de conocimiento académico existente acerca de esta temática. De esto se sugiere, dada la emergencia social del fenómeno, la necesidad de ampliar este conocimiento con estudios e investigaciones provenientes de todas las áreas que pueden abarcar el fenómeno.

Es conveniente señalar que, debido a la complejidad y aparición brusca del fenómeno, se aprecia confusión en los trabajos a la hora de discriminar entre videojuegos y esports, ya que es habitual encontrar un uso sinónimo de dichos términos (incluso *keyword*), cuando los mismos pertenecen a ecosistemas diferentes y como tal deben ser tratados. Por tal cuestión, habría de contemplarse, en primera instancia, que no todos los videojuegos se consideran esports, aunque sí todos los esports son videojuegos. Por extensión, esta cuestión también es extrapolable al concepto de *exergame*, que padece la misma coyuntura.

Otra de las limitaciones detectadas en el estado de la cuestión obedece a la brevedad temporal del fenómeno, lo que explica que la trayectoria y profundidad en la mayoría de las áreas tengan aún poco recorrido, necesitando más tiempo y avance científico para madurar resultados o conclusiones de peso en cada uno de los ejes marcados y otros que pueden aparecer.

De forma prospectiva, parece interesante conformar iniciativas de investigación desde equipos multidisciplinares, con objeto de abordar la dispersión y diversidad paradigmática que se observa en el fenómeno. Igualmente, se precisa de un trabajo reflexivo sobre el concepto de deporte, habida cuenta que, una vez más, los cambios sociales someten a estrés al entendimiento que se tiene sobre el mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in E-Sports. *Sport Ethics and Philosophy*, 13(2), 117-131. doi:10.1080/17511321.2018.1453538
- Anderson, S. L. (2017). Watching people is not a game: Interactive online corporeality, Twitch.tv and videogame streams. *Game Studies*, 17(1). Recuperado de <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson>
- Andrews, D. L., & Ritzer, G. (2018). Sport and prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 18(2), 356-373. doi:10.1177/1469540517747093
- Antón-Roncero, M., & García-García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115. doi:10.5565/REV/QP.28
- Atalay, A., & Topuz, A. C. (2018). What is being played in the world? Mobile esport applications. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1243-1251. doi:10.13189/ujer.2018.060615
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Kiraly, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. doi:10.1007/s10899-018-9763-1
- Bascón-Seda, A., Piedra, J., Ramírez-Macías, G., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2018). *El impacto del fenómeno esports en la producción científica académica*. Presentado en XV Congreso AEISAD: La Práctica Deportiva en el Proceso Vital, Estado de la cuestión y retos de futuro, Granada.
- Brickell, A. (2017). Addressing integrity and regulatory risks in esports: The responsibility of the whole esports community. *Gaming Law Review*, 21(8), 603-609. doi:10.1089/glr.2017.21810
- Brock, T. (2017). Roger Caillois and E-Sports: On the problems of treating play as work. *Games and Culture*, 12(4), 321-339. doi:10.1177/1555412016686878
- Brock, T., & Fraser, E. (2018). Is computer gaming a craft? Prehension, practice, and puzzle-solving in gaming labour. *Information Communication & Society*, 21(9), 1219-1233. doi:10.1080/1369118X.2018.1468920
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Pusan, L. (2018). Intersections of fandom in the age of interactive media: Esports fandom as a predictor of traditional sport fandom. *Communication & Sport*, 6(4), 418-435. doi:10.1177/2167479517727286
- Burk, D. L. (2013). Owning e-sports: Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*, 161(6), 1535-1578. doi:10.17605/OSF.IO/BRMV7

- Canfield, B. (2017). Case analysis: Gradually, not suddenly: Judge John C. Coughenour's crucial role in the legal standing of esports. *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 21(8), 634-636. doi:10.1089/ghr2.2017.2186
- Carrillo-Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos «online»: De las comunidades de jugadores a los «e-sports». *index.comunicación*, 5(1), 39-51. Recuperado de <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173>
- Carrillo-Vera, J. A. (2016). De jugadores a espectadores: La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports. *Anàlisi:quaderns de comunicació i cultura*, (55), 1-16. doi:10.7238/a.v0i55.2893
- Chao, L. L. (2017). "You must construct additional pylons": Building a better framework for esports Governance. *Fordham Law Review*, 86(2), 737-764.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C.-H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: ESports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2850. doi:10.3390/ijerph15122850
- Comunicado Oficial del Consejo COLEF sobre los eSports. (2017, noviembre 7). Recuperado 10 de marzo de 2019, de Consejo COLEF website: <https://www.consejo-colef.es/single-post/comunicado-esports>
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2017). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6. doi:10.1016/j.smr.2017.11.002
- DiFrancisco-Donoghue, J., & Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: Where do we fit in? *Current Sports Medicine Reports*, 17(4), 117-118. doi:10.1249/JSR.0000000000000477
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J. R., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model. *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*, 5(1), 1-6. doi:10.1136/bmjsem-2018-000467
- Dos Reis, V. (2017). Q&A: The rise of esports betting and the challenges the industry faces. *Gaming Law Review*, 21(8), 630-633. doi:10.1089/ghr2.2017.2189
- Ehret, C., Ehret, L., Low, B., & Ćiklovan, L. (2019). Immediations and rhythms of speculative design: Implications for value in design-based research. *British Journal of Educational Technology*, 50(4), 1603-1014. doi:10.1111/bjet.12802
- Ekdahl, D., & Ravn, S. (2018). Embodied involvement in virtual worlds: The case of eSports practitioners. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 1-13. doi:10.1080/17511321.2018.1475418
- Esports stars welcomed to Lausanne! - Olympic News. (2019, febrero 5). Recuperado 26 de marzo de 2019, de International Olympic Committee website: <https://www.olympic.org/news/esports-stars-welcomed-to-lausanne>
- Evren, B., Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2019). The impact of depression, anxiety, neuroticism, and severity of Internet addiction symptoms on the relationship between probable ADHD and severity of insomnia among young adults. *Psychiatry Research*, 271, 726-731. doi:10.1016/j.psychres.2018.12.010
- Evren, B., Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2018). Neuroticism and introversion mediates the relationship between probable ADHD and symptoms of Internet gaming disorder: Results of an online survey. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 29(1), 1-7. doi:10.1080/24750573.2018.1490095
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., & Evren, B. (2017). The psychometric properties of the Turkish version of the Internet Gaming Disorder Scale. *Dusunen Adam- Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(4), 316-324. doi:10.5350/DAJPN2017300405
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Evren, B., & Pontes, H. M. (2018). Psychometric validation of the Turkish nine-item Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF). *Psychiatry Research*, 265, 349-354. doi:10.1016/j.psychres.2018.05.002
- FACTBOX-Games-Esports at the 2018 Asian Games. (2018, agosto 25). *Reuters*. Recuperado de <https://www.reuters.com/article/games-asia-esports-idUSL3N1VG060>
- Fanfarelli, J. R. (2018). Expertise in professional overwatch play. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(1), 1-22. doi:10.4018/IJGMS.2018010101
- Fanjul-Peyró, C., González-Onate, C., & Peña-Hernández, P.-J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas. Comparativa entre España y Corea. *Comunicar*, (58), 105-113. doi:10.3916/CS8-2019-10
- Finch, R., & Yang, J. C. (2016). Rights to user generated content in a VR world. *NTUT Journal of Intellectual Property Law and Management*, 5(1), 53-70.
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2018). Understanding eSports team formation and coordination. *Computer Supported Cooperative Work-the Journal of Collaborative Computing*, 27(3-6), 1019-1050. doi:10.1007/s10606-017-9299-4
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. doi:10.1016/j.smr.2017.07.008
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2017a). Game on: Comparison of demographic profiles, consumption behaviors, and gambling site selection criteria of esports and sports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 575-587. doi:10.1089/ghr2.2017.21813
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2017b). Intensity and gambling harms: Exploring breadth of gambling involvement among esports bettors. *Gaming Law Review*, 21(8), 610-615. doi:10.1089/ghr2.2017.21812
- Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 8(1), 63-82. doi:10.1386/jgvw.8.1.63_1
- García-Lanzo, S., & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma*, 36(2), 59-68.
- Gerber, H. R. (2017). eSports and Streaming: Twitch literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(3), 343-345. doi:10.1002/jaal.692
- Gómez-García, S., & Navarro-Sierra, N. (2013). Videojuegos e Información: Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *Icono14*, 11(2), 3-21. doi:10.7195/rii4.v11i2.604
- Gray, P. B., Vuong, J., Zava, D. T., & McHale, T. S. (2018). Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. *Computers in Human Behavior*, 83, 230-234. doi:10.1016/j.chb.2018.02.004
- Hallmann, K., & Giel, T. (2017). eSports: Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14-20. doi:10.1016/j.smr.2017.07.011
- Hamari, J., & Sjoblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. doi:10.1108/IntR-04-2016-0085
- Hebbel-Seeger, A. (2012). The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, 13(2), 132-143.
- Heere, B. (2017). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21(1), 21-24. doi:10.1016/j.smr.2017.07.002
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjoblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*, 84, 58-67. doi:10.1016/j.chb.2018.02.013
- Holden, J. T., & Ehrlich, S. C. (2017). Esports, skins betting, and wire fraud vulnerability. *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 21(8), 566-574. doi:10.1089/ghr2.2017.2183
- Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2018). Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 54(8), 830-831. doi:10.1111/jpc.13897
- Holden, J. T., Kaburakis, A., & Wall Tweedie, J. (2019). Virtue(al) games—real drugs. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 19-32. doi:10.1080/17511321.2018.1459814
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869. doi:10.1177/1461444808096248
- Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). ESports venues a new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 34-49. doi:10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Vir-

- tual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), 1-18. doi:10.1080/00336297.2016.1144517
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017). Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming. *Thesis Eleven*, 138(1), 26-45. doi:10.1177/0725513616689399
- Jonasson, K. (2016). Broadband and circuits: The place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 28-41. doi:10.1080/17511321.2016.1171250
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. doi:10.1080/17430430903522996
- Karhulahti, V.M. (2017). Reconsidering esports: Economics and executive ownership. *Physical Culture and Sport Studies and Research*, 74(1), 43-53. doi:10.1515/pcssr-2017-0010
- Kari, T., & Karhulahti, V.M. (2016). Do e-athletes move? A study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 53-66. doi:10.4018/IJGMS.2016100104
- Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: The addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143-160. doi:10.1080/19357397.2017.1316001
- Kim, S. M., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in south korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186. doi:10.36478/ajit.2015.176.186
- Kim, Y. H., & Bang, G.-W. (2018). Development of e-sport platform based on virtual reality with functionality. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2), 93-96. doi:10.14419/ijet.v7i2.12.11099
- Lafrance, J. P. (2003). El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica. *Quaderns del CAC*, (15), 59-68. Recuperado de https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-05/Q15_lafrance_ES.pdf
- Lokhman, N., Karashchuk, O., & Kornilova, O. (2018). Analysis of esports as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*, 16(1), 207-213. doi:10.21511/ppm.16(1).2018.20
- Lopez-Gonzalez, H., & Griffiths, M. D. (2018). Understanding the convergence of markets in online sports betting. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7), 807-823. doi:10.1177/1012690216680602
- Macey, J., & Hamari, J. (2018a). eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 21(1), 20-41. doi:10.1177/1461444818786216
- Macey, J., & Hamari, J. (2018b). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80, 344-353. doi:10.1016/j.chb.2017.11.027
- Marcano Lárez, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (19), 113-124. doi:10.7179/PSRI_2012.19.07
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211. doi:10.1016/j.chb.2015.01.056
- Michaluk, T. (2012). Changes in the meaning of physicality in modern sport - From disabled sports to e-sport. *Physiotherapy Quarterly*, 20(1), 64-70. doi:10.2478/v10109-012-0008-z
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & Prisma-P Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097. doi:10.1371/journal.pmed.1000097
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-Á. (2018). Exploring player experience in ranked League of Legends. *Behaviour & Information Technology*, 37(12), 1-13. doi:10.1080/0144929X.2018.1492631
- Owens, M. D. (2016). What's in a name? Esports, betting, and gaming law. *Gaming Law Review*, 20(7), 567-570. doi:10.1089/glr.2016.2075
- Parry, J. (2018). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1-16. doi:10.1080/17511321.2018.1489419
- Parshakov, P., & Zavertiaeva, M. (2018). Determinants of performance in eSports: A country-level Analysis. *International Journal of Sport Finance*, 13(1), 34-51. Recuperado de <https://publications.hse.ru/en/articles/219471613>
- Parshakov, Petr, Coates, D., & Zavertiaeva, M. (2018). Is diversity good or bad? Evidence from eSports teams analysis. *Applied Economics*, 50(47), 5062-5073. doi:10.1080/00036846.2018.1470315
- Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés de los Fayos, E. J. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 41-50. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1578-84232017000100006
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). ESport vs. Sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108-123. Recuperado de <http://www.fitpublishing.com/articulos/esport-vs-sport-comparison-spectator-motives>
- Pluss, M. A., Bennett, K. J. M., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019). Esports: The Chess of the 21st Century. *Frontiers in Psychology*, 10, 156. doi:10.3389/fpsyg.2019.00156
- Pohl, C. (2017). Sword and shield: Nevada, esports, and the non-divergent interests. *Gaming Law Review*, 21(8), 588-602. doi:10.1089/glr.2017.21815
- PRISMA-P Group, Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Ghersi, D., Liberati, A., ... Stewart, L. A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1), 1-9. doi:10.1186/2046-4053-4-1
- Ramírez-Macías, G. (2011). Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 11(42), 407-420. Recuperado de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artcuerpo213.htm>
- Rea, S. C. (2018). Calibrating Play: Sociotemporality in south korean digital gaming culture. *American Anthropologist*, 120(3), 500-511. doi:10.1111/aman.13020
- Rea, S. C. (2019). Chronotopes and social types in south korean digital gaming. *Signs and Society*, 7(1), 115-136. doi:10.1086/700704
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. doi:10.1080/17511321.2017.1318947
- Rothman, J. E. (2013). E-sports as a prism for the role of evolving technology in intellectual property. *University of Pennsylvania Law Review*, 161(6), 317-329. Recuperado de https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review_online/vol161/iss1/20/
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport & Social Issues*, 42(4), 295-311. doi:10.1177/0193723518773287
- Salo, M. (2017). Career transitions of eSports athletes: A proposal for a research framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 22-32. doi:10.4018/IJGMS.2017040102
- Sánchez-Pato, A., & Remillard, J. D. (2018). eSport: Towards a hermeneutic of virtual sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137-145. doi:10.12800/ccd.v13i38.1076
- Schneider, S. (2015). eSport betting: The intersection of gaming and gambling. *Gaming Law Review*, 19(6), 419-420. doi:10.1089/glr.2015.1963
- Schwartz, D. G. (2017a). Historical parallels between tournament poker and esports. *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 21(10), 730-744. doi:10.1089/glr.2017.21103
- Schwartz, D. G. (2017b). Research (in)complete: An exploratory history of competitive video gaming. *Gaming Law Review-Economics Regulation Compliance and Policy*, 21(8), 542-556. doi:10.1089/glr.2017.2185
- Sentuna, B., & Kanbur, D. (2016). What kind of an activity is a virtual game? A postmodern approach in relation to concept of phantasm by Deleuze and the philosophy of Huizinga. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 42-50. doi:10.1080/17511321.2016.1177581
- Seo, Y., Kim, M., Lee, D., & Jung, Y. (2018). Attention to eSports advertisement: Effects of ad animation and in-game dynamics on viewers' visual attention. *Behaviour & Information Technology*, 37(12), 1-9. doi:10.1080/0144929X.2018.1488993
- Seo, Y., & Jung, S.U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. doi:10.1177/1469540514553711
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. doi:10.1080/0267257X.2013.822906

- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272. doi:10.1016/j.jbusres.2015.07.039
- Sharma, M. K., Anand, N., & Mathew, V. (2018). Case report on implication of E-sport for changing platform of expression of bullying. *Asian Journal of Psychiatry*, 34, 16-17. doi:10.1016/j.ajp.2018.03.019
- Summerley, R. (2019). The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and E-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51-72. doi:10.1177/1555412019838094
- Sylvester, R., & Rennie, P. (2017). The world's fastest-growing sport: Maximizing the economic success of esports whilst balancing regulatory concerns and ensuring the protection. *Gaming Law Review*, 21(8), 625-629. doi:10.1089/qlr.2017.21811
- Szablewicz, M. (2015). A realm of mere representation? "Live" e-sports spectacles and the crafting of china's digital gaming image. *Games and Culture*, 11(3), 256-274. doi:10.1177/1555412015595298
- Taylor, N. T. (2016a). Now you're playing with audience power: The work of watching games. *Critical Studies in Media Communication*, 33(4), 293-307. doi:10.1080/15295036.2016.1215481
- Taylor, N. T. (2016b). Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence-the International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(2), 115-130. doi:10.1177/1354856515580282
- Taylor, N., & Elam, J. (2018). 'People are robots, too': Expert gaming as autoplay. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(3), 243-260. doi:10.1386/jgvw.10.3.243_1
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003
- Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., & Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 185-188. doi:10.1016/j.abrep.2018.06.003
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. En H. R. Arabnia (Ed.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006* (pp. 437-442). CS-REA Press.
- Wang, X., & Pleimling, M. (2018). Behavior analysis of virtual-item gambling. *Physical Review E*, 98(1), 012126. doi:10.1103/PhysRevE.98.012126
- Wasserman, J. A., & Rittenour, C. E. (2019). Who wants to play? Cueing perceived sex-based stereotypes of games. *Computers in Human Behavior*, 91, 252-262. doi:10.1016/j.chb.2018.09.003
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307-316. doi:10.1007/s12525-013-0127-5
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we "do sport" with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. doi:10.1177/1555412012454222
- Woods, W. C., Hayes, D. J., Meyer, F., Kardan, O., & Berman, M. G. (2016). Dynamic effects on elite and amateur performance. *Sport Exercise and Performance Psychology*, 5(4), 308-323. doi:10.1037/spy0000070
- Xia, B., Wang, H., & Zhou, R. (2017). What contributes to success in MOBA games? An empirical study of Defense of the Ancients 2. *Games and Culture*, 14(5), 498-522. doi:10.1177/1555412017710599
- Yongming, L., Wang, Y., & Haohao, S. (2018). Coordinated development model of E-sports based on three party game. *Cluster Computing*, 22(2), 4805-4812. doi:10.1007/s10586-018-2390-x
- Zhouxiang, L. (2016). From e-heroin to e-sports: The development of competitive gaming in China. *International Journal of the History of Sport*, 33(18), 2186-2206. doi:10.1080/09523367.2017.1358167

¿SON LOS E-SPORTS UN DEPORTE? EL TÉRMINO ‘DEPORTE’ EN JAQUE

O E-SPORTS É UM ESPORTE? O TERMO “ESPORTE” EM CHEQUE

ARE E-SPORTS A SPORT? THE TERM ‘SPORT’ IN CHECKMATE

Antonio Bascón-Seda*, Gonzalo Ramírez-Macías *

Palabras clave:
e-sports.
Terminología.
Juegos de video.
Sociología.

Resumen: Este ensayo busca analizar de forma crítica el término deporte a partir de su definición y sus características. De esta forma, se trata el tan controvertido tema de si los deportes electrónicos (e-sports) pudieran formar parte del concepto deporte. A partir de esta idea se pretende provocar la reflexión y el debate con respecto a la consistencia, claridad y precisión del término deporte. Como conclusiones, se defiende que los e-sports podrían considerarse deportes según la definición actual del término, si bien la conclusión más relevante es que el concepto deporte necesita de una nueva definición donde se clarifiquen sus características básicas en relación al contexto actual.

Palavras chave:
e-sports.
Terminologia.
Jogos de vídeo.
Sociologia.

Resumo: Este ensaio procura analisar criticamente o termo esporte a partir de sua definição e características. Desta forma, trata da questão altamente controversa de saber se o esporte eletrônico (e-sports) poderia fazer parte do conceito de esporte. Com base nesta ideia, pretende-se provocar reflexão e debate sobre a consistência, clareza e precisão do termo esporte. Como conclusões, argumenta-se que o esporte eletrônico poderia ser considerado esporte de acordo com a definição atual do termo, embora a conclusão mais relevante seja que o conceito de esporte necessita de uma nova definição nas qual as suas características básicas sejam clarificadas em relação ao contexto atual.

Keywords:
e-sports.
Terminology.
Video games.
Sociology.

Abstract: This essay seeks to critically analyze the term sport from its definition and characteristics. Therefore, it is the highly controversial issue of whether electronic sports (e-sports) could be part of the concept of sport. Based on this idea, the work intends to provoke reflection and debate on the consistency, clarity, and precision of the term sport. As conclusion, it is argued that e-sports could be considered sports according to the current definition of the term, although the most relevant conclusion is that the concept of sport needs a new definition where its basic characteristics are clarified in the current context.

*Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
E-mail:
antoniobascon@us.es; grm@us.es

Recebido em: 14-10-2019
Aprovado em: 08-06-2020
Publicado em: 27-06-2020

 Licence
Creative Commons

1 INTRODUCCIÓN

Internet y su expansión global, marcan una nueva época conocida como sociedad de la información, caracterizada por el uso cotidiano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su influencia sobre el resto de áreas y dimensiones sociales del ser humano (LAFRANCE, 2003). De esta forma, se han originado nuevas estructuras sociales que han modificado la concepción del videojuego solitario (RAMÍREZ MACÍAS, 2011), pasando a existir comunidades activas de jugadores que consumen este producto de ocio electrónico con otros jugadores de manera simultánea (CARRILLO, 2015).

El fenómeno de los deportes electrónicos, más conocidos mundialmente como e-sports (SEGAL, 2014; WAGNER, 2006), se ha convertido hoy en día en un elemento fundamental de la cultura y el ocio digital entre los jóvenes, siendo la industria del videojuego el sector cultural y de entretenimiento que más recauda en multitud de países. Este concepto surge de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, lo que supone una reinterpretación del modo de consumo de éstos y de su naturaleza lúdica, pasando a formarse un espectáculo deportivo donde el videojuego es el principal agente junto a los jugadores (CARRILLO, 2016). Los eventos de esta índole han tomado prestados elementos de los deportes tradicionales (narradores, analistas, estadistas, instalaciones, estructuras de liga, temporalización) que dotan, por un lado, de comodidad y seguridad al público con estructuras ya conocidas y, por otro, de espectacularidad a esta nueva forma de competición. Además se añaden otros elementos que dotan de identidad y enriquecen a este espectáculo de masas, como son la interacción del público con la propia retransmisión y los narradores, los componentes tecnológicos o el cuidado de todos los aspectos audiovisuales (CARRILLO, 2015; HILVERT-BRUCE, NEILL, SJOBLUM; HAMARI, 2018).

En este artículo, y de ahí esta introducción, se aborda la posibilidad de inclusión de los e-sports dentro del concepto deporte, pues, aunque el debate ya quedó establecido hace años (JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016), hoy día existe una candente discusión acerca de si los e-sports pueden considerarse y/o denominarse deporte (JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016; PARRY, 2018; SÁNCHEZ; DAVIS REMILLARD, 2018). Al respecto, sin duda hay que subrayar que el propio Comité Olímpico Internacional (C.O.I) ha estado realizando acciones de acercamiento a este ámbito, estudiando la posibilidad de incluirlos en los próximos Juegos Olímpicos de 2020 (CLAPPERTON, 2015; JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016; KATES, 2015). Este acercamiento del C.O.I a los e-sports no atiende ni a la cercanía de éstos con el ideario olímpico, ni siquiera con su posible inclusión a nivel semántico dentro del concepto deporte. Más bien, el interés del C.O.I radica en un plano económico, pues las ganancias del sector de los e-sports son muy destacables, y estratégico, puesto que el número de practicantes, e incluso de seguidores de estos eventos, es cada vez mayor. Por tanto, con este acercamiento el C.O.I, institución hegemónica del deporte a nivel mundial, se aviene positivamente con un sector tremendamente pujante, incluso se postula para tutorizar sus competiciones en el máximo escaparate deportivo a nivel planetario: los Juegos Olímpicos. Este posicionamiento no tiene porque ser negativo en sí mismo, ya que,

como sucedió con la aprobación de la Carta Europea del Deporte de 1992, donde se optó por una definición amplia del concepto deporte, con idea de que las políticas deportivas beneficiaran a la mayoría de la ciudadanía; en este caso puede ser positivo ampliar de facto el campo semántico del concepto deporte, incluyendo dentro de él a los e-sports, pues ello puede beneficiar a todos sus practicantes y seguidores, al incluirlos en un marco institucional que les proteja.

En todo caso, este debate sobre el carácter deportivo de los e-sports no deja indiferente a nadie, ya que supone una desestabilización del sistema deportivo y pone en jaque todo el ideario preconcebido alrededor de la idea de deporte, la concepción del deporte y otras cuestiones como las actividades y modalidades que entrarían dentro de este concepto. Wagner (2006), primer autor en dar una definición reconocida del fenómeno (y cercana al ámbito deportivo), describe los e-sports como un área de las actividades deportivas donde los participantes desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las TIC. Actualmente, tras una pronta y necesaria mejora, el término ha evolucionado hasta matizar que los deportes electrónicos se fundamentan en el uso de videojuegos con fines competitivos como vehículo competitivo a través de los que se obtienen recompensas económicas u otras como premio por alcanzar los primeros lugares en las competiciones, ligas y eventos (MARCANO, 2012). En cualquier caso, como ya se ha comentado, es un fenómeno en constante cambio y evolución, por lo que habrá que seguir avanzando para encontrar una correcta definición de los e-sports que englobe y recoja todo el corpus de actividades que entrarían dentro de este concepto (JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016; JIN, 2010).

Además de esta definición de e-sport, en base al constante debate acerca de la palabra que mejor recoge a este nuevo ámbito, tanto en el propio fenómeno como en la literatura científica se ha pasado por conceptos como *e-sport*, *E-Sport*, *e-Sport*, *eSport* y otros sucedáneos. Actualmente, el debate ya no es tal dentro de los agentes y público de nicho, pues se ha acuñado *esport* o *esports* por su frecuencia, simplicidad, usabilidad y otras razones lingüísticas similares a lo ocurrido con la palabra *email*, pero aún no ha entrado directamente en el ámbito investigador debido a la confusión que crea en diferentes idiomas, así como que, en la escasa producción científica existente, se ha ido usando e-sport como descriptor y/o *keyword*. Donde si existe consenso es el uso de la E mayúscula en esta palabra al usarse al comienzo de oración.

Finalmente, hay que indicar que, de acuerdo con el objetivo de este ensayo, en los siguientes apartados se realizará un análisis crítico del concepto de deporte, así como de los argumentos tanto a favor como en contra acerca de la inclusión de los e-sports dentro de este concepto.

2 EL TÉRMINO DEPORTE

La definición del término deporte encuentra en el ámbito de los Juegos Olímpicos una de sus fuentes más relevantes debido a que son considerados comúnmente como el súmmum de la competición deportiva. Sin embargo, el deporte

no solo es practicado por los deportistas olímpicos, sino que forma parte del tejido social como fenómeno humano y global que es, lo que genera una necesidad de permeabilidad del término a todos los niveles. La revisión terminológica acerca del concepto deporte, aporta numerosas definiciones que apuntan a diferentes elementos, por lo que el concepto está reconfigurando constantemente para acotar las diferentes actividades que se practican y no a la inversa, siendo las actividades quienes tengan que incorporarse conceptualmente al término (PUIG; HEINEMANN, 1991).

Existen ocasiones en que el uso del término deporte se realiza con connotaciones que no son las habituales, ya que la sociedad usa el significante 'deporte' para referirse a multitud de actividades, muchas veces confundiendo con el ejercicio o la actividad física (PARRY, 2018). Tanto es así que la propia definición de deporte que figuran en los diccionarios lo clasifican como 'diversión', 'recreación', 'diversión' (así como los verbos de estos sustantivos) o, el caso más discutido por los académicos, los términos 'juego' o 'jugar'. No obstante, un hecho común en la mayoría de las definiciones del término deporte es la inclusión de varios rasgos (GUTTMANN, 1978; JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016; PARRY, 2018; SUITS, 2007):

- a) La institucionalización, es decir, la existencia de organismos nacionales e internacionales que lo administren, lo regulen, etc.
- b) La posesión de un conjunto de reglas fijas y comunes.
- c) El carácter motriz y/o un conjunto de habilidades físicas propias.

Aunque estos rasgos suelen ser comunes en todas las definiciones, existen otras características relevantes como el carácter humanístico, el competitivo o el componente ético y moral de las prácticas deportivas; provenientes todas ellas de definiciones más cercanas a los campos de la sociología del deporte (GUTTMANN, 1978) o la filosofía del deporte (SUITS, 2007).

Todas estas características, a la vez que proponen la definición del término, actúan como criterios de exclusión para delimitar qué es deporte y que no lo es. Por consiguiente, podremos utilizar cada característica para analizar cualquier modalidad deportiva, disciplina o competición, incluida los e-sports; incluso, se pondría de manifiesto si esta concepción actual del término es correcta para delimitar, desde un paradigma platónico, su *eidós*.

Para cerrar este punto, es importante clarificar que el concepto de deporte que se analiza se define en el tiempo y el espacio actual (PARRY, 2018), es decir, la definición de deporte no puede remitirse a las prácticas inglesas del siglo XIX, ni tampoco al deporte practicado en España en la década de 1940; es necesaria una conceptualización del término en y para la sociedad actual, que no rechace concepciones anteriores pero que dé respuestas a lo que hoy día es el deporte.

2.1 INSTITUCIONALIZACIÓN

La institucionalización es el proceso mediante el cual se crean o fundan diferentes organismos que dirigen y/o regulan una actividad (en este caso deportiva) tanto nacional como internacionalmente.

El argumentario sobre incluir esta característica en la definición del deporte proviene de la idea de que se necesita de un ente externo al propio juego que regule el mismo, haciendo que las reglas que lo conforman se cumplan y sean estables (DREWE, 2003; SUITS, 2007; TAMBURRINI, 2000). Además, otro argumento recae en que, si un juego alcanza la representación suficiente por parte de organismos nacionales e internacionales, eso significa que ya es suficientemente relevante como para considerarlo como un deporte, ya que posee interés social, histórico y cultural (SUITS, 2007).

Consideramos que es un argumento con limitaciones plantear que un juego es deporte solo porque un organismo externo así lo defiende, en vez de ahondar en las características intrínsecas de esa actividad que la definen como deporte. Se trata de imponer un criterio externo porque a nivel interno los límites entre lo que es juego y lo que es deporte no están claros, por ello, en vez de ahondar en el esfuerzo intelectual que permita una delimitación clara y precisa de ambos términos (si es que la hay), se opta porque haya una institución que sancione qué es deporte y qué no lo es. Algunas de estas características intrínsecas a las que podría atenderse son las acuñadas por el sujeto, ya que el mismo es el origen y creador de estas actividades, así como otras como las sensaciones, emociones, valores e implicaciones morales/éticas que le supone al ser humano esta actividad al ser participe de ella.

Esta situación de debilidad argumentativa provoca no pocas excepciones. Por poner un ejemplo, el ajedrez es aceptado como deporte por el C.O.I, a pesar de la ausencia de motricidad, mientras que las damas no, bajo el argumento de que no está suficientemente institucionalizado. No obstante, ha sido la propia federación de ajedrez la que ha intentado incluir esta actividad en sus organismos sin éxito alguno. Por tanto, las damas se han intentado institucionalizar, pero como este propósito no ha sido logrado, no son un deporte como sí lo es el ajedrez.

Por otro lado, deportes colectivos con más trayectoria histórica en Juegos Olímpicos, como el balonmano, el voleibol o el hockey, han aceptado dentro de sus federaciones a otras actividades que, hasta que no fueron aceptadas por estas instituciones, no pasaron a ser consideradas deporte; como por ejemplo el balonmano playa, el voleibol playa o el hockey subacuático. Todo ello no hace sino incidir en la arbitrariedad que tiene esta institución, hegemónica a nivel planetario, con respecto a fundamentar qué actividades entran en el listado de deportes que reconoce.

Parlebas (1986, 2001, 2003) defiende en su definición de deporte que, basándose en un criterio sociológico (y externo), los juegos deportivos serán o no deporte dependiendo de la institucionalización. En esta misma clasificación, incluía a los videojuegos, definiendo la idea de que no pueden ser deporte solo por no contar con ese respaldo institucional.

Al respecto, hay que subrayar a modo de aclaración, que si bien no todos los juegos son deporte, sí son juegos todos los deportes (COAKLEY, 2008; GUTTMANN, 1978). Una de las diferencias entre juego y deporte, afirma Zapico en el año 2003 (citado de RAMÍREZ, 2006), es la búsqueda, entre otros factores, del rendimiento. En el ámbito de los videojuegos ocurre exactamente eso. Todos los videojuegos no son e-sports, aunque si todos los e-sports son videojuegos. La diferencia proviene,

grosso modo, del carácter competitivo de éstos, así como de la reglamentación propia de los e-sports (COAKLEY, 2008; HEMPHILL, 2005).

Según esta definición de Parlebas (2001, 2003), si los e-sports se institucionalizasen, serían inmediatamente considerados deporte, sin fijarnos en el resto de las características ya que éstas estarían cumplidas.

En cualquier caso, la institucionalización de los e-sport ya es un hecho. De manera similar a lo que ocurre en el deporte tradicional, existen organismos, tanto locales y regionales como nacionales e internacionales que están regulando el sector: clubes, federaciones, asociaciones de clubes, etc. (BOROWY; JIN, 2013; KOW; YOUNG, 2013; TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2012). Estas instituciones no solo organizan y reglamentan las competiciones, sino que tratan de defender los intereses de los jugadores, de hecho, muchas de ellas, propugnan la creación de una legislación que respalde a todos los entes que intervienen en el sector. En definitiva, tienen como finalidad regular y organizar esta actividad.

2.2 REGLAMENTACIÓN

La reglamentación es un proceso mediante el cual se confeccionan y definen el conjunto de normas referentes a una actividad. No solo se basan en la permisión y/u obligación de determinadas acciones, sino que organiza y describe cómo es el juego, las características del mismo y otros aspectos intrínsecos al mismo (GUTTMANN, 1978; SUITS, 2007).

Para que un juego sea considerado deporte no solo debe tener reglamentación, sino que ésta debe poseer elementos fijos que sirvan de cimentación para que esta actividad se realice de forma muy similar en todos los lugares del mundo. Además, se busca que estas normas de juego hayan tenido tanto desarrollo como para producir un ecosistema de juego complejo, con habilidades o recursos propios del mismo (PARLEBAS, 2001). Es, por ejemplo, lo que ocurre en numerosos juegos de pelota, considerados muchos de ellos juegos tradicionales. Algunos tienen elementos comunes, pero no son suficientes para catalogarlos como un mismo deporte, ya que las reglas de cada juego cambian incluso dentro de una misma zona geográfica. Por el contrario, si un atleta realiza la prueba de 100 metros lisos en los campeonatos del mundo o en el campeonato nacional de su país, estaría practicando un deporte, ya que está bajo una reglamentación dada y común con independencia del contexto. Sin embargo, no se aplicarían estas reglas al mismo atleta entrenando en un pabellón, por lo que, en este caso, no estaríamos hablando de deporte sino de actividad física.

Ocurriría parecido en un hipotético partido de fútbol con amigos, donde estaríamos ante un deporte o un juego dependiendo exclusivamente de la modificación de los elementos constitutivos de la actividad: tiempo reglamentario, número de jugadores, sanciones disciplinarias, etc. De esta forma, vemos como la reglamentación o la ausencia de ésta, condiciona totalmente la actividad.

En el sector de los e-sports ocurre algo similar. Los diseñadores de los videojuegos, a la vez que creadores de los mismos son sus legisladores, ya que limitan, en mayor o menor medida, las acciones que pueden realizar o no los

jugadores en cada uno de estos videojuegos (GÓMEZ, 2007). Sin embargo, también pueden diseñarse videojuegos donde exista un marco de acciones amplio y que sea el mismo jugador el que delimite qué se puede y qué no se puede hacer para conseguir el objetivo. De hecho, incluso el objetivo del juego puede ser marcado por el jugador (TAYLOR; WITKOWSKI, 2010; TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2012). Llevado a la competición, el organismo encargado de auspiciarla puede delimitar el conjunto de situaciones válidas, existiendo una reglamentación propia para cada torneo, así como árbitros y/o jueces que respaldan la integridad competitiva de estos eventos. Asimismo, según Carrillo (2016):

Los encuentros deportivos tienen lugar bajo la aceptación, por parte de los contendientes, de unas normas determinadas e igualitarias a las que se someten: las reglas del juego. Esta reglamentación ofrece un marco sobre el que se desarrolla la competencia en unas condiciones equitativas, pues son conocidas de antemano por los deportistas (y por el público) e impide la ventaja inicial de los participantes, lo que deja la resolución de los enfrentamientos en manos del talento, la habilidad o la pericia en la práctica del deporte dentro de ese marco normativo (CARRILLO, 2016, p. 8).

Tanto es así que cada videojuego dentro de los e-sports se basa en una reglamentación (JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016) que dicta las normas del mismo a nivel internacional, ya que la versión del videojuego será la misma para todos los usuarios a nivel mundial. Incluso, tal y como ocurre con los deportes tradicionales, estas reglas están sujetas a evolución en base a las experiencias propias de la competición, de hecho, van modificándose buscando espectacularidad, integridad competitiva, igualdad de condiciones para los jugadores, etc.

2.3 CARÁCTER MOTRIZ

En primer lugar, este apartado requiere delimitar que es una acción motriz o motricidad. Este concepto proviene del movimiento generado por el sistema locomotor, existiendo diferentes tipos de motricidad (gruesa y fina) y etapas de motricidad (ganglionar, cerebral, espinal, piojosa, muscular y articular). El nivel de precisión del movimiento (JENNY; MANNING; KEIPER; OLRICH, 2016) así como los músculos implicados (HAIBACH; REID; COLLIER, 2011) diferencian las habilidades motoras en gruesas (realizar un pase) o finas (manipular un objeto). Sin embargo, el término motricidad es mucho más profundo, conteniendo aspectos epistemológicos como la pertenencia al propio ser. Así, la motricidad requiere de los procesos y las funciones del organismo y el control psíquico que cada movimiento trae consigo. Por lo tanto, la motricidad no solo representa esa parte visible, sino la parte interna del movimiento. Esto supondría, en primera instancia y de manera superficial, que toda aquella actividad donde un individuo realice movimientos, que esté reglada e institucionalizada, podría considerarse deporte. Sin embargo, existen actividades, consideradas deporte, donde el sujeto no realiza la acción, como la colombofilia. Con ejemplos como éste, donde el sujeto no interviene, vemos como la definición del deporte en base a la motricidad implicada en la actividad no es totalmente ajustada a todas las actividades que hoy día son consideradas como deporte.

Algunos teóricos, como Parry (2018), defienden que no solo es necesario el movimiento, sino que debe ser una acción física donde los movimientos reales sean

relevantes en el juego (FREEMAN; WOHN, 2017). Ese es uno de los argumentos de los detractores del ajedrez como deporte, ya que defienden que quién haga el movimiento o cómo lo haga es irrelevante para el resultado del juego; lo importante es dónde acaba la pieza (OUSTERHOUDT, 1977). En cualquier caso, volvemos a toparnos con una inconsistencia del concepto deporte, pues el ajedrez es considerado como uno de ellos, aunque los movimientos implicados en este juego no son significativos para el resultado del mismo.

Por otro lado, existen numerosas actividades donde los movimientos del sujeto practicante forman parte de la acción deportiva, pero no son determinantes para el resultado de la actividad. Por ejemplo, en equitación los movimientos significativos para lograr el éxito en esa actividad deportiva los realiza el caballo, las acciones del jinete son secundarias. Es decir, sin restar valor al hecho de que el jinete ayuda y guía al caballo, sin duda es éste último el que realiza la acción motriz significativa.

Por otro lado, existen autores que argumentan que el deporte no es solo el movimiento que se realiza, sino el control del no-movimiento o control postural (PARRY, 2018), así como el espectro de percepciones y decisiones que se toman en este transcurso temporal (FREEMAN; WOHN, 2017). Así, desde la aceptación del ajedrez como deporte, nos hemos encontrado con otro caso particular que ha buscado este reconocimiento: los juegos de cartas. Actividades como el *póker* o el *bridge*, reguladas e institucionalizadas, han luchado por ser incluidos dentro del deporte, aduciendo su valor deportivo en base a la argumentación anterior. Al respecto, es llamativo que el principal escollo para la consideración de estos juegos de cartas como deportes radica en que poseen un factor de azar o varianza muy alto, que hace que la habilidad pase a un segundo plano (SUITS, 2007). Por tanto, no es su falta de motricidad el principal problema, pues el ajedrez está al mismo nivel, sino la gran relevancia que el azar tiene en estos juegos.

Quizás, para delimitar más correctamente el tipo de motricidad propia de los deportes, se debería concretar qué naturaleza tendrían estas acciones motrices. Hay autores que hablan de diferenciar entre habilidades motrices básicas (lanzamientos, recepciones, giros, saltos, desplazamientos) y/o genéricas (golpeos, impactos, fintas, pases, dejadas, ...). Otros optan por la cuantificación de la carga, a través de la frecuencia cardíaca o el volumen de oxígeno máximo (MITCHELL; HASKELL; SNELL; VAN CAMP, 2005), incluso los hay que optan por escalas subjetivas como la de Borg. Sin embargo, actualmente, no pueden considerarse como delimitadores fiables de la motricidad propia del deporte a ninguna de las opciones anteriores, ya que existen factores internos y externos a las diferentes prácticas que pueden condicionar el tipo de acción y la intensidad con la que se realiza, sin que ello implique que en unos casos se está practicando deporte y en otros no.

Hasta que no se defina con precisión el tipo de motricidad propia del deporte, si es que realmente ese es el camino para dilucidar qué es deporte, los e-sports pueden considerarse deporte ya que en ellos se registran patrones motrices finos, reflejos rápidos, gran destreza manual y excelente coordinación mano-ojo (RAMBUSCH; JAKOBSSON; PARGAN, 2007), utilizando para ello un implemento como lo hacen otros muchos deportes. Así es posible comparar a los e-sport con otros deportes (tiro

con arco, tiro olímpico, billar, dardos), incluso muchos de ellos olímpicos. En cualquier caso, estas actividades, en su máximo rendimiento, suponen altas implicaciones de los mecanismos de percepción y decisión (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014; HEMPHILL, 2005; KRETCHMAR, 2005; TORIL; REALES; BALLESTEROS, 2014; WAGNER, 2006), siendo estos dos los factores clave de rendimiento, como lo son también en el rendimiento de multitud de deportes consolidados.

Ampliando todo lo expuesto, la realidad virtual y los *exergames* (STAIANO; CALVERT, 2011) forman parte del ámbito de los videojuegos, donde ya la actividad física se torna a movimientos o acciones motrices gruesas en las que se compromete todo el cuerpo y/o grandes grupos musculares. Bajo este argumentario, no habría entonces dudas sobre que los e-sports poseen una motricidad propia del ámbito deportivo.

2.4 OTRAS CARACTERÍSTICAS

Tal y como se adelantó en la introducción, desde la perspectiva de la sociología del deporte y de la filosofía del deporte, existen una serie de características del concepto deporte que vienen a completar la actual delimitación del término.

2.5 CARÁCTER HUMANÍSTICO

Uno de estos rasgos del deporte es su carácter humanístico, ya que, aunque multitud de seres vivos incluyen el juego en sus actividades, somos los únicos seres vivos capaces de generar deportes, si bien es cierto que existen modalidades deportivas donde diferentes animales participan o se ven involucrados, siempre lo hacen bajo subordinación al ser humano (PARRY, 2018). Lo mismo ocurriría con el uso de ciertos implementos, máquinas y/o tecnología, siendo parte del deporte, pero siempre bajo el control y uso humano.

Pasando a la ejemplificación, la equitación es considerada un deporte olímpico dado que el ser humano controla en todo momento al equino, en contraposición a las carreras de perros u otros seres vivos, que no son considerados deporte debido a que estos no son controlados por el ser humano al ser soltados. Por esta regla, actividades como la colombofilia o la caza deportiva no deberían ser consideradas deporte, aunque lo son. Estamos de nuevo ante otro caso de intrusismo, debido a la pobre delimitación que existe actualmente del concepto deporte.

Si pasamos a valorar los deportes donde se incluye un motor, la mayoría de estos son considerados deporte, aunque no forman parte de los Juegos Olímpicos. Esto es debido a que, según comentan los expertos, aunque el vehículo es controlado totalmente por el sujeto, no puede realizarse una atribución causal de que el ganador sea el mejor piloto ya que podría tener mejor vehículo que sus competidores y deja a un lado ese rasgo totalmente humanista. Por otro lado, la vela si es deporte olímpico, aunque ocurre algo similar. En cualquier caso, de nuevo no parece un rasgo que delimite con precisión el término, por lo que actualmente no puede tomarse como sesgo absoluto.

Los detractores de los e-sports, bajo este prisma comentan que, al igual que las carreras por control remoto, las peleas de robots y sucedáneos, al ser controlado

otro ente mediante radiofrecuencia u otro medio, sin que haya contacto directo, no pueden considerarse como deporte, porque se aleja de este humanismo. Nos tendríamos que preguntar, en este punto, quién es el atleta, si el avatar mediante el que se juega o el propio jugador y si éste es un rasgo suficiente para su exclusión. Autores como Sánchez y Martínez (2014) o Sánchez y Davis (2018) defienden que no, ya que comentan que los e-sports humanizan el deporte haciéndolo accesible para todos, siendo un proceso de democratización, humanización y universalización de la experiencia deportiva, pero sin alienarnos y siendo parte de la realidad empírica, ya que mejoran nuestra coordinación, capacidades motoras y capacidades espacio-temporales (SÁNCHEZ; DAVIS, 2018).

2.6 COMPETICIÓN

Esta característica se refiere al carácter competitivo del deporte (GUTTMANN, 1978). Quizás éste sea el rasgo donde más consenso a favor pueda existir, pero eso no lo deja exento de algunas críticas. El primer matiz a subrayar es que solo se considera deporte aquellas actividades donde la competición se realice contra otro competidor (DREWE, 2003) o grupo de competidores, nunca con uno mismo, de ahí que sea un factor intrínseco al deporte la autosuperación (JEU, 1972). El sujeto solo puede vencer a otros por medio de una dominación de sí mismo, sirviendo el oponente como camino para lograr ir más allá de sí, más allá de lo que es, alcanzando esa autosuperación. El segundo matiz importante es que hay que hacer una distinción entre competición y concurso. La danza, se puede disfrutar bajo diferentes modos: ritual, recreativo, etc., pero también como una forma de competición. Sin embargo, ésta no está contemplada como deporte, debido a su fuerte carácter artístico y subjetivo, por lo que reglarla, además de ser una ardua tarea, encasillaría al mismo y perdería mucha libertad artística. Por el contrario, la natación sincronizada posee también grandes dosis de ese carácter artístico, pero es un deporte. Por tanto, estamos de nuevo ante una deficiente acotación conceptual del término deporte.

Con respecto a los e-sports el componente competitivo es un rasgo primario e intrínseco a su propia definición (WAGNER, 2006), ya que un videojuego se considera e-sports, entre otras cosas, por este rasgo competitivo. Por tanto, bajo esta característica, los e-sport por supuesto que son deporte, incluso antes que otros deportes en los que el factor competitivo no está tan enraizado, como es el caso de la gimnasia acrobática donde, sin duda, hay competición, pero no es tan esencial para su práctica como sí lo es en el caso de los e-sport, puesto que al jugar siempre compites contra otro/s.

2.7 ÉTICA Y MORALIDAD

El último rasgo, muy discutido por los filósofos del deporte, es el carácter ético y/o moral que debe poseer el deporte. Además de este debate sobre la concepción de los e-sports como deporte, estas últimas décadas se ha discutido sobre si el deporte era un transmisor de valores de manera intrínseca y directa y, en el caso de que lo fuera, si eran positivos y/o negativos (GONZÁLEZ, 2013). Existen argumentos desde todas las posiciones, aunque la corriente más arraigada es aquella que defiende que

el deporte, al ser una construcción humanística y social, puede ser un trasmisor de valores, aunque no significa que éstos sean positivos de manera inequívoca.

Los estudios actuales sobre filosofía del deporte marcan que el deporte debe tener un marcado corte ético (GONZÁLEZ, 2013), lo que podría ser un rasgo diferencial para delimitar qué es deporte y que no lo es.

Por ejemplo, los *munus gladiatoris* poseían todos los elementos que marcan al deporte actual: reglamentación, actividad motriz, competición, institucionalización (el estado romano los organizaba), e, incluso existían apuestas, métodos de entrenamiento y entrenadores especializados. De esta forma, poseerían todos los elementos que existen en numerosos deportes consagrados como el fútbol o el atletismo. Sin embargo, la diferencia la marca el componente ético: en esta actividad existen daños graves, extremos e incluso muertes. Ahora bien, también existen actividades como las artes marciales mixtas, el *kickboxing*, el *muai thay* u otros deportes de combate similares que son considerados como deportes. En éstos existen lesiones irreversibles, además de ser extremadamente violentos e incluso, algunos de ellos, son practicados por niños de menos de 12 años. ¿Acaso hay una radical diferencia entre los gladiadores romanos y estos deportes del siglo XXI?

Por el contrario, actividades como el *paintball* o el *airsoft* están siendo consideradas fuera del concepto deporte por, supuestamente, sobrepasar esos límites éticos, ya que utilizan réplicas de armas reales o proyectiles de plástico, además de que las competiciones simulan prácticas bélicas ya sea con la vestimenta, espacios y/u otros elementos del contexto. Sin embargo, el riesgo de lesiones graves, violencia extrema o que sean practicadas por menores de 12 años es significativamente menor que en el caso de algunas artes marciales mixtas.

Con respecto a esta dimensión ética, hay que subrayar que, tal y como se indicó al principio de este ensayo, el C.O.I ha estado muy interesado en incluir los e-sports en los próximos Juegos Olímpicos (CLAPPERTON, 2015; KATES, 2015). Tanto es así que se ha realizado varias pruebas al respecto, incluyéndolos en los últimos Juegos Asiáticos y en los próximos Juegos de Invierno. No obstante, en la segunda mitad del 2018, este organismo ha realizado unas declaraciones donde duda sobre la incorporación de los e-sports a los Juegos Olímpicos, ya que algunos de ellos tienen cierto componente violento y pueden promover actitudes violentas, las cuales serían contrarias al espíritu olímpico. También añaden que, en determinados e-sports, existe un lenguaje donde se usa frecuentemente las palabras 'matar', 'capturar', 'eliminar' y verbos o sustantivos similares.

Sin embargo, la argumentación anterior es bastante débil, pues dentro de los propios Juegos Olímpicos existen deportes que tienen cierto componente violento, como el boxeo o el pentatlón moderno. ¿Éstos no sobrepasan los límites éticos del espíritu olímpico? En cualquier caso, no todos los e-sports tienen un cariz violento. Existen múltiples e-sports, de forma que cada uno de ellos supone una modalidad deportiva única e independiente, lo que debe ocasionar un análisis individualizado sobre cuáles de ellas podrían formar parte del programa olímpico.

3 CONCLUSIONES: HACIA UNA NUEVA DEFINICIÓN DEL DEPORTE

Si bien el concepto deporte posee tres características ampliamente aceptadas como definitorias del mismo, la realidad nos muestra cierta arbitrariedad con respecto a la consideración o no de muchas actividades dentro del concepto deporte. El hecho de que existan varias excepciones que, sin cumplir con las tres características definitorias, sean consideradas como deporte, no deja de ser una llamada de atención sobre la necesidad de poner a prueba o cuestionar la definición actual de deporte, ya que, como hemos subrayado, el marco delimitado por esta definición es abstracto, subjetivo y, en numerosas ocasiones, arbitrario.

Los diferentes epígrafes de este ensayo no buscaban, al menos de forma directa, defender que, a tenor de la actual definición del concepto deporte, los e-sports deberían ser considerados como deportes e incluso dentro del programa olímpico. No tratamos de hacer una apología de los e-sports, tan solo hacer un análisis crítico de lo que hoy día se considera como deporte, utilizando como piedra angular de este análisis a los e-sports. Así, se han presentado varios argumentos que inciden en la poca firmeza, claridad y precisión del concepto deporte. Consideramos que es necesario realizar una reflexión y un gran esfuerzo intelectual acerca del concepto deporte y su delimitación semántica, pues es fundamental hallar los cimientos definitorios de lo que es deporte en la realidad actual del siglo XXI. De forma que se pueda delimitar con precisión que actividades caen dentro de este concepto y cuáles no.

Sin embargo, si seguimos considerando al deporte como un objeto externo al sujeto, como una realidad independiente de éste, seguiremos fallando en nuestros intentos, de forma que los límites de qué es deporte seguirán difusos y actividades como el ajedrez o la colombofilia seguirán siendo deporte y, sin embargo, cualquier juego tradicional con un marcado carácter motriz y perfectamente reglamentado, como el balón prisionero, no lo será. El deporte tiene su esencia en el ser humano, por lo que su estudio fenomenológico no puede estar desligado del sujeto, sino focalizado en él. Así, podría iniciarse este esfuerzo definitorio del concepto a partir de describir las vivencias fenomenológicas acontecidas en el deporte, para encontrar rasgos comunes en todas ellas, lo que nos permitiría definir qué es la experiencia deportiva, ya no habría un deporte ideal, externo al ser humano y que existe con independencia de éste, sino un deporte vivido que acontece en la propia experiencia vital y solamente en ella.

REFERENCIAS

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, v. 7, n. 21, p. 2254-2274, 2013.

- CARRILLO, José Agustín. From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. **Análisi**, n. 55, p. 1-16, 2016. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2893>
- CARRILLO, José Agustín. La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. **Index. Comunicación**, v.1, n.5, p. 39-51, 2015.
- CLAPPERTON, Guy. The Debate: For & against e-sports. **Engineering & Technology**, v. 10, n. 1, p. 28b, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1049/et.2015.0348>
- COAKLEY, Jay. **Sports in society: Issues and controversies**. 10th ed. New York, NY: McGraw-Hill, 2008.
- DREWE, Sheryle. **Why sport?** Toronto: Thompson, 2003.
- FREEMAN, Guo; WOHN, Donghee Yvette. eSports as An Emerging Research Context at CHI. *In: Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '17*. New York: ACM, 2017. p.1601–1608. DOI: <https://doi.org/10.1145/3027063.3053158>
- GÓMEZ, Salvador. 'Videojuegos: el desafío de un nuevo medio a la comunicación social'. **Historia y Comunicación Social**, v.12, p. 71-82, 2007.
- GONZÁLEZ, Javier Durán. Ética de la competición deportiva: valores y contravalores del deporte competitivo. **Materiales para la Historia del Deporte**, n. 11, p. 8-27, 2013.
- GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam; ENGELS, Rutger. The benefits of playing video games. **American Psychologist**, v. 69, n. 1, p. 66–78, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- GUTTMANN, Allen. **From ritual to record: The nature of modern sports**. New York, NY: Columbia University, 1978.
- HAIBACH, Pamela; REID, Greg; COLLIER, Douglas. **Motor learning and development**. Champaign, IL: Human Kinetics, 2011.
- HEMPHILL, Dennis. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 32, n. 2, p. 195–207, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- HILVERT-BRUCE, Zorah.; NEILL, James. T.; SJÖBLOM, Max.; HAMARI, Juho. Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. **Computers in Human Behavior**, 84, 58–67, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- JENNY, Seth; MANNING, R. Douglas; KEIPER, Margaret; OLRICH, Tracy. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". **Quest**, v. 69, n. 1, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- JEU, Bernard. What is sport? **Diogenes**, v. 20, n. 80, p. 150–163, 1972. . DOI: <https://doi.org/10.1177/039219217202008007>
- JIN, Dal Yong. Esports and television business in the digital economy. *In: JIN, Dal Yong (ed.). Korea's online gaming empire*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010. p. 59–79. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.001.0001>
- KATES, Andrea. The Debate: For & against e-sports. **Engineering & Technology**, v. 10, n. 1, p. 28a, 2015. DOI:10.1049/et.2015.0348 Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=7084541>. Acesso em: 14 jun. 2020.

KOW, Yong Ming; YOUNG, Timothy. Media technologies and learning in the starcraft esports community. *In: Proceedings of the 2013 Conference on Computer supported cooperative work (CSCW '13)*. New York: ACM, 2013. p. 387–398. DOI: <https://doi.org/10.1145/2441776.2441821>

KRETCHMAR, R. Scott. **Practical philosophy of sport and physical activity**. 2nd ed. Champaign: Human Kinetics, 2005.

LAFRANCE, Jean Paul. El juego interactivo: el primer medio de masas de la era electrónica. **Quaderns del CAC**, n. 15, p. 59-68, 2003.

MARCANO, Beatriz. Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. **Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria**, n. 19, p. 113-124, 2012. DOI: https://doi.org/10.7179/PSRI_2012.19.07

MITCHELL, Jere H.; HASKELL, William; SNELL, Peter; VAN CAMP, Steven. Task Force 8: classification of sports. **Journal of the American College of Cardiology**, v. 45, n. 8, p. 1364-1367, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2005.02.015>

OUSTERHOUDT, Robert. The term “sport”: Some thoughts on a proper name. **International Journal of Physical Education**, v.14, n. 2, p. 11–16, 1977.

PARLEBAS, Pierre. **Elementos de Sociología del Deporte**. Cádiz: Unisport, 1986.

PARLEBAS, Pierre. **Elementos de Sociología del Deporte**. Málaga: Unisport, 2003.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad**. Léxico comentado en praxeología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARRY, Jim. E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 1, p. 3-18, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>

PUIG, Nuria; HEINEMANN, Klaus. El deporte en la perspectiva del año 2000. **Papers: Revista de Sociología**, n. 38, p. 123-141, 1991. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v38n0.1613>

RAMBUSCH, Jana; JAKOBSSON, Peter; PARGMAN, Daniel. Exploring E-sports: A case study of gameplay in Counter-Strike. *In: Situated play : The 2007 world conference of Digital Games Research Association* [Internet]. Digital Games Research Association (DiGRA), 2007. p. 157–64. Disponible em: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:25495/FULLTEXT01.pdf> Acesso em: 14 Jun. 2020.

RAMÍREZ MACÍAS, Gonzalo. Deporte vs. juego. A la búsqueda de un concepto integrador. **Efdeportes.com**, ano 10, n. 94, 2006. Disponible em: <https://www.efdeportes.com/efd94/deporte.htm>. Acesso em: 14 Jun. 2020.

RAMÍREZ MACÍAS, Gonzalo. Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo. **Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte**, v. 11, n. 42, p. 407-420, 2011. Disponible em: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista42/artcuerpo213.htm>. Acesso em: 14 jun. 2020.

SÁNCHEZ, Antonio; MARTÍNEZ CASTRO, Sonia Maria. Deporte y realidad virtual: la utopía lúdica humanizadora. *In: SANCHO, Miguel Pablo; VIÑAO, Silvia (coord.). Impulso Humano*. Murcia: Universidad Católica San Antonio, 2014. p. 16-58.

SÁNCHEZ, Antonio; DAVIS REMILLARD, Joshua. eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport. **Cultura, Ciencia y Deporte**, v. 13, n. 38, 2018. DOI: <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>

SEGAL, David. Behind League of Legends, E-Sports's main attraction. **New York Times**, 10 oct, 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>. Acesso em: 14 Jun. 2020.

STAIANO, Amanda; CALVERT, Sandra. Exergames for physical education courses: Physical, social, and cognitive benefits. **Child Development Perspectives**, v. 5, n. 2, p. 93-98, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00162.x>

SUITS, Bernard. The elements of sport. In: MORGAN, William J. (ed.). **Ethics in Sport**. Champaign: Human Kinetics, 2007. p. 9 – 19.

TAMBURRINI, Claudio. **Essays in the philosophies of sports**. Goteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis, 2000.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T. L.; WITKOWSKI, Emma. This is how we play it: What a mega- LAN can teach us about games. FDG '10: In: **Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games**, 2010. p. 195–202. DOI: <https://doi.org/10.1145/1822348.1822374>

TORIL, Pilar; REALES, José M.; BALLESTEROS, Soledad. Video game training enhances cognition of older adults: A meta-analytic study. **Psychology and Aging**, v.29, n. 3, p. 706–716, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0037507>

WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSports. In: **Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP**. Nevada: CSREA Press, 2006. p. 437-442.

WITKOWSKI, Emma. On the Digital Playing Field How We “Do Sport” With Networked Computer Games. **Games and Culture**, v. 7, n. 5, p. 349-374, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>

Análisis ético de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional?

Ethical analysis of esports: a step backwards compared to traditional sports?

Antonio Bascón-Seda, Gonzalo Ramírez-Macías
Universidad de Sevilla (España)

Resumen: Los deportes electrónicos, también conocidos como esports, son un rompedor fenómeno basado en competiciones deportivas en las que el ser humano desarrolla y entrena capacidades mentales y físicas bajo el uso de videojuegos competitivos. Su especial acercamiento a las nuevas generaciones ha creado cierta preocupación social sobre la educación, concretamente ética, que ofrece esta manifestación a los más jóvenes. Apoyados en la corriente hermenéutica, nuestro objetivo es analizar, desde un prisma ético, el fenómeno de los esports y como pueden contribuir, están contribuyendo o podrían contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena. Entre los elementos analizados encontramos el proceso de virtualización, la corporalidad, la libertad, la virtud, el autoconocimiento o la violencia. Tras el análisis, se puede concluir que esta preocupación y crítica socialmente asentada no está fundamentada pues los deportes electrónicos pueden contribuir a un desarrollo ético del individuo y, con éste, a su educación. De esta forma, el desarrollo ético del sujeto contribuye al desarrollo ético de la sociedad. Algunos aspectos desarrollados pueden las concepciones de corporalidad, género y feminismo, la democratización de la competición humana, la disonancia entre la realidad y la virtualidad, la concepción de la agresividad, la violencia y la catarsis, la idea de libertad como existencia auténtica o las implicaciones del juego y del deporte en la humanidad.

Palabras clave: Esports, deporte, ética, hermenéutica.

Abstract: Electronic sports, also known as esports, are a groundbreaking phenomenon based on sports competitions in which the human beings develops and trains mental and physical abilities using competitive videogames. Its special approach to the new generations has created certain social concern about education, specifically ethics, which this manifestation offers to the youngest. Supported by the hermeneutical current, our objective is to analyse, from an ethical prism, the phenomenon of esports and how they can contribute, are contributing or could contribute to their practitioners having a fulfilling life. Among the analysed elements we find the process of virtualization, corporeality, freedom, virtue, self-knowledge or violence. After the analysis, it can be concluded that this socially based concern and criticism is not founded, since electronic sports can contribute to an ethical development of the individual and, with this, to his education. In this way, the ethical development of the subject contributes to the ethical development of society. Some aspects developed can be the conceptions of corporeality, gender and feminism, the democratization of human competition, the dissonance between reality and virtuality, the conception of aggressiveness, violence and catharsis, the idea of freedom as authentic existence or the implications of the game and sport in humanity.

Key words: Esports, sport, ethic, hermeneutics.

Introducción

Los deportes electrónicos han empezado a consolidarse como uno de los fenómenos más rompedores de nuestro tiempo, despertando gran interés en las generaciones más jóvenes que vivencian esta práctica, tanto desde el rol de jugador como de espectador (Carrillo-Vera, 2015, 2016). Más conocidos como esports, se definen como una nueva área de las actividades y competiciones deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las

tecnologías de la información y la comunicación (Marcano-Larez, 2012; Wagner, 2006), principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos. Esta práctica, en principio recreativa, actualmente pasa por un proceso de profesionalización a nivel competitivo, de forma que se está convirtiendo en un fenómeno deportivo de la envergadura de otros grandes deportes tradicionales (Antón-Roncero, 2018; Antón-Roncero & García-García, 2014; Carrillo-Vera, 2015, 2016).

Esta nueva forma de competición está generando, a su vez, una gran preocupación debido a los posibles perjuicios que podría desencadenar a corto, medio y largo plazo en sus practicantes y consumidores. Este rechazo es debido, por un lado, al carácter predominantemente sedentario del fenómeno (solo implica motricidad fina,

Fecha recepción: 09-04-21. Fecha de aceptación: 16-11-21
Antonio Bascón-Seda
antoniobascon@us.es

aunque con una alta demanda cognitiva que precisa del esfuerzo y preparación del jugador) y, por otro lado, a las dudas sobre la transmisión de valores que, supuestamente, se generan en estas actividades, ya que se cree que podrían estar transmitiéndose valores negativos a los usuarios (Gómez del Castillo-Segurado, 2007; Martín & Vílchez, 2017; Richards, 2020), principalmente adolescentes y preadolescentes.

Ambas ideas convergen en la preocupación por parte de sector adulto de la sociedad acerca de cómo los deportes electrónicos están afectando a la educación del sector joven de la sociedad (Richards, 2020). No obstante, estas opiniones no están fundamentadas en base a un análisis minucioso del fenómeno de los esports. De hecho, es necesario analizar éticamente este fenómeno, para así dilucidar si esta crítica, socialmente asentada, está fundamentada y es coherente con las líneas éticas que imperan en nuestra sociedad.

Antes de continuar con la conceptualización, es importante matizar en esta introducción que el objeto de estudio, debido a la globalización, se ciñe a los países de oriente y occidente del primer mundo, donde este fenómeno está en auge y puede convertirse en una preocupación. Cuando se habla de nuestra sociedad, se apunta hacia esta sociedad globalizada.

Si atendemos a la ética desde el paradigma educativo, partiendo del máximo nivel curricular/legislativo hasta el nivel más específico, recurrentemente se hace referencia al concepto de valor ético, ya sea de forma literal o figurada. Aunque no será nuestro objeto de estudio, por su cercanía a la ética, es necesaria su conceptualización y matización para entender la línea trazada en el presente artículo.

Así, los valores se definirían como «aquellos principios normativos que regulan el comportamiento de la persona en cualquier momento, situación o circunstancia» (Monjas-Aguado, Ponce-Garzarán & Gea-Fernández, 2015, p. 277). En palabras de Paredes y Ribera (2006), los valores son el marco de referencia que orienta a las personas en sus acciones, opciones y decisiones. Ambas definiciones cruzan concepciones filosóficas sobre la dualidad del valor ético y del valor moral, conceptos que, bajo la propuesta ética elegida en el estudio, son conceptos diferentes donde, respectivamente, uno nace desde una perspectiva teleológica y otro desde una perspectiva deontológica, como más tarde se tratará.

Trazada la diferenciación axiológica, es necesario marcar el prisma desde el cuál se realiza el análisis ético de los deportes electrónicos. Dentro de las diferen-

tes corrientes filosóficas que han tratado de explicar uno de los grandes pilares de la filosofía como es la ética, se elige la corriente fenomenológica hermenéutica contemporánea que incluye autores como Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer, Paul Ricoeur o Jean-Paul Sartre. Esta primera elección recae en una perspectiva constructivista del conocimiento, basándonos en toda la contribución que aporta la hermenéutica a la filosofía del deporte (López-Frías, 2011; López-Frías & Edgar, 2016; López-Frías & Gimeno, 2015, 2016a, 2016b) y, con esta, al fenómeno de los esports, entendido como una rama postmoderna del espectáculo deportivo-competitivo. Otro motivo para realizar esta elección recae en la escasa cimentación académica que existe específicamente para este objeto de estudio, por lo que este enfoque nos ayuda a interpretar el fenómeno *per se*. Autores como Sánchez-Pato y Remillard (2018) ya se apoyan en esta corriente para analizar si los deportes electrónicos podrían considerarse deporte.

Como se ha introducido anteriormente, se precisa aclarar, ya dentro de la hermenéutica, los términos *ética* y *moral*, pues, aunque suelen usarse como términos sinónimos (provenientes de la etimología de estas palabras en latín y griego, que engloban la idea de costumbre), atañen a connotaciones diferentes. En palabras de Ricoeur (1990, 1996, citado de Moore & Sánchez, 2014), la ética hace referencia a una perspectiva teleológica, donde lo bueno es el fin en sí mismo, en pro de la consecución de una vida plena, gracias a la realización de las acciones consideradas buenas. Este autor remite a la forma de vivir tendiendo a la vida buena con y para los otros (Ricoeur 1990, 1996, citado de Moore & Sánchez, 2014), por lo que no entiende la vida plena sin esta búsqueda de *lo bueno* para los demás. La moral, por otro lado, nace de un punto de vista deontológico, bajo el yugo de la norma, por lo que abraza connotaciones de obligatoriedad y/o prohibición (Ricoeur, 1990, 1996, citado de Moore & Sánchez, 2014).

Dentro de esta corriente filosófica, se opta por la propuesta ética de autores como Heidegger o Sartre, entre otros, pues ideas como la libertad, la reflexión sobre la propia existencia, el cuidado de uno mismo o el proceso de virtualización puede favorecer el análisis de los deportes electrónicos. Estos factores a analizar ya han sido atajados en la filosofía del deporte tradicional y, más concretamente, en la corriente hermenéutica del deporte, por lo que sirven de andamiaje para este nuevo objeto de estudio. Manifestaciones como ésta, a nivel individual primero y colectivo después, permiten al ser humano descubrir el significado de su propia existencia

(Ramírez-Macías, 2018), configurándose el mundo del deporte tradicional o deporte electrónico como una herramienta de fomento de su autocuidado, libertad y existencia propia. Esta idea es adecuada para ahondar en el análisis ético de los deportes electrónicos ya que, si en la búsqueda de lo bueno para uno encontramos lo bueno para los demás (Ricoeur 1990, 1996, citado de Moore & Sánchez, 2014), basta con analizar lo que supone este fenómeno en la contribución hacia una forma de vivir plena, atendiendo a la vivencia de su propia vida por parte del individuo, su relación con los otros o la propia libertad.

Por todo ello, el objetivo de nuestro estudio es analizar, desde un prisma ético, el fenómeno de los esports y como pueden contribuir a que sus practicantes tengan una vida plena.

Marco teórico: Los valores éticos en los esports como *existencia inauténtica*

Como se ha presentado anteriormente, cuando se atrae a la ética hacia el ámbito educativo, rápidamente se conecta con el concepto de valor ético o educación en valores (especialmente en la legislación y los currículos educativos), es decir, principios normativos que regulan el comportamiento de las personas hacia *la vida buena*.

Una de las afecciones que posee esta concepción es que los valores quedan subrogados al contexto, convirtiéndose en un aspecto social y cultural que impregna aquel ámbito o fenómeno que abraza. La ética, por el contrario, habla del *ser* en su globalidad, sin contextualizarlo. Es por ello por lo que, ciertos valores éticos, dependiendo de la concepción social de una determinada zona geográfica serán entendidos de una forma y, en otra zona geográfica, poseer otra concepción diferente. Se conforman, así como un acuerdo teleológico para que una determinada sociedad alcance esta *vida buena*.

Los valores éticos, por consiguiente, quedan presentes en manifestaciones humanistas como el deporte, aunque sí es importante matizar que su transmisión en estas prácticas no es inequívoca, sino que deben darse una serie de características. Al igual que lo ocurrido en los deportes tradicionales, siempre que haya sistematicidad, pluridimensionalidad, intencionalidad e integridad en el proceso (Monjas-Aguado, Ponce-Garzarán & Gea-Fernández, 2015), los esports podrían ser un transmisor de valores éticos. Por ese motivo, trazando el paralelismo nuevamente con los deportes

tradicionales, estas actividades no transmiten valores por sí mismos (Carranza & Mora, 2003; Gutiérrez-Sanmartín, 2004; Jiménez & Durán, 2005). La adquisición de valores éticos, por consiguiente, viene marcada por las propias características de cada actividad deportiva y la construcción social que ha realizado el contexto sobre ella. A modo de ejemplificación, el combate cuerpo a cuerpo, según las características de la modalidad y la construcción social realizada por su contexto, podrán transmitir una serie de valores éticos (Martinkova, Parry & Vagner, 2019), siendo diferentes aquellos valores que se podrían transferir en la lucha de gladiadores, en el boxeo tailandés, en las artes marciales mixtas, en el boxeo (Abramson & Modzelewski, 2011), en el kárate (Kusnierz, Cynarski & Gorner, 2017) o en el judo, siendo diferentes incluso en diferentes entornos (Abramson & Modzelewski, 2011). De la misma forma, no serán los mismos los valores potencialmente transmitidos en diferentes modalidades de algunos deportes electrónicos. Por esta razón, con el fin de desprendernos del contexto, optamos por dejar a un lado el análisis axiológico de los deportes electrónicos, aunque este no es el único motivo.

Se cree que la axiología, dentro de la propuesta ética que subyace en el artículo, supone una *existencia inauténtica*, debido a que el estudio de la ética va más allá de los valores imperantes, transmitidos (Ruiz, 1996) y aceptados en la sociedad. Por ello, con objeto de establecer un marco de referencia teórico, es importante abordar el estudio de la ética según conceptos e ideas traídas por Heidegger, el cuál parte del análisis existencial del hombre¹ (Ramírez-Macías, 2018; Rodríguez, 2006).

En primer lugar, este autor defiende la idea de existencia inmediata, el *ser-en-el-mundo* (Rodríguez, 2006), la posibilidad de todo conocer en el presente (Ramírez-Macías, 2018). Esta existencia se da en el *Dasein*² por parte del ser humano, definiéndose este término como *ser ahí*, *ahí del ser* o *estar ahí*, que está presente en el mundo, un mundo no dado en el que la vida se da en el propio habitar, en la propia existencia.

De la mano del *Dasein*, aparece otro concepto importante en su obra que es el de *sorge*, el cual se traduce como preocupación, cura o cuidado de si mismo. Estos dos conceptos están íntimamente relacionados debido a que el *Dasein* es compartido con otros y no podemos desligar nuestra existencia a la del resto, por lo que la relación con otros es inequívoca a nuestra existencia. Sin este *sorge*, no podríamos vivir una vida plena con los otros.

A partir de esta conceptualización de la existencia,

surge el propio camino de la existencia, la puesta en marcha del *Dasein*, que será el camino del *ser* en el *ser-en-el-mundo*. Es aquí donde nace la responsabilidad y la práctica consciente de nuestra propia vida.

Estos conceptos poseen tanta importancia en este prisma ético porque marcarán el *ser auténtico* o el *ser inauténtico*, la existencia auténtica o la existencia inauténtica. Este paradigma no es bipolar, sino que el *ser* se mueve entre ambas concepciones. Si yo soy yo mismo, estoy en consonancia con mi existencia auténtica. Sin embargo, la idea de «estar dirigido por los otros» marca la existencia inauténtica (Moore & Sánchez, 2014). Estos conceptos también han sido recogidos en su obra como *anticipativo-liberador* y *sustitutivo-dominante*, respectivamente. Sartre, coetáneo del anterior autor y también exponente del existencialismo, aboga por estas ideas de libertad de la existencia (auténtica), siendo responsables con la misma (Moore & Sánchez, 2014).

Todas estas ideas nos llevan precisamente a que la aceptación de ciertos valores imperantes en la sociedad, desde el paradigma heideggeriano, supondría una existencia inauténtica donde el *ser* dejaría de ser único y formaría parte de la corriente social. Por el contrario, la existencia auténtica iría en la búsqueda del cuidado de uno mismo, donde los valores éticos son elegidos en el *Dasein* puesto que son *lo bueno*. Si soy dominado por los otros, quedo fuera de la propia libertad y responsabilidad de mi existencia.

Esta cimentación filosófica permite el acercamiento a la realidad del objeto de estudio y a su análisis bajo este enfoque.

Análisis crítico de los deportes electrónicos, contribuciones hacia la vida plena

El proceso de virtualización

Uno de los rasgos diferenciadores del fenómeno de los deportes electrónicos respecto a otros, incluido el deporte tradicional, es su inseparable vinculación a las nuevas tecnologías, por lo que el análisis debe comenzar por este punto.

La tecnología, a priori, es neutral, no favorece ni perjudica éticamente al sujeto *per se*, sino que se vuelve una herramienta cuyo uso puede favorecer o perjudicar éticamente. Este es el caso de los deportes electrónicos.

En primer lugar, los esports se nutren de la generación de otro mundo donde el ser humano, de alguna forma, está viviendo. Aparece así el concepto de virtualidad, el cuál hace referencia al proceso mediante el

cuál el ser humano acerca diferentes mundos a sí mismo en la utópica búsqueda de su autorrealización, en búsqueda de su propia humanidad (Sánchez-Pato & Remillard, 2018).

En el caso de los deportes electrónicos, por medio del proceso de virtualización y gracias al desarrollo tecnológico, se atrae el juego, la recreación, la competición y, en definitiva, el deporte, hacia el entorno virtual. Este proceso, a su vez, no solo genera un mundo que puede ser explicado desde la perspectiva heideggeriana, sino que conforma un mundo virtual en lo real y una nueva realidad en lo virtual (Echeverría, 2001). Este autor también apoya la idea de que la virtualidad y, con esta, el mundo de los deportes electrónicos, puede ser más real que la propia realidad, ya que este mundo virtual puede suplir los déficits y hándicaps presentes en nuestra realidad, como la comunicación, el desplazamiento o la motricidad, el contexto socio-económico o aspectos corporales y/o de género. Por tanto, los esports, desde el punto de vista tecnológico, ya poseen un rasgo que contribuye a la vida plena, pues dota a la humanidad la posibilidad de escapar de la vida no plena y reinventar su realidad, capacidades, herramientas y posibilidades.

Corporalidad, género y feminismo

Este proceso de virtualización anteriormente presentado, hacen que el ser humano, por medio de los deportes electrónicos, se libere de su corporalidad, lo que le permite escapar del mundo terrenal y extender su existencia hacia lo virtual, donde podría tener una existencia propia.

La corporalidad ya ha sido tratada en ideas platónicas e internalistas en el deporte y la búsqueda de la excelencia a través de este, concibiendo el deporte como una lucha por la excelencia física e idealización de nuestra naturaleza corporal (López-Frías & Gimeno-Monfort, 2016a). No solo ocurre en el deporte de competición o rendimiento, sino también el ámbito educativo (Águila-Soto & López-Vargas, 2018). Las críticas a esta idea provienen de que esta corporalidad y excelencia física es inalcanzable, pues ese referente ideal es inexistente, cayendo en el prejuicio platónico. El análisis hermenéutico, por tanto, favorece la idea de huir de esta corporalidad idealizada como hito, lo que en los esports ya ocurre bajo la separación entre corporalidad y rendimiento.

Aunque el avatar (representación del jugador en el mundo virtual) se presente desligado de la corporalidad de la realidad sí se configura como una extensión de uno

mismo en la virtualidad. No elimina su conexión con la realidad empírica, por tanto, no aliena. Estos avatares, a su vez, podrían contribuir a la representación corporal no normativa y diversa, lo que se traduce en una aceptación tanto de las propias características de uno mismo como del resto, ya que todas son representadas en el mundo virtualizado donde ya estamos arrojados, en palabras de Heidegger (Ramírez-Macías, 2018). Por ejemplo, los avatares de algunos deportes electrónicos como los *MOBA*³ o los *Fighting Games*, representan un gran abanico de posibilidades debido a que aspectos como el sexo, el género o los roles de género no son relevantes para el desempeño práctico del avatar, consiguiendo una representación corporal, normativa y no normativa. Tanto es así, que los avatares pueden ser elementos u objetos sin vida, seres vivos o concepciones mitológicas y/o religiosas. El avatar, al menos en cuanto a los aspectos visuales y de identidad, no influye en el rendimiento, democratizando la victoria.

En relación con este hecho, características del jugador como su sexo o género, tanto social como biológicamente, no interfieren en el rendimiento de su avatar en el juego, por lo que escaparíamos de problemas actuales de la ética del deporte (Triviño, 2011) como la igualdad, especialmente por relación con la corporalidad y la creación de disciplinas a partir de los rasgos físicos predominantes en los hombres. También se escaparía de los estereotipos de género que encontramos en el deporte y su educación (Monforte & Úbeda-Colomer, 2019). Se configura, en principio, como un fenómeno potencialmente feminista donde no existirían barreras discriminatorias y se honraría la imparcialidad sexual.

Esto produce que características del individuo como el sexo, el género o la estética se abran dejando lugar a una diversidad muy amplia que puede ser acogida por los usuarios, rompiendo patrones socialmente delimitados y favoreciendo esa búsqueda de la vida plena.

Si es cierto que, en la práctica, los deportes electrónicos aún podrían trabajar más en la línea de la igualdad de género, ya que la mayor parte de la representación en competiciones de alto nivel es masculina (Tang, Cooper & Kucek, 2021). Este hecho se explicaría bajo el papel históricamente relegado de la mujer y los roles de género asociados a cada uno de los sexos ya que no se encuentran, a priori, rasgos por lo que esto debiera ser así.

Democratización de la competición

Los deportes electrónicos son accesibles en esta era

digital. Con solo un dispositivo con conexión a internet, por ejemplo, encontramos una ventana hacia ese mundo. De esta forma, extendemos nuestro *ser* hacia la virtualidad, lo arrojamamos al mundo virtual.

Aparece en este nuevo mundo un avatar que interactúa con el mundo simulado en esta virtualidad. El punto diferenciador a otros contextos donde interactúa el *ser*, es que este avatar se mueve en un mundo virtual donde encuentra otras posibilidades respecto al mundo real.

Por un lado, la creación y modificación de los espacios de juego hacia límites abstractos donde poder desarrollarse. Por otro lado, la creación y modificación de diferentes líneas temporales en el futuro, pasado y presente, así como el control de la velocidad de este tiempo, de la dualidad día-noche o el propio escape de la cronología tradicional, lo que se traduce en la abstracción respecto al tiempo fuera de la virtualidad. Por último, se genera una jugabilidad, movilidad y mentalidad más allá de lo terrenal, donde se producen acciones mágicas y oníricas, escapando a las leyes químicas y físicas. Por tanto, no podemos pasar por alto la importancia que posee el avatar en el desempeño en este mundo virtual.

En el deporte tradicional, los posibles o potenciales practicantes y los propios deportistas poseen ciertas características limitantes, no solo respecto a sus capacidades o cualidades físicas, sino también genéticas, sociales y/o económicas.

Entre estas limitaciones físicas, especialmente en el deporte paraolímpico, conocemos el implemento de diversas prótesis y herramientas. Esto, proporciona una forma de inclusión e integración, pero, a su vez y de forma paradójica, subraya las diferencias entre un sujeto y otro. Este hecho, produce una jerarquización dentro de la corporalidad entre cuerpos capaces y cuerpos discapacitados, sin entrar ya en aspectos genéticos (de ahí la separación en sexos y categorías en el deporte tradicional) o normatividad dentro de la corporalidad.

Aunque los deportes electrónicos actualmente pierden el potencial de la acción motriz, por otro lado y por el mismo motivo, pueden contribuir a que la humanidad de un paso hacia adelante en la democratización del deporte y la competición, si este tipo de fenómeno fuera aceptado e incluido como modalidad deportiva. Los esports, bajo la propia decisión del individuo, podrían crear atletas y deportistas sin esas limitaciones subyacentes. Son participantes en otra realidad, una realidad diferente a la física pero que cuyo proceso de humanización trasciende.

De esta forma, el deporte electrónico humanizaría el deporte, haciéndolo accesible a gran parte de los sujetos. Cualquiera puede tener las experiencias que son reservadas a los individuos mejores dotados física y corporalmente en el deporte tradicional. Se persigue así, en palabras de Sánchez-Pato y Remillard (2018), la verdadera democratización, humanización y universalización de la experiencia deportiva.

Violencia y catarsis

Uno de los problemas clásicos en la reflexión ética en el deporte es el papel de la violencia (Triviño, 2011), ya que muchas disciplinas deportivas son representaciones a pequeña escala de situaciones bélicas. Esto no recae, solamente, al enfrentamiento, implícito o explícito, sino al uso de estrategias, tácticas y, en ocasiones, al uso de la violencia (Triviño, 2011). Este hecho se intenta paliar con la reglamentación y el empleo de lo deontológico, aunque pueda ir en contraposición de la libertad, existencia auténtica y, finalmente, la búsqueda de la vida plena. La propia práctica podría desarrollar éticamente al individuo en la línea de su existencia auténtica, y no contrarrestar con la norma, acercando el individuo a la existencia inauténtica.

Los deportes electrónicos tampoco están exentos de este componente, aunque su desarrollo ético pasa por diversas matizaciones que podrían contribuir con esa búsqueda de la plenitud vital.

Desde una visión paternalista, el componente violento puede ser eliminado o abolido, hecho que podría entenderse como una forma de coartación de la libertad en la decisión autónoma del individuo a practicar una determinada actividad afectando a la decisión sobre sus propios planes de vida y acercándose a la existencia inauténtica. Además, es aquí donde aparece el carácter catártico que podrían tener los deportes electrónicos para el ser humano. Este concepto, la catarsis, toma la tragedia, aunque sea de forma ficticia, como una forma de purificación emocional, corporal, mental o espiritual. Dentro de este mundo virtual, se generan situaciones de todo tipo, tanto oníricas como simulaciones de la realidad, que necesitan de diferentes acciones por parte del avatar. Por ejemplo, en deportes electrónicos como los *First Person Shooters* o *Third Person Shooters*, (con visión en primera persona o en tercera persona posterior/cenital, respectivamente) se simulan situaciones o contextos bélicos tanto reales como ficticios donde ocurren situaciones de violencia explícita e implícita y los jugadores compiten unos contra otros por un objetivo. Es en modalidades como estas donde el ser humano

puede encontrar una catarsis bajo esta violencia simulada, por ejemplo, consiguiendo encontrar satisfacción y bienestar en pro de esta ética del hedonismo.

Juego y deporte

El juego, en ideas de autores como Huizinga (2005) o Caillois (2001), se caracteriza por: ser libre; no poseer límites espaciotemporales; contener cierto grado de incertidumbre en el resultado; no crear bienes; y ser ficticia. Por consiguiente, los deportes electrónicos, por definición, se configuran como una forma de juego.

El juego, en su forma pragmática, forma parte integral del ser humano y de su naturaleza. Sin embargo, cada ser humano encuentra una forma de satisfacer este interés, siendo múltiples los factores que condicionan la elección del ser humano de cubrir la necesidad innata de jugar.

En todo el abanico de posibilidades que se presenta en esta sociedad postmoderna para elegir como jugar, el ser humano posee grandes opciones para acercarse a la vida plena bajo esta propia elección consciente. Las posibilidades son tan variadas que van desde actividades encontradas en las primeras civilizaciones hasta otras nacidas en la actualidad. Cada *ser* tiene la posibilidad de la búsqueda de su propia humanidad y existencia bajo la acción de jugar que el sujeto elija y cubra esta necesidad. Por tanto, los deportes electrónicos podrían ser una forma más de alcanzar esta vida plena mediante el juego.

Del mismo modo, si concebimos este fenómeno con todos sus componentes, podemos hablar de como estos deportes (Bascón-Seda & Ramírez-Macías, 2020, Sánchez-Pato & Remillard, 2018) podrían contribuir a la existencia plena como podrían hacerlos otros deportes, aunque con matizaciones.

Competición y virtud

En primer lugar, en ambos mundos, deporte tradicional e esports, existe un componente competitivo en el que se busca la excelencia y la capacidad de trascender en todos los sentidos, especialmente en nuestras capacidades como seres humanos.

Como ya se ha introducido anteriormente, la realidad presenta límites que condicionan el deporte, ya sea la propia práctica o a sus practicantes: límites físicos, discapacidades, diversidad funcional, límites espaciales, límites económicos... En los deportes electrónicos, como se ha presentado a lo largo del artículo, podríamos superar algunas de estas barreras, generando que los seres humanos pueden desarrollar su existencia sin

estas limitaciones y buscando, si es el camino de su vida plena, la excelencia en competición, la excelencia deportiva.

Autores como Sánchez-Pato y Remillard (2018) ya auguraban que la reflexión hermenéutica trasciende más allá del análisis sociológico de los esports, en términos de desempeño o rendimiento deportivo, siendo más relevante la percepción del participante a la hora de considerar esta actividad su paso natural del juego al deporte. El paradigma hermenéutico y hedeiggeriano dota a estos practicantes la responsabilidad de convertirse en deportistas si eso corre en sintonía de su existencia auténtica.

Si bien es cierto que, éticamente, la competición en los esports podría mejorar si se basa en el modelo de suma positiva, donde los deportistas aspiran a la victoria de forma cooperativa, tanto con los compañeros como los rivales, siendo estos últimos un facilitador y catalizador. Esta visión del deporte moderno desde la suma positiva y no desde la suma cero, ayuda a concienciar a los deportistas a no aspirar a la victoria caiga quien caiga (Sebastián-Solanes, 2014), sino en la búsqueda de la mejora de todos los agentes implicados. Se sigue así un camino ético cuyo aporte de la competición son bienes internos a la misma como el autoconocimiento o la diversión, huyendo de la concepción donde unos ganan y otros pierden, intentando conseguir lo primero a todo coste, el beneficio propio a expensas de los demás, la distinción inmoral de ganador y perdedor (Sebastián-Solanes, 2014).

Capacidades motrices

En segundo lugar, de manera paradójica, hay que atender a los aspectos motrices que los deportes electrónicos podrían llevar a cabo en consecución de esta vida plena, siendo una oportunidad, por el momento, poco aprovechada.

Por un lado, el avatar proyectado a la virtualidad es manejado, mayoritariamente, por movimientos finos del ser humano o gruesos donde solo intervienen sus extremidades superiores. Aunque se ha comentado la posible ventaja ética que posee esta característica, se pierde el componente motriz que favorece extender la propia existencia vital del individuo y su calidad de vida, siempre y cuando la actividad se realice en el umbral saludable para la condición física y la salud. La realidad virtual podría ayudarnos a alcanzar estas cotas bajo el deporte electrónico.

Por otro lado, al no existir en los deportes electrónicos este componente motriz grueso, eliminan algu-

nos posibles problemas éticos del deporte en su búsqueda de la excelencia física, como puede ser el dopaje (genético y físico, especialmente) o los componentes lesivos de su práctica. Por el contrario, si siguen apareciendo otros problemas éticos presentes en el deporte, como son las apuestas o la modificación del sistema de emparejamientos de los torneos.

Reglamentación, institucionalización, igualdad y justicia

En tercer lugar, e hilada con esta última idea, el deporte ha desarrollado todo un conjunto de elementos como la reglamentación o la institucionalización en la búsqueda, con limitado éxito, de la ética del deporte y la eliminación de comportamientos no deseados como la violencia. En ideas del filósofo Karl-Otto Apel (Gracia-Calandín, 2019; Sebastián-Solanes, 2013, 2014), bajo el paradigma del fair-play, estas cuestiones reglamentarias e institucionales suponen un componente deontológico para el deporte.

Las reglas deportivas modernas, por definición (Guttman, 1978), tienden a la racionalización del secularismo, a favorecer al principio de igualdad, a la búsqueda de la especialización en pro de la excelencia deportiva, a la burocratización de la actividad, a la cuantificación del rendimiento y otros rasgos complementarios. Todo ello, puede contribuir, colateralmente, a coartar la libertad del individuo y llevarlo hacia una existencia inauténtica.

El deporte electrónico podría contribuir a la existencia plena por la desaparición de toda reglamentación interna. Para poner en contexto, las competiciones de deportes electrónicos se rigen por el principio de justicia. Por un lado, el propio videojuego, por su lógica interna, permite ciertas mecánicas y elimina o limita otras, siendo todas estas mecánicas iguales para todos sus jugadores. No existe arbitrariedad ni posibilidad de incumplimiento de la lógica interna del juego. La reglamentación se cumple sin necesidad de agentes de control externos como un juez o un árbitro.

Por otro lado, sí que existe una reglamentación externa que regula la estructura de competición siguiendo el principio de igualdad y justicia, garantizando que todos los jugadores implicados en la competición parten de las mismas condiciones. Esta reglamentación regula la estructura general de competición: formato, clasificación, normativa de partidos, equipos, alineación... En este caso, la aplicación viene marcada por un ente externo al propio juego y regulado por la figura del árbitro y/o juez de cada partido y competición.

De esta forma, posiblemente, encontramos un ma-

yor acercamiento ético en los esports respecto al deporte tradicional ya que, eliminando la reglamentación interna y limitando la externa al principio de igualdad y justicia, favorecemos el desempeño del individuo hacia esa existencia no condicionada.

(Auto)conocimiento

El ser humano se conoce, en parte, con su forma de estar en la realidad, ya que estamos en constante relación con este mundo en el que, en palabras de Heidegger, estamos arrojados. A su vez, el ser no está arrojado siempre en el mismo mundo, sino que el ser humano es un ente que posee relaciones con su mundo y entre mundos (Moore & Sánchez, 2014). Por tanto, cada existencia posee varios mundos donde ser.

Uno de estos mundos es el deporte (Ramírez-Macías, 2018) y, con éste, el deporte electrónico (Bascón-Seda & Ramírez-Macías, 2020; Sánchez-Pato & Remillard, 2018). El deportista, en este mundo, proyecta su ser con los elementos que lo conforman, ya sean recursos materiales o humanos, siendo parte de este proceso su comprensión de sí mismo. Si somos lo que hacemos, el ser en su manifestación conoce las características de sí mismo.

En la forma que tenemos de ser pueden aparecer, como ya se ha tratado, las dos formas polarizadas de ser: el ser impersonal y el ser consciente de su propio camino. La existencia auténtica es la que toma responsabilidad y acción consciente, la que emerge hacia la vida plena.

En el deporte, tradicional o electrónico, el ser humano puede comprender su propia existencia y encontrar una verdadera interpretación de sí mismo. Por tanto, la experiencia deportiva supone una forma de conocimiento de su propia humanidad, sea cual sea, dotando al sujeto de un mundo donde poder trascender hacia una existencia auténtica.

Dentro de este conocimiento de uno mismo, los deportes electrónicos se pueden configurar, también, como un catalizador de la adquisición de conocimientos y habilidades, más aún con una metodología didáctica adecuada (Brea-Castro, 2020). Con el uso y entrenamiento, se pueden producir mejoras en el ser humano más allá del mundo virtual. Estas mejoras discurren en dos sentidos. Por un lado, aquellas que, por medio de la repetición en el mundo real producen mejoras en la realidad y, por otro lado, aquellas que discurren desde el mundo virtual al mundo real.

En el primer grupo, encontramos la mejora de capacidades cognitivas, de los mecanismos de percepción,

decisión y ejecución, de la coordinación, de las capacidades motoras y/o de las capacidades espaciotemporales (Gao, Hannan, Xiang, Stodden, & Valdez, 2013; Griffiths, 2002; Rosas et al., 2003; Vernadakis et al., 2014).

En el segundo grupo, encontramos el aprendizaje de conocimientos y habilidades. Por ejemplo, los deportes electrónicos poseen bandas sonoras y efectos de sonido propios de la modalidad, así como representaciones artísticas o estéticas que favorecerán nuestro bagaje artístico y cultural (Carr et al., 1995; Griffiths, 2002; Haverty et al., 1996; Hepburn, 2000; Krug & Fordonski, 1995; Long & Long, 1984; Ornestein, 1991; Rosas et al., 2003; Silvern, 1986). En cuestión de las habilidades, los deportes electrónicos basados en la Estrategia en Tiempo Real (RTS), en el Autochess o los OCCG⁴, por ejemplo, se basan en el control de recursos donde la competencia matemática y el cálculo mental son indispensables (Greenfield, 1994a, 1994b; Subrahmanyam & Greenfield, 1994).

Se entiende, así, que los deportes electrónicos, en este sentido, podrían contribuir también a la adquisición de competencias consideradas básicas, tanto desde el prisma ético como educativo. Se conforman así como materiales curriculares (Gómez-Gonzalvo, Molina-Alventosa & Devís, 2018). Bajo la filosofía platónica, varias ideas son conjugadas ya en este momento del artículo: lo más importante que puede aprender el individuo es la búsqueda de su propia felicidad donde el individuo libre no puede aprender nada de forma obligada, siendo lo aprendido a la fuerza olvidado y siendo lo jugado, irremediabilmente aprendido.

Libertad

Aunque es un rasgo transversal a todo el artículo, los deportes electrónicos, bajo la filosofía de Heidegger y Sartre, dotan al ser humano de cotas de libertad que, por condicionamientos presentes en su realidad, no podrían darse. Se cruzan así dos mundos, el real y el virtual, en una misma existencia, por lo que la libertad forma parte de las opciones aportadas por este mundo en busca de la vida plena. Se conforma así un mundo en el cual el ser humano se revela, se muestra tal y como es, enseña su verdad. Esto viene dado debido a que, en el mundo virtual, se producen acciones que tienen efectos y consecuencias dentro y fuera del mismo. Esa transcendencia no significa que las repercusiones tengan consistencia en la realidad, ya que pueden ser la sola prueba o vivencia de comportamientos y situaciones, pero en el mundo virtual.

Conclusiones

Tras el análisis realizado bajo la propuesta hermenéutica se puede concluir que esta preocupación y crítica socialmente asentada no está bien fundamentada pues, los deportes electrónicos contribuyen a un desarrollo ético del individuo y, con este, a su educación. Sin embargo, estos no están exentos de aspectos mejorables, algunos propios del fenómeno como la limitación motriz y sus implicaciones (de ahí su crítica al factor sedentario) y, otros, que son compartidos con el deporte tradicional y sus problemas éticos vinculados.

Lo que es inequívoco es que los deportes electrónicos son un fenómeno que ha llegado para quedarse, por lo que se debe extraer de ellos todas las oportunidades que favorecen a la humanidad mientras minimizamos todos los posibles prejuicios que puedan acontecer. El análisis crítico presente en este artículo puede ayudar a transformar esta visión social prejuiciosa y preocupada. Silenciar, invisibilizar o ignorar el fenómeno no se presenta como una solución, ya no solo por la imposibilidad de frenar su expansión, sino que la prospectiva augura su asentamiento en diferentes sectores de la sociedad. El ámbito deportivo, académico y educativo, entre otros, requieren de todo el conocimiento y preparación posible entorno al fenómeno para, así, acogerlo positivamente y ayudarse del mismo en pro del desarrollo humano.

Aplicaciones prácticas

Las implicaciones educativas que los deportes electrónicos poseen van más allá del plano ético, permitiendo la mejora de aspectos coordinativos óculo-manuales, trabajo de capacidades cognitivas, mejora de los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, de algunas capacidades motoras (ya sean a nivel de aprendizaje, prevención, readaptación o rehabilitación), de las capacidades espaciotemporales y/o el aprendizaje de conocimientos y habilidades. Esta repercusión no solo puede localizarse en la población infantil y adolescente dentro de la educación reglada, sino que puede permeabilizar en la educación no reglada o en el tiempo de ocio y recreación, por ejemplo. Igualmente, el sector más adulto de la población también podría utilizar los deportes electrónicos para beneficiarse a todos los niveles ya sugeridos. Esto no significa que los esports carezcan de prejuicios, pero aislando su aporte, podrían servir como herramienta educativa.

Futuras líneas de investigación

Se abren así numerosas líneas futuras en un fenómeno tan prematuro y con tan escaso soporte académico. Por ejemplificar algunas, desde la filosofía del deporte, aparecen nuevas líneas con el implemento de la realidad virtual en los deportes electrónicos; desde las ciencias de la actividad física y del deporte, el estudio de la técnico-táctica de los esports o, por otro lado, su uso en la recuperación de lesiones a nivel fino; desde el ámbito educativo, además de todo lo propuesto anteriormente, los exergames como medio camino entre el deporte tradicional y el deporte electrónico.

Referencias

- Abramson, C. M., & Modzelewski, D. (2011). Caged morality: Moral worlds, subculture, and stratification among middle-class cage-fighters. *Qualitative Sociology*, 34(1), 143-175. <https://doi.org/10.1007/s11133-010-9175-8>
- Águila Soto, C., & López Vargas, J. (2018). Cuerpo, corporeidad y educación: una mirada reflexiva desde la Educación Física (Body, corporeity and education: a reflexive view from Physical Education). *Retos*, 35, 413-421. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.62035>
- Antón-Roncero, M. (2018). *Los deportes electrónicos (esports) el espectáculo en las competiciones de videojuegos*. Universidad Complutense de Madrid.
- Antón-Roncero, M., & García-García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115. <https://doi.org/10.5565/rev/qp.28>
- Bascón-Seda, A., & Ramírez-Macías, G. (2020). ¿Son los esports un deporte? El término «deporte» en jaque. *Movimiento (ESEFID/UFRGS)*, 26, e26048. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>
- Brea Castro, M. (2020). Metodología didáctica en entrenamiento profesional de e-sport. Una experiencia internacional en Brawl Stars (Didactic methodology in professional e-sport training. An international experience in Brawl Stars). *Retos*, 41, 247-255. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.83225>
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois Press.
- Carr, D. et al. (1995). *Improving Student Reading Motivation through the Use of Oral Reading Strategies*.
- Carranza, M., & Mora, J. M. (2003). Educación física y

- valores. *Educando en un mundo complejo*, 31.
- Carrillo-Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos «online»: De las comunidades de jugadores a los «e-sports». *Index: Comunicación*, 5(1), 39–51.
- Carrillo-Vera, J. A. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, 55, 1. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2893>
- Echeverría, J. (2001). Virtualidad y grados de realidad. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, (24), 23–30.
- Gao, Z., Hannan, P., Xiang, P., Stodden, D. F., & Valdez, V. E. (2013). Video Game–Based Exercise, Latino Children’s Physical Health, and Academic Achievement. *American Journal of Preventive Medicine*, 44(3), S240–S246. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2012.11.023>
- Gómez del Castillo-Segurado, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación* 43(6), 7.
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina-Alventosa, P., & Devis, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física (Video games as curriculum materials: an approach to their use in Physical Education). *Retos*, 34, 305–310. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63440>
- Gracia-Calandín, J. (2019). La Ética del discurso de Karl-Otto Apel en diálogo con la ética hermenéutica de Charles Taylor. *Daímon*, 78, 91–106. <https://doi.org/10.6018/daimon/380521>
- Greenfield, P. M., Camaioni, L., Ercolani, P., Weiss, L., Lauber, B. A., & Perucchini, P. (1994a). Cognitive socialization by computer games in two cultures: Inductive discovery or mastery of an iconic code? *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 59–85. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90006-X](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90006-X)
- Greenfield, P. M., DeWinstanley, P., Kilpatrick, H., & Kaye, D. (1994b). Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 105–123. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90008-6](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90008-6)
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51.
- Gutiérrez-Sanmartín, M. (2004). El valor del deporte en la formación integral del ser humano. *Revista de Educación*, 335, 105–126.
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: the nature of modern sport*. New York: Columbia University Press.
- Haverty, L., Libersher, J., Libersher, M., Pellegrini, L., & Queeney, R. (1996). *Improving Elementary School Students’ Attitudes toward Voluntary Reading*. [Tesis de maestría, Saint Xavier University] <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED398544.pdf>
- Hepburn, M.A. (2000). Vicarious Violence on the Screen: A Challenge to Educators and Families. *Technical Assistance Bulletin*.
- Huizinga, J., (2005). *Homo Ludens*, Madrid: Alianza.
- Jiménez-Martín, P. J., & Durán-González, L. J. (2004). Propuesta de un programa para educar en valores a través de la actividad física y el deporte. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 77, 25–29.
- Krug, M., & Fordonski, P. (1995). *Improving Recreational Reading Habits of Elementary Students*. [Tesis de maestría, Saint Xavier University] <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED386690.pdf>
- Kusnierz, C., Cynarski, W. J., & Gerner, K. (2017). Social reception and understanding of combat sports and martial arts by both school students and adults. *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*, 17(1), 30–37. <https://doi.org/10.14589/ido.17.1.5>
- Long, S. M., & Long, W. (1984). Rethinking Video Games. *The Futurist*, 35–37.
- López-Frías, F. J. (2011). Filosofía del deporte: origen y desarrollo. *Dilemata*, (5), 1–19.
- López-Frías, F. J., & Edgar, A. (2016). Hermeneutics and Sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(4), 343–348. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1272133>
- López-Frías, F. J., & Gimeno-Monfort, X. (2015). A Hermeneutical Analysis of the Internalist Approach in the Philosophy of Sport. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 67(1), 5–12. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2015-0018>
- López-Frías, F. J., & Gimeno-Monfort, X. (2016a). Revisión hermenéutica de la tradición internalista en filosofía del deporte. *Thémata Revista de Filosofía*, 54, 125–148. <https://doi.org/10.12795/themata.2016.i54.07>
- López-Frías, F. J., & Gimeno-Monfort, X. (2016b). The hermeneutics of sport: limits and conditions of possibility of our understandings of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(4), 375–391. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1218921>
- Marcano Lárez, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de

- Call of duty. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 0(19), 113–124. https://doi.org/10.7179/PSRI_2012.19.07
- Martinkova, I., Parry, J., & Wagner, M. (2019). The contribution of martial arts to moral development. *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*, 19(1), 1-8. <https://doi.org/10.14589/ido.19.1.1>
- Martín, M., & Vílchez, L. F. (2017). Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas. *Cuadernos de ética en clave cotidiana*, 7.
- Monforte, J., & Úbeda-Colomer, J. (2019). ‘Como una chica’: un estudio provocativo sobre estereotipos de género en educación física (‘Like a girl’: a provocative study on gender stereotypes in physical education). *Retos*, 36, 74-79. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.68598>
- Monjas-Aguado, R., Ponce-Garzarán, A., & Gea-Fernández, J. M. (2015). La transmisión de valores a través del deporte. Deporte escolar y deporte federado: relaciones, puentes y posibles trasferencias (The transmission of values through sports. School and federated sports: relationships, bridges and possible transfers). *Retos*, 28, 276–284. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35650>
- Moore, G. E., & Sánchez, C. G. (2014). *Doce textos fundamentales de la ética del siglo XX*. Alianza editorial.
- Paredes, E. y Ribera, D. (2006). *Educación en valores*. Barcelona: Tibidabo.
- Ramírez-Macías, G. (2018). Heideggerian Hermeneutics Applied to Sport: Mitsein and aletheia. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 167–173. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1072>
- Richards, P.W. (2020). *Esports in Education*.
- Rodríguez, R. (2006). *Heidegger y la crisis de la época moderna*. Madrid: Síntesis.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodríguez, P., & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers and Education*, 40(1), 71–94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Ruiz, J. M. (1996). La axiología y su relación con la educación. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (12).
- Sánchez-Pato, A., & Remillard, J. D. (2018). eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137–145. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>
- Sebastián-Solanes, R. F. (2013). *La ética del deporte en el contexto actual de la filosofía desde la aportación de la modernidad crítica*. [Tesis de doctorado, Universidad de Valencia] <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/30557/1/TF%20R%20F%20S%20Solanes%20Etica%20de%20Deporte.pdf>
- Sebastián-Solanes, R. F. (2014). La ética del deporte en el contexto filosófico contemporáneo: Consideraciones desde una ética hermenéutica crítica. *Citius, Altius, Fortius*, 7(2), 83–103.
- Silvern, S. B. (1986). Classroom Use of Video Games. *Educational Research Quarterly*, 10(1), 10–16.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 13–32. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90004-3](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90004-3)
- Tang, T., Cooper, R., & Kucek, J. (2021). Gendered Esports: Predicting Why Men and Women Play and Watch Esports Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/08838151.2021.1958815>
- Triviño, J. L. P. (2011). La filosofía del deporte: temas y debates. *Dilemata*, (5), 73–98.
- Vernadakis, N., Zetou, E., Derri, V., Bebetos, E., & Filippou, F. (2014). The Differences between Less Fit and Overweight Children on Enjoyment of Exergames, Other Physical Activity and Sedentary Behaviours. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 152, 802–807. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.324>
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*, 437–442.

(Footnotes)

1 Cuando se hace referencia *al hombre* se parafrasea al autor, en pro de mantener las ideas originales aportadas y diferenciar los conceptos de *ser* y *ser humano*. Aceptar esta idea como referencia a la humanidad como un masculino genérico.

2 Este concepto, debido a su complejidad y significación propia, se opta por no traducirlo en el texto de forma continuada y dejar el término presente en la obra del autor. Dasein, en sentido literal «ser-ahí», significando, a grosso modo, «existencia».

3 *Multiplayer Online Battle Arena*, cuya traducción es *Videojuego Multijugador de Arena de Batalla en línea*.

4 *Online Collectible Card Game* o, su traducción menos conocida, *Juegos de Cartas Coleccionables en Línea*.