

EDITORIAL
LA EMERGENCIA DE LOS ESPORTS
Y SU CONFIGURACIÓN COMO DEPORTE.
UNA REVISIÓN TEÓRICA

THE EMERGENCE OF ESPORTS
AND ITS CONFIGURATION AS SPORTS.
A THEORETICAL REVIEW

O SURGIMENTO DE ESPORTS E SUA CONFIGURAÇÃO
COMO SPORTS. UMA REVISÃO TEÓRICA

Julián Barrera¹
Alejandro Álvarez-Restrepo²

- 1 Estudiante de la Universidad de Antioquia del Instituto Universitario de Educación Física. GRICAFDE: Semillero de Gestión y políticas públicas. E-mail: julian.barrerag@udea.edu.co
- 2 Estudiante de la Universidad de Antioquia del Instituto Universitario de Educación Física GRICAFDE: Semillero de Gestión y políticas públicas. E-mail: alejandro.alvarezr@udea.edu.co

Barrera, J. & Álvarez-Restrepo, A. (2019). Editorial. La emergencia de los eSports y su configuración como Deporte. Una revisión teórica. *Educación Física y Deporte*, 38(1), 11-34. Ene.-Jul. <http://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>

10.17533/udea.efyd.v38n1a01
URL DOI: <http://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>
Editorial

RESUMEN

Los eSports se han convertido en un fenómeno esencial en la cultura juvenil digital de la actualidad. En los últimos años, sus dinámicas de juego han llevado a organizar eventos de competición, a conformar entes reguladores como ligas y federaciones, y a promulgar normas en algunos países. Sin embargo, hasta ahora poco se ha investigado al respecto. Este trabajo busca determinar qué características cumplen los eSports con respecto a las definiciones y clasificaciones de los deportes convencionales, y además proponer una definición y una clasificación propia para ellos, pues estos se podrían constituir como un nuevo campo de acción para el área de la educación física y el deporte.

PALABRAS CLAVE: eSports, deporte, videojuegos, clasificación del deporte.

ABSTRACT

eSports have become an essential phenomenon in the actual digital youth culture. In recent years, their game dynamics have allowed the organization of competition events, formation of regulatory agencies such as leagues and federations, and the promulgation of rules in some countries. However, so far, little has been investigated in this regard. This work seeks to determine what characteristics eSports meet considering the definitions and classifications of conventional sports; in addition to propose a definition and a classification for them as these could be established as a new field of action for the area of physical education and sports.

KEYWORDS: eSports, Sport, Video games, Sports classification.

RESUMO

Os eSports converteram-se em um fenômeno essencial na cultura juvenil digital da atualidade. Nos últimos anos, suas dinâmicas de jogo têm levado a organizar eventos de competição, a conformar entes reguladores como ligas e federações, e a promulgar normas em alguns países. No entanto, até agora pouco se pesquisou ao respeito. Este trabalho procura determinar que características cumprem os eSports com respeito às definições e classificações dos desportos convencionais, e ademais propor uma definição e uma classificação própria para eles, pois estes poderiam ser constituídos como um novo campo de ação para a área da educação física e o desporto.

PALAVRAS-CHAVE: eSports, Desporto, Videogames, Classificação do desporto.

INTRODUCCIÓN

El presente texto surge de las reflexiones e inquietudes acerca de la identidad y la naturaleza deportiva de las actividades relacionadas con los videojuegos. Se analiza la posible relación entre el deporte tradicional y los denominados eSports, como actividad que implica diferentes ámbitos y esferas que se pueden asociar desde la educación física, el deporte, la recreación y la competición.

En un primer momento se revisaron las distintas clasificaciones y definiciones sobre el deporte convencional, y luego se contrastó con la realidad de los eSports. En un segundo momento, se revisó la aplicabilidad que tiene en los eSports, la clasificación de deporte planteada por Hernández (1994), mediante el análisis de cada una de sus características (situación motriz, competitividad, institucionalización y lúdica). En un tercer momento se muestra cómo, desde la educación física, se puede intervenir en el campo de los eSports, en cuanto a la preparación física, la prevención de lesiones y el desarrollo de hábitos de vida saludable; aquí también se plantea cómo los eSports se pueden integrar en algunas clasificaciones de deporte propuestas por diversos autores. Finalmente, se propone una definición de los eSports y una clasificación para estos y sus diversos juegos, de acuerdo a su lógica interna.

La construcción de este texto se orientó metodológicamente a partir de un estudio descriptivo de tipo documental, tomando como unidades de análisis los artículos en inglés y en español en las bases de datos Redalyc, Dialnet, SportDiscus, ResearchGate y Scholar Google. También se revisaron revistas digitales como Marca, Movistar eSports y El País (diario Español), utilizando en los buscadores las palabras clave: “eSports”, “legislación eSports”, “entrenamiento eSports”. Se incluyeron los artículos que tuvieran en su título la palabra eSports, y no se incluyeron los artículos sobre videojuegos *ociosos*.

APROXIMACIÓN A LA CLASIFICACIÓN DE LOS ESPORT Y A SU DEFINICIÓN

La idea de los eSports como una modalidad deportiva es relativamente nueva y bastante debatida entre la comunidad y la cultura deportiva. ¿Realmente podría considerarse a los eSports como deporte? Para abordar esta pregunta se debe comprender qué es el deporte, y qué requerimientos se deben cumplir para que una actividad sea aceptada como modalidad deportiva. Además, por medio de esta revisión teórica se busca determinar qué características cumplen los eSports con respecto a las definiciones y clasificaciones de los deportes convencionales, lo que a su vez permite plantear una definición y una clasificación propia para los eSports.

La importancia de este trabajo consiste en abordar los eSports desde la perspectiva de la educación física y el deporte. Este fenómeno, que apenas está surgiendo en Colombia, pero ya lleva un amplio recorrido a nivel mundial, es una posibilidad que se abre para la intervención desde la educación física con sus diferentes actores –alumnos, maestros, padres e instituciones–, lo que permitiría ir superando poco a poco la visión social negativa que existe acerca de ellos, buscando su aceptación como práctica recreativa y como modalidad deportiva del presente siglo.

Como se mencionó, este artículo intenta dar claridad sobre la evidente semejanza que tienen los eSports con los deportes convencionales, y para confirmar tal semejanza se analizan y contrastan con el concepto de deporte tradicional, donde se identifican las características que deben tener y las clasificaciones tradicionales en las que los eSports se podrían incluir.

El deporte es un fenómeno complejo, que cumple con ciertas características, de acuerdo con los autores que lo abordan. Según Riera & Camps (2003), algunos lo asocian más con el juego (Amador, Loy, Sergio, Gillet), mientras otros con la competencia (Bernard, Barreau y Morne, Parlebas, Blanchard y Ches-

ca). Incluso Parlebas (1981, citado por Hernández, 1994, p.15) considera que, con ausencia de actividad física, un juego no puede considerarse deporte.

Por su parte Acuña (1994) señala que el deporte debe poseer unos elementos esenciales de la actividad motriz, como el carácter competitivo, la reglamentación e institucionalización. A estos elementos Hernández (1994) añade el carácter lúdico. Por su parte Blázquez y Hernández (1984) consideran que se deben tomar en cuenta dos características para ser más especializados en la clasificación de los deportes: el espacio (común/separado) y el tipo de participación (alternativa o simultánea). Para Cagigal (1959) el deporte es diversión espontánea y desinteresada, y puede ir desde la competencia modesta, hasta el espectáculo donde se desea comparar o superar con otros o consigo mismo. En la *Carta europea del deporte* (1992) se define como

[...] todo tipo de actividades físicas que mediante una participación organizada o de otro tipo que tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles (p.8).

Tiedemann (2004) define el deporte como un campo cultural de actividad donde el ser humano voluntariamente se relaciona con los demás, con la consciente intención de mejorar sus habilidades y logros, particularmente en el área de las habilidades motrices, y para compararlas con otras personas según las reglas impuestas o adoptadas sin dañarlas deliberadamente.

A partir de estas definiciones del deporte, se puede observar que apuntan predominantemente a las mismas características que propone Hernández (1994). Sin embargo, la definición que plantea Tiedemann (2004) está más orientada a la competencia y al mejoramiento de las habilidades motrices. Si bien los eSports cuentan con la competitividad y el reglamento de sus competencias, es correcto afirmar que estos no poseen una *gran*

actividad motriz, y aún no cuentan con una estructura institucionalizada sólida.

Tomando en consideración los conceptos mencionados sobre el deporte, es pertinente presentar la definición de eSports planteada por Wagner, quien a su vez se apoya en la definición de Tiedemann (2004). Para Wagner (2006, p.3) son un conjunto de actividades donde las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales y físicas en el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

A continuación, se describen las características del deporte tradicional planteadas por Hernández (1994) (situación motriz, competitividad, institucionalización y carácter lúdico), se analiza si los eSports poseen atributos que se puedan enmarcar en esta caracterización teórica, y se identifica qué características cumplen respecto a las definiciones y clasificaciones de deportes convencionales, para plantear luego una definición y clasificación propia para esta modalidad.

SITUACIÓN MOTRIZ

Entendiendo que la motricidad se refiere al movimiento (Lagos, 2011, p.51), cabe precisar que en los eSports se emplea la motricidad fina. Por lo tanto, al referirse a una actividad motriz, no necesariamente esta tiene que ser una actividad de grandes movimientos; pueden también ser movimientos que impliquen pequeños grupos musculares o gestos de motricidad fina, la cual se puede entender como aquellos pequeños movimientos de la mano, la muñeca y la coordinación oculomanual (Simón, 2015, p.101).

Ahora, se requiere entonces entender la motricidad más allá del movimiento físico humano. Desde una perspectiva más global, la motricidad es el movimiento intencional y no simplemente el movimiento, porque la intención está acompañada de la consciencia; es decir, la motricidad no solamente se ocupa

del aspecto físico, sino que engloba todas las dimensiones del ser humano, en sus dimensiones física, cognitiva y emocional (Benjumea, 2009, p.13). En tal sentido, los eSports cumplirían con este requisito.

Considerándolos sólo desde el movimiento, el compromiso significativo de la motricidad fina y la coordinación oculomanual que requieren los eSports, los hacen cumplir con el componente de situación motriz definido por Hernández (1994). Desde el punto de vista de la motricidad, también cumplirían por el componente cognitivo que involucran; incluso Hilvoorde & Pot (2016, p.15) afirman que en los eSports, la estrategia, que es un componente esencial de todos los deportes, está intrínsecamente relacionada con la destreza y el dominio de las habilidades motoras.

En los eSports, los movimientos siempre están presentes y se requiere de una gran destreza y entrenamiento para dominarlos, y son medidos en acciones por minuto (APM). Por ejemplo, un jugador competitivo profesional de eSports puede alcanzar entre 400 y 500 APM; en cambio, un jugador aficionado solo puede alcanzar un promedio de 50 APM (Wong, 2014). Tal habilidad hace que la escena competitiva no sea algo para todos los practicantes.

Así, es claro el componente motriz de los eSports, al involucrar pequeños grupos musculares y la gran cantidad de acciones por minuto (APM) que realizan sus jugadores.

COMPETITIVIDAD

El factor competitivo se encuentra presente en todos los eSports, y toma mayor importancia por el nivel de profesionalismo que involucra, porque la búsqueda por figurar en las grandes competencias¹ es de gran importancia, ya que conlleva al reco-

1 Por ejemplo, en los eSports existen actualmente reconocidas a nivel mundial las siguientes competencias: Superliga Orange (España),

nocimiento mundial. Por esta razón, los equipos que compiten actualmente procuran tener en sus filas a los mejores exponentes del juego. Esta práctica se ha masificado tanto, que el nivel de competencia ha aumentado a tal punto que las organizaciones se han visto obligadas a crear divisiones para nivelar lo mejor posible la calidad de los diferentes individuos o equipos (Cosano, 2015). Es así que los eSports, como el fútbol u otros deportes, todos pueden practicarlos, pero no todos pueden ser profesionales, alcanzar victorias y grandes logros.

En los juegos asiáticos de Yakarta de 2018, los eSports ingresaron como deporte de exhibición con seis de sus títulos: League of Legends (Riot Games), Star Craft II y Hearth Stone (Blizzard Entertainment), Clash Royale (Supercell), Arena of Valor (Tencent Games) y PES 2018 (Konami). Esta muestra o exhibición superó en audiencia a los demás deportes tradicionales que participaron en los juegos, lo que les abrió la posibilidad de hacer parte, como un evento merecedor de medalla en los juegos asiáticos de 2022 en Hangzhou, China.

REGLAMENTACIÓN E INSTITUCIONALIZACIÓN

La reglamentación de los eSports es un aspecto complejo. A modo de ejemplo, consideremos la situación del fútbol, porque tiene unas reglas mundiales a cargo de la FIFA, y las federaciones de cada país se articulan a sus normativas. En el caso de Colombia, la Federación Colombiana de Fútbol es la organización que se encarga de esta regulación. En los eSports no sucede así, debido a que existen muchos juegos y cada uno es concebido, producido y regulado por una casa desarrolladora diferente, la

World Championship (LoL), The International (DOTA), EVO (El torneo de eSports de combate más importante del mundo), EA SPORTS FIFA global series, entre otros.

cual instaura y modifica las reglas y la lógica del juego, a medida que pasa el tiempo y se van desarrollando nuevas actualizaciones y mejoras al *producto*. Por ejemplo, los populares videojuegos *Star Craft* (Blizzard Entertainment), *Counter Striker* (Valve Corporation) y *League of Legends* (Riot Games) tienen sus propios reglamentos y amplias diferencias entre ellos, que pueden considerarse lógicas por ser juegos diferentes, con estructuras y lógicas internas diversas.

La casa desarrolladora del juego es el único ente regulador del reglamento. No obstante, este reglamento también es aprobado legalmente en los países donde los eSports son aceptados como deporte; es decir, son regulados bajo las leyes atléticas de estos países. Ejemplo de ello es lo que viene ocurriendo en Estados Unidos, China, Francia y Corea del Sur. En el caso de los Estados Unidos, se asignan becas deportivas para jugadores de eSports; incluso en instituciones educativas del ámbito universitario, como Robert Morris University, de Illinois, y University of Pikeville, de Kentucky, se cuenta con equipo representativo de eSports, lo que muestra cómo hay un reconocimiento institucional y formal a la dinámicas de la reglamentación propias de este tipo de deportes.

Corea del sur

Corea del Sur tiene una figura legislativa de los eSports con el texto normativo *Act on Promotion of e-Sports (electronic sports)*, promulgado por el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo (MCST, 2016). En la Ley se promueve la expansión en el país de los eSports. En su primer artículo se establecen cuatro puntos principales: establecer infraestructura para promover la cultura e industria de los eSports, mejorar la competitividad en los eSports, incrementar las oportunidades para que las personas disfruten su tiempo libre con los eSports, y desarrollar la economía nacional proporcionando lo necesario para promover los eSports.

En el artículo sexto de la Ley se propone formular un plan anual de implementación para cada tipo de eSport, que deberá incluir ocho puntos. Particularmente, en el punto tres se manifiesta la necesidad y la determinación de la formación de recursos humanos profesionales para deportes electrónicos, y la maximización de los derechos e intereses de dichos recursos humanos; el punto siete específicamente expresa la promoción y apoyo de actividades científicas para deportes electrónicos, y la creación de la infraestructura correspondiente. Es así como en esta Ley se apoya el fortalecimiento científico en torno a los eSports.

Esta normativa también abarca aspectos como la diversificación de juegos, los métodos de financiación, la designación de un centro de soporte, las premiaciones y la consultoría de sectores relacionados. Finalmente, se presentan las definiciones que se asumen para eSports, eSports profesional, industria de eSports, jugadores de eSports, organizaciones de eSports, y entre ellas llama la definición el artículo 15, *eSports para todos*, en el cual se promociona la cultura de los eSports como alternativa de ocio para la sociedad coreana, teniendo como objetivo la promoción de los eSports por parte del gobierno para toda la sociedad, como medida para expandir el sector más allá de la competitividad.

Francia

Por su parte, Francia pretendió legislar los eSports a través del *Proyecto de ley para una república digital* (Commission Mixte Paritaire, 2016), englobando todo nuevo modelo de negocio que se deriva de las tecnologías de la información y la comunicación. En este sentido, los eSports son un mercado que Francia quiere aprovechar, pues esta industria genera millones de dólares al año. Por ejemplo, la firma de investigación financiera Newzoo calcula que, para el año 2020, los eSports generarán 1.4 mil millones de dólares.

El documento *e-Sport la pratique compétitive du jeu vidéo* (Salles, Durain, & Kirchner, 2016) es una muestra del interés que tiene Francia por regular los eSports, y llenar ese vacío con este proyecto de Ley, al cual se le añadieron algunos artículos que ayudarán a la regulación del sector profesional en los eSports. En el artículo 42 se define el eSport con base en el concepto de videojuego, considerado como:

... todo software de ocio puesto a disposición de la opinión pública, en medios físicos o en línea, que integra elementos de diseño de arte y tecnología, que ofrece a uno o más usuarios una serie de interacciones basadas en un guión o en situaciones simuladas que se traducen en la forma de imágenes en movimiento, con o sin sonido (Barbarà, 2016).

La ley también regula las competiciones y sus organizadores. Los eventos realizados presencialmente y de poca entidad, no serán parte de la regulación. En cuanto a los organizadores, se regulan factores como:

La existencia de garantías para el pago de los premios, siendo este un factor que llama la atención en el documento, donde se expresa que

Cuando la cantidad total ganada o lotes superen una cantidad determinada por decreto del Consejo de Estado, los organizadores de estas competiciones deberán justificar la existencia de un instrumento o mecanismo, establecido en una lista fijada por el decreto, que garantice el pago de todas las ganancias o lotes en cuestión (Barbarà, 2016).

En el proyecto se deja claro que una competición implica enfrentar a dos o más personas o equipos, y que la organización de una competencia de eSports no incluye la organización de un evento de apuestas.

La declaración previa ante las autoridades. En el proyecto de ley se pone de manifiesto que

Los organizadores declararán a la autoridad administrativa, en las condiciones fijadas por decreto del Consejo de Estado, la celebración de este tipo de competiciones. Esta declaración contendrá los elementos que permitirán a la autoridad administrativa evaluar el cumplimiento de las condiciones en los dos primeros párrafos (Barbarà, 2016).

Estas solo son algunas regulaciones que se realizan a los organizadores de eventos, pero en cuanto a los clubes y jugadores, el proyecto define los derechos laborales que se ofrecen a los profesionales de eSports; incluso se entiende la definición que da el proyecto a los profesionales, indicando que estos pueden ser aquellas personas cuyo trabajo remunerado se basa en participar en competencias de eSports a nombre de un club. Además, en el artículo 42 se establece la aplicación de lo dispuesto en el código de trabajo en lo concerniente a sus derechos salariales.

Pero esto aún no significa que sea reconocido como deporte, porque para que ello ocurra, y como ya se ha planteado en este escrito, la mayor dificultad de los eSports es que aún no están organizados en federaciones. En Francia, en 2016, se creó la asociación *France eSports*, como resultado de la colaboración entre clubes, comunidades de jugadores, organizadores de torneos, medios de comunicación, el Ministerio de Asuntos Digitales, creadores y editores de videojuegos, con el objetivo de

... representar los intereses comunes de los agentes económicos, profesionales o aficionados del sector de los deportes electrónicos, y desarrollar, promover, supervisar la práctica de los deportes electrónicos en un espíritu de equidad y desarrollo humano, como parte de los valores y fundamentos clave del Olimpismo (Barbarà, 2016).

Así mismo, los contratos entre los jugadores y los clubes pueden tener una duración de una temporada competitiva de 12 meses, razón por la cual, al igual que en los deportes tradicionales, los eSports también deben contar con un calendario de sus competiciones. Además, los contratos deben cumplir con las condiciones del artículo 42 que va desde el contenido del contrato, hasta los plazos dados para formalizarlo, y el incumplimiento de estas condiciones llevará a sanciones económicas (Barbarà, 2016).

España

En otro contexto, el gobierno de las Islas Canarias, en España, intentó sin éxito incluir los eSports en la *Ley canaria del deporte*, por lo que se deberán regir por una normativa específica (eldía, 2018).

Por otra parte, según la *Guía legal sobre eSports* (Muñoz et al., 2018), estos no tienen un marco jurídico claro; además, las figuras jurídicas que usan los eSports no suplen a cabalidad, ni se articulan, a las necesidades y naturaleza de los eSports. En esta guía se expresa que debe aclararse “el marco de relación entre los jugadores profesionales y las organizaciones que les dan soporte (clubes), la tributación de premios o la naturaleza del patrocinio” (Muñoz et al., 2018, p.13).

A lo anterior se añade la relación que se maneja entre los jugadores de eSports y los clubes en España, la cual es exclusivamente mercantil (Muñoz et al., 2018); ello quiere decir que los contratos se ocupan principalmente del manejo de los derechos de imagen de cada jugador, quien posee un contrato laboral, sugiriendo que los jugadores no están vinculados a los clubes como deportistas sino como figuras públicas. A razón de esto, los jugadores son remunerados únicamente por la cesión de estos derechos de imagen, y son ellos quienes cotizan su seguridad social. Sin embargo, según afirma Alesander Robleño, exjugador y CEO del equipo de deporte electrónico Omnis

(Cortés, 2017), ya hay un acercamiento a contratos laborales más que a mercantiles.

Como otro paso que se da a los contratos laborales en los eSports, la *Liga de Videojuegos Profesional*, en España, y *Riot Games*, tienen por obligación presentar documentos antes de comenzar una temporada por parte de cada uno de los clubes, en donde se den cuenta de los contratos laborales de los videojugadores (Cortés, 2017).

Argentina

En Latinoamérica el panorama no es tan diferente en términos de legislación. Argentina lanzó un proyecto de Ley, donde reconoce a los eSports como práctica deportiva, incluyéndolos en el sistema institucional del deporte, como se expresa en el artículo 1. Además, en su artículo 5 proporciona una denominación a los practicantes profesionales de eSports, como atletas cibernéticos.

Tras dar una mirada al panorama legislativo en torno a los eSports en algunos países, y exponer la regulación que las casas desarrolladoras imparten en sus juegos, finalizamos la descripción de las características del deporte con el carácter lúdico.

LÚDICO

El carácter lúdico es algo que está en la esencia de los eSports. De hecho, a partir de lo lúdico es como inician los eSports, y como han comenzado la mayoría de los jugadores profesionales, porque al empezar a jugar, la motivación y la intención principal es la de divertirse y pasar el tiempo, y es a medida que se va mejorando en el juego, que el enfoque va cambiando y el jugador necesita enfrentarse a oponentes de mejor nivel para encontrar un nuevo reto. Es en este momento donde el compo-

nente lúdico va perdiendo un poco su matiz, y el componente competitivo toma más fuerza.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe recalcar que los eSports iniciaron su historia como una manera de invertir el tiempo libre de quienes los practicaban, en donde, como se mencionó, antes existía una modalidad de enfrentamientos, ya sea contra una inteligencia artificial o contra otra persona. Es gracias a la internet que los eSports tomaron mayor alcance con los juegos online, en los cuales el componente lúdico ganó más espacio y proporcionó ambientes virtuales de socialización. Ahora ya no solo se trataba de diversión entre amigos, sino que se empezó a jugar con diferentes personas en el mundo. Pero así como el juego online expandió la práctica de los videojuegos por diversión, de igual forma la competencia fue cobrando cada vez mayor relevancia.

En este punto es necesario aclarar que no todos los videojuegos pueden considerarse deporte. Conviene subrayar que un videojuego debe cumplir con algunos requisitos para ser considerado un eSport. Algunos requisitos (no oficiales, pero reconocidos a nivel mundial) son:

- El videojuego debe suprimir los que han sido diseñados con el sistema de pago real de dinero para tener ventajas sobre los otros jugadores o para que su progreso sea muchísimo más rápido (pay to win). Es el caso de juegos como *APB: reloaded*, *Serie FIFA Ultimate Team*, *Operation 7*, entre otros. Por esta condición, en los eSports, la diferencia la marca la habilidad del jugador o la estrategia mejor planteada.
- Se debe tener una escena competitiva grande y además la compañía dueña del juego debe ser sostenible en cuanto a la parte deportiva, para permitir a sus jugadores vivir de su práctica.
- Se debe contar con una comunidad de jugadores bastante amplia; debe tener una liga competitiva regulada y sostenible
- La compañía debe velar por el balance del juego (Gimeno, 2019)

LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS ESPORTS

Ahora veamos cuál es el posible campo de acción de la educación física en el mundo de los eSports. Si se analiza con atención, un funcionario oficinista pasa alrededor de 8 horas sentado realizando su trabajo; si agregamos unos auriculares a este individuo, podríamos tener una imagen prácticamente igual a la de los jugadores profesionales de videojuego; es decir, la disposición corporal, la motricidad y el nivel de actividad física son similares. Por lo tanto, los deportistas de eSport también pueden sufrir molestias musculoesqueléticas, más específicamente en la muñeca, el cuello y la región dorsal y lumbar. De esta manera, se abre un campo más para la educación física, donde es necesario atender a esta población para mejorar su calidad de vida. Además, se requiere atención en cuanto al rendimiento en el juego y la competición.

Se ha comprobado que la actividad física mejora las funciones cognitivas como la atención y la toma de decisiones, entre otras (Riquelme, Sepúlveda, Muñoz & Valenzuela, 2014), cuya participación en los eSports es necesaria, por lo que, desde la educación física, se debe atender a los jugadores buscando una mejora. Son pocos los equipos profesionales de este tipo de competiciones que cuentan con entrenadores físicos.

Algunos de los mejores equipos profesionales a nivel mundial, cuentan con un plantel profesional interdisciplinario alrededor de los deportistas, conformado por nutricionistas, fisiatras, psicólogos, médicos, entrenadores físicos, entre otros.

Al respecto, cabe interrogarse por el papel y el protagonismo que debe tener el educador físico en este tipo de competiciones y organizaciones deportivas. Cuando se observa que el entrenador físico en un equipo de eSports no es considerado alguien fundamental, puede en parte deberse a los propios profesionales de nuestro campo, porque el rol y los escenarios de

desempeño están permeados por un pensamiento tradicional del deporte, y esta limitación puede ser causa de intrusismo de otro tipo de ocupaciones y personas que están haciendo nuestro trabajo en el escenario de los eSports a nivel competitivo.

Algunos equipos profesionales de eSports, como *G2*, *Movistar Riders* y *Schalke 04*, han comprendido que la actividad física mejora las condiciones cognitivas del jugador. El ex jugador de *League of Legends*, Mario *Motroco* Martínez, refiere que el ejercicio físico es una ayuda para la salud mental del jugador, debido a la gran cantidad de horas que pasa frente a la pantalla, resultando en una actividad mentalmente agotadora y muy sedentaria, y el hecho de poder mejorar su forma física siempre es beneficioso, porque tendrá un mejor rendimiento en el juego (Andrés, 2018).

LOS ESPORTS EN LAS CLASIFICACIONES TRADICIONALES

En la bibliografía revisada, encontramos autores como Bouet, Durand, Fitts, Knapp, Matveiev, Tessie, Parlebas, Moreno y Blázquez, quienes proponen diferentes clasificaciones para el deporte. Podemos ubicar a los eSports de acuerdo a algunas de estas caracterizaciones.

Bouet (1968, citado por Hernández, 1994, p.19) lo denomina *experiencia vivida* y clasifica los deportes como: de combate, de balón, atléticos y gimnásticos, en la naturaleza y mecánicos. Los deportes mecánicos se caracterizan por el uso de dispositivos o máquinas que generan energía, donde el deportista controla y dirige el curso de este tipo de objetos. De acuerdo con ello, en esta categoría, o con esta lógica, se podrían comprender los eSports por el empleo de consolas o computadoras, y el manejo o dirección que el jugador da a un dispositivo real o virtual

(un personaje digital), donde el éxito en el manejo o control depende de factores como la habilidad, la agilidad, la táctica y, en general, toda la lógica de competición.

Por su parte Durand (1969, citado por Hernández, 1994, p.20) propone cuatro grupos similares a los de Bouet, a saber: individuales, de equipo, de combate y en la naturaleza. En la clasificación de Bouet ubicamos a los eSports, en general, en una de sus categorías, pero en la clasificación de Durand podríamos ubicar los diferentes eSports en tres de sus grupos, de acuerdo con su lógica interna. Por ejemplo:

Individuales: Fifa (EA Sports), Hearthstone (Blizzard Entertainment), Gwent (CD Projekt), Star Craft (Blizzard Entertainment) y Clash Royale (Supercell), en su modalidad individual.

De equipo: League of Legends (Riot games), Dota2 y Counter Striker (Valve Corporation), Overwatch y Heroes of Storm (Blizzard Entertainment), Clash of Clans y Clash Royale (Supercell).

De combate: The King of Figthers, Mortal Combat x, Street Fighter, Dragon Ball fighters z.

Fitts (1965, citado por Hernández, 1994, p.20) propone tres niveles de organización de los deportes, usando como norma el nivel de participación del cuerpo y la influencia del medio externo. En el nivel 1, al inicio de la ejecución el cuerpo opera como el objeto estático y en un punto fijo; en el nivel 2, el cuerpo o el objeto están en movimiento; y en el nivel 3, el cuerpo y el objeto se encuentran en movimiento. De acuerdo con los niveles de dificultad de Fitt, no podríamos ubicar a los eSports en esta clasificación por el componente de movilidad que se expresa en cada uno de ellos. Sin embargo, no quiere decir que no exista complejidad en la práctica de los eSports; de hecho, puede haber tal complejidad, que los jugadores elite de Starcraft, por ejemplo, pueden realizar hasta 500 acciones por minuto,

pero aun así no entrarían en esta clasificación, porque está más centrada en los deportes tradicionales.

Knapp (1979, citado por Hernández, 1994, p.22) considera dos grupos de deportes, basados en la dificultad progresiva de las habilidades, que clasifica en habilidades abiertas y cerradas. En los deportes de habilidades abiertas, el objeto se mueve en el espacio y el tiempo, y el deportista debe adaptarse a los cambios espacio-temporales, donde cada acción es diferente a las anteriores que se dan en el juego. En los deportes de habilidades cerradas, los movimientos son estandarizados; por ejemplo, los gestos de halterofilia, los estilos de natación o el lanzamiento de jabalina. Según la categorización de Knapp, podemos enmarcar los eSports en los deportes de habilidades abiertas, ya que la toma de decisiones y las acciones realizadas en el espacio digital no son cíclicas, ni los movimientos son estandarizados.

- Tessie (1971, citado por Hernández, 1994, p.23) clasifica las actividades deportivas teniendo en cuenta el dominio corporal y la dificultad de la actividad, y propone cuatro ámbitos:
- Dominio de los desplazamientos: deportes que requieren dominio de los movimientos y técnicas corporales.
- Dominio del propio cuerpo: deportes que requieren dominio corporal en situaciones combinadas.
- Dominio de los objetos: deportes donde, además del dominio corporal, también se requiere un dominio del objeto empleado en la ejecución.
- Conocimiento del oponente: deportes en los cuales hay presencia de un adversario.

Se puede decir que los eSports tienen características similares a dos de los criterios de Tessie, concretamente el dominio de objetos y el conocimiento del oponente. En la categoría do-

minio de objetos se tiene como referente el dominio del mando o dispositivo de control (mouse, teclado, control de consola, joystick) utilizado para realizar las acciones en el juego. En *conocimiento del oponente*, en los juegos mencionados existe la presencia de oposición directa y es indispensable estudiar y conocer al adversario, al igual que en cualquier disciplina deportiva tradicional.

Parlebas (1981, citado por Hernández, 1994, p.24) considera toda situación motriz como un sistema de interacción entre el ejecutante, el entorno y los oponentes, cada uno de los cuales tiene efecto sobre los otros. Plantea que la clave de toda acción radica en la presencia de incertidumbre, considerando que esta puede provenir del medio o del oponente. En su clasificación, propone dos grupos de deportes: psicomotrices, en los que el sujeto actúa en solitario; y sociomotrices, donde el sujeto actúa con otro u otros. Los eSports estarían ubicados en el grupo sociomotriz, debido a la incertidumbre que se presenta por el oponente, además de la interacción motriz que se genera, teniendo en cuenta que, para Parlebas, una interacción motriz es la respuesta a una acción realizada por un oponente, y de acuerdo al nivel de profesionalismo del jugador y la incertidumbre del ambiente, también se presentará la cooperación con compañeros y de comunicación positiva y la oposición contra oponentes y de comunicación negativa.

Hernández (1994) complementa la clasificación de Parlebas, al considerarla muy general. Plantea que se requiere incluir otros aspectos, como el espacio y la participación, para proponer una clasificación más precisa de los deportes de carácter sociomotriz que se desarrollen en un espacio estandarizado. De acuerdo con lo anterior, los eSports cabrían perfectamente en esta clasificación, ubicándose nuevamente en los deportes sociomotrices, al ser, en su mayoría, deportes de participación simultánea y espacio virtual compartido.

CLASIFICACIÓN PARA LOS ESPORTS

Se propone una clasificación, con sus respectivos ejemplos, con base en la revisión documental, pero se organiza a partir de la lógica interna de juego de cada eSport.

eSports de simulación de deportes

FIFA, NBA 2K, Madden NFL 18 (casa EA Sports), automovilismo (Gran turismo, Formula 1), Just Dance (Ubisoft).

eSports bélicos

Call of duty (Activision), Counter Striker Global Offensive (Valve corporation), World of Tanks (Wargaming.net), Doom (id Software), Overwatch (Blizzard Entertainment).

eSports de combate

Street fighter (Capcom), The King of Fighters (SNK), Mortal Kombar (WB Games), Dragon ball fighter Z (Bandai Namco), Marvel vs Capcom (Capcom).

eSports de estrategia

Continuo (moba, RTS) y Alterno (cartas, turnos).

Se entiende por estrategia continua los juegos que son en tiempo real, donde las acciones son realizadas consecutivamente y no se tiene que esperar el movimiento del rival, al igual que el balonmano. De estrategia alterna son juegos donde cada participante tiene un tiempo determinado para realizar una o varias acciones, mientras el rival espera y observa, al igual que el ajedrez.

Continuos: DOTA 2, League of Legends, Star Craft, Smite, Age of Empires, Clash Royal, Super smash boss.

Alternos: Heartstone, Pokemon vgc.

Para concluir, consideramos que los eSports se podrían definir como una expresión de las habilidades psicomotrices mediante el uso de tecnologías de información y comunicación, con carácter competitivo, reglado y lúdico, en donde los participantes comparan sus habilidades en igualdad de condiciones, y tienen la firme intención de superarse.

REFERENCIAS

1. Abad, J. E. (2015). Deportes electrónicos: a un clic de distancia. En XI Congreso Argentino y VI Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. Ensenada, Argentina.
2. Acuña, A. (1994). Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte. España: Editorial Universidad de Granada.
3. Andrés, R. (2018). Así se entrenan los jugadores de eSports: formación, comida sana y deporte. Computer Hoy. Recuperado de: <https://computerhoy.com/reportajes/gaming/asi-entrenan-jugadores-esports-formacion-comida-sana-deporte-252070>
4. Barbarà, À. (2016). La regulación de los e-Sports en la république numérique francesa. Recuperado de: https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-los-esports-la-republique-numerique-francesa/#La_regulacion_de_los_e-Sports
5. Benjumea, M. (2009). Elementos constitutivos de la Motricidad como dimensión humana. Medellín, Colombia: VIREF Biblioteca Virtual de Educación Física. Recuperado de: <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/179-elementos.pdf>
6. Blázquez, D., & Hernández, J. (1984). Clasificación o taxonomías deportivas. Barcelona: Apuntes INEF.
7. Cagigal, J. (1959). Aporías iniciales para un concepto de deporte. *Citius, Altius, Fortius*, 1(1), 7-35.
8. Castejón, F. (1999). Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza. España: Editorial Pila Teleña
9. Commission Mixte Paritaire (2016). LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016, pour une république numérique. Pub. L. No. 744 Assemblée Nationale. Recuperado de: <http://www.senat.fr/leg/pjl15-744.pdf>
10. Consejo de Europa (1992). Carta europea del deporte. Recuperado de: <http://femp.femp.es/files/566-69-archivo/CARTA EUROPEA DEL DEPORTE.pdf>

11. Cortés, J. (2017). ¿Qué derechos tiene un jugador profesional de eSports? El País. Recuperado de: https://retina.elpais.com/retina/2017/11/10/tendencias/1510307679_782395.html
12. Cosano, P. (2015). Guía de iniciación a los eSports (I): Ligas – HobbyConsolas. Recuperado de: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/guia-iniciacion-esports-i-ligas-64163>
13. El Día (2018). Los eSports quedan fuera del proyecto de ley del deporte canario. Eldia.Es. Recuperado de: <https://eldia.es/canarias/2018-04-25/31-eSports-quedan-fuera-proyecto-ley-deporte-canario.htm>
14. Gimeno, B. (2019). ¿Qué requisitos debe cumplir un videojuego para ser un eSports? MARCA. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/2019/05/31/5cf12473ca474178598b4587.html>
15. González, E., & Talavera, J. (2016). E-sports como modalidad de deporte. En XII Congreso Español de Sociología. Federación Española de Sociología, España.
16. Hernández, I. (2017, December 6). ¿Debe una Ley del Deporte regular los e-sports? Eldiario.Es. Recuperado de: https://www.eldiario.es/canariasahora/Deportes/otros_deportes/Ley-Deporte-regular-e-sports_0_711478849.html
17. Hernández, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. España: INDE Publicaciones.
18. Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.
19. Karakus, E. (2015). Comparing traditional sports and electronic sports (Master thesis). University of Illinois, USA.
20. Lagos, R. (2011). La motricidad nuestra de cada día: análisis de los alcances conceptuales de la motricidad humana como ciencia emergente. *Motricidad Humana*, 12(1), 51-58.
21. MCST Ministry of Culture, Sports and Tourism (2016). Act on Promotion of e-Sports (electronic sports). Pub. L. No. 13971 (2016). Corea: MCST. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/0B6pcuyAxOmK1a2NCb0xTS0IMaFU/view>
22. Muñoz, J., Liga de Videojuegos Profesional, & Martínez, J. (2018). Guía legal sobre esports. Presente y futuro de la regulación de los esports en España. España: Ontier. Recuperado de: <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>
23. Riera, A., & Camps, A. (2003). Análisis comparado del uso del deporte en la publicidad televisiva en España (Tesis Doctoral). Universidad de Lleida, España. Recuperado de: <https://www.tdx.cat/handle/10803/8063>

24. Riquelme, D., Sepúlveda, C., Muñoz, M., & Valenzuela, M. (2014). Ejercicio físico y su influencia en los procesos cognitivos. *Revista Motricidad y Persona*, 13, 69–74.
25. Salles, R., Durain, J., & Kirchner, A. (2016). *e-Sport la pratique compétitive du jeu vidéo*. France: Ministère de l'économie, de l'industrie et du Numérique; Secrétariat d'état au Numérique.
26. Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. *EduSol*, 15(51), 100-106. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747192008.pdf>
27. Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). In IX International CESH-Congress. Crotona, Italy.
28. Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006*. Las Vegas, Nevada, USA.
29. Wong, K. (2014). StarCraft 2 and the quest for the highest APM. Recuperado de: <https://www.engadget.com/2014/10/24/starcraft-2-and-the-quest-for-the-highest-apm/>