

eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal

eSports and conventional sports: ethical and pedagogical issues derived from corporal participation

Oscar Chiva-Bartoll¹, Marc Pallarès-Piquer¹, Emanuele Isidori²

¹ Universitat Jaume I de Castellón, España.

² Università degli Studi di Roma "Foro Italico".

Recepción: junio 2017 • Aceptación: enero 2018

CORRESPONDENCIA:

Oscar Chiva-Bartoll

ochiva@uji.es

Resumen

Estamos asistiendo a un nuevo fenómeno relacionado con el hecho deportivo: los *eSports* o deportes electrónicos. En 2013 más de 71 millones de personas vieron partidas competitivas de *eSports*. En 2016 llegaron a generar un mercado global de más de 490 millones de euros. Dada la importante dimensión que está adquiriendo este fenómeno, el objetivo del artículo es hacer una hermenéutica de los *eSports* a fin de delimitar sus principales diferencias con el deporte convencional y estar así en disposición de discriminar, a raíz de esta delimitación conceptual, sus posibles problemas éticos y pedagógicos. En particular, la argumentación gira en torno al contraste de los *eSports* con el juego y el deporte, centrándose en el significado de la participación corporal que cada fenómeno implica. En esencia se desprende que *eSports* y deportes no son lo mismo. A pesar de ciertas apariencias y similitudes, existe una característica intrínseca que diferencia los *eSports* de los deportes convencionales: el significado de la participación corporal.

Palabras clave: cuerpo, hecho deportivo, hermenéutica, pedagogía, deporte electrónico.

Abstract

We are witnessing a new phenomenon problematically related to sports: *eSports* or electronic sports. In 2013 more than 71 million people watched competitive matches of *eSports*. In 2016 they generated a global market of over 490 million euros. Due to the important dimension that this phenomenon has acquired, the objective of the article is to make a hermeneutic analysis of the *eSports* in order to delimit their main differences with the conventional sport. Consequently, this conceptual analysis will allow us to discriminate the ethical and pedagogical problematization of the *eSports*. Particularly, the paper approaches the contrast among the concepts of *eSports*, games and sports, focusing on the model and meaning of the corporal participation that each one implies. In essence, it follows that *eSports* and sports are not the same thing. Despite the appearances and similarities, there is an intrinsic feature that differentiates *eSports* from sports: the meaning of corporal participation.

Key words: game, body, sportsmanship, hermeneutics, pedagogy, electronic sport.

Introducción

El deporte no es un fenómeno que haya irrumpido en nuestras sociedades recientemente, sino que se encuentra en su seno desde hace siglos. Cada sociedad forja un modelo de deporte característico que, en mayor o menor medida, genera determinadas conductas sociales con sus respectivos desencadenantes éticos y pedagógicos (Merino, Arraiz & Sabirón, 2018). En la actualidad, a pesar de los distintos giros que ha sufrido el hecho deportivo a lo largo de la historia, los eventos deportivos más recientes siguen manteniendo muchos de los valores y virtudes de sus inicios (Maussier, 2017).

Durante el transcurso del pasado siglo XX el deporte sufrió transformaciones tan significativas que se fue constituyendo como una forma de comportamiento aceptada por sociedades que, en esencia, eran muy diversas entre sí. Ese proceso de transformación ha sido consecuencia de los cambios que en muchos ámbitos de la vida social se fueron produciendo durante el siglo. El mundo vertiginoso en el que vivimos, en pleno siglo XXI, contribuye y condiciona la evolución del deporte. Tanto es así que últimamente estamos asistiendo a un fenómeno que nos obliga a replantearnos algunas de las concepciones que teníamos sobre el deporte: seis jóvenes uniformados salen a escena en medio de un arco iris de luces y de música y se sientan a escasos centímetros de un teclado mientras veinte mil personas aplauden desde las gradas de un estadio. Movimiento y quietud en el “supuesto” terreno de juego quedan homogeneizados y reducidos a una pantalla gigante. A falta de un esférico, de porterías, de raquetas o de una pértiga, los espectadores lo observan todo con ojos incandescentes; los teclados de los seis ordenadores se convierten en protagonistas y la pantalla gigante ejerce sobre las veinte mil almas una especie de poder hipnótico; a nadie le resulta extraño haber sustituido un terreno de juego donde los cuerpos humanos se desplazaban con un esférico en los pies por seis cuerpos estáticos situados ante una pantalla.

Hablamos de los *eSports*, término empleado de forma generalizada para referirse a deportes electrónicos, entendidos como eventos realizados a través de videojuegos deportivos en los que se organizan competiciones multijugador protagonizadas, fundamentalmente, por jugadores profesionales (Sánchez Pato & Davis, 2018). Los *eSports*, también conocidos como *electronic sports*, *active videogames* o *cybersports* (Sánchez Pato & Martínez Castro, 2017), cuentan con torneos mundialmente conocidos como *The International*, el *League of Legends World Championship*, el *Battle.net World Championship Series*, el *Evolution Championship Series* y el *Intel Extreme Masters*.

Los *eSports* proponen “una transición de los videojuegos entendidos como entretenimiento a su concepción como evento social, espectáculo y, en última instancia, competición profesional” (Carrillo, 2015, 39). De un modo concreto, Wagner (2006, 441) los define como “un área de actividades deportivas en las que la gente desarrolla y entrena sus habilidades físicas o mentales en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación”.

En los últimos años los *eSports* han sido objeto de un crecimiento extraordinario, tanto en número de espectadores como en cantidad de recompensas económicas para los jugadores. Aunque ya se organizaban grandes torneos a finales del siglo XX, el número de eventos ha crecido significativamente durante los últimos tiempos, pasando de aproximadamente 10 torneos en el año 2000 a unos 260 en 2010¹. Asimismo, la primera década del siglo XXI fue la más importante en cuanto al crecimiento de los *eSports* televisados. La cobertura televisiva se estableció en primer lugar en Corea del Sur, aunque en poco tiempo llegó a diferentes países de Europa y América a través de el canal alemán GIGA Television, el canal de televisión por satélite del Reino Unido XLEAGUE.TV, el canal francés Game One, los canales estadounidenses ESPN, DirectTV y la CBS, etc. Por su parte, la popularidad y la aparición de los servicios de *streaming online* también han contribuido al crecimiento de los *eSports* durante este periodo, siendo la forma actual más extendida para el visionado de los torneos.

Se estima que en 2013 más de 71 millones de personas en todo el mundo vieron partidas competitivas de *eSports* (Warr, 2014), con un 85% de espectadores hombres y un 15% de mujeres, la mayoría entre los 18 y los 34 años de edad (Major League Gaming Reports, 2012). La dimensión de los *eSports* se evidencia también a partir de hechos aislados (inicialmente) que, sin embargo, marcan precedente poco a poco; por ejemplo, en países como Corea del Sur existen organizaciones de *eSports* que licencian a jugadores profesionales (*electronic-athletes*) desde el año 2000. Otro ejemplo lo representa el jugador canadiense del *League of Legends* conocido como “Shiphtur” que, en 2013, se convirtió en el primer jugador profesional que recibió en Estados Unidos la visa P-1A, una categoría designada para “Atletas Internacionales reconocidos” (Dave, 2013). Así mismo, siguiendo el modelo estadounidense, en España, en la Universidad Católica de Murcia (UCAM), no solo existe una Cátedra de *eSport*, sino que también hay un deportista becado, Gravesen_1, Campeón nacional de FIFA.

1 <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>

Otro dato económico a tener en cuenta para comprender la dimensión del fenómeno lo representa el mercado global de *eSports*, que se estima que generó más de 490 millones de euros en 2016. Los patrocinadores son, ante todo, las empresas que venden los equipos utilizados para jugar, tales como Intel, Samsung, Microsoft, AMD y ATI. Las compañías patrocinan equipos o eventos de *eSports* para llegar a los consumidores potenciales, del mismo modo que sucede en los deportes convencionales (Rambusch, Jakobsen & Pargman, 2007). En España, por ejemplo, esta eclosión se evidencia en la existencia de una sección informativa específica de *eSports* en los tres periódicos deportivos con mayor tirada nacional, a saber, Marca, As y El Mundo Deportivo. A través de los mismos, los seguidores de *eSports* pueden estar al día de los últimos fichajes, los resultados de los más importantes eventos celebrados y el desarrollo de las principales ligas (como si se tratase de los deportes convencionales más populares y extendidos).

Dada la importante dimensión que está adquiriendo el fenómeno de los *eSports*, tanto a nivel económico como social y cultural, el objetivo del presente trabajo es abrir un espacio de reflexión que dé cabida a los *eSports* como fenómeno susceptible de análisis y discusión dentro de la filosofía del deporte. Una conceptualización que, en la línea de López-Frías (2010, 2011), puede llegar a considerarse en la actualidad como ética del deporte.

Los *eSports* se han apropiado de las estructuras, las formas de hacer y las costumbres asociadas a los grandes deportes de masa, hasta tal punto que, según Miah (2005), los *eSports* se parecen cada vez más a los deportes y viceversa. Por su parte, Sánchez Pato & Martínez Castro (2017) advierten que los *eSports* no constituyen una sustitución de los deportes sobre los que se inspiran, sino que se plantean como la virtualización de los mismos, siendo objeto de un fenómeno nuevo.

Por todo ello, tanto desde una perspectiva ética como pedagógica, “es necesario observar con precaución y analizar en detalle los efectos que los *eSports* pueden tener sobre la juventud” (Adamus, 2012: 485-486). Por tanto, fieles al momento aplicado (López-Frías, 2011) o post-disciplinar (Kretchmar, 1997) en el que se halla actualmente inmersa la filosofía del deporte, el presente artículo aspira a contribuir a la reflexión sobre la naturaleza de los *eSports*, estableciendo el foco de la argumentación sobre el modelo de participación corporal en comparación con los deportes convencionales, siendo este uno de los focos de análisis más importantes sobre el que se centra el estado actual de la cuestión (Hilvoorde & Pot, 2016).

eSports: entre el (vídeo) juego y el deporte

A priori, todo parece indicar que existe un paralelismo claro en la génesis de los deportes convencionales y los *eSports*, a saber, el juego y el sentido lúdico que ambos encierran. El componente lúdico se erige como elemento esencial que ha dado pie a la evolución de ambos fenómenos, por lo que podríamos decir que el deporte es al juego lo que el *eSport* al videojuego (Sánchez Pato & Martínez Castro, 2017). No obstante, aunque los deportes y los *eSports* puedan tener un origen compartido, estos se constituyen como elementos separados de los juegos y los videojuegos. *eSports* y deportes emergen de un tronco común, pero no son la misma cosa. Desde esta perspectiva, los *eSports* son concebidos como una suerte de deporte virtual que ha vivido un proceso de transformación o evolución. Ahora bien, la pregunta es: ¿qué sucede en el paso de ‘realidad’ a ‘realidad virtual’? Desde el punto de vista de Sánchez Pato & Martínez Castro (2017), si los juegos siguen siendo juegos después de virtualizarse (videojuegos), ¿por qué no iban a seguir siendo concebidos como deportes los *eSports*?

Para dar respuesta a este interrogante conviene ahondar en la diferencia entre juego y deporte. Uno de los grandes teóricos del juego, el filósofo y culturalista holandés Johan Huizinga, desarrolló en su clásico *Homo Ludens*, de 1954, la hipótesis general de que el componente lúdico es un aspecto precultural que existe en todas las facetas de la vida. Estas ideas acerca del sentido deportivo y festival de la vida fueron probablemente de origen orteguiano, aunque de un modo más detallado han sido desarrolladas por el propio Huizinga, quien argumentó que jugar es una acción significativa que encierra un gran sentido para nuestra existencia, en tanto que define lo lúdico como algo inherente a la naturaleza humana. Asimismo, defiende que la característica definitoria de los seres humanos es el sentido lúdico y que, en consecuencia, nos atraen aquellas actividades que implican diversión. El juego se presenta como una actividad que permite escapar de la vida ordinaria absorbiendo a los jugadores de un modo intenso. Es una actividad sin intereses materiales ni posibles ganancias, es decir, que encuentra su fin en sí misma (García-Puchades & Chiva-Bartoll, 2018).

Para profundizar en la diferencia entre juego y deporte, pasamos ahora a superponer sus rasgos identitarios. Para ello, rescatamos en la tabla 1 una comparativa clásica, realizada por Cagigal (1996), en la que se plantea claramente el contraste entre los principales elementos constitutivos de ambos fenómenos: juego y deporte.

Tabla 1. Comparación entre juego y deporte (Cagigal, 1996).

JUEGO	DEPORTE
1. Libre, espontáneo.	1. Liberal, espontáneo.
2. Desinteresado, intrascendente.	2. Desinteresado.
3. No es la vida ordinaria.	3. Diversión, distracción, (di-vextere, dis-trahere)
4. Conforme a determinadas reglas.	4. Más o menos sometidos a reglas.
5. Su elemento informativo es la tensión.	5. Lucha.
6. ¿...?	6. Generalmente en forma de ejercicios físicos.

De un primer golpe de vista se observa cómo la mayoría de los elementos o factores constitutivos analizados por Cagigal (1996) tienen presencia, a pesar de ciertos matices, tanto en el juego como en el deporte. No en vano Sánchez Pato & Martínez Castro (2017) plantean el deporte como una evolución del juego, que únicamente se da en humanos. Desde esta perspectiva, el juego, en tanto que acción espontánea, es un fenómeno propio del reino animal, mientras que el deporte, sometido a procesos de socialización, responde a un hecho más reglamentado y programado propio únicamente de la especie humana. No obstante, si reflexionamos sobre ambos en su vertiente humana, ambos fenómenos cuentan con un carácter libre (juegos) o liberal (deportes) y espontáneo, con una vivencia basada en la intrascendencia, siendo el fin la propia práctica situada fuera de la vida ordinaria, con un marco reglamentario más o menos definido y con un elemento de tensión, que en el caso de los juegos es genérico y en los deportes es la lucha (competición). Sin embargo, no es hasta llegar al punto 6 de la clasificación de Cagigal, referido a la práctica de actividad física (ejercicio físico), donde se observa la principal diferencia: mientras que los deportes aluden a actividades que comprenden una intervención motriz del individuo, los juegos no cuentan necesariamente con esta característica.

Este mismo hecho puede observarse en la clasificación de deportes de Suits (1988), en la que, a diferencia del juego, el deporte cuenta con elementos como la habilidad (skill), el componente físico (physical), la estabilidad (stability) y un amplio seguimiento (wide following). Desde este enfoque, los *eSports*, aunque están a caballo de ambos fenómenos, a nuestro juicio se acercan más a la definición de juego que a la de deporte, ya que estos han permutado el movimiento corporal como traslado² por un contexto en el que el

movimiento *se ejecuta*, más allá del manejo del teclado, de manera virtual. Aunque los *eSports* exigen en el manejo de los mandos una importante habilidad motriz de carácter fino, es cuestionable que ese movimiento sea suficiente para equiparlos a los deportes convencionales. De hecho, incluso en los *eSports* que implican una participación de la coordinación motriz gruesa (Wii, Kinect and Move, etc.), su equiparación con los deportes sigue siendo difícil de argumentar (Holt, 2016).

Para Holt (2016), más allá de buscar la discriminación en el modelo de coordinación motriz requerido (fina o gruesa), lo que permite diferenciar a los *eSports* de los deportes convencionales es el *dominio* del movimiento. En particular, define dos *dominios*: uno de *ejecución*, que tiene consecuencias sobre el mismo plano de la realidad en la que se realiza la acción; y otro de *aplicación*, vinculado con el plano sobre el que se espera que dicho movimiento tenga efecto. En los deportes ambos *dominios* coinciden, pero en los *eSports* el plano en el que se ejecuta el movimiento está disociado del plano en el que se esperan las consecuencias del mismo.

Por tanto, a pesar de que en los *eSports* se virtualizan los elementos internos del deporte y se asimilan los usos sociales del mismo (Sánchez Pato & Martínez Castro, 2017), es indiscutible que se produce una mutación: del cuerpo como medio general *de tener* un mundo (Merleau-Ponty, 1945), es decir, del cuerpo como vía de canalización de una actividad física que implica movimiento (a través de un estado en el que *ser cuerpo* no se reduce a estar ligado a un mundo determinado sino a las reglas del deporte al que se juega), se pasa a una supuesta concepción del deporte según la cual el cuerpo de los deportistas no necesita *estar primero* en el espacio, sino que se limita a *habitar* virtualmente en ese espacio.

2 Hay que tener presente lo que Aristóteles argumentó sobre los tipos de movimiento en su Física: existe una manera de ser concreta, una categoría, a partir de la cual se producen una serie de cambios determinados. Y es aquí donde resulta evidente que el traslado (phorá) hace referencia a la manera de ser de la cantidad (posón) (Johnson, 2011). Por consiguiente, "la advertencia de Aristóteles nos hace entender que en el momento en

que hemos expuesto el movimiento corporal como traslado hemos instalado nuestra mirada en un modo de ser del cuerpo, sin que nos hayamos preguntado de antemano si ese modo de ser, la cantidad, es efectivamente el apropiado para entender la corporalidad humana" (Johnson, 2011, 118). Precisamente este es el objetivo principal que fundamenta la necesidad de escribir este artículo.

Por tanto, aunque desde una aproximación externa del hecho deportivo (torneos y grandes eventos internacionales, espectáculo, dinero, profesionalización, seguimiento televisivo de masas, becas, organizaciones y licencias, etc.) podría aducirse que los *eSports* se aproximan mucho a lo que tradicionalmente se entiende por deporte (Şentuna, Barış, & Dinçer Kanbur, 2016), a nivel interno no puede afirmarse rotundamente lo mismo³.

En definitiva, los *eSports* han irrumpido como una suerte de fenómeno indefinido situado entre el juego y el deporte, que conviene delimitar y estudiar desde el ámbito de la filosofía y la pedagogía del deporte. Por tanto, todos los argumentos posibles, dado que estamos en un momento todavía reciente de su análisis, deben ser tenidos en cuenta a la hora de hacer una hermenéutica de los *eSports*.

Deporte, juego, cuerpo y normas

Tras lo expuesto en los apartados anteriores, y a pesar de estudios como el de Kari & Karhulahti (2016) en el que se analiza y se concluye que los *e-athletes* dedican un tiempo importante a la preparación física, o el de Hilvoorde & Pot (2016) que alude al desarrollo de ciertas habilidades motrices relacionadas a los *eSports*, nos atrevemos a afirmar que la implicación corporal no es cualitativamente comparable entre los *eSports* y el deporte, en tanto que encierra significados distintos (Michaluk, 2012). Lejos de un paradigma dualista que separe lo físico de lo no-físico, nuestra concepción no radica tanto en la existencia, o no, de la participación corporal (Tamboer, 1992), como en las distintas implicaciones que este movimiento tiene para quien lo ejecuta.

Nos aproximamos, pues, al cuerpo como elemento que se limita a canalizar ventanas que se abren al mundo. El cuerpo acompaña en el proceso del desarrollo del juego, pero se pierde el potencial del movimiento como habilidad para extender dinámicamente las variedades a partir del cuerpo. Ya no se produce la exploración del propio cuerpo en contacto con otros cuerpos. En esta línea, Manning (2009) explica que en la práctica deportiva la exploración de nuestros cuerpos, al entrar en contacto con otros cuerpos, da lugar a movimientos relacionales. Estos movimientos no se producen en los *eSports*.

Durán (2017, 64) asegura que en determinados contextos “podemos distinguir otros efectos sobre los

cuerpos, relacionados con las tecnologías de la información (...), basados en el ocularcentrismo”. En los *eSports*, a partir de un teclado y unas manos que lo manejan, la complejidad de significaciones que se generan “desde/a través de/en” el cuerpo reestructuran las atribuciones de aquella dimensión antropológica en la que se entendía que el cuerpo era un sujeto con autonomía: el cuerpo se presenta a sí mismo como una posibilidad, pero se limita a desplegar las relaciones significativas de los personajes o de los vehículos que *juegan* en la pantalla.

Aunque no podamos circunscribir al sujeto que practica *eSports* en la aceptación cartesiana del cuerpo en tanto que “máquina inerte” abierta a interpretaciones mecanicistas de toda clase de fenómenos corporales (Waldenfels, 2000, 113), sí que podemos constatar que de la práctica del deporte como eje de representación espacial de unos cuerpos en desarrollo individual o colectivo hemos pasado a una ejecución tecnológica (unos videojuegos) que, a pesar de la mediación humana con el cuerpo (pues son las manos de los jugadores quienes ejecutan la acción), presentan una situación que limita la sensibilidad óptica; así, los *eSports* presentan “una ontología de la corporalidad (...) con un campo fenoménico que se resiste a ser aprehendido mediante las categorías de lo físico” (Johnson, 2011, 124).

La historia del deporte había sido la historia del cuerpo como proceso, pero también como posibilidad de albergar cambios producidos en la humanización de las personas, ya que “está revestida de diversos y diferentes espacios de movilidad corporal que le brindan formas in-determinadas de acción en su dinámica con el mundo” (Márquez Fernández, 2014, 96). Cuando iniciamos la actividad física propia de los juegos y deportes damos pie a un acontecimiento en el que el cuerpo en sí se traslada y se muta como consecuencia de la experiencia lúdico-competitiva de dicha práctica.

Moviéndose por un terreno de juego o desplazándose por el mar con una tabla de surf, o por una pista de tenis con una raqueta en las manos, etc., el cuerpo no puede renunciar a sí mismo; la simbiosis del cuerpo con el medio es un tránsito a través del cual, en pleno desarrollo de la competición, la existencia transcurre entre la incertidumbre ante la consecución de unas metas y el ensayo de estar pasando por experiencias físicas y sensibles (García-Puchades & Chiva-Bartoll, 2018). Una sensibilidad que, entendida como Heidegger, emerge como forma concreta con la que nosotros tenemos al mundo, a saber, la puerta a “aquel modo de ser de la vida en donde cuerpo y mundo se nos muestran como un fenómeno único” (Johnson, 2011, 124).

3 Reflexión entendida en clave de internalismo-externalismo (McFee, 1998; Morgan, 1996).

De esta manera, el cuerpo se somete a la ejecución de aquellas acciones que vienen reglamentadas (por las normas del deporte), y su disposición (hacer un bloqueo en el baloncesto, subir a la red en el tenis o dar zancadas en el salto de longitud, por ejemplo) no es más que una opción puesta al servicio de un objetivo. El cuerpo encuentra en el deporte un alfabeto que le permite leer el mundo. El deporte es una radiografía de las afecciones de la condición antropológica del ser humano; a través de él somos capaces de expresar gran parte de los matices de los estados de ánimo. Así, inmersos en una experiencia marcada por la aceptación de unas reglas, “los principios de racionalidad que pueden normar el sentido de la vida del cuerpo pudieran ser apenas meros referentes de un horizonte mucho más complejo que implicaría pensar el mundo solo a partir de las epistemes lógicas o deductivas” (Márquez Fernández, 2014, 107), puesto que el *ethos* del deporte, mientras *estamos jugando*, prevalece sobre cualquier elección y/o decisión de carácter personal: no podemos tocar el esférico con el pie mientras jugamos a balonmano, por ejemplo, ni con las manos cuando jugamos a fútbol.

Al fin y al cabo, en el baloncesto, en el tenis, en el atletismo o en la natación “se trata de situar el cuerpo en medio de la intemperie de la especialidad que le sirve de movilidad existencial para aparecer y proyectar la diversidad de sentidos que porta” (Márquez Fernández, 2014, 107). Cuando se practica un deporte, sentimos el cuerpo como supremo conocimiento y expresión de la vida. Hablamos de una perspectiva existencial, en cierta manera, de un conjunto de intencionalidades lúdico-competitivas que caracterizan la estructura espacial del acontecimiento deportivo, que ya no es en sí mismo espacial (¿hay alguien que cuando observa el césped de un campo de fútbol piense en un prado?).

La espacialidad pasa a convertirse en un momento existencial, alejado de cualquier composición fáctica; cuando practicamos un deporte es la escenificación del cuerpo la que, en realidad, se puede concebir como forma de espacialidad: la espacialidad se convierte en la direccionalidad del mundo y genera subjetividades; la práctica deportiva es el intercambio entre un “dentro” y un “afuera” del cuerpo, una concreción de límites en la que se desarrollan una serie de mutaciones (biológicas, psicológicas, etc.) que no son otra cosa que expresiones de superación personal, de consolidación de objetivos y afectación vivencial.

La determinación del “juego” en cuanto que representación práctica de un deporte, *per se*, no describe nada sobre “el ser” del cuerpo; la obligación de tener que cumplir una serie de normas responde al hecho de conjuntar pautas que originariamente eran inde-

pendientes. En esta línea, las “reglas constitutivas” del juego (Suits, 1998) establecen las condiciones en que debe darse el mismo desde un planteamiento basado en el formalismo (Torres, 2000). Por ejemplo, la unión de no poder dar tres pasos sin botar la pelota y no poder tocarla con los pies, en el caso concreto del baloncesto.

Al aceptar el cumplimiento de estas reglas, el sujeto renuncia a una parte de su potencialidad física. Su libertad se reduce a la autonomía que otorgan las normas. La potencialidad corporal está condicionada por las reglas de juego de tal manera que el movimiento se modifica creativamente hacia una concepción limitada de la movilidad. No obstante, es precisamente aquí donde radica uno de los aspectos que otorgan al deporte su carácter universal: es capaz de que culturas, países y sociedades muy diferentes acepten *las mismas* normas (las reglas del balonmano no difieren en Italia, Chile, Marruecos, Nueva Zelanda o en Qatar).

La asunción de un marco estrictamente reglamentado, pero aceptado universalmente, convierte al mundo del deporte en uno de los ámbitos con mayor consenso entre las diferentes culturas. Al desarrollarse en forma de juego, el deporte y sus incuestionables reglas se extienden en un escenario en el que, cuando empieza una práctica deportiva, quien la práctica busca el equilibrio entre el principio del éxito (el deseo por competir al máximo nivel) y el principio vital mismo (la evolución o progresión personal que nos proporciona el hecho de practicar el deporte) (Chiva-Bartoll, Salvador-García & Isidori, 2016).

El individuo y la posibilidad de evolucionar a través del deporte son “uno y lo mismo”, un *idem sunt* donde cuerpo, mente y alma no solo se perciben como algo que “participa de la vida” sino como algo que contiene en sí *la vida misma* (Rombach, 2007). No son solo las reglas del juego las que están activas, por lo tanto, también lo está la *vida misma*, por eso el deporte es capaz de conducirnos hacia esferas (emocionales) superiores, porque su dinámica de funcionamiento y su aceptación social incitan a nuestro cuerpo a afrontar nuevos retos.

Aquí radica una de las diferencias esenciales entre el deporte y los *eSports*: el primero hace referencia al cuerpo respecto de uno mismo, “ya que el cuerpo es el lugar donde se realiza la propia existencia” (Aguiló, 2017, 51); mientras que los *eSports*, en cambio, al no producirse una participación del cuerpo en movimiento, difícilmente podrían categorizarse como deporte.

De la concepción del cuerpo anatómico del deporte (dimensión física que permite al cuerpo convertirse en algo “orgánico”) pasamos, con los *eSports*, a la concepción de un cuerpo significativo mediador de una serie

de vivencias que, en este caso, son las del videojuego que se desarrolla en la pantalla. No debe ser casualidad, por lo tanto, que algunas lenguas dispongan de distinciones semánticas que aluden a esta diferenciación ente un cuerpo orgánico (*körpern*, en alemán) y el cuerpo humano (*leib*, en alemán).

El movimiento corporal, intrínseco al hecho deportivo, establece una relación *creadora* con el cuerpo y con las cosas, pero también con el medio y con el cuerpo de los otros. El deporte es devenir y aumento de sentido del movimiento corporal de las personas. Así, una ontología de la *deportividad humana* deberá aceptar que aquello a lo cual llamamos comúnmente “deporte” es una concreción propia de lo humano, de las posibilidades de expansión de su cuerpo, condicionadas por unas reglas dadas previamente.

El cuerpo es la fuente y el sustrato de un conjunto de acciones humanas, pero también forma parte de una dinámica, que, a través del desarrollo del juego, se adapta a las condiciones del medio y se desenvuelve en función de unos límites determinados. El ser humano (y, por consiguiente, cada cuerpo humano en particular) dispone de unas condiciones propias que lo hacen único, y es la combinación de lo diferencial lo que conlleva unos resultados concretos en el ámbito deportivo.

Sin embargo, el cuerpo (que participa en una práctica deportiva) no se limita únicamente a una *actuación* biológico-lúdico-competitiva acaecida en una situación concreta; la aprehensión de la esfera de lo deportivo como canalización de una ontología del cuerpo determina que existe una relación prácticamente biunívoca entre ambos. Esto conlleva que “el hombre ubicado en el mundo se convierta en activo. Sus actos no solo se pueden observar (en el espacio y en el tiempo) sino que, en la medida que responden a una intencionalidad, adquieren significado y son susceptibles de ser interpretados” (Aguiló, 2017, 48). De la misma manera que la fenomenología de Heidegger se centró en preguntarse qué significaba ser persona, nos hemos estado cuestionando qué quiere decir ser persona deportiva, llegando a la conclusión que la persona deportiva actúa mediante su cuerpo; y, “al ser la corporeidad la categoría básica del deporte” (Aguiló, 2017, 48), podemos concluir que la relación biunívoca a la que aludíamos parece haberse fracturado en los *eSports*.

En contraposición a lo explicado, la pasividad corporal de quien participa en los *eSports* establece una nueva relación: en realidad, en los *eSports* el cuerpo es solo una situación. A diferencia de los deportes, donde el cuerpo es la categoría básica, en los *eSports*, aunque se disponga de una parte del cuerpo que *participa* (las

manos que manejan el teclado), se trata de un despliegue corporal con un fin simbólico cuya consecuencia se espera en una realidad virtual. Este hecho diferencia a los *eSports* de los deportes convencionales con escasa participación corporal, como por ejemplo el tiro con arco, ya que estos, a pesar de acarrear poco movimiento corporal, requieren de la canalización directa de la dimensión física para obtener una consecuencia en el propio entorno físico. De un “cuerpo deportivo interpretable gracias a los significados humanos de presencia y signo” (Aguiló, 2017, 53) se pasa, en los *eSports*, a una situación que se superpone a la esencia ontológica de la corporalidad.

Además de todo lo expuesto, tampoco hay que olvidar que en los deportes la acción humana se puede describir en base a una (posterior) estructura narrativa (por eso se pueden escribir crónicas sobre un partido de fútbol, por ejemplo); en estas circunstancias, adquieren una relevancia sustancial las categorías del *sujeto* (y, consecuentemente, aspectos como la identidad) y de la *posibilidad* (que es lo que permite que un jugador o un equipo pasen a los anales de la historia). Los deportes se pueden entender, así, como un conjunto de acciones significativas (simbólico-históricas) condicionadas por la conciencia (la subjetividad). Nos referimos a una subjetividad que carece de una dimensión solipsista, puesto que está mediada por la cultura y por la conciencia intersubjetiva. Esto es lo que hace que la experiencia humana sea uno de los elementos nucleares del deporte, una experiencia que no queda fijada solo por la vía de los sentidos sino por una comprensión del sentido de la acción.

De esta manera, aunque desde varios ámbitos se pretende que los *eSports* sean considerados como un deporte más, conviene tener presente que no entran en la esfera fenoménica de todo aquello que las disciplinas deportivas aprehenden mediante las categorías de *lo físico*.

Consideraciones finales

El desarrollo del deporte como actividad humana se basa en la concepción de una epistemología del cuerpo según la cual este establece una dimensión constitutiva de la persona. Este enfoque, cuando se practica un deporte, se ve condicionado por la simbolización de la construcción del cuerpo, ya que, al iniciar una práctica deportiva, se desarrolla la posibilidad de que “el sujeto encarne su cuerpo, lo represente y lo viva como unidad psicósomática” (Planella, 2006, 30).

La esencia del deporte como representación de movimiento(s) físico(s) parte de la experiencia de

la propia persona en relación con su cuerpo y con el entorno, y es la idiosincrasia de cada deporte en particular la que permite a *lo externo* habilitar al cuerpo hacia una serie de dimensiones interiorizadas. De hecho, “es a partir de este proceso de interiorización (...) por lo que podemos hablar de *corporeidad*. La corporeidad hace referencia al cuerpo en su dimensión *Leib* y permite al sujeto pasar de una categoría *objetivada* a una categoría *subjetivada* [condicionada por las reglas del deporte concreto que se esté practicando en ese momento]” (Planella, 2006, 261). Por eso García (1994, 42) afirma que “la corporalidad es el lugar básico donde se funden y diluyen muchos de los dualismos modernos”.

En este sentido, en el desarrollo de las prácticas deportivas podemos aseverar que no *tenemos* un cuerpo, sino que *estamos* en un cuerpo. Teniendo esto presente, hay un campo del que nos vemos obligados a hablar antes de concluir estas páginas: la pedagogía. En pleno siglo XXI, esta disciplina debe afrontar la necesidad de ampliar la concepción vitalista del cuerpo y promulgar otras ideas sobre el cuerpo, que tendrán que ser desarrolladas en proyectos que integren los conceptos de formación y enseñanza-aprendizaje. Se trata de “repensar la mirada que hacemos desde la pedagogía, sobre los cuerpos de los educandos, y analizar cómo la pedagogía educa a los sujetos pedagógicos sobre su propio cuerpo” (Planella, 2005, 190).

Tras el recorrido que hemos llevado a cabo en este artículo, podemos afirmar que el hecho de exigir a la pedagogía que tenga presente al cuerpo no implica aceptar que la educación se deba limitar a describir parámetros del modo de vida del educando. Si esto es así es porque, como se ha evidenciado en este artículo, el cuerpo es interpretado por el sujeto que lo encarna; es así como como una pedagogía que tenga presente al cuerpo debe entender que es el educando quien puede crear su identidad corporeizada y quien integra al cuerpo en una realización con su propia persona, “todos los elementos de la corporeidad se proyectan en la capacidad del sujeto de idear su corporeidad” (Planella, 2006, 286). Sin embargo, esto no lleva implícito que el cuerpo se “pueda tener” en el mismo sentido que disponemos de aptitudes concretas o de competencias de actuación (Bárcena, 2012), sino que:

Cada situación en la que actúo educacionalmente con niños requiere que yo sea sensible de un modo

continuo y reflexivo a aquello que me autoriza en tanto que profesor (...) porque la pedagogía es (...) insondable y plantea una invitación incansable a la actividad creativa de la reflexión pedagógica que hace salir a la luz el significado profundo de la pedagogía (Van Manen, 2003, 164-165).

El cuerpo conforma nuestra identidad personal y social, por eso las vivencias, sensaciones y percepciones las recibimos a través de él (Pallarès, Traver & Planella, 2016). En unas sociedades en las que cuestiones como el placer o la valoración del presente se han erigido como valores *ideales*, estos solo los podemos alcanzar mediante la dimensión de nuestra identidad corpórea (Pericot, 2002). La imagen corporal es consecuencia de una parte del sentido que le atribuimos a la existencia y también, en cierta manera, de la forma en la que nuestra cultura canaliza nuestra experiencia (Burkitt, 1999). La realidad corporal ha pasado a ser “un símbolo expresivo del posicionamiento del individuo dentro de su sociedad. Por tanto, el valor social que adquiere el cuerpo se convierte en un posibilitador de realización y desarrollo personal con el objetivo de alcanzar un ideal imaginario” (Fanjul, 2006, 317). No obstante, es relevante recordar que “no hay ideal sin educación y no hay educación sin relación ética que (re)estructure y constituya a la acción educativa como tal” (Pallarès, Traver & Planella, 2016).

Por lo tanto, tanto a nivel ético como pedagógico, es significativo que en la práctica de los *e-sports* no se produzca una experiencia del cuerpo vivido (con todas las consecuencias que ello implica); todo lo *experimentado* por el cuerpo pasa por la situación: el desarrollo de un juego en una pantalla ejecutado por unos cuerpos (casi estáticos), pues los movimientos quedan reducidos y sometidos a la ejecución virtual del movimiento de otros cuerpos (los de los protagonistas del juego que se plasma en la pantalla). Este hecho no significa que de los *eSports* no puedan derivarse implicaciones positivas y ciertamente interesantes relativas al desarrollo ético o educativo de sus practicantes (Holt, 2016; Sánchez Pato & Martínez Castro, 2017), llegando a ser considerados incluso como un objetivo final del proceso de humanización utópico por Sánchez Pato & Davis (2018). Sin embargo, difícilmente a estas implicaciones se les puede atribuir una naturaleza idéntica a las de los deportes convencionales.

BIBLIOGRAFÍA

- Adamus, T. (2012). "Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field", en Fromme J. y Unger, A. (Eds.). *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, pp. 477-490. Berlin: Springer. doi:10.1007/978-94-007-2777-9_30
- Aguiló, J. (2017). *Deportistas en el prisma de lo sagrado*. Barcelona: UOC.
- Bárcena, F. (2012). Una pedagogía de la presencia. Crítica filosófica de la impostura pedagógica. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 24(2), 25-57.
- Burkitt, I. (1999). *Bodies of thought. Embodiment, identity and modernity*. London: Sage Ltd.
- Cagigal, J.M. (1981). ¡Oh Deporte! (*Anatomía de un gigante*). Valladolid: Miñón.
- Cagigal, J.M. (1996). *Obras selectas*. Madrid: C.O.I., A.E.D.P., Ente de promoción deportiva J.M. Cagigal.
- Carrillo, J.A. (2015). La dimensión social de los videojuegos "online": de las comunidades de jugadores a los eSports, *Index.comunicación*, 5(1), 39-51.
- Chiva-Bartoll, O., Salvador-García, C. & Isidori, E. (2016). La pedagogía del deporte desde una interpretación filosófico-hermenéutica agonal, *Opción. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 81, 213-237.
- Dave, P. (2013). P-1A Internationally Recognized Athlete. Citizenship and Immigration Service. (En línea). Tomado el 20-03-2017 de <http://articles.latimes.com/2013/aug/07/business/la-fi-online-gamers-20130808>
- Durán, N. (2017). *Reescribir entre cuerpos caminos po(e)sibles*. Barcelona: UOC.
- Fanjul, C. (2006). *La apariencia y características físicas de los modelos publicitarios: códigos no verbales de la realidad en el discurso publicitario como factor de la influencia social mediática en la vigorexia masculina*, Tesis Doctoral, Universitat Jaume I de Castelló.
- García, F. (1994). El cuerpo como base del sentido de la acción, *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 68, 41-83.
- García-Puchades, W., & Chiva-Bartoll, O. (2018). El juego como proceso de subjetivación y su justificación en el currículum de educación física, *CCD. Cultura, Ciencia y Deporte* 13(38), 147-156. doi:10.12800/ccd.v13i38.1070
- Hilvoorde, I., & Niek P. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports, *Sport, Ethics & Philosophy*, 10(1), 14-27. doi:10.1080/17511321.2016.1159246
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games, *Sport, Ethics and Philosophy*, 10 (1), 5-13. doi:10.1080/17511321.2016.1163729
- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Johnson, F. (2011). El cuerpo como posibilidad de la vida: el modo de despliegue del mundo concreto. *Alpha*, 33, 115-130.
- Kari, T. & Karhulahti. V. (2016). Do E-athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite eSports, *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 53-66. doi:10.4018/IJGMS.2016100104
- Kretchmar R. S. (1997). "Philosophy of Sport" en: Massengale J. D., Seanson R. (Ed.), *The History of exercise and sport science*, United States of America: Human Kinetics. doi:10.1080/00948705.1990.9714477
- López-Frías F.J. (2010). Reivindicando una ética del deporte como filosofía aplicada: El deporte como cuestión moral, *Dilemata*, 2, 17-31.
- López-Frías, F.J. (2011). Filosofía del deporte: origen y desarrollo, *Dilemata. Revista Internacional de Éticas Aplicadas*, 5, 1-19.
- Major League Gaming Reports (2014). GameSpot. COWS GO MOO 334 percent growth. (En línea). Tomado el 20-03-2017 de <http://www.gamespot.com/articles/major-league-gaming-reports-334-percent-growth-in-live-video/1100-6400010/>
- Manning, E. (2009). *Incipient Action: The Dance of the Not-yet. Relationships: Movement, Art, Philosophy*. Cambridge (Mass): MIT Press.
- Márquez-Fernández, A. (2014). *Pensar con los sentimientos: razón, escucha, diálogo, cuerpo y libertad*. Maracaibo, Venezuela: Universidad Católica Cecilio Acosta.
- Maussier, B. (2017). The New Ethical Dimension of Sports Events: a Reflection on the Evolution from the Ancient Greek Olympic Sports Festival to Postmodern Sports Events, *Ciencia, Cultura y deporte*, 34(12), 15-25. doi:10.12800/ccd.v12i34.828
- McFee, G. (1998). "Are there philosophical issues with respect to sport (other than ethical ones)?" en: J. McNamee, J. Parry (Eds.), *Ethics & Sport*, London, Routledge.
- Merino, A., Arraiz, A., & Sabirón, F. (2018). De la inherencia histórica del juego motriz al potencial educativo del deporte, *CCD. Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 175-182. doi:10.12800/ccd.v13i38.1073
- Miah, A. (2005). From anti-doping to a 'performance policy sport technology, being human, and doing ethics, *European Journal of Sport Science*, 5, 51-57. doi:10.1080/17461390500077285
- Michaluk, T. (2012). Changes in the meaning of physicality in modern sport - from disabled sports to eSport." *Physiotherapy / Fizioterapia* 20 (1), 64-70. doi:10.2478/v10109-012-0008-z
- Morgan, W. (1996). *Leftist Theories of Sport: A critique and reconstruction*. Urbana: University of Illinois Press.
- Pallarés, M., Traver, J., & Planella, J. (2016). Pedagogía del cuerpo y acompañamiento, una combinación al servicio de los retos de la educación, *Teoría de la Educación*, 28 (2), 139-162.
- Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir. La imagen en contexto*. Barcelona: Aldea Global.
- Planella, J. (2006). *Cuerpo, cultura y educación*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Planella, J. (2005) Pedagogía y hermenéutica del cuerpo simbólico. *Revista de Educación*, 336, 189-201.
- Ramsch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). "Situating Play, Proceedings of Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).2007 Conference", 157-164.
- Sánchez Pato, A., & Martínez Castro, S. M. (2017). "Sport and Virtual Reality: Humanising a Playful Utopia", en M. Sancho y Viñao, S. (Eds.). *A New Human Impulse for Social Relations and Cultural Development* (1-34), Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Sánchez Pato, A., & Davis, J. (2018). eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport, *CCD. Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137-145. doi: 10.12800/ccd.v13i38.1076
- Şentuna, B., & Dinçer K. (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 & Philosophy*, 10 (1), 42-50. doi:10.1080/17511321.2016.1177581
- Suits, B. (1998). "The Elements of Sport", en: Morgan W, Meier K. (Eds.), *Philosophic Inquiry in Sport*. Champaign: Illinois, Human Kinetics.
- Tamboer, J.W. (1992). Sport and motor actions, *Journal of the Philosophy of Sport*, 19, 31-45. doi:10.1080/00948705.1992.9714493
- Torres C.R. (2000). What Counts As Part of a Game? A Look at Skills, *Journal of the Philosophy of Sport*, 27, pp. 81-92. doi:10.1080/00948705.2000.9714591
- Van Manen, M. (2003) *Investigación educativa y experiencia vivida*. Barcelona: Idea Books.
- Wagner, M. (2006). "On the Scientific Relevance of eSports", en *Proceedings del 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006*, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, pp. 437-442.
- Warr, P. (2014). eSports in numbers: Five mind-blowing stats. (En línea). Tomado el 20-03-2017 en <https://www.redbull.com/ca-en/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats>.