

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 cual 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 sí 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

nativa 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 arrojamos 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*.