

Deportes Electrónicos: A un clic de distancia

Abad, Juan Ernesto

Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la
Educación

juan_171088@hotmail.com

Resumen

En la exposición se pretende presentar un proyecto de tesis y avances sobre la construcción de la misma. En la cual se abordan los deportes electrónicos, comprendiéndolos como un fenómeno reciente que se desarrolla con gran fuerza en la actualidad y creció exponencialmente durante los últimos años, brindando una oferta muy seductora al público juvenil principalmente que posea acceso a internet. Se utilizara a modo de ejemplo para la práctica seleccionada el género de videojuegos llamado MOBA (Multiplayer Open Battle Arena), representando al mismo con el juego League of Legends o conocido también como LOL; con la intención de reflejar como el movimiento y la dimensión lúdica cobran sentidos no contemplados en las definiciones tradicionales del deporte.

El objetivo será explicar, describir y analizar la lógica estructural de estos videojuegos en red RPG-MMORPG-MOBA y su práctica, para poder contrastarla con la lógica del juego y la del deporte tradicional, junto a sus clasificaciones propias. Intentando poner en tensión dichas definiciones y clasificaciones que no contemplan a prácticas actuales como los Deportes Electrónicos.

Palabras Clave: Deportes electrónicos, videojuegos, deporte, tecnología, juventud.

Presentación del problema: Los videojuegos en red RPG¹, más específicamente los MMORPG² y dentro de ellos la modalidad llamada MOBA³ son un fenómeno

¹RPG: Role PlayingGames por sus siglas en ingles que significan juegos de roles o de interpretación de roles.

reciente que se ha desarrollado con fuerza y creció exponencialmente en los últimos cinco años, brindando una oferta muy seductora para el público principalmente juvenil, quienes no solo lo toman como un divertimento lúdico, sino además y – según se explicará - como un deporte.

Estos juegos son conocidos y utilizados por una inmensa cantidad de personas a nivel mundial, constituyéndose en una oferta valiosa para dichos jóvenes con acceso a Internet, dispensando en muchos casos más horas de práctica a esta oferta de práctica online que a los deportes convencionales. En tal sentido es oportuno expresar que se entiende por jóvenes a sujetos con múltiples posibilidades de ser entendidos y vivir sus cuerpos; atravesados por su entorno cultural, que no son representados por una franja etaria estricta; permitiendo establecer diferencias con el concepto de adolescencia (Cachorro, 2004).

Según algunas observaciones y la propia experiencia práctica en estos juegos, se puede sostener que existe movimiento físico, sólo que de una manera poco habitual en relación a los estándares del movimiento lúdico deportivo convencional. Uno de los jugadores entrevistados sostiene, que es fundamental la interpretación de lo que sucede en las partidas (a través de la pantalla) y su resolución asociada a la coordinación entre la vista y las manos para cumplir con los objetivos propuestos desde el propio formato de juego/competencia. Por otro lado las prácticas corporales más activas funcionan, en gran parte, como “complemento de preparación para soportar mejor el estrés del juego y la competencia”, puesto que en muchas ocasiones pueden superar las 5 horas de conexión y en algunos casos superar las 24 horas.

De esta manera el movimiento y la dimensión lúdica en la práctica seleccionada (deportes electrónicos) cobran sentidos no contemplados en las definiciones tradicionales del deporte; razón por la cual es necesaria una reconfiguración del término, como así también que se entiende por práctica corporal y movimiento.

² MMORPG: Por sus siglas en inglés MasiveMultiplayer Role PlayingGames, traducido como un juego de roles multijugador masivo.

³ MOBA: Multiplayer Open Battle Arena por sus siglas en inglés que significan batalla de multijugadores en arena abierta.

Problema/hipótesis: Las definiciones clásicas de Deporte en Educación Física no contemplan en su conceptualización a los deportes electrónicos. Por lo tanto restringen el acceso de los profesionales de la Educación Física para acceder a nuevas prácticas, conceptualmente actuales y novedosas, con un mercado laboral en expansión.

Objetivo principal: 1) Explicar, describir y analizar la lógica estructural de los videojuegos en red y su práctica (RPG-MMORPG-MOBA), para contrastarla con la lógica del deporte tradicional ampliando y redefiniendo su marco conceptual;

2) analizar la voz de los actores que participan en los “juegos” y que permitan comprender su práctica, para poder contrastarlas con las definiciones clásicas de juego y deporte.

3) Interpelar y analizar los conceptos de juego y deporte a partir de del análisis de casos vinculados a los juegos online;

4) revisar los sentidos que los jóvenes, jugadores online, le otorgan a dimensión de lo lúdico corporal dentro de esta nueva práctica; al igual que en práctica deportiva tradicional.

Área de interés y marco teórico: La elección del tema se debe a que los RPG, en particular los MMORPG y dentro de ellos los MOBA han conformado un nuevo tipo de deporte, lo cual pone en tensión esta categoría teórica (deporte) desde el punto de vista tradicional en EF. Por otro lado desconoce dos hechos puntuales: a) los jugadores y promotores se nombran así mismo deportistas y deporte. b) los juegos online son altamente populares entre los jóvenes, llegando a poseer 100 millones de cuentas registradas activas en algunos casos, convirtiéndose en una opción ampliamente consumida y a la vez considerada como valiosa por su comunidad, como un espacio de sociabilidad y competencia.

Este proyecto aborda un tema novedoso, actual, de amplia discusión y difusión, también presente en los medios de comunicación; sin embargo no existen investigaciones en sintonía con la propuesta aquí planteada, en el sentido de otorgare la voz a los actores e interpelar conceptos naturalizados dentro del

campo de la EF. Por otro lado se observan trabajos que indagan sobre la relación tecnología, juegos online y sociedad, como: “Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación” (Pinilla Delgado, 2014) “Hacia comunicológica posible” (Galindo Cáceres, 2005), o “Cybercultuna, un mundo emergente y una nueva mirada” (Galindo Cáceres, 2006), entre otros. Pero la mayoría de ellos son artículos científicos que corresponden a investigaciones sobre la comunicación, sobre el mercado publicitario que se genera en torno a su práctica o bien sobre los comportamientos que los jugadores adoptan al momento de participar de los juegos.

Para tener referencias de la dimensión que posee la industria de los juegos en red/deportes electrónicos, pondremos a modo de ejemplo el League of Legends (LOL de aquí en adelante), cuyo Torneo Mundial de 2014 otorgó un premio en efectivo de 3.000.000 de dólares al equipo ganador, la final de dicho torneo fue vista en vivo por más de 40.000 personas en el Estadio Mundialista de Seúl; al mismo tiempo que era vista de manera online por 32 millones de espectadores desde sus computadoras. El League of Legends es el juego más jugado en América del Norte y Europa en términos de participantes simultáneos y cantidad de horas jugadas por los mismos; según datos oficiales de la página del LOL, en enero de 2014, más de 67 millones de personas lo juegan por mes, 27 millones por día, y más de 7,5 millones al mismo tiempo durante las horas pico. El resto de los juegos seleccionados para la investigación poseen una cantidad similar de participantes, aunque algo menor.

Por otra parte es necesario remarcar que el nacimiento y evolución del mercado de los videojuegos comienza en la década de los ochenta, de forma paralela a la consolidación de la informática de consumo en los hogares y la informatización del trabajo. En este sentido: “La industria del videojuego se ha ido convirtiendo en un próspero negocio y en un importante elemento de la cultura popular” (Gómez, 2007:72). Durante los últimos años, los RPG y MMORPG han crecido de forma exponencial, tanto cuantitativa como cualitativamente, produciendo una espectacularización del “fenómeno deportivo” (Dunning, 1983) transformándolos

en verdaderos “eventos deportivos” tal como lo expresa durante una entrevista Sergi Mesonero, director de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP)⁴.

De este modo es importante destacar mi experiencia como jugador online, como deportista y como profesor de Educación Física, situación que me permiten tener acceso a diversos informantes clave, como así también comprender ciertas lógicas de los juegos, los deportes y sus lenguajes propios (actuales y cambiantes), haciendo posible articular un debate profundo entre las nuevas prácticas y las tradicionales. También se debería tener en cuenta que la construcción del objeto de investigación (Bourdieu, 1988), supone un desafío *ad hoc* ya aumenta mi propia vigilancia epistemológica sobre el desarrollo de la investigación.

Es importante tener en cuenta que el deporte es un fenómeno característico y destacado de las actuales sociedades de masa, un dispositivo con una enorme complejidad social y cultural. Un fenómeno moderno que posee características diferenciales, que se originan en situaciones sociales específicas, creadas por lo que (Elías, 1996) llamo el “proceso civilizatorio”.

Según los diversos autores consultados, son tres las características fundamentales del deporte: en primer lugar es la presencia de alguna actividad física, en segundo lugar la competencia y en tercer lugar aparece la institucionalización de las reglas, su práctica y su competencia. Es importante señalar que dichas características se encuentran presentes en todos los deportes, apareciendo de manera variable su predominancia en las diferentes formas deportivas. El esfuerzo físico será mayor en algunas modalidades que en otras, al igual que las cualidades intelectuales como la concentración, precisión, táctica y estrategia. Por lo tanto, resulta evidente así que las definiciones de “deporte” se conceptualizan desde una perspectiva dualista y anacrónica que separa con rigidez la dimensión física de la intelectual. (García, 1990). Intentaremos con este trabajo demostrar que tal perspectiva es equivocada.

El juego por otro lado corresponde a una actividad cuyo rasgo principal es el carácter autotélico (un fin en sí mismo); su carácter inútil, la presencia de un

⁴ Recuperado de: http://www.elconfidencial.com/tecnologia/2015-04-17/como-ganarse-la-vida-y-20-000-dolares-al-ano-jugando-al-fifa_761498/

espacio y un tiempo determinado, como así también la posibilidad que brinda el juego de entrar y salir cuando uno quiere, la modificación de la regla y su carácter ficticional. Por lo tanto el juego crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin ni intención externa al propio juego, una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre, eliminando los inevitables encadenamientos y consecuencias inexorables del sentido lineal y acumulativo de los actos. El juego separa, delimita, territorializa; al otro lado queda el curso habitual de la vida preocupado por su propia conservación y por la obtención de bienes útiles, sometido a la necesidad material de sobrevivir. Frente a la despreocupación alegre, la seriedad circunspecta; frente a un mundo posible, un mundo real; en definitiva, frente a la irrealidad, la realidad.” (Huizinga-Caillois en Scheines, 1981:12) Esta dimensión lúdica aparece en los juegos online hasta que cobra otra dimensión la del deporte cobra importancia y se diferencia en la relación juego/deporte cuando aparece el dispositivo de las normas explícitas y la especificación de los objetivos y la forma de alcanzarlos (Blanchard y Cheska, 1986:83). El deporte trasciende al juego por la sistematización de las formas específicas del juego, el deporte como el juego también transmite un mensaje de lo irreal e inútil, pero a diferencia de este el deporte incluye su propia realidad irreal creada por la especificidad de las reglas, y creando un campo externo a este.

Estrategias metodológicas: El enfoque metodológico será cualitativo, se realizarán entrevistas en profundidad para conocer los motivos que vuelven tan atractivas estas nuevas propuestas deportivas, como así también se definirán las formas para rectificar o ratificar la hipótesis planteada. Las entrevistas intenta comprender y analizar la perspectiva de los participantes respecto a nuestras preguntas, su mirada particular hacia la práctica de estas actividades y que sentido le otorgan a los videojuegos, qué variables aparecen para definirlo como deporte. También conocer su opinión sobre el sentido que adquiere la competencia dentro de los juegos y hacia dónde se dirige. Por último indagar

sobre sus experiencias personales en el mundo de la competencia tanto en la dimensión del juego como del deporte (Taylor y Bodgan, 1990).

Se utilizará como fuentes de indagación y análisis: bibliografía específica sobre deporte, comunicación, juegos y tecnología; artículos periodísticos, entrevistas obtenidas de internet y recolección de datos de las páginas oficiales de los juegos a utilizar (Hammersley y Atkinson, 1994). También se hará uso de metabuscadores para seguir la actualidad del fenómeno y la interacción de los cibernautas en las competencias como otros sus espacios de relación virtual.

Factibilidad: La factibilidad de esta investigación reside en que dispongo de un rápido acceso a las redes informáticas, juegos online, recursos humanos y materiales. Como así también tener disposición jugadores/deportistas a quienes poder realizarles entrevistas de manera exprés e informal, como en profundidad. Asimismo el acceso a datos oficiales de los juegos tanto desde sus páginas webs, como de investigaciones científicamente validadas a las que pueda acceder.

La cantidad de encuestas y el tipo de preguntas, las cuales responden a los propósitos de la investigación son claves para poder resolver el problema aquí planteado. Permitiendo comparar la popularidad que hoy en día tienen los juegos en red y los deportes, siendo cada vez más accesibles a un alto porcentaje de la población, entendemos que los deportes y el acceso a internet es frecuente de encontrar en todos los niveles sociales de nuestro país, aunque la diferencias territoriales y de clase respecto a la conectividad y la oferta deportiva no homogénea. Esta factibilidad no permitirá un abordaje teórico del tema con una perspectiva distinta e innovadora, ya sea desde el campo de la educación física, como el de la comunicación y el mercado de los deportes.

Analizar los datos dentro de la investigación nos permitirá comprender si esto juegos/deportes, o el uso que los jóvenes hacen de ellos fomentan una aparente quietud, o bien otras formas de moverse. También indagar como es la comunicación y la socialización de ellos con sus pares en la vida cotidiana y como es al momento que participan y socializan

Bibliografía General:

Chaves, M. (2005). Juventud negada y negativizada: Representaciones y formaciones discursivas vigentes en la Argentina contemporánea. Revista Última Década N°23, CIDPA Valparaíso, Chile.

Cachorro, G. y Diaz Larrañaga, N. (2004). El abordaje de las prácticas corporales. Los procesos de la mundialización de la cultura. 70 aniversario de la creación de la carrera de periodismo.

Galindo Cáceres, J. (2006). Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada, CNCA- Instituto mexicano de la cultura, Toluca

Galindo Cáceres, J. (2005). Hacia una Comunicología posible, Universidad Autónoma de San Luis Potosí, San Luis Potosí

Gómez, S. (2007). "Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la comunicación social". En historia y comunicación social, N° 12, 2007, PP. 71-82. ISSN: 1137-0734.

García, F. (1990). *Aspectos Sociales del Deporte*. Editorial Alianza

Hammersley, M. Y Atkinson, P. (1994) *Etnografía. Métodos de investigación*. Editorial Paidós, Barcelona

Pavía, V. (1997). Sobre el juego y el jugar, elementos para la comprensión del contenido lúdico, en: Actas 2° Congreso de Educación Física y Ciencias, La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de Educación

Pinilla Delgado, A. (2014). *Homo Ludens 2.0 una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación*. Bogota, Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J.

Scheines, G. (1981). Juguetes y jugadores, Buenos Aires, Ed. De Belgrano, caps. "Johan Huizinga o la función cultural del juego", "Roger Caillois o la clasificación de los juegos" y "El jugador contemporáneo"

Scolari, C. (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*.

Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Taylor, S. Y Bodgan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Editorial Paidós, Barcelona.

Bibliografía Específica:

Antón Roncero, M. y García, F. (2013). Deportes Electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. Universidad Complutense de Madrid

<http://www.meristation.com/pc/reportaje/juego-de-tronos-en-el-mmo/1676235/58?p=5> (consultado 19/4/2015)

http://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends (consultado 10/3/2015)

http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%A9nea (consultado 10/3/2015)

<http://www.elmundo.es/economia/2015/01/25/54c2a245ca4741a8458b4575.html> (consultado 8/4/2015)

<http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20131021/abci-ocelote-jugadores-profesionales-videojuegos-201310181445.html> (consultado 25/4/2015)

<http://las.leagueoflegends.com/> (consultado 5/4/2015)