

¿ES DEPORTE EL *eSPORT*? EXPLORANDO LOS LÍMITES PRÁXICOS DEL VIDEOJUEGO COMPETITIVO

ARE *eSPORTS* SPORTS?
EXPLORING THE PRAXIC LIMITS OF COMPETITIVE
VIDEO GAMES

Pascal Bordes

Université Paris Descartes
París-Francia

Raúl Martínez-Santos*

Universidad del País Vasco
Vitoria-España

Recibido diciembre de 2019/Received December, 2019
Aceptado octubre de 2020/Accepted October, 2020

RESUMEN

Los deportes son una parte importante de los medios empleados en educación física. Por esta razón es imprescindible ser capaces de responder con solvencia a una sencilla pregunta: ¿es el deporte el *eSport*? Nos proponemos recoger el guante lanzado por el Comité Olímpico Internacional tras auspiciar la inclusión de videojuegos competitivos en el programa oficial de los Juegos del Sureste Asiático de 2019 y recorrer los límites epistemológicos que el *eSport* parece desdibujar, teniendo como referente aquello que nos distingue y diferencia en educación física: la acción corporal, las conductas motrices. Apoyados en la praxeología motriz, concluimos que en estos videojuegos el órgano de acción-control, el cuerpo humano y sus peculiaridades, queda separado física y materialmente de su efectividad respecto de la pantalla: la motricidad solicitada es de naturaleza sustitutiva, no constitutiva, sometida a una recodificación y digitalización que transforma las interacciones motrices en *e-teracciones* gráficas entre avatares. Ni los juegos deportivos ni la educación física van a quedar al margen de los imparable avances tecnológicos que nos arrollan, por lo que solo la claridad conceptual nos permitirá controlar y gestionar el impacto pedagógico de este proceso inevitable.

Palabras Clave: Educación Física, Praxeología Motriz, Corporalidad, *eSports*, Videojuegos.

ABSTRACT

Sports are an important part of the means used in physical education. For this reason, it is essential to be able to answer with solvency a simple question: is eSport a sport? We intend to pick up the glove thrown by the International Olympic Committee after endorsing the inclusion of competitive video games in the official program of the 2019 Southeast Asian Games, and go through the epistemological limits that eSport seems to blur, taking as a reference what distinguishes and differentiates us in physical education: body action, motor skills. Based on motor praxeology, we conclude that in these video games the action-control organ, the human body and its peculiarities, is physically and materially separated from its effectiveness on the screen: the requested motility has a substitute nature, not constitutive; subject to recoding and digitalization that transforms motor interactions into graphic e-teractions between avatars. Neither sports games nor physical education will be excluded by the unstoppable technological advances that overwhelm us, therefore, only conceptual clarity will allow us to control and manage the pedagogical impact of this inevitable process.

Key Words: Physical Education, Motor Praxeology, Corporality, *eSports*, Video Games.

*

*Autor correspondiente / Corresponding author: raul.martinezdesantos@ehu.es

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE “DEPORTE”

Ya es oficial, y no hay vuelta atrás. Mientras escribimos estas líneas están siendo laureados los primeros campeones en *Dota 2*, *Starcraft II*, *Hearthstone*, *Arena of Valor* y *Mobile Legends: Bang Bang* de la trigésima edición de los Juegos del Sudeste Asiático (*SEA Games*) que se están celebrando en Filipinas. A la espera de conocer a los campeones en *Tekken 7*, podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que ya nada va a ser lo mismo, y que un cierto sentimiento de traición al proyecto de Pierre Frey de Coubertain nos invade, habida cuenta de que estos juegos están auspiciados por el Comité Olímpico Internacional (COI).

Las crónicas declaran alto y claro que los *eSports*¹ elegidos se ajustan a los valores del COI, y que en ningún caso promueven la cultura de *la violencia o las apuestas*. Pero ¿en qué medida se compadecen los videojuegos competitivos con el “culto voluntario y habitual del intensivo ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progreso y que puede llegar hasta el riesgo” que para el barón de Coubertain era el deporte?; ¿en qué medida podemos decir que las acciones y las experiencias que los *eSports* suscitan, no las de los espectadores claro está, son equivalentes a las de las otras competiciones del programa de *2019 SEA Games*?

En un ámbito geográfico de institucionalización menor, pero igualmente relevante, los miembros de la Academia del Deporte de los Estados Unidos Kane y Spradley (2017) defienden que los *eSports* sean reconocidos como deportes, y que pasen a estar gobernados por la *National Collegiate Athletic Association (NCAA)*, la asociación que regula el deporte amateur universitario en Estados Unidos². Causa y efecto de la globalización imperial del siglo XIX (During, 1984), el deporte, fenómeno social total (Parlebas, 1992), ocupa hoy un espacio social privilegiado de la mano, entre otras, de instituciones como el COI y la NCAA. El deporte está presente en los debates políticos, educativos, económicos y culturales de las sociedades contemporáneas de cualquier condición, lo que hace de estos *deslizamientos semánticos* algo mucho más grave que una mera cuestión de denominación.

Los deportes forman parte de los medios educativos que emplean los educadores físicos, como se puede comprobar fácilmente echando un vistazo a las múltiples leyes de educación que

hay en vigor en España y Francia. Todo el mundo lo sabe. Sin embargo, es mucho menos conocido que desde 2015 los “deportes electrónicos” forman parte de los programas curriculares de secundaria en Suecia (Bordes, 2019). Por casos como este, precisamente, nos resulta necesario ser capaces de responder con solvencia a la pregunta “¿qué es el deporte?”, tanto al menos como reflexionar con hondura y responsabilidad acerca de nuestras propias creencias y teorías acerca de los juegos y deportes, respecto de la acción humana propia de la “ludomotricidad” (Parlebas, 2001, p. 312) que tomamos, precisamente, como diana educativa. Por esta mera razón, nos proponemos recoger el guante lanzado por esta nueva realidad y recorrer los límites epistemológicos que el *eSport* parece desdibujar, teniendo como referente aquello que nos distingue y diferencia en educación física: la acción motriz, la realización de las conductas motrices.

El inicio de este siglo XXI nos hace testigos privilegiados de una transformación similar a la vivida en la época de la revolución industrial que, contenida por un mundo ya globalizado, reclama para las competiciones deportivas, lúdicas e institucionalizadas, un rasgo añadido cuya presencia resulta sospechosa para muchos: la digitalización. La pregunta, por tanto, es inmediata: ¿es “deporte” el *eSport*?, y la respuesta inaplazable, ya que, en caso afirmativo, surge una cuestión aún más importante: ¿deben los *eSports* formar parte de los programas de educación física? Como mostró Charles S. Peirce (2008), uno de los padres del pragmatismo americano, creencias y consecuencias van de la mano, y solo a partir de las segundas podemos contrastar las primeras y aclarar nuestras ideas.

LOS LÍMITES DE LA “FISICALIDAD” JURÍDICA

El deporte, entendido en nuestro caso como “el conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición e institucionalizadas” (Parlebas, 1981, 237), nació en la Inglaterra de la revolución industrial, y a finales de ese mismo siglo XIX su práctica no era solamente un signo de distinción más o menos espectacular: formaba parte de los discursos pedagógicos de la educación física (During, 1981). El problema que queremos discutir no es, en realidad, si los videojuegos competitivos *pueden llamarse deporte*, sino las consecuencias que para la educación física tendría hacer un uso descontrolado de esta denominación, y justificar

en la medida de nuestra capacidad la postura que defenderemos más adelante.

No carecen de razones quienes defienden la catalogación de los *eSports* como deportes por *agravio comparativo*: si las federaciones españolas de ajedrez, colombicultura (la cría de palomas buchonas para concursos), colombofilia (cría de palomas mensajeras para carreras) y galgos están reconocidas por el Consejo Superior de Deportes como federaciones deportivas, los videojuegos competitivos parecen igual de cualificados para recibir la misma acreditación, si no más. Sin embargo, resulta evidente que, por su propia naturaleza lingüística, histórica y social (Saussure, 1915:1972), el estudio del “campo semántico de la palabra deporte”, a la manera de Trapero (1971), solo nos permite constatar los distintos usos que la palabra “deporte”, a la manera de Wietgenstein (1988), recibe por parte de los hablantes competentes en los distintos *juegos de lenguaje*.

La cuestión de pertenencia a la categoría “deporte” no es nueva (Gillet, 1949; Gerber, E. W. 1972), y se ha planteado en Francia y España con actividades como el bridge, el ajedrez, la espeleología y la apnea estática. Curiosamente, al margen de casos muy concretos en el ámbito jurídico, los problemas de definición parecen interesar solamente a los filósofos y a ciertos entusiastas que, como el caso que nos ocupa, exigen un reconocimiento oficial de su práctica. No suponen una prioridad para los facultativos médicos o los biólogos, que asimilan actividad física y deporte (INSERM, 2019), ni para algunos sociólogos que consideran que este debate carece de interés y está abocado al fracaso (Defrance, 1997; Louveau, 2002, Verchère, 2019).

Al bridge, juego de cartas cuya federación está también reconocida por el COI, le ha sido negado el carácter deportivo por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (2017). En realidad, lo que ha dicho el alto tribunal al dirimir una cuestión de impuestos, es que las cuotas cobradas a los participantes en los torneos de bridge con contrato duplicado organizados por la Unión Inglesa de Bridge no quedan exentas del impuesto del IVA, porque “una actividad como el bridge de contrato duplicado, que se caracteriza por un componente físico que resulta insignificante, no está comprendido en el concepto de ‘deporte’” (p. 6). Paradójicamente, esta sentencia se alinea perfectamente con la SAN 251/1999 de la sala de lo contencioso de la Audiencia

Nacional española con la que se puso punto final a la reclamación de exención de IVA planteada por el Barcelona Club de Bridge en 1992, estimando el recurso y reconociendo el derecho a la exención impositiva solicitada³.

Dos son las lecciones que podemos extraer de estas batallas legales: que cuando hace falta determinar si una actividad es un deporte o no, los jueces y tribunales son sensibles a la *fiscalidad* (Witkowski, 2012) mencionada en las definiciones habituales, cuyo núcleo conceptual es “la *realización de movimientos* del cuerpo humano” (p. 356, cursivas en el original); y que no hay una conexión necesaria entre la definición y clasificación de las situaciones humanas y las consecuencias sociales de su pertenencia a una u otra clase. La fiscal es una de las consecuencias de que una actividad *no sea* un deporte, quizás la más dolorosa, pero no la más relevante desde el punto de la educación físico-deportiva. La batalla por el reconocimiento oficial como “deporte” se justifica, entre otras cosas, por el acceso que tal *conquista* concede a un entramado institucional dotado de presupuesto, y, sobre todo, por la asociación con un significante que evoca, casi automáticamente, un ideal de vida y hasta una vida ideal.

Es un hecho que las reiteradas peticiones de los practicantes, agrupados en asociaciones tan conocidas como la francesa FranceEsports (2016) o la española FEves (2016), se valen del supuesto carácter físico de la práctica de aquello que es, o sería en tal caso, el “deporte”. Kane y Spradley (2017) también piensan que los videojuegos competitivos se ajustan a la definición de deporte del diccionario Oxford porque: hay estudios que demuestran que la práctica de videojuegos hace aumentar el gasto metabólico, aunque ponen como ejemplo juegos de baile o de la *Wii* (*exergames*); el éxito en estas actividades depende de una destreza adquirida que distingue a los buenos de los mejores, a los profesionales de los aficionados; y los encuentros entre jugadores tienen la forma de competiciones contra otras personas o equipos.

La definición oficial del Consejo de Europa (2001), por ejemplo, antepone este criterio fiscalista en su Carta Europea del Deporte⁴, aunque la extrema generalidad de su definición solo está a la altura de su falta de operatividad: el yoga, la pesca con caña, la gimnasia doméstica o un baño playero caen dentro de los límites creados por la *definición*. En 2008 el Consejo de Estado francés,

órgano consultivo del gobierno y última instancia de la jurisdicción administrativa, rechazó que las actividades de matronatación y natación para bebés organizadas por la *Fédération des activités aquatiques d'éveil et de loisir* fueran “actividad deportiva”, y lo hizo mediante la denominada técnica de “haz de indicios”, o conjunto de elementos relacionados, ni exhaustivos ni necesariamente acumulativos: “El carácter de disciplina deportiva se apoya en un haz de indicios que incluyen la búsqueda de rendimiento físico, la organización regular de competiciones y el carácter bien definido de las reglas aplicables a la actividad” (3 marzo de 2008, req. N° 308568, colección Lebon).

Esta definición refleja una postura oficial, por lo que debería ser una valiosa ayuda para las decisiones jurídicas, pero no evita sorprendentes ausencias en las decisiones del mismísimo Consejo de Estado: *el paintball*, a pesar de presentar los tres indicios, no aparece, como no lo hacen *los dardos* o *el minigolf*; sí lo hacen, en cambio, *la espeleología* o *el submarinismo con botella*, aunque solo se ajusten al criterio de “rendimiento físico”, rendimiento que puede ser ciertamente relativo; por lo que respecta al *ajedrez*, que no cumple con este criterio, sí que es aceptado, mientras que el juego de *las damas* no lo es. Como vemos, en materia de *disciplinas deportivas* la oscuridad brilla con luz propia en el seno de la mismísima institución que ha dictado los criterios de definición.

En cualquier caso, analicemos mediante este haz de indicios algunas prácticas que están aparentemente bastante alejadas de la idea que nos hacemos de deporte. ¿Por qué no entran en esta *categoría jurídica*, por ejemplo, los campeonatos oficiales de *cubo de Rubik* (*World Cube Association*) en los que se solicita la motricidad de los practicantes en pruebas regulares con clasificación y títulos oficiales? ¿Por qué no se considera “deporte” *el pinball* (máquinas de petacos), que también conlleva actividad física, o *los concursos de mecanografía* organizados por la Federación Internacional Instersteno, fundada en 1897? ¿En qué lugar quedan, en fin, las competiciones de *worldskills* organizadas con toda la oficialidad requerida por una federación internacional que reúne a los mejores aspirantes de diferentes categorías profesionales⁵? Orfebrería, ebanistería, peluquería, cocina, carrocería... ¿por qué no se aplica el calificativo “deportivo” a tantas actividades que *comprometen físicamente* a los participantes? ¿Qué tienen de particular todas estas *fisicalidades*,

todas estas actuaciones motrices, para quedar fuera de la categoría “deporte”?

LA FUNCIÓN PRÁXICA: LÍMITE Y PERTINENCIA

Sin necesidad de apelar a los tribunales de justicia, aunque con la misma querencia, los *publishers*⁶ de *eSports* han elegido una denominación que no deja de ser una declaración de intenciones. La “praxeología motriz” (Parlebas, 1981: 2001, p. 233), cuya pertinencia es la de la propia acción motriz, la de la puesta en juego corporal orientada y exigida por actividades como el fútbol, el baloncesto, la gimnasia o el atletismo, debe preguntarse si su punto de vista queda *comprometido* también a la hora de integrar en sus clasificaciones estos nuevos casos. La aparición de los juegos electrónicos, actividades desconocidas en los años sesenta y setenta del siglo XX, nos exige repasar las lindes de nuestro objeto de estudio, como pasa con todas las ciencias cuando irrumpe un fenómeno o una especie desconocida. Al contrario que las posturas difusas anteriores, la praxeología motriz propone una definición estricta que volvemos a presentar: el deporte es “el conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición e institucionalizadas” (Parlebas, 1981: 2001, p. 105). ¿De qué vale hoy esta definición a la luz del lugar cada vez mayor que ocupa la práctica de los videojuegos, de cara a la clara voluntad de concederles un completo reconocimiento deportivo? ¿Qué se debe entender por “situación motriz” cuando el comportamiento corporal está tan presente y es tan fuertemente reivindicado por los practicantes de videojuegos competitivos?

Antes de avanzar resulta imprescindible hacer una precisión: el marco teórico de la praxeología motriz nos exige dejar a un lado cualquier abordaje que requiera las nociones “cuerpo” o “corporalidad” para resolver el problema que se nos plantea aquí (Besombes, Lech, y Collard. 2016b; Bouldoires, 2006; Quéau, 1993; Roustan, 2003). Argumentar que el *gamer* está comprometido corporalmente por su práctica no justifica en ningún caso que esa actividad forme parte de la clase “deporte”. Debido a que la persona *es cuerpo*, no parece haber ninguna actividad humana que pueda quedar fuera de esa acepción, lo que explica que el cuerpo no sea un eje pertinente de análisis para nosotros y que Parlebas (1981) no incluyera una entrada dedicada al cuerpo en su léxico de praxeología motriz. Evitamos, así, entrar en un callejón teórico sin salida que reintroduce

una perspectiva dualista, impidiéndonos a nosotros mismos superar la perspectiva maussiana de las “técnicas del cuerpo”, etapa inevitable y cuasi fundadora, que convendría cultivar con respeto y seriedad evitando las tierras baldías de la categoría “varios” (Mauss, 1936).

Esto no significa que lo corporal sea ajeno a Parlebas o la praxeología. Bien al contrario: lo que nos preocupa en educación física es el cuerpo: el cuerpo que juega, el cuerpo que actúa. En el sentido más pleno del término, el cuerpo se pone “en juego”, aunque los peligros están a la altura de su poder de atracción (1976:2017, p. 251). La educación de las conductas motrices es una educación a partir de y para una *puesta en juego del cuerpo* como la que exigen los deportes, y este ensayo no es otra cosa que un alegato a favor de que, por lo que respecta a la educación físico-deportiva, así se siga entendiendo a partir del reconocimiento de lo que hace única esta puesta en juego del cuerpo: la función práxica.

La función práxica

Los criterios “compromiso motor”, “motricidad” o “fiscalidad” no enriquecen el análisis de las actividades videolúdicas. Aun así, si retomamos la pertinencia praxiológica, que no es otra que la comprensión del funcionamiento de las actividades ludomotrices llamadas juegos y deportes, podemos comprobar que en el léxico antes mencionado tampoco aparecen entradas dedicadas a “físico” o “fiscalidad”, ni tan siquiera a “actividad física”. En cambio, “motricidad” aparece definida como “campo y naturaleza de las conductas motrices (1981: 2001, p. 341), en clara referencia a uno de los conceptos cardinales de su propuesta. ¿Supone esto que son términos sinónimos? Parlebas sostiene que la marcada orientación biomecánica del término “motricidad” es “ciertamente interesante, pero no cumple con la pertinencia praxeológica” (ib. 164), por lo que la definición praxiológica de deporte antes citada obedece a otra perspectiva, a otra pertinencia más interesante desde la que no cualquier técnica, cualquier modo de compromiso corporal es susceptible de ser analizado en términos de acción o conductas motrices: no todas las situaciones motrices ponen en marcha esta función tan modesta de “organización de las conductas motrices cuya aplicación conduce a la realización de una tarea motriz” (Parlebas, 1981:2001, p. 233) ¡y nada más!

¿Qué podemos decir de técnicas corporales como andar con sandalias o tacones altos, descansar o cavar con una pala, todas ellas usadas como ejemplo por Mauss (1934)? En estos casos, a causa de que “cualquier secuencia de la vida toma cuerpo en un comportamiento motor, podemos caer en la tentación de pensar que, en definitiva, todo es conducta motriz (Parlebas, 1981, 28). Esta es la postura de Jean Pierre Warnier, un autor bienintencionado respecto de la praxeología motriz, quien evoca, entre otras, las “conductas motrices pianísticas (1999, p. 15), y hasta las conductas alimentarias, higiénicas y domésticas. Aunque, si cualquier comportamiento motor puede entenderse en estos términos, ¿en qué se queda esta nueva mirada, este ángulo de ataque original que desde un punto de vista epistemológico denominamos pertinencia?

La educación física encuentra su verdadero valor en la defensa de una función, en apariencia modesta, que vincula directamente la expresión motriz de la personalidad del agente (su conducta motriz) con el núcleo de las situaciones psicosociales que por sí mismas son capaces de darle pleno sentido (la tarea motriz). Una educación motriz que no sea una simple educación corporal aspira a intervenir en la totalidad de una persona que, siempre en situación, deberá ser capaz de adaptarse a situaciones más o menos cambiantes, a proporcionar respuestas que en muchas ocasiones serán decisiones, que tendrá que ser capaz de tomar las riendas de un “proceso de realización de las conductas motrices de una o varias personas que actúan en una situación motriz determinada” (Parlebas, 1981), que llamamos “acción motriz” y cuyas características se pueden resumir en cuatro puntos (Delaunay, 1981; Bordes, Collard, Dugas, 2007):

- La acción motriz es parte constitutiva, esencial de la tarea por cumplir: si suprimimos la acción motriz el juego, el deporte o la tarea desaparecen. La acción motriz es a la vez fin y medio; no está al servicio de un objetivo o de un producto que le sean ajenos, externos. Su valor le viene dado por su propia realización, por sí misma, por su función práxica: saltar un listón en altura, marcar un gol, escalar una pared o interpretar una coreografía no poseen más finalidad que el acto en que se materializan.
- La acción motriz está predeterminada por las leyes físicas y biológicas que se imponen a la

persona, a la especie (capacidades anatómicas, características neuromusculares, función respiratoria...) y a la materia (resistencia, gravedad, fricción, inercia, presión...).

- La acción motriz se desarrolla en forma de una motricidad real, no virtual, en la que las relaciones espaciotemporales ni se simulan ni son meramente simbólicas, como en los juegos de rol, los juegos de mesa, de sociedad u otros juegos de simulación.
- La acción motriz es portadora de sentido, de un sentido construido en la propia acción, pero también de una atribución de significados sociales y culturales.

Con estas características en mente, podemos valorar la distancia que separa la acción motriz y su expresión individual en términos de conducta motriz, la que existe entre los abordajes en términos de “motricidad”, de “actividad física” o de “compromiso físico”. Así, prácticas tales como andar para ir al trabajo, lavarse, escribir una carta, conducir el coche, fregar los platos o cocinar no son merecedores de análisis en términos de acción motriz, por mucho que remitan a lo que Mauss denominaba “técnicas del cuerpo”, técnicas cotidianas y laborales. Meter estas actuaciones en el mismo saco que las actividades físicas, los juegos, los deportes, los bailes o los malabares es darse de bruces con la originalidad del punto de vista, conlleva la renuncia a cualquier criterio diferencial de análisis.

Ludomotricidad y ergomotricidad

Del mismo modo que la lingüística no confunde producción vocal y comunicación verbal, la praxeología no asimila “comportamiento motor” y “conducta motriz”, ya que la perspectiva original elegida sería estéril si cualquier exigencia motriz se correspondiera con una acción motriz. En este caso, todos nuestros esfuerzos de teorización serían papel mojado: “La característica original y distintiva de la acción motriz, su pertinencia, es ser a la vez fin y medio de la tarea por realizar. Dicho de otro modo, nada puede sustituirla, no tiene existencia alguna fuera de su puesta en juego corporal” (Parlebas, 1981: 2001, 113).

Todos los actos motores antes mencionados quedan fuera del campo de la ludomotricidad, ya que carecen de esta propiedad fundamental. No hay una vinculación necesaria entre fines y medios, ya que los primeros pueden ser alcanzados

por una variedad de los segundos o pueden ser materializados por un tercero, sujeto o máquina, que no es el agente original al que se le asociaban en primer lugar: *nos* pueden lavar, *nos* pueden hacer la comida, *nos* pueden hacer una perfusión, si el objetivo es la higiene o la nutrición; también podemos transcribir nuestras ideas al ordenador mediante una aplicación de reconocimiento de voz; también podemos, en definitiva, circular por la carretera respetando el código viario guiados por la inteligencia artificial... En todos estos casos, lo que cuenta en el plano operativo no es el acto de conducir o la motricidad puesta en marcha, sino el resultado que debe obtenerse, con independencia de los medios empleados.

En sentido contrario, y del modo más original, el campo delimitado por el objeto “acción motriz” recorta una porción de realidad y se centra en un punto de vista distintivo que permite aislar las prácticas que son indisociables de su modo de producción corporal: no hay danza sin personas que bailen ni fútbol sin personas que jueguen; no hay submarinismo sin personas que se sumerjan *ellas mismas*, material y físicamente, en la tarea. Este punto es fundamental, ya que permite, por ejemplo, identificar todo aquello que separa la “ludomotricidad” de la “ergomotricidad”, rama de la ergonomía. En esta última el resultado que se espera obtener y los medios empleados para hacerlo están, en cierto modo, desconectados a causa de una discontinuidad, de una separación de principio entre las dos entidades (Hubault, 1996). El objeto de la ergonomía es el trabajo humano, y en plena coherencia con este principio la ergomotricidad distingue con la mayor precisión posible la tarea de la actividad: esta es la distinción “fundadora” (Hubault y Bourgeois, 2004, 34) de una ergonomía que está siempre al servicio de una producción extrínseca de bienes o servicios.

Hay casos, ciertamente, en los que la ergomotricidad podría caer dentro del marco de la praxeología. Ciertos trabajos o misiones son inconcebibles todavía hoy sin un compromiso corporal efectivo y operativo de la persona que actúa (pescador de perlas o recolector de coral, montador de líneas de alta tensión, guía de alta montaña, doble especialista de cine, conductor de autobús, cocinero, techador, jockey y hasta jardiner), y aunque el margen se reduzca, a causa sobre todo de imperativos económicos y productivos, la motricidad humana sigue siendo necesaria para la

resolución de numerosas tareas. Al menos por el momento, seguimos bastante lejos de esa concepción del cuerpo evocada por algunos autores como “miembro supernumerario del hombre” del que se puede prescindir (Le Breton, 2015), concepción que es puesta en cuestión especialmente desde dos ámbitos muy concretos

Por un lado, Jean Pierre Warnier (1999) ha mostrado cuán necesaria resulta la intervención corporal en los “actos de ritualización”, que no tendrían ningún valor operativo ni eficacia simbólica alguna sin la movilización de conductas motrices. Este es el ámbito de lo que podríamos denominar “rituomotricidad”. Tengamos en cuenta, en cualquier caso, que en este campo de investigación no es la función práxica la que se pone en marcha, sino sobre todo una función simbólica y referencial que, una vez más, somete la motricidad a un fin extrínseco que nos ubica en el campo de las creencias.

Por otro lado, como ya hemos manifestado, el ámbito elegido por la praxeología motriz es la “ludomotricidad”, la motricidad propia de los juegos deportivos principalmente. Si hay un campo en el que la puesta en marcha corporal no se puede comparar con ninguna otra, por irremplazable o inviable, es el que agrupa los juegos, los deportes, las danzas o las actividades circenses. La praxeología motriz se constituye, se afirma y se desarrolla a partir de los juegos deportivos, de los *juegos físicos*, dándoles, en justa correspondencia, un estatus de objeto científico.

JUEGOS VIDEOLÚDICOS Y ACCIÓN MOTRIZ

Es evidente que la motricidad de los jugadores es solicitada en los *eSports*, hasta el punto de que el resultado competitivo depende de la destreza del practicante, sobre todo de la dactilar. Estos juegos requieren, efectivamente, “la automatización de acciones más o menos complejas y rítmicas sobre un teclado, así como la optimización de la velocidad y la precisión del gesto de la mano que controla el movimiento del ratón” (Besombes, 2016a, p. 7). Este es también, como hemos dicho ya, el argumento esencial de quienes promueven el *gaming deportivo*. Sin embargo, esto no es lo esencial desde un punto de vista praxeológico: no es tanto una cuestión de carácter motor, como de la naturaleza de los actos en el proceso general de resolución del problema planteado por estos videojuegos.

Nuestra tesis es la siguiente: lo que se juega en la pantalla, de manera simbólica y gráfica, no

es lo que produce mecánicamente el jugador en la consola de control, y este punto de ruptura práxico, esta peculiaridad de la videomotricidad respecto de la ludomotricidad, es lo que nos impide aceptar los *eSports* como deportes. Hay una solución de continuidad entre lo que proponemos denominar una “motricidad de control” y una “motricidad de ejecución⁷”, más concretamente, entre la *motricidad constitutiva* de las conductas motrices y la *motricidad sustitutiva* de la videomotricidad, ruptura que podemos ilustrar en los cinco puntos siguientes.

La ruptura control-ejecución

Desde el punto de vista de la praxeología motriz, todas las prácticas deportivas ponen en marcha conductas motrices que articulan, de manera indisociable, las particularidades anatómico-fisiológicas del participante (de tipo biomecánico, neuromuscular, respiratorio...), las propiedades materiales del mundo físico (inercia, gravedad, presión...) y el tipo de objetivo perseguido, esto es, la realización concreta y operativa de una tarea cuyo modo de resolución es de tipo motor. Estos rasgos distinguen la acción motriz de otros modos de acción (Bordes, 2007), aunque la aparición de los *e-games* nos ha obligado a precisar determinados elementos de nuestras posiciones.

Los actos motores de todas las prácticas deportivas configuran directamente, física y mecánicamente para ser más exactos, los resultados obtenidos por los agentes, y la configuración corporal del comportamiento motor es el acto mismo, la decisión misma en caso de haberla: lanzar un peso o superar un listón en *motricidad real* se basa en mecanismos básicos que dependen de elementos antropomórficos y de leyes físicas elementales de la naturaleza: hay una relación causal directa entre el movimiento biomecánico del lanzador o la trayectoria física del objeto o el atleta. Sin embargo, estos aspectos cinéticos y cinemáticos, estudiados bajo el término global de biomecánica del deporte, no operan en el campo del videojuego, en los que no es el jugador quien se desplaza, salta, aterriza, se proyecta o recibe un objeto, sino el avatar representado virtualmente en la pantalla⁸. Resulta muy difícil ver una “analogía, una homología entre las acciones reales y las virtuales de los jugadores” (Clais y Roustan, 2003, p. 51), aunque mucho más fácil que hablar de una “homología de movimientos” (Roustan, 2003, p. 221): no hay objetivamente nada en común entre las conductas motrices movilizadas

por el jugador y las evoluciones gráficas constatadas en la pantalla.

Al distinguir fin y medios, los videojuegos cortan la relación directa con el resultado y superan las limitaciones de la ejecución biomecánica, así como la posición del practicante en el espacio-tiempo. El órgano de acción-control, el cuerpo humano y sus peculiaridades, queda separado física y materialmente de su efectividad sobre la pantalla: *la motricidad solicitada es de naturaleza sustitutiva, no constitutiva*. El control electrónico, activado mediante un teclado o una consola, apunta a una interfaz ideal; la presión de un simple botón se traduce sobre la pantalla en la ejecución de acciones muy diferentes, en tanto que no hay relación con *la realidad* del cuerpo, que las provoca sin producirlas. Pasa lo mismo que con la ergomotricidad: en el *gaming* “la acción motriz no vale por sí misma, como en el deporte, sino que se pone al servicio de una producción extrínseca” (Parlebas, 1999, p. 81): la activación de un avatar sobre una pantalla.

Ciertamente, esta desconexión mecánica, mejor dicho, biomecánica, del “control-ejecución” amplía hasta el infinito el campo de lo posible al quebrar el vínculo causal con la materialidad del mundo físico, lo que permite pensarlos, también, como “objetivo final del proceso de humanización utópico desarrollado a través del juego” (Pato y Remillard, 2018). Podremos hablar, en este caso, de una relación inmotivada o arbitraria con la tarea, en el sentido de que lo que aparece en la pantalla, que constituye en definitiva la finalidad del juego, se libera de las leyes mecánicas y físicas del mundo real para proyectarse en un espacio virtual que se conforma con preservar las trazas icónicas suficientes para hacerlo comprensible. En el juego deportivo, en cambio, las acciones motrices no pueden ser desvinculadas de la tarea por desarrollar físicamente, de su “participación corporal” (Chiva-Bartoll, O. Pallarès-Piquer, M. e Isidori, E. 2019). El jugador es una totalidad en acción, un “integron” (Jacob, 1970), cuyos procesos de control y ejecución están constituidos por un todo orgánico indivisible, por el potencial antropométrico y psicosensoresial de cada persona con el que los actos mantienen una relación dinámica, causal, en la que los comportamientos pueden operar como indicios.

De lo constitutivo a lo sustitutivo: el papel de la interfaz

Como afirma Matthew Crawford: “Con la introducción de la electrónica los fundamentos

de la física operan a una escala tan diferente que escapan a la experiencia inmediata del usuario” (2010, p. 74). La revolución informática, procesos de simulación mediante, abre un universo de posibilidades virtuales cuyas consecuencias respecto del objeto “deporte” merece la pena explorar. ¿Cómo funciona esa *inter-faz* que se *in-miscuye* entre el jugador y la pantalla a modo de engranaje entre el control motor y las acciones gráficas producidas? Las codificación de las pulsaciones del teclado y las funciones que hacen posible el *gameplay*, la acción de juego, es arbitraria: es decir, la organización de los controles en función de las reglas del videojuego obedece a una lógica diferente a la de la motricidad humana.

En términos absolutos, cualquier tecla puede desencadenar cualquier acción en la pantalla; es la jugabilidad la que organiza y dicta estas relaciones. El jugador debe incorporar esta dinámica para ser lo más eficaz posible en términos de decisión y velocidad de ejecución, pero esta solicitud motriz se reduce, esencialmente, a movimientos de mecanografía en el teclado o a un clic con el ratón. Todos los resultados obtenidos en la pantalla, todas las acciones del avatar se condensan en un mismo acto con características biomecánicas estrictamente idénticas: un mismo acto y un mismo teclado de control pilotan situaciones cuyos modos de resolución están en las antípodas de lo que se puede observar en el juego deportivo.

Esta es la extraordinaria singularidad que ha traído la revolución informática, que conduce a diferencias de naturaleza, no solo de grado, respecto de la exigencia deportiva. No existe un continuo que conecte directamente la motricidad deportiva y la motricidad del *gamer*, sus lógicas son esencialmente diferentes⁹. Por un lado, nos encontramos múltiples “técnicas corporales” que hacen diferentes al nadador y al judoca, y en el *gaming* de competición, por otro, una “técnica de dedos” casi única en función del mando, una *digitalidad* que reduce la gestualidad, no la corporeidad, a una porción pequeña, pero válida para todos los juegos. Paradójicamente, los videojuegos, sean o no de competición, se basan en el principio de una motricidad uniforme y estandarizada limitada a unos pocos clics arbitrarios, mientras que en la pantalla la diversidad y el campo de lo posible son potencialmente infinitos.

Esta peculiaridad del funcionamiento de la *revolución digital* permite que uno pueda desarrollar,

con el mismo material y según las mismas modalidades motrices, actividades tan diversas como la producción de textos, el modelado de planos de avión o incluso la simulación de experimentos bioinformáticos. El mundo desmaterializado *in silico*¹⁰ no es el mundo físico del *in situ*. Como indican Amato y Weissberg (2003, p. 47): “La acción en la imagen mediante interfaces interpuestas implica, de hecho, una parte considerable de “irreal”, porque uno no actúa sobre los objetos que nos rodean de la misma manera que manipula efigies icónicas”. Ya dijo Crawford (2010, p. 43) que “no podemos clavar un clavo en internet”. Así pues, la extraordinaria diversidad de juegos o dominios de aplicación, reflejo de la apertura digital hacia universos desmaterializados por recorrer, se paga con una contracción espectacular del mundo físico que habitamos y de la motricidad que se activa. *Lo real* motor se prolonga en una realidad gráfica que no solo lo sustituye¹¹, sino que lo amplifica aún más, o incluso lo supera, aumentado así con lo que es imposible de producir en lo real: esto es, una “realidad virtual”¹².

Una lógica de recodificación y digitalización

Este distanciamiento de lo real solo es posible mediante el uso de una recodificación¹³ que conecta los diversos tipos de acciones llevadas a cabo virtualmente por los avatares en función del juego, considerado el *código de primer nivel*, y el teclado de control que los activa mediante el *código de segundo nivel*. Hemos insistido hasta ahora en el hecho de que la interfaz electrónica desconecta orgánicamente la motricidad del jugador de los sucesos de la pantalla. Esta interfaz, apunta Crawford, añade “una capa de abstracción adicional” (2010, p. 74), ya que quien ordena las acciones virtuales realizadas en la pantalla es un relé electrónico, por mucho que el jugador pulse mecánicamente las teclas del teclado o el *joystick*.

Este doble mecanismo se apoya en un proceso de digitalización. Digital, del latín *digitus* (dedo), no solo señala el tipo de motricidad solicitada, sino que remite también a aquello que se puede contabilizar con unidades discretas. Lo digital, lo informático, funciona mediante la *ley del todo o nada*, “0” o “1”, encendido o apagado, lo que permite que un toque del teclado binarice los resultados y las consecuencias previstos por los diseñadores de los juegos. La estricta oposición

“sí/no” permite, en definitiva, una conexión electrónica válida entre una pulsación material y una acción virtual, una relación entre el teclado y la pantalla¹⁴. En sentido contrario, las conductas motrices obedecen a una lógica analógica en la que no hay cabida para unidades discretas (Bateson, 1980): la acción motriz se desarrolla según un continuo difuso que permite, hasta cierto punto, la regulación por retroalimentación, los controles y modulaciones de fuerzas, y hasta la corrección.

Interacciones motrices, e-teracciones gráficas

La transmisión de órdenes al avatar gráfico se corresponde con un modo de funcionamiento clásico, unidireccional, que solo opera en un sentido. El adversario tocado o los objetos y materiales desplazados en la pantalla no perturban, no retroactúan ni en el teclado ni en el ratón, ni mucho menos en el jugador¹⁵, que permanecen inertes. En el videojuego competitivo no hay ningún retorno efectivo desde el mundo físico, no hay interacción, sino *e-teracción*, e-teracciones que no exceden ni superan el mundo virtual de la pantalla.

Esto no significa que el jugador no quede afectado, sino que se trata de otra cuestión, de otro tipo de problema. Ver una película o escuchar una obra musical atañe tanto *físicamente* como *corporalmente* al espectador y al oyente. ¿Acaso puede ser de otra manera, siendo cuerpo como somos? Las emociones y los sentimientos psicológicos son una cosa de la que ninguna conducta humana queda al margen, pero estar afectado en un plano metafórico no es lo mismo que quedar tocado física y materialmente, como en las prácticas deportivas: lo que impulsa al pertiguista o a la gimnasta por aire es la reacción que la pértiga o la barra ejercen sobre ellos por medio del mismo canal mecánico que las ha doblado; lo que desestabiliza o tumba al boxeador sobre la lona es la contra de su adversario.

Sucede lo mismo con los deportes *mecanizados*, en los que el piloto que negocia un viraje recibe y siente en el volante, o el timón, la resistencia *de-vuelta* que le obliga también a resistir, a no desistir. Hay una lucha mecánica entre dos mecanismos contradictorios (uno centrífugo y otro centrípeto) que obliga al agente, siempre forzado a tener en cuenta los efectos propios de la velocidad angular, a modificar físicamente su conducta. En ausencia de esta retroacción, la trayectoria del vehículo, y la del piloto por tanto, no será la esperada, habida

cuenta de las consecuencias físicas, no virtuales, que de ella se puede esperar.

Nada de esto sucede en las *e-competiciones*, en las que ni los golpes recibidos ni las caídas sufridas dejan marca alguna en la carne de los jugadores. Lo mismo que sucede en la relación con el espacio y los objetos sucede en la relación con los demás jugadores. No hay interacción motriz entre los coparticipantes que afecte a los comportamientos motores de los jugadores. En un mundo virtual que funciona mediante *e-teracciones* no existen las caídas ni los choques, no hay fracturas ni esguinces, y en contra de lo que piensan algunos autores, los *eGames* no son un “medio de teletransporte que ofrece inéditos viajes en absoluto imaginarios o inmóviles, sino efectivos y materiales” (Amato, 1997, p. 24). Bien al contrario, son recorridos afectivos e inmateriales únicos: “Hacer como sin hacer”, diríamos con Dubey (1997), ya que los juegos electrónicos, a diferencia de los juegos deportivos, son batallas a base de clics.

Inmersión práctica y emersión videolúdica

Esta última constatación solo es válida porque los jugadores, lejos de estar sumergidos en lo real, emergen en lo virtual, porque no están atados al ecosistema del mundo físico del juego deportivo cuyo objeto es la acción motriz. A diferencia de las prácticas ludomotrices, en las que las experiencias sensoriales acaecen ecológicamente en los entornos humano, material o natural que constituyen su matriz interactiva, en el videojuego competitivo, dice Xavier Retaux, “ningún jugador se siente presente, en el sentido de estar localizado, en el juego. Saben que están jugando ante un ordenador. La noción de *presencia física* es, por tanto, inadecuada” (2003, p. 75)¹⁶.

Cualquiera que sea el tipo de *gaming*, la participación del jugador está caracterizada por esta falta de inmersión, una constante de la que no escapan ni las denominadas actividades de realidad virtual provistas de cascos y visores avanzados. Las conductas motrices del montañero, del ciclista, del submarinista, del espeleólogo, del timonel, del nadador, del alpinista o de quien participa en grandes juegos tradicionales están totalmente inmersas en la situación motriz vivida *aquí y ahora*, en una situación que llega a exigir resolver problemas físicos y materiales. En todas estas situaciones, abandonar el juego exige continuar en el juego, supone seguir bañado por unas condiciones para la retirada a veces

más delicadas todavía que las que llevaron a tomar la decisión de regresar.

A diferencia de lo que pasa en el *gaming* competitivo, las conductas motrices de los deportistas están siempre activadas y orientadas por la aspiración de extraer lo mejor de una situación en la que siempre están, pese a quien pese, comprometidos en su totalidad actuante. Esta manera de ser en el mundo, de habitarlo y recorrerlo, es desconocida en los videojuegos: lo *e-teractivo* secciona la relación física con el entorno, lo que genera un hiato insalvable entre la motricidad del *gamer* y las conductas motrices del deportista.

A FAVOR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, CONTRA “LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS”

La vuelta a los fundamentos de la ciencia de la acción motriz nos ha permitido al mismo tiempo recordar los rasgos originales de la noción “técnicas corporales” y, sobre todo, responder a nuestra cuestión: no, el tipo de motricidad desplegada en la práctica de los *eSports* no permite integrar estas actividades en la categoría “deporte” ... y no, los videojuegos no tienen cabida en la educación física. Las diferencias de grado constatadas abocan a una diferencia real de naturaleza en cuanto a los tipos de implicación corporal suscitados en cada campo de acción, y la diferencia entre fin perseguido y medios empleados es fundamental y hace destacar, de forma espectacular, la singularidad y la originalidad de la función práctica motriz. En cualquier caso, aunque las particularidades del *eSport* lo alejen constitutivamente del deporte y de un análisis en términos de conducta motriz, no dejan de constituir un campo de práctica original que responde a determinadas exigencias socioculturales y que ofrece perspectivas tecnológicas que el deporte y sus modalidades *corporales* de funcionamiento apenas puede atisbar (Pato y Remillard, 2018).

Los juegos videolúdicos representan una categoría de juegos que posee características propias y que cubre un campo del mundo lúdico cada vez menos desconocido, cada vez menos balbuceante, y si las prácticas ludomotrices están embridadas por las características antropométricas de la especie humana, y circunscritas por tanto a una disponibilidad motriz limitada, las posibilidades disponibles en la interfaz cerebro-máquina están repletas de innovaciones inimaginables en el mundo real. Ya no es necesario pasar por la motricidad para activar representaciones

gráficas en ciertos videojuegos, lo que muestra de hecho que estas prácticas se pueden desarrollar al margen de la puesta en juego del cuerpo.

Se ha hecho posible, para determinados casos de discapacidad motriz, el control de máquinas mediante la sola actividad cerebral registrada (Bekaert, Botte-Lecocq, Cabestaing y Rakotomamonjy, 2009). Por el momento, parece que solo la complejidad de las acciones y la velocidad de ejecución exigida impiden trasladar esa posibilidad a los *eSports*, aunque sea posible jugar el *World of Warcraft* sin manos, y ya haya empresas comerciales (Projet open VIBE 2 de l'INRIA) comprometidas con esta vía de exploración: los resultados, espectaculares a veces, muestran en directo a personas capaces de desplazar avatares gráficos o de enfrentarse sobre la pantalla a otro jugador por medio de sensores faciales o cascos EEG no invasivos provistos de electrodos. La motricidad sustitutiva permite llegar al mero control cerebral, lo que puede hacernos pensar en un punto en el que ya no hará falta un *vínculo físico* para activar lo que sucede en la pantalla, solo ondas... ¡físicas!

Lo virtual también ofrece a los jugadores la posibilidad de moverse en un entorno humano y material cuyas características son totalmente ficticias, de liberarse del espacio y del tiempo, de permitir que dos adversarios se enfrenten a distancia, e incluso involucrar a jugadores de épocas diferentes. Es posible, en definitiva, y de forma inédita por lo que respecta al deporte, la confrontación de jugadores por medio de controles cerebrales sin tener en cuenta la diversidad funcional que separa, por ejemplo, el deporte olímpico del paralímpico, una opción que crea perspectivas de eficacia mucho mayores que las ofrecidas por la destreza manual de los *gamers*, cuyos tiempos

de reacción motriz quedan puenteados por la activación cerebral directa de lo que sucede en la pantalla (Moses, Leonard, Makin y Chang, 2019). En definitiva, es posible que los videojuegos harían mejor en cultivar su singularidad, insistiendo en aquello que los separa de las prácticas ludomotrices y no en lo que los asemeja, más que correr tras un discutible reconocimiento deportivo.

En educación física estamos acostumbrados a las crisis, estamos acostumbrados a que se nos diga qué es, en qué consiste, a qué se tienen que dedicar los educadores físico-deportivos: la educación física sigue desmenuzada (Parlebas, 1967:2017, p. 73 y ss.), aunque nunca hasta ahora se ha corrido de manera tan clara el peligro de perder nuestra única y verdadera razón de ser. Cuando Warnier manifiesta que “las nuevas tecnologías de la comunicación y lo virtual no cambian nada al respecto, y la modernidad técnica, desde este punto de vista, no ha cambiado absolutamente nada de nuestras condiciones corporales” (1995, p. 165), tenemos derecho a quedarnos perplejos. Pero cuando este mismo autor apunta: “La liberación de los gestos, el nirvana de la inactividad total, la desincorporación no son cosa del mañana. Y siendo este el caso, parece que deberíamos paliar los trastornos generados por medio de prácticas motrices lúdicas, deportivas y culturales cada vez más elaboradas” (p. 116), debemos quitarnos el sombrero ante él. Al final y casi de tapadillo, Warnier viene a subrayar lo que la acción motriz tiene de irremplazable: por muy lejos que llevemos la tecnología y su revolución digital, de la que el *eSport* no es sin duda más que una etapa, nada podrá reemplazar jamás las conductas motrices desplegadas en un ejercicio gimnástico, en un partido de rugby o en una salida en canoa.

REFERENCIAS

- Amato, E. A. y Weissberg, J.L. (2003). Le corps à l'épreuve de l'interactivité: interface, narrativité, gestualité. En M. Aktypi, S. Lotz y E. Quinz (coord.) *Interfaces, Anomalie digital arts*, 3 (pp. 41-51). Paris: édition HXX.
- Amato, A. E. (2012). Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média. *Hermès, La Revue*, 1 (62), 21-26.
- Bateson, G. (1980). *Vers une écologie de l'esprit*. Paris: Seuil.
- Bekaert, M-H. Botte-Lecocq, C. Cabestaing, F. y Rakotomamonjy, A. (2009). Les interfaces Cerveau-Machine pour la palliation du handicap moteur sévère. *Sciences et Technologies pour le Handicap*, 3 (1), 95-121.
- Besombes, N. Lech, A. y Collard, L. (2016a). Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo. *Revue Corps*, 1 (14), 49-57.
- Besombes, N. (2016b). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. *Sciences du jeu* [en línea], 5/2016, publicado el 25 de febrero de 2016, consultado el 30 de septiembre de 2016. URL: <http://sdj.revues.org/612>.
- Bordes, P. Collard, L. y Dugas, E. (2007). *Vers une science de l'action motrice*. Paris: Vuibert.
- Bordes, P. (2015). Médias et para-sports. La fabrique de l'extrême évènementiel. Dans Alexandre Oboeuf (coord.), *Sport et médias* (p. 169-177). Paris: Hermès, CNRS Éditions.
- Bordes, P. (2018). De la nature des e-sports et de leur reconnaissance institutionnelle. En N. Besombes et A. Lech (coord.): *Sport et jeux vidéo: relations, usages et pratiques*. Paris: L'Harmattan.
- Bordes, P. (2019). E-Sport" et EPS: le point sur les "e". *Les dossiers "Enseigner l'EPS"*, 4, 112-115.
- Bouloires, A. (2006). Le jeu vidéo au regard de la corporéité. *Communication*, Vol. 24/2, 141-148.
- Chiva-Bartoll, O. Pallarès-Piquer, M. & Isidori, E. (2019). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. *Cultura, ciencia y deporte*, 14 (40), 71-79.
- Clais, J.B. y Roustan, M. (2003). Le jeu vidéo c'est physique: réalité virtuelle et engagement corporel du corps dans la pratique vidéoludique. En M. Roustan (coord.), *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?* (pp. 35-52). Paris: L'Harmattan.
- Collard, L. (1998). *Sports, enjeux et accidents*. Paris: Presses universitaires de France.
- Conseil d'état (2008). 3 mars, req. N° 308568, recueil Lebon.
- Conseil de l'Europe (2001). Recommandation N° R (92) 13 REV du Comité des Ministres aux Etats Membres sur la Charte Européenne du Sport Révisée.
- Crawford, M. B. (2010). *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail*. Paris: La découverte.
- Defrance, J. (1994). Les activités physiques et les sports face à l'état. En J.P. Clément, J. Defrance y Chr. Pociello. *Sport et pouvoirs au XX^e siècle* (pp. 33-52). Grenoble: PUG.
- Defrance, J. (1997). *Sociologie du sport*. Repères 164, Paris: la Découverte.
- Dubey, G. (1997). Faire comme si n'est pas faire. En P. Béguin et A. Weill-Fassina (coord.), *La simulation en ergonomie: connaître, agir et interagir* (pp. 44-60), Toulouse: Octarès.
- During, B. (1984). *Des jeux aux sports: repères et documents en histoire des activités physiques*. Vigot.
- During, B. (1981). *La crise des pédagogies corporelles*. Paris: Éd. du Scarabée.
- Gerber, E. W. (1972). *Sport and the body. A philosophical symposium*. Philadelphia: Lea and Febiger.
- Gillet, B. (1949). *Histoire du sport*. Que sais-je? 337. Paris: Presses Universitaires de France.
- González Molina, A. (2018). El deporte y los videojuegos competitivos: dos ecosistemas muy diferenciados en la organización y desarrollo. *Acción motriz*, 21, julio/diciembre.
- INSERM (2019). *Activité physique, prévention et traitement des maladies chroniques*. Éditions EDP Sciences.
- Jacob, Fr. (1970). *Le hasard et la nécessité*. Paris: Gallimard.
- Kane, D. y Spradley, B. D. (2017). Recognizing ESports as a sport. *Sport Journal*. Recuperado de <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>.
- Klinkenberger, J. M. (1996). *Précis de sémiotique générale*. Paris: Le seuil.
- Koster, R.. (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde. Socio-anthropologie de l'expérience vidéo-ludique*. (Thèse inédite de doctorat), Paris I, Paris.
- Le Breton, D. (2015). *L'adieu au corps*. Paris: Métailié.
- Loi pour la république numérique (2006). JORF N° 0235 du 8 octobre 2016, LOI N° 2016-1321.
- Louveau, Ch. (2002). Enquête sur les pratiques sportives de Français ; tendances lourdes et problèmes méthodologiques, Dans *Les pratiques sportives en France* (pp. 135-154). Paris: INSEP.
- Mauss, M. (1936). Les techniques du corps. *Journal de Psychologie*, vol. 32, N° 3-4, avril.
- Mora, PH. et Héas, S. (2003). Joueurs de jeu vidéo à l'E-sportif: vers un professionnalisme florissant de l'élite ? En M. Roustan (coord.) *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?* (pp. 131-146). Paris: L'Harmattan.
- Moses, D.A, Leonard, M.K, Makin, J.G. y Chang, E.F. (2019). Real-time decoding of question-and-answer speech dialogue using human cortical activity. *Nature Communications*, 10, 3096.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1992). Le sport, fait social. *La Recherche* (245), 858-869.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris. INSEP.
- Pato, A. S. y Remillard, J. D. (2018). eSport: towards a hermeneutic of virtual sport. *CCD. Cultura_Ciencia_Deporte*, 13 (38), 137-145.
- Peirce, C. S. (2008). *El pragmatism*. Madrid: Encuentro.
- Peter, Ch. (2016). Jeux traditionnels et jeux vidéo: vers une réappropriation digitale du patrimoine ludique mondial. En P. Parlebas (coord.) *Jeux traditionnels, sports et patrimoine culturel* (pp. 249-259). Paris: L'Harmattan.

- Quéau, Ph. (1993). *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Seyssel: Champ Vallon, INA.
- Retaux, X. (2003, 75). Présence dans l’environnement: théories et applications au jeu vidéo. En M. Roustan (coord.), *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?* (pp. 69-82). Paris: L’Harmattan.
- Roustan, M. (2003). Le jeu vidéo fait culture(s). En M. Roustan (coord.), *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?* (pp. 221-224). Paris: L’Harmattan.
- Saussure, F. (1972). *Cours de linguistique générale*. Paris: Bibliothèque scientifique Payot. (1915).
- Trapero, M. (1971). El campo semántico de la palabra “deporte”. *Citius, Altius, Fortius*, XIII, 149-290.
- Verchère, R. (2018). Foreword. Violence and conflict in sport and games. *Philosophical Journal of Conflict and Violence*, Vol. II, N° 2, pp. I-VII,
- Warnier, J.P. (1999). *Construire la culture matérielle. L’homme qui pense avec ses doigts*. Paris, PUF.
- Watzlawick, P. (1978). *La réalité de la réalité*. Paris: Seuil.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field; how we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture: journal of Interactive Media* 7 (5), The Autor(s). 349-375.
- Wittgenstein, L. (1953:1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.

NOTAS

1 Los términos *eSport*, *gaming competitivo* y *videojuego competitivo* serán considerados sinónimos. Por su parte, los términos *gaming*, *videojuego* y *juegos videolúdicos*, tomado de Nicolas Besombes (2016a), serán empleados como términos genéricos para incluir cualquier actividad que no se organice en forma de competición.

2 En este sentido, la junta de gobierno de la NCAA, tras año y medio de estudio por parte de la consultora privada *Intersport*, sometió a votación en su sesión del 30 de abril de 2019 el siguiente punto:

Que, en reconocimiento del rápido crecimiento de los *eSports* en los campus de la NCAA y de la falta de una organización central o de algún órgano de gobierno actual que desarrolle los *eSports* para la NCAA, la Junta de Gobierno indique a la oficina central que tome medidas para el desarrollo del *eSport* universitario, de forma que se ajuste a los valores y la misión de la Asociación y fomente la salud, los estudios y el bienestar personal de los estudiantes.

La moción fue rechazada con seis votos a favor y seis votos en contra, aunque a continuación se aprobó por unanimidad retomar el tema más adelante. Ambos resultados permiten pensar que la NCAA no tiene inconveniente en tomar los videojuegos competitivos como una actividad deportiva, y que la petición de Kane y Spradley está cerca de materializarse sin que la NCAA considere necesario reflexionar sobre la naturaleza de las *actividades atléticas* por ella gobernadas.

3 El párrafo de la sentencia que más nos interesa dice así:

Este Tribunal considera que la promoción y enseñanza del juego de bridge, aunque no esté concreta y expresamente detallada en la norma, debe beneficiarse de la exención porque concurren todos los requisitos expuestos, no constituyendo, en contra de lo alegado por la Administración una aplicación analógica del precepto invocado.

Es decir: que sin aceptar que el bridge sea un deporte, motivación fundamental de los dictámenes previos de los tribunales económicos administrativos provincial y nacional contrarios a los intereses del club de bridge, no hace falta que una actividad sea un deporte para que su promoción y realización reciba un trato fiscal referente: “La exención [prevista por la legislación que el tribunal toma en consideración] está vinculada al carácter interno de las prestaciones propias de fines cívicos, solo retribuidas con las cuotas de los miembros de la entidad legalmente reconocida y sin ánimo de lucro”. Sin llegar a tanto, el propio tribunal europeo muestra también cómo alcanzar la exención de impuestos reclamada por la Unión Inglesa de Bridge, ya que, como dice, la normativa de referencia “deja un margen de apreciación a los Estados miembros para determinar qué prestaciones de servicios culturales están exentas” del IVA, aunque es seguro que eso ya lo sabían los directivos de la Unión de bridge...

4 Se entiende por “deporte” cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no, tiene por objeto la expresión o mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competiciones de cualquier nivel (2001, art. 2.1.a).

5 La cuadragésimo quinta edición de este acontecimiento se ha desarrollado en agosto de 2019 en Kazán, Rusia, con toda la parafernalia propia de los grandes eventos deportivos: un magno estadio repleto de espectadores, 1.300 participantes representantes de 60 países, 54 especialidades... (este reportaje gráfico resulta tremendamente ilustrativo: <https://www.flickr.com/photos/worldskillsfrance/albums/72157709017926463>).

6 Los *publishers*, los editores, son las empresas que producen y distribuyen los videojuegos reservándose el derecho a modificarlos cuando y como quieran.

7 Este elemento no es nuevo. Las prácticas lúdicas de radiocontrol (aviones, coches, motos o barcos) aparecen en el mundo del ocio a partir de mediados del siglo XX. La aportación del videojuego es la ruptura decisiva con el objeto telecontrolado: en el caso del modelismo es un vehículo material sometido a las leyes terrestres de la materia; en la actividad digital se trata de un personaje o de un objeto, inmateriales, liberado de las restricciones al ser una representación gráfica.

8 Uno de los significados originales de pantalla es, precisamente “protección, separación, barrera o abrigo” (DRAE).

9 No hacemos más que evocar aquí, ya que no es nuestro objetivo ahora, los juegos *arcade* -sobre todo los de pilotaje- o las consolas con detector de movimiento -o *exergames*-, que no están considerados *eSport*. Estas actividades, que hacen las delicias de los incondicionales de los recreativos, y que también se emplean en la reeducación o la prevención médica, constituyen una zona intermedia en la que el tipo de motricidad genera un vínculo relativamente motivado -de *relativa arbitrariedad*- entre la acción realizada corporalmente y el resultado en la pantalla. Estos juegos siguen siendo, en cualquier caso, juegos *fuera de contexto* que desconectan al practicante del entorno físico de la práctica que simulan, por más que algunas de ellas den lugar a competiciones de conducción como el *Grand Prix de Pau virtuel*.

10 *In silico* es un neologismo creado en bioinformática que remite a la modelización por ordenador que se aplica perfectamente al videojuego. Por oposición, *in situ* calificaría el modo de funcionamiento deportivo en motricidad constitutiva, y los juegos *arcade* revelarían situaciones intermedias, sin contexto de realización, asimilables al *in vitro* de los biólogos.

11 Para la distinción entre real y realidad se puede consultar Watzlawick (1978).

12 En este sentido, no compartimos la propuesta de Christophe Peter, quien escribe: “En un universo seudopsicológico virtual la ley de la gravedad se impone a los personajes, aunque estos tengan la capacidad de saltar más alto que lo que se está permitido en la vida real: aunque Mario alcance los cuatro metros de altura acaba cayendo a continuación” (2016, p. 253). En realidad esta opción podría ser muy otra, y hasta se podría decretar que el personaje estuviera liberado de cualquier atadura respecto de esta ley física, dándole posibilidades fuera del alcance de cualquier agente de carne y hueso, ya que no deja de ser una decisión del diseñador del juego.

13 Denominamos recodificación “la transformación que opera sobre un código cuando pasa de un canal a otro” (Klinkerberger, 1996, p. 221). Esta operación establece equivalencias entre dos planos de expresión diferentes que comparten el mismo significado. La escritura es un ejemplo de recodificación.

14 Somos conscientes del paso que se está dando del *bit* al *cubit*, de la introducción de la lógica difusa no binaria en la informática por medio de la mecánica cuántica, aunque esto no tenga que afectar a la naturaleza no analógica de la práctica videolúdica.

15 Aunque lo hicieran, como en el caso de los simuladores de vuelo o conducción automovilística, seguiría siendo *una simulación* de la realidad, ya que carecen, afortunadamente, de las consecuencias corporales dramáticas de los percances y accidentes propios de ambas actividades de riesgo (Collard, 1998).

16 Desde este punto de vista, el videojuego no se parece en nada a jugar al fútbol en silla de ruedas, por ejemplo, aunque también se use un mando para controlar los desplazamientos. A diferencia del *gamer*, el futbolista en silla de ruedas eléctrica está plenamente inmerso en su entorno físico y humano, plenamente *embarcado* en un mundo que se le resiste física y materialmente.