

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Instituto de Ciencias Sociales y Administración
Departamento de Ciencias Sociales

Sports... sports has changed. Los deportes electrónicos en Ciudad Juárez

Ricardo Valverde Gutiérrez

Matrícula: 122744



XXXI Congreso ALAS

22 de mayo de 2017

Sports... sports has changed. Los deportes electrónicos en Ciudad Juárez.

Resumen.

Este es un extracto de una investigación realizada para la clase de Taller de investigación sociológica. El resumen enviado para este congreso era la planeación para dicha investigación, sin embargo el trabajo cambió de forma a causa de las condiciones a las que era imposible evitar.

El objetivo de este texto es explorar las definiciones que tienen los deportistas en Ciudad Juárez acerca del deporte mismo, cómo es que sus disciplinas influyen en su vida cotidiana y cuál creen que es el papel que las tecnologías juegan en sus respectivas prácticas.

Palabras clave.

Deporte, Videojuegos, e-sports.

Introducción.

Con la noticia de que la cadena más famosa de medios deportivos ESPN tiene ya su propia sección de e-sport (deportes electrónicos) y ha decidido transmitirlos por televisión desde el año pasado se produjo un gran sobresalto entre los medios de comunicación y los propios jugadores y espectadores de tales eventos. Sin embargo, el reciente anuncio de la ESL (Electronic Sports League) hecho el año pasado de que dicha organización se uniría a World Anti-doping Agency, la organización antidrogas que regula el uso de las mismas en los deportes más famosos, causó aún más sorpresa entre los involucrados en el tema de los deportes. Esto, sin duda, es una indicación de que los e-sports son algo que debiera ser de interés para la sociología.

Pero ¿cómo compete a la sociología el estudio de este fenómeno con base en un aparato de entretenimiento? Justamente ahí, en donde sólo se encuentran aspectos técnicos y temas de naturaleza ingenieril, es donde hay que entrar de lleno, en la naturaleza social de este fenómeno. Y si esto no fuera suficiente para probar su relación con aquello que atañe a la sociología se ofrecen algunos datos más para entrar en el tema.

El reconocimiento como actividad deportiva ya ha sucedido en países como E.U.A, Corea del Sur, China y Taiwán (González & Talavera, s.f.) (Carrillo, 2015) (Trancoso, 2016) y está pendiente incluso su revisión para su próxima aceptación por el Comité Olímpico Internacional (Montero citado por González y Talavera, s.f.). Pero, de nuevo, ¿dónde queda la parte sociológica de este tema? Es aquí donde las cosas se ponen algo complicadas. Y es que son varios los autores que defienden y exhortan la sociología a considerar estos temas como temas serios y dignos de un estudio exhaustivo (Carrillo, 2015), (González & Talavera, s.f.), (Trancoso, 2016), (Antón & García, s.f.), pero son pocos los que lo analizan a profundidad o se aventuran a más que enumerar sus cifras de espectadores y/o participantes. Es aquí donde surgen algunas primeras preguntas ¿le corresponde a la sociología analizar temas como los deportes?, ¿no son los deportes y videojuegos campos de los Estudios Culturales?, ¿Qué es un deporte?, ¿Quién determina lo que es un deporte?, ¿podrían considerarse deporte los videojuegos?.

Estas preguntas se tornan difíciles de responder al dar una mirada a la literatura acerca de estos temas, la cual revela que, en su mayoría, sufren de algunas deficiencias y/o vacíos. Aún cuando las investigaciones se hayan llevado a cabo con la mayor seriedad, padecen de dos principales debilidades, siendo la primera, la notable afición a los videojuegos que algunos de los autores muestran en sus textos y que, en ocasiones, pareciera nublar un poco el juicio necesario para el análisis de los datos y teorías utilizados en sus textos haciendo sentir que sus trabajos están incómodamente motivados por una necesidad de legitimar, ya sea los videojuegos como un deporte tan *real* como los demás, o los videojugadores, profesionales o no, como personas normales y admirables.

Un ejemplo de este primer caso es el José A. Carrillo (2015) cuando hace el análisis de *La dimensión social de los videojuegos -online-*. En este texto él afirma que la tendencia de los videojuegos ha sido el volverse más sociales y que cada vez acercan más personas por medio de foros, comunidades o el juego mismo lo cual ha engendrado una ñueva concepción del videojuego [que] ha revertido la visión del jugador aisladoö (Carrillo, 2015, p. 44). Lo que se está tratando de hacer notar es que el discurso apunta un poco a algún deseo existente de demostrar que los videojugadores no son personas como las que proyecta su estereotipo y resalta, sino es que engrandece, el hecho de que los videojuegos

tienen como virtud esta dimensión social que conecta a los jugadores y los vuelve más cercanos y amistosos, pero es entonces que es posible encontrarse con información como la que ofrece un canal de youtube, especializado en el tema y la discusión de los videojuegos competitivos, Core-A-Gaming, mismo que expresa en un video *titulado Analysis: Should We Stop Playing Side by Side (in Fighting Games)* que, al menos en los torneos, tal vez los competidores no deberían estar tan cerca uno del otro debido a que, lo que en la comunidad es llamado *metagame*¹, puede representar una amenaza para el *fairplay*² ya que un jugador junto a otro puede caer en actitudes como hacer ruido con su control, apretar botones òfalsosö, o hasta tocarlo con la finalidad de distraerlo, o bien, para intimidarlo. El comentarista del video pronuncia luego unas palabras interesantísimas: òin some games talking to each other is crucial and social skills are required to do well. In fighting games, **this communication is not necessary**ö (Core-A-Gaming, 2015)³ y esto viene a aclarar el punto que se intentaba tocar, que no todos los videojuegos, ni siquiera los deportes, deben tener una necesidad o naturaleza social.

Otra muestra de esto es el trabajo de Jesús Trancoso Jiménez, *titulado E-Sports: Evolución y tratamiento en los medios. El caso League of Legends (2016)*. Es en sus palabras donde se encuentran claros y suficientemente relevantes ejemplos de las debilidades mencionadas arriba. La primera, es decir, la urgencia de legitimar los e-sports como deporte real, sale a la luz desde las primeras páginas, cuando utiliza una definición de la Real Academia de la Lengua y otra contenida en la Carta Europea del Deporte de 1992. Dicha Carta contiene cinco características constitutivas de un deporte y que son la Actividad física, Participación organizada o no, Mejora de la condición física o psíquica, Desarrollo de las relaciones sociales y la obtención de resultados en competición. De éstas últimas, 4 son justificadas de manera más o menos coherente, no así la primera, en la que el autor estira demasiado el alcance de la retórica y justifica la parte de la actividad física diciendo que òel jugador mueve con su mano el ratón y presiona con sus dedos las teclas del teclado, por lo que es una actividad físicaö (Trancoso, 2016, p. 5). Al parecer de quien escribe, aquí no es menester insertar citas que aseveren que òel ejercicio físico que suponen

¹“ Metajuego”, responde al juego mental y social que ocurre fuera del propio videojuego

² “Juego justo” término utilizado ampliamente en la comunidad deportiva para referirse a la competencia limpia y responsable.

³ Las negritas se agregaron por el autor de este texto.

deportes como el baloncesto, el fútbol o el atletismo, parece difícil de igualar (González & Talavera, s.f., p. 7) desde los e-sports.

Ahora bien, la segunda deficiencia de la que aquí se habla es la poca comprensión o familiaridad con el campo del deporte que lleva a la ingenuidad o a la propensión de simplificar el tema como lo hace alguien que es ajeno a algún tópico. Dicha cuestión también se encuentra dentro del trabajo de Trancoso, quien luego de haber delimitado el concepto de deporte de la manera explicada con anterioridad, procede a utilizar argumentos de personas famosas para equiparar los e-sports con lo que él llama "deportes tradicionales" pero desde un enfoque más mediático como ocurre cuando cita al director ejecutivo de GameCo Blaine Graboyes quien dice:

No hay duda de que los eSports son un "deporte" en el mismo sentido que lo son el fútbol o el béisbol. Las audiencias de los eSports superan eventos tradicionales como las World Series de béisbol y la final de la NBA. Los jugadores profesionales reciben los mismos visados y controles antidoping que los atletas tradicionales. Estrellas del deporte como Shaquille O'Neal y Alex Rodríguez están invirtiendo en eSports. (PWC en Trancoso, 2016, p.6).

Otro ejemplo son las palabras, esta vez de Chad Millman, editor en jefe de *ESPN* para la revista *Time*: "añade que hay muchas similitudes entre los deportes tradicionales y los eSports: la intensidad de la competición, la intriga entre los equipos y los seguidores que tiene (Gaudiosi, 2016)" (Trancoso, 2016, p. 37)(SIC).

Con lo dicho arriba no se busca demeritar de modo alguno el aspecto económico, mediático, social y hasta político que el/los deportes poseen y que otros autores que serán revisados más adelante sí mencionan. Sería pecado que una persona relacionada con la sociología pasara por alto temas siempre presentes y de carácter tan estructural como estos y otros tantos como el género. Más bien a lo que se apunta es al hecho de que no hay, por lo menos en este texto, un análisis más "orgánico" (por llamarlo de alguna manera) en el que se entretajan los distintos ángulos por los que el deporte es atravesado por otras perspectivas, así mismo, hay un reduccionismo muy marcado en este y otros autores al momento utilizar las instituciones o cifras de espectadores en sus competencias sin

preguntarse, por ejemplo, qué es para los propios practicantes o qué opiniones tiene la gente en general, o sus mismos espectadores. Viendolo de esta manera, y sin faltar al respeto a ningún autor, una competencia de comer hamburguesas, patrocinada por coca-cola, emitida por *streaming* en *YouTube* u otras plataformas y televisada por ESPN la convertiría en un deporte. Pero no hay que divagar tanto.

Metodología.

Los objetivos son: conocer el significado que los practicantes de ambas modalidades (más adelante se explica la cuestión de la modalidad) dan a la palabra deporte; conocer cómo influye en la vida diaria de los participantes la práctica de sus respectivos deportes; comparar ambas elaboraciones o definiciones y encontrar si las tecnologías juegan un papel determinante en caso de que haya diferencias o semejanzas.

Para esto se pretendió realizar dos grupos focales siguiendo algunas recomendaciones hechas por Morgan en su trabajo *Focus Groups* (1996). Estas son, tomar en cuenta que los grupos de discusión tienen tres componentes:

First, it clearly states that focus groups are a research method devoted to data collection. Second, it locates the interaction in a group discussion as the source of the data. Third, it acknowledges the researchers' active role in creating the group discussion for data collection purposes (Morgan, 1996, p. 130).

Otra de las recomendaciones es centrarse en encontrar una manera sistemática de proceder que sea útil para los propósitos de investigación, rather than simply asserting that focus groups should consist of structured discussions among 6 to 10 homogeneous strangers in a formal setting (Morgan, 1996, p. 141).

Fue bajo esta guía que se optó por dos grupos focales, uno de hombres y otro de mujeres, conformado cada uno de 8 a 10 participantes, en el que la mitad sean practicantes de cualquier Deporte Convencional (DC) y la otra mitad de e-sports⁴ (ES). Así la interacción y discusión entre los asistentes arrojaría datos comparables con otros conceptos

⁴ Deportes Electrónicos en inglés.

elegidos y se tendría la opción de mantener una cierta influencia en la discusión para volver a los temas de interés en caso de que la plática divergiera mucho del punto central.

Los conceptos elegidos para la comparación son la definición de Deporte Moderno de Elías y Dunning (1992) y que se conforma de 4 características: 1) Es una actividad física (p.55)(ED.ActFísica); 2) Debe tener la función de liberar la tensión por sobreestrés (ED.Tensión) acumulado gracias a la represión de los sentimientos dentro de la vida en sociedad (p.64); 3) Debe ser una representación mimética de un conflicto bélico (ED.Bélico) (p.13) y debe contar con medidas de protección (ED.Protec) para minimizar en el mayor grado posible la posibilidad de lesiones o muerte (p.65).

Otro es la definición de deporte de Gonzáles y Talavera (s.f.), que no procuran, como algunos de los autores ya comentados, hacer embonar los ES en una definición preexistente con tal de hacerlos ver como un deporte òlegítimoo. Esta definición también está conformada por 4 características: 1) Reconocimiento colectivo (GT.Colec) de la sociedad; 2) Participación masiva (GT.PartMass) y un 3) aspecto competitivo (GT.Comp) posibilitado por un 4) modo en línea (GT.Online)(p.4)

El último de los conceptos es el de òlas tecnologíasö utilizado por Marshal McLuhan (2004) y que desde la perspectiva de los estudios culturales no significa únicamente conocimientos, técnicas y/o herramientas, sino que les agrega la propiedad de que òtecnología tiende[n] a crear un nuevo mundo circundante para el hombreö (McLuhan, 2004, p.2) y que significaron un cambio en la forma de pensar de las civilizaciones y separaron los sentidos para darles funciones más especializadas (McLuhan, 2004, p.15-16). Así pues, las tecnologías serían òmedidasö (Tecno+/Tecno-) en tanto tuvieran un efecto importante en el deporte practicado y la posibilidad de modificar o, aunque sea, influir en su práctica (Inf.Tecno).

Ya con todo aclarado, se elaboró una lista de detonadores con estas temáticas y se convocó a todos los deportistas y e-sporters que las redes de quien escribe permitieron. Sin embargo, las cosas no resultaron como se planearon y de los 8 hombres que habían confirmado su asistencia, se presentaron sólo 6 el día de la actividad a pesar de la insistencia y de la oferta de transporte que se les hizo para facilitarles la llegada. Por otro

lado, únicamente fue posible contactar 2 videojugadoras, por lo cual la pretensión de las partes iguales en el grupo focal fue imposible.

En el caso de los hombres se optó por continuar la actividad con los 6 asistentes bajo el pretexto de la flexibilidad expresada por Morgan (1996, p. 130). En el de las mujeres fue distinto y la situación orilló a que se cambiara la técnica de recolección a una entrevista semi-estructurada. Se realizaron 4 de estas: dos a las videojugadoras contactadas y dos a las únicas deportistas que se mantuvieron en pie respecto a la invitación de participar.

En cuanto a la muestra y al método de selección de la misma, no hubo más criterio que el de representatividad, o sea, cantidades iguales de deportistas convencionales que de videojugadores. Esto debido a que, al parecer, en esta ciudad es difícil encontrar personas que hayan participado en competencias de videojuegos a nivel profesional, y por si esto no fuera poco, la posibilidad de encontrar mujeres bajo este perfil es extremadamente pequeña. Así que al final se contó con lo que se pudo conseguir luego de alrededor de dos meses de búsqueda mediante redes. No hubo restricción de edad, de procedencia ni de otra cosa más que sus áreas disciplinares, su género y su voluntad para participar.

Para comenzar las entrevistas y los grupos focales de una forma más tranquila que inspirara confianza a los participantes se decidió enseñarles dos videos: el Evo Moment #37⁵ y la final de la liga mx entre Cruz Azul y América en el año 2013⁶ y que de esta manera los informantes comenzaran la plática hablando de sus puntos de vista sin sentir que se les exigía entrar de lleno a las preguntas que, hay que decirlo, sí existen como preguntas semi-estructuradas.

Por último se enlistan los participantes y sus características:

Grupo focal:

- Santillán, 22 años. Estudiante. League of Legends (LoL)
- Mirsha, 23 años. Estudiante. Super Smash Brothers Wii-U (Smash)

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=KS7hkwbKmBM>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=-yAGtWv3CAo>

- Leo, 22 años. Estudiante. Aura Kingdom (AK)
- Martín, 21 años. Estudiante. Futbol Americano (FA)
- Jesús, 25 años. Estudiante. Lima-Lama (LL)
- Daniel, 21 años. Estudiante. Técnico Herramientista. Baseball (BL)

Entrevistadas:

- Ana, 25 años. Estudiante. Maestra de preescolar. Tennis (T)
- Yessica, 39 años. Licenciada en contaduría. Profesora de Lima-Lama (LL)
- Andrea, 21 años. Estudiante. League of Legends (LoL)
- Sarahí, 20 años. Estudiante. League of Legends (LoL)

Resultados.

Significado de Deporte.

Para los hombres la respuesta fue de un tipo más técnico, es decir, para ellos un deporte tiene como principio la competencia. Esta competencia debe estar regulada por normas claras y justas independientemente de si existe una actividad física como centro de la actividad deportiva. Luego de indagar un poco más saltó a la vista que los hombres, al gustar de la práctica de los deportes, de la misma manera que de los videojuegos, cuestionaron la validez misma del palabra òdeporteö y se hizo la propuesta de uno de ellos de cambiar dicha palabra por òcompetenciaö.

- Daniel- para complementar lo que dijo Santillán: yo creo que la palabra deporte en realidad no tiene así como que mucho sentido...
- Santillán-¿Ya no tiene mucha validez?

- Daniel-Sí porque en realidad òdeporteö se utilizaba en la actualidad para competencias físicas que se realizaban y todo eso, pero en realidad la palabra no es òdeporteö porque òdeporteö no está bien definido, la palabra es òcompetenciaö.

En cuanto a las mujeres, las cosas fueron muy diferentes. Mientras las practicantes de e-sports argumentaban que un deporte no debe constar principalmente de una actividad física para sea un deporte legítimo; las practicantes de deportes convencionales decían que la actividad física es fundamental para que un deporte sea considerado como tal.

Andrea (ES) dio tres características muy concretas: que sea un juego, que cuente con un número igual de participantes, en tanto que Sarahí (ES) no pudo formular un pensamiento muy claro.

Del otro lado, Ana (DC) fue concretísima y aseveró òQue haya un balance entre la actividad física y la actividad mental” y sobre esa respuesta basó todos sus posteriores comentarios. Aunque cabe también resaltar que al final de la entrevista dudó de sí misma, puesto que utilizó el ajedrez como ejemplo de un deporte mental pero luego se preguntó si era correcto clasificarlo de esta manera “estoy como que cayendo en cuenta y dije: ‘bueno ¿y si realmente es un deporte? Porque no es la actividad física completa, o sea nomás es mover la pieza ¿No?’” y al final agregó: “Me quedé con la duda del ajedrez *se ríe mientras dice:* voy a llegar a preguntarle a mi papá por qué dice que es deporte”.

En el caso de Yessica (DC), su posición era distinta, ella introdujo características que no se habían pensado en este trabajo y que parecían no estar incluidas en las definiciones revisadas entre las que destaca la oportunidad de **Beneficio económico/monetario**: òDentro del arte marcial, pero ha cambiado mucho mi expectativa de vida conforme económicamente ¿verdad? Porque te da una oportunidad, no nada más de practicarlo, sino también a sacarle provecho a esa inversión económica que tú disteö.

Vida cotidiana.

En este apartado hay dos principales hallazgos. El primero concierne a la teoría de Elías y Dunning. Parecen haber tenido razón en cuanto a la categoría de "Tensión por sobre-esfuerzo" en la que demarcaban que una de las principales funciones del deporte es liberar todas las tensiones y emociones acumuladas durante la vida en sociedad, la cual exige la relegación de cualquier muestra de sentimientos al ámbito privado...

Dentro de su escenografía específica, el deporte como otras actividades recreativas, gracias a la manera en que está diseñado, puede evocar una determinada tensión, una excitación agradable, permitiendo así que los sentimientos fluyan con más libertad. Puede servir para aflojar, liberar quizá, las tensiones por sobre-esfuerzo (Elías & Dunning, 1992, p. 64).

Así pues, da la impresión de que los deportistas de ambos lados y géneros están de acuerdo con esto...

- "Mi disciplina sería el smash, influye mucho en el sentido de que es una forma para mí de distracción. En caso de que, no sé, me siento muy estresado o no sé, X o Y cosa, me pongo a practicar un poco y me distraigo de cualquier problema o cosa que tenga en la mente. Me ayuda mucho" (Mirsha de ES)
- "Hasta, me siento hasta más relajada, sí para irme acostar, porque pues sí lo practico noche ¿no?" (Ana de DC)

Los informantes de ambos sexos utilizan sus disciplinas no sólo como algo serio en donde ejercer la disciplina, es al mismo tiempo una forma de desfogue, de relajación y diversión. Ellos se sienten cómodos y relajados luego de una sesión de juego/práctica y esto les hace la vida un poco más llevadera. Es por esto que se concluye que el efecto del deporte en las vidas de los participantes es innegable, y en este caso, benéfico para sus practicantes.

Papel de las tecnologías.

Aquí se presentó un fenómeno interesante, la utilidad de la tecnología o su papel resultó siendo lo más obvio: los practicantes de ES admitieron que la tecnología ocupa un lugar

central en su disciplina, mientras que los de DC dijeron no necesitarla para llevar a cabo su práctica normal. Lo relevante aquí es que, aunque se admitió que la tecnología en los DC representa una herramienta para el entrenamiento y refinamiento de las técnicas, se tuvo un sentimiento general de que intentar incluirla como una parte constitutiva de las competencias formales es un retroceso dado que, si bien hacen más precisa la toma de decisiones, sustrae emoción al ritual deportivo sacrificando la rapidez y la emoción en pos de una exactitud que vuelve lentos los partidos.

Conclusiones.

Los resultados de la investigación mostraron opiniones que no habían sido anticipadas en absoluto. Los deportistas no se preocupan tanto por calificar o descalificar como tales. Para ellos, el deporte no es otra cosa que una competencia con reglas claras, y mientras haya un aspecto competitivo en el centro de la actividad y esté bien regulada para garantizar una competencia justa, entonces puede llamarse deporte. Si bien hubo un par de variaciones como la posibilidad del beneficio monetario (Yessica) y las sugerencias hechas por Andrea, la mayoría se mantuvieron dentro de tres características: disciplina, competencia y reglamento. Así mismo podría hablarse de la que fue agregada, el lenguaje técnico, mismo que tiene la función de asegurar y mantener la forma del deporte y hacerlo entendible para quienes están familiarizados con él o ellos, por estas mismas razones no sería correcto continuar sin volver a mencionar el increíble suceso, en el que se sugirió la obsolescencia del término "deporte". Hay buenas razones para que los sujetos tengan dichas creencias, como el ejemplo que Santillán ofreció en el momento y que prueba que finalmente "las palabras significan lo que la gente cree que significan".

No fueron pocas las veces que se mencionaron algunas de las características enlistadas por los autores, pero tampoco fueron estas el centro de las definiciones otorgadas por los informantes, de hecho, si algo pudiera decirse, es que los resultados se alejan considerablemente de las formulaciones académicas que se tenía del concepto. Si bien la competitividad fue un aspecto clave, también lo fueron la disciplina y la correcta regulación de la práctica, y estas cuestiones no se encontraban consideradas en algunos de los autores revisados.

Bibliografía

Antón, M. R., & García, F. G. (s.f.). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. Madrid, España: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Carrillo, J. A. (23 de Marzo de 2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los e-sports. Cataluña, España: Universitat Oberta de Catalunya.

Core-A-Gaming. (25 de diciembre de 2015). *Analysis: Should We Stop Playing Side by Side (in Fighting Games)*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=R86voXYKl3g>

González, E. G., & Talavera, J. C. (s.f.). E-Sports como modalidad de deporte. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Trancoso, J. J. (20 de junio de 2016). E-Sport: Evolución y tratamiento en los medios. El caso de League of Legends. *Trabajo Fin de Grado*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla.