

## Los e-sport. ¿El tercer camino del deporte?



La sexta cumbre olímpica del COI, celebrada en Lausana el pasado 28 de octubre, reconoció a los denominados deportes electrónicos o e-sport, como modalidad deportiva. Tal reconocimiento lleva implícito la institucionalización de los e-sport, además del acatamiento de la Carta Olímpica. Las razones del reconocimiento están basadas en la preparación típicamente deportiva de los competidores en los e-sport, y en la evolución de los mismos en los pasados años, lo que, de alguna forma puede predecir el sentido de su evolución.



*Luis Solar, durante el III Congreso de FAGDE de 2015*

Dos días antes, el 26 de octubre, la Unión Europea sentenciaba, a petición del Reino



Unido, que al bridge no le es aplicable la exención del IVA, dado que, al carecer de ejercicio físico, no se le puede considerar como deporte.

La sentencia del tribunal europeo no cree aplicable al juego de cartas el artículo 132 1 m), que determina las exenciones para actividades de interés general y que en su literalidad dice que “determinadas prestaciones de servicios, directamente relacionadas con la práctica del deporte o de la educación física, facilitadas por organismos sin fin lucrativo a las personas que practican el deporte o la educación física” pueden estar exentas del IVA.

Ambas cuestiones han abierto una polémica interesante en España, donde cada comunidad autónoma tiene una ley del deporte y donde no existe, oficialmente, todavía una necesaria Carta Española del Deporte que fije criterios mínimos de aplicación común.



Los detractores de la inclusión de los e-sport dentro del listado internacional de modalidades deportivas celebran como un triunfo la sentencia de la UE, pero el tema tiene muchos matices, y, sobre todo, tiene una evolución que se nos escapa.

Pero consideramos que el bridge no es homologable a los e-sport. Dicho lo cual nos gustaría reflexionar sobre una polémica pertinente y actual.

El término deporte, tiene mil años, en la historia de las lenguas castellana y anglosajona, proviniendo en ambos casos del provenzal. El concepto, hacía referencia a la diversión, a la recreación, y con ese contenido es exportado desde Francia, alrededor del siglo XI, tanto a las islas británicas como a la península ibérica.

El deporte, ve progresivamente ampliar su contenido de divertimento, para integrar al juego, y a la competición, en sucesivos estados evolutivos del vocablo.

Deporte no es lo mismo en “El mío Cid”, en Luis Vives, o en Giner de los Ríos. Del siglo XII, al XIV o al XX, a la diversión se une el concepto de juego formativo, y a ambos conceptos el de superación.

Diversión, juego y superación, se ven soportados, con frecuencia, por el ejercicio físico desde los orígenes medievales del término, pero es en los textos renacentistas y sobre todo en los de Rousseau, donde la rentabilidad del movimiento toma carta de naturaleza, fundamentalmente por su capacidad de aportar hábitos higiénicos y regeneradores.



Las definiciones de deporte a lo largo del siglo XX, aunque mantengan diferencias sustanciales, conjugan tres elementos comunes: Juego, movimiento y lucha. Con clara referencia a la diversión y a la competición, en una actividad con exigencia física.

Pero la expansión social del deporte, sobrepasando el ámbito educativo o el elitista en los que se había incubado y desarrollado, lleva consigo ciertas matizaciones: el juego o la diversión pueden ser sustituidos por la necesidad terapéutica, por ejemplo. La competición puede ser una condición de carácter íntimo. Y, el movimiento adquiere carácter de interpretación personal.

Hago deporte por indicación de mi cardiólogo o para adelgazar. Hago running todos los días, pero ya no consigo el mismo tiempo que hace unos años. Hago Yoga o Pilates, la corrección postural me gusta y me relaja.

En los tres casos, la personal interpretación, permite a sus protagonistas sentirse deportistas, así lo considera nuestra sociedad o la U.E., cuyo concepto, muy inclusivo, de deporte está recogido en la Carta Europea de 1.992.

La expansión del deporte, alcanzando a todos los sectores sociales y edades, que llega a España con la democratización del país, hace que el maestro de maestros José M<sup>a</sup>Cagigal, comience a hablar de “El Segundo Camino del Deporte”, para referirse al deporte para todos y todas, y al que llega a denominar como “el auténtico deporte”



Es decir, la revolución cultural de los sesenta-setenta nos aporta una segunda vía del deporte, hoy ya no discutida, en la que el juego, la lucha y el movimiento, tienen posibilidades de interpretación personal, sin que tal interpretación sea excluyente del concepto.



En este estado de interpretación del término, surge una nueva arista del mundo electrónico: los e-sport. Cuya denominación de sport, rechina en buena parte del ámbito del deporte: no existe deporte sin ejercicio físico, ya lo ha sentenciado la UE, el ejercicio virtual no es práctica deportiva, el reconocimiento del COI ha sido prematuro, argumentan.

Pero podemos reflexionar sobre, al menos, tres aspectos: el movimiento como elemento discriminatorio, la virtualidad en el deporte, y la conveniencia o inconveniencia táctica del reconocimiento.

El recientemente fallecido, profesor de la universidad de Bolonia, Renzo Canestrari, distingue tres tipos de movimiento: expresivo, ejecutivo e impresivo. El primero responde a la voluntad de expresar, el segundo a la de hacer y el tercero a la subjetividad y la imaginación. Este tercer tipo de movimiento es el que transmite una saltadora de altura, antes de ejecutar el salto, o el de un jugador de básquet, antes de realizar un tiro libre.

También es el movimiento del ajedrecista, en su reducido campo de batalla, donde imagina el movimiento de su caballo y los previsibles reacciones en el representado ejército contrario de alfiles, peones o torres protectoras.

Es además el movimiento, cuya secuencia analiza el cerebro, para ejecutar después un correcto remate de cabeza, en fútbol.



Pero hay algo más respecto al movimiento. Su versión ejecutiva, la que los espectadores de deporte contemplamos, es el complicado compendio de contracciones musculares concéntricas, o dimensionadas y excéntricas, o explosivas, es decir, el resultado del control más preciso posible del sistema neuromuscular. El movimiento de un tirador de pistola, de precisión, se limita, ejecutivamente, a una suave flexión de su dedo índice, el resto es un “no movimiento” controlado.

Lo mismo ocurre con tiradores de arco o con otras modalidades evidentemente deportivas, con menor motricidad ejecutiva que el golf o los e-sport, en general.

El control del movimiento o del “no movimiento”, precisa de la misma capacidad de entrenamiento del sistema neuromuscular.

No creemos que la percepción del espectador del tipo de movimiento del ejecutante, pueda ser un factor de discriminación. Tampoco creemos que lo pueda ser la percepción del deportista que se dedica a un solo tipo de motricidad, con exclusión de las demás.

Por otra parte, se aduce desde la detracción, que el mundo virtual, su representatividad y su figuracionismo no deben tener cabida en el entorno del deporte, una de cuyas características es su condición somática o física.

Sin embargo, el deporte es pura virtualidad. Traslada la relación social al mundo de la representación, al de la figuración. Cuando el profesor Cagigal hablaba de la “anatomía de gigante”, para referirse al deporte, hacía referencia a la virtualidad del hecho deportivo, juego siempre, instalado en el ámbito de la teatralidad y la representación.

No podemos, en estos momentos de la historia, combatir a los e-sport con el argumento



con que se atacó y se procuró desprestigiar al deporte en la sociedad surgida de la revolución industrial: el deporte era un extraño contrasentido social, mundo de “hijos de papá”, dedicados a la virtualidad, porque se podían permitir vivir fuera de la dura realidad de la fábrica o el taller y regalar el esfuerzo.

No es la virtualidad un argumento que la teoría deportiva pueda esgrimir. Johan Huizinga, se escandalizaría.

Por último, pero no menos importante, está el componente táctico de la situación.

Este es el momento de intervención, el reconocimiento del COI, nos debe posicionar, a favor, o en contra. Pero, previamente, debemos sopesar la consecuencia de nuestro posicionamiento.

No alcanzamos a entender las virtudes y beneficios de la oposición al reconocimiento, mucho menos cuando lo hacemos a un mundo emergente del que desconocemos el camino.

El reconocimiento de los e-sport, por el mundo del deporte, puede ser reversible si los derrotados así lo aconsejasen, el no reconocimiento favorecería la creación de una estructura no deportiva, sino e-sportiva, en paralelo, cargada de presente y aún más de futuro, cuya reversibilidad podría ser imposible.



Los e-sport, cuyo reconocimiento por parte del COI fue solicitado por la Global Association of International Sports Federations (GAISF), pueden aportar al ámbito

federativo internacional, no solo innovación y adaptación a los tiempos, sino la creciente aceptación social de la que una buena parte del mundo federativo está muy necesitado, con lo que ello pueda suponer económicamente.

La necesaria lucha contra el sedentarismo y el trabajo de promoción del movimiento ejecutivo, no pasan por el no reconocimiento de los e-sports, sino por el trabajo de los agentes públicos y privados implicados en el tema.

Podemos estar ante el tercer camino del deporte. No olvidemos que el segundo, el “auténtico deporte”, no tuvo una acogida sencilla.

**Link to Original article:** <https://www.fagde.org/revista-fagde-no18/los-e-sport-el-tercer-camino-del-deporte?elem=285427>