19 - EL PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

LIC. NAHUEL VARELA
nahuelvarela88@hotmail.com

-Universidad Nacional de La Matanza
-Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA)

Buenos Aires, Argentina.

LIC. RODRIGO EMANUEL ALVAREZ
ralvarez@deva.org.ar

-Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA)

LIC. GUSTAVO EZEQUIEL CRESPO
lancelotcrespo55@gmail.com

-Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA)

LIC. DANIEL RODRIGO SANCIO
ddanielsancio@hotmail.com

- Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA)

-Universidad de Concepción el Uruguay

doi:10.16887/92.a1.19

Abstract

The work is carried out from a bibliographic study to understand the development of electronic sports in recent years. Esports have begun a process of institutionalization within traditional spaces and the openness they have had towards esports by competitive formats stands out. Today, the scope and participation of esports in culture are already a reality around the world. In both formal and non-formal settings, physical education currently shares its development with other areas of knowledge. At present, the world of sports knows how to host physical education professionals in some cases, as the main source of employment. The present work aims to delve into the relationships that can be established between physical education professionals and esports, taking into account that it is a developing area of knowledge. Finally, progress will be made on possible professional interventions taking into account the studies carried out to date.

Key Words: Physical Education, Esports, Profession

Resumen

El trabajo está realizado a partir de un estudio bibliográfico para comprender el desarrollo de los deportes electrónicos en estos últimos años. Los esports han comenzado un proceso de institucionalización dentro de espacios tradicionales y se destaca la apertura que han tenido hacia los esports por parte de formatos competitivos. En la actualidad, el alcance y participación de los esports en la cultura ya son una realidad alrededor del mundo. Tanto en el ámbito formal como no formal, la educación física en la actualidad comparte con otras áreas del conocimiento su desarrollo. En la actualidad, el mundo del deporte sabe albergar a profesionales de educación física en algunos casos, como principal fuente laboral. El presente trabajo pretende ahondar en las relaciones que pueden establecerse entre los profesionales de educación física y los esports, teniendo en cuenta que es un área de conocimiento en desarrollo. Finalmente, se avanzará sobre las posibles intervenciones profesionales teniendo en cuenta los estudios realizados hasta el momento.

Palabras Clave: Decisiones-Deporte-Invasión

Résumé

Le travail est réalisé à partir d'une étude bibliographique pour comprendre l'évolution des sports électroniques ces dernières années. Les esports ont entamé un processus d'institutionnalisation au sein des espaces traditionnels et l'ouverture qu'ils ont eue envers les esports par des formats compétitifs se démarque. Aujourd'hui, la portée et la participation de l'esport à la culture sont déjà une réalité partout dans le monde. Dans les cadres formels et non formels, l'éducation physique partage actuellement son développement avec d'autres domaines de la connaissance. A l'heure actuelle, le monde du sport sait accueillir des professionnels de l'éducation physique dans certains cas, comme principale source d'emploi. Le présent travail vise à approfondir les relations qui peuvent s'établir entre les professionnels de l'éducation physique et l'esport, en tenant compte du fait qu'il s'agit d'un domaine de connaissances en développement. Enfin, des progrès seront réalisés sur d'éventuelles interventions professionnelles en tenant compte des études réalisées à ce jour.

Mots-clés : éducation physique, esports, profession

Resumo

O trabalho é realizado a partir de um estudo bibliográfico para compreender a evolução do esporte eletrônico nos últimos anos. Os esports deram início a um processo de institucionalização nos espaços tradicionais e destaca-se a abertura que têm para os e-sports por formatos competitivos. Hoje, a abrangência e a participação do eesports na cultura já são uma realidade em todo o mundo. Em ambientes formais e não formais, a educação física atualmente compartilha seu desenvolvimento com outras áreas do conhecimento. Atualmente, o mundo do esporte sabe hospedar os profissionais de educação física, em alguns casos, como a principal fonte de emprego. O presente trabalho pretende aprofundar as relações que se podem estabelecer entre o profissional de Educação Física e o desporto desportivo, tendo em conta que se trata de uma área do

conhecimento em desenvolvimento. Por fim, avançar-se-ão nas possíveis intervenções profissionais tendo em conta os estudos realizados até à data.

Palavras-chave: educação física, esportes eletrônicos, profissão

Introducción

El término profesión ha sido estudiado históricamente a partir del desarrollo de las sociedades y comunidades. Sin embargo, sigue siendo un tema de estudio permanente por diferentes áreas del conocimiento. Generalmente, se relaciona al concepto profesión con una carrera profesional enfocándose en el proceso de formación en una institución de educación superior. Pero en algunos casos, la profesión va más allá del ámbito escolar, ya que su evolución está ligada a las sociedades donde asume características diferentes. En la actualidad, los cambios sociales y culturales son fluidos y están transformando el mundo de las profesiones, por tanto, la nueva cultura profesional debe tener en cuenta los avances tecnológicos, las comunicaciones, el mercado local e internacional y lo que cada sociedad necesite para su desarrollo (Fernández Pérez, 2001).

La educación física, es una disciplina que aún no ha logrado un consenso respecto a su objeto de estudio, ya que existen diferentes paradigmas en relación con su ejercicio profesional (Toscano, 2008). Sin embargo, comprendemos a la educación física con suma importancia como intervención pedagógica que transmite los modelos de comportamiento propios de su cultura y sociedad (Vicente Pedraz, 1989; Gayol, 2018).

Desde un recorrido histórico, se puede mencionar que en Argentina la educación física ingresa a la escuela a partir de la Ley 1420 y de los aportes del Dr. Romero Brest. La mirada del profesional de esa época, se dividía en un pedagogo que se formaba a través de los cursos para maestros para el trabajo escolar, pero también en un académico capaz de asistir en el laboratorio y con conocimientos en medicina (Saraví Riviére, 1985).Continuando el recorrido, cabe destacar que hacia la década del ‘30 se inicia un proceso de pedagogización del deporte, que ingresa a la educación física escolar (Aisenstein, 1995). Este proceso da como resultado que los profesionales de educación física, además, comienzan a ingresar en el desarrollo y la formación deportiva por fuera del sistema escolar, también denominado no formal (Touriñán López, 1996).

En el mismo sentido, la educación física ha ido incorporando agentes o manifestaciones del movimiento que dependen de diferentes momentos y contextos históricos. En palabras de Dallo (2002) los agentes de la educación física son: el deporte, el atletismo, la natación, el juego, la gimnasia, la recreación, la vida en la naturaleza y las actividades de la vida cotidiana. Las modificaciones en la educación física escolar son evidentes con el paso del tiempo y los avances sociales y culturales.

En la actualidad, el mundo del deporte sabe albergar a profesionales de educación física en algunos casos, como principal fuente laboral. Mientras que, además, el ejercicio profesional puede abarcar otros campos, tales como la administración y gestión de organizaciones, la educación física para personas con discapacidad, el entrenamiento para la salud, y el mundo del fitness y el acondicionamiento físico, entre otros (Zimmermman, 2012), respondiendo y adecuándose a los cambios y a las necesidades socioculturales del momento.

En suma, tanto en el ámbito formal como no formal, la educación física en la actualidad comparte con otras áreas del conocimiento su desarrollo. La interdisciplina entendida como el aporte que realizan varias disciplinas a un tema tratado. Complementando esta idea, podemos mencionar que se parte de estrategias de cooperación entre áreas del conocimiento para explicar temas o problemas (Reyes, 2001), sobre todo cuando ese problema no puede ser resuelto por una sola

disciplina y debe dialogar con otras para lograrlo (Lértora, 2000).
En el actual mundo digital, aumenta el interés por los nuevos ámbitos de inserción profesional para comprender este fenómeno, se inicia observando la evolución de los deportes electrónicos hasta la actualidad.
El presente trabajo tendrá como eje principal la articulación entre el ejercicio profesional de Educación Física y los esports, con el objetivo de ofrecer una reflexión acerca de este tema. La inserción laboral y las posibilidades que se desprenden del avance del mundo tecnológico, serán contextualizadas a la realidad actual de Argentina.

Metodología

La propuesta de trabajo es un análisis documental sobre investigaciones en el tema y bibliografía especializada. Además se propone un análisis de documentos relevantes confeccionados por instituciones relevantes en el país, a partir de la contextualización de los esports y la Educación Física en la actualidad.

Por lo dicho anteriormente, se espera lograr la identificación y descripción de las posibilidades de inserción laboral, respecto a los esports en nuestro país y las instituciones mencionadas.

Finalmente se procederá a realizar una articulación entre estos ámbitos, con sugerencias teóricas y prácticas para el ámbito formal y no formal.

Resultados

Marco conceptual

La evolución de los e-sports en el mundo

Según Wagner (2006), la palabra esport se comenzó a utilizar hacia fines de los años ´90, específicamente en 1999. En los años posteriores comenzaron los debates acerca de la incorporación o no de los esports como deportes, discusión que sigue vigente hasta el día de hoy en la mayoría de los países y sobre todo en el comité olímpico internacional. En la actualidad, conceptualizar el término esports no es una tarea sencilla, ya que las definiciones varían bastante debido a las modificaciones constantes que existen en el desarrollo de esta actividad, asi mismo resulta difícil aun especificar cuales videojuegos son reconocidos como esports y cuales no. Sin embargo, podemos mencionar que los esports son la denominación general que reciben los videojuegos estructurados y organizados en competencias (Kayne y Sprandley, 2017; A.E.V.I., 2019; del Río González, 2018).
En este estudio realizaremos un breve recorrido histórico por esta temática, para comprender de qué manera se encuentran los esports en la actualidad. Para comenzar, debemos mencionar que la primera competencia de videojuegos data del 19 de Octubre de 1972 en el MIT, donde los competidores participaron jugando al Spacewar (juego creado por un alumno de la institución).
En los primeros años de la década del ´80 se realizó en Nueva York la competencia mundial de Space Invader, perteneciente a la consola Atari (Li, 2016).
A partir de estos hitos fundamentales de la historia de las competencias de videojuegos, Lee y Schoenstedt (2011) diferencian dos épocas: la era recreativa y la era de internet. A la primera, pertenecen los videojuegos y competencias desde su inicio hacia mediados de los años ´90(PONER EJEMPLOS). Al segundo grupo, se asocia a todos los videojuegos (con sus diferentes consolas) que han proliferado a partir de la tecnología LAN, que permitió pasar del modo humano versus máquina, al formato humano versus humano.

La historia de los videojuegos en Argentina es bastante amplia, donde podemos encontrar los primeros indicios en las consolas traídas al país en los años ´70 a través de empresas como "Telematic" y su posterior desembarco en diferentes espacios para videojuegos en tiendas a lo largo de los años. Además, podemos destacar que nuestro país supo contar con su propia consola fabricada íntegramente en suelo local: el Trucotrón (Sarondan, 2019). Durante los años ´90 se alcanza, al igual que en varias partes del mundo, la ampliación de consolas y videojuegos tan diversos como apasionantes para quienes podían acceder a los mismos. Sin embargo será recién en Mayo de 1995 cuando se establezcan las primeras conexiones de internet privadas en el país, lo que provocó una fiebre de internet en las principales ciudades locales. El desarrollo y la ampliación de la red, llegaron junto a una crisis social, económica y política hacia principios de los años 2000 que no han permitido obtener una visión unívoca del fenómeno. Continuando con el estudio histórico, podemos mencionar que los años posteriores a la crisis del 2001 han sido claves para la comprensión de la historia de los epsorts en Argentina. Nace de esta manera un espacio diferente que aglutina competencias de videojuegos a través de internet, intercambio cultural, recreación y ocio de niños, jóvenes y adolescentes: los cibercafés. Hacia el año 2005, solamente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y el Gran Buenos Aires se estima que existían unos 9.000 cibercafés y locutorios, que sumaban 52.600 computadores conectadas a internet. El promedio de consolas por locutorio era de 7.3 y por cibercafé era de 13.8 (Finquelevich y Prince, 2015). Es amplio el reconocimiento que han tenido juegos como Age of Empires, Warcraft, Half Life, y CounterStrike como el más famoso por esos años, y que además, se lo considera como uno de los impulsores de los esports en Argentina

Durante la segunda década del actual milenio, se produjo el avance de las computadoras y consolas, junto con la consolidación y masificación del teléfono móvil (celular) en la amplia mayoría de la población. Hacia el año 2018, el 88% de la población tenía acceso diario a internet y el 70% lo hacía desde su teléfono móvil (NEGOCIOS, 2018). Además de la aparición y popularización de las redes sociales, gran parte de esas conexiones eran para jugar videojuegos y competir contra otros jugadores.

En la actualidad, el alcance y participación de los esports en la cultura ya son una realidad alrededor del mundo. Según Newzoo (2018) en 2017 los esports tuvieron una participación internacional de 143 millones de personas, esperando un avance hacia los 250 millones para el corriente año. Sin embargo, en 2019 los esports ya contaban con una audiencia de 443 millones y de 495 millones en 2020 (Newzoo, 2020). Las estimaciones hacia el 2023 es que el la cifra ascienda a 646 millones de participantes y espectadores en todo el planeta. Desde el aspecto económico, también se observa un aumento considerable en los últimos años ya que en 2020 el rubro de los esports generó ingresos por unos mil millones de dólares, principalmente por el dinero aportado por sponsors y medios de comunicación.

Si nos focalizamos en Latinoamérica, podemos mencionar que Argentina (junto a Brasil, México, Colombia y Chile) es uno de los países que han demostrado un crecimiento sostenido en los esports. La región se caracteriza por el impulso de los e-mobile (esports practicados en dispositivos móviles).

Los modos de organización e institucionalización de los esports son un producto relativamente novedoso, por lo cual nos remitiremos a la actualidad para estructurar el análisis.

La Institucionalización de los esports

En los últimos años, los esports han comenzado un proceso de institucionalización dentro de espacios tradicionales debido a varios factores. En primer lugar, la gran demanda de espectadores

y jugadores a nivel nacional e internacional. En segundo lugar, podemos mencionar el interés de las compañías propietarias de las licencias de esports por marcar cada vez con mayor claridad los espacios de juego, las reglas, las posibilidades de acceso, los tiempos, etc. Y finalmente, se destaca la apertura que han tenido hacia los esports por parte de formatos competitivos deportivos, educativos y/o culturales denominados tradicionales.

Los ejemplos más interesantes para comprender este fenómeno en Argentina, han sido la participación en los Juegos Universitarios Argentinos, dependiente del Ministerio de Turismo y Deportes de la Nación. Seguidamente, la incorporación de los esports en los Juegos Bonaerenses, dependiente de la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires. Podemos mencionar también la creación de la Liga Universitaria de Esports (Ludens) que aglutina a los egamers que realizan sus estudios en el nivel superior, dependiente de la Federación del Deporte Universitario Argentino.

Sumado a esto, el proceso de institucionalización se da por la aparición de múltiples ligas que llevan adelante el proceso de organización competitiva. Todas ellas de diferente manera y consensuando los requerimientos reglamentarios de los jugadores, promueven un amplio abanico de posibilidades de participación durante todo el año calendario.

Finalmente, es menester destacar también a quienes dentro de este proceso de institucionalización local, tuvieron la posibilidad de realizar actuaciones destacadas en campeonatos y torneos de esports a nivel nacional y también internacional. Ya sea de manera individual, como por equipos, los competidores argentinos han dado múltiples triunfos a nivel internacional, en muchos casos consolidándose como tales.

Los esports y la profesionalización

No es el objetivo de este artículo desandar los caminos del debate entre posiciones tan disímiles respecto a la profesionalización o no de los esports. Solamente, intentamos hacer hincapié en que las posibilidades de aumentar el rendimiento en los esports depende de factores similares al de otros profesionales como el equipo con el que debemos contar, las posibilidades del contexto en relación a la conectividad, entre otras. Pero sobre todo, el factor clave: las horas de práctica para la mejora. En la actualidad, ningún egamer se perfecciona sin dedicarle unas cuantas horas diarias a la práctica más o menos formal.

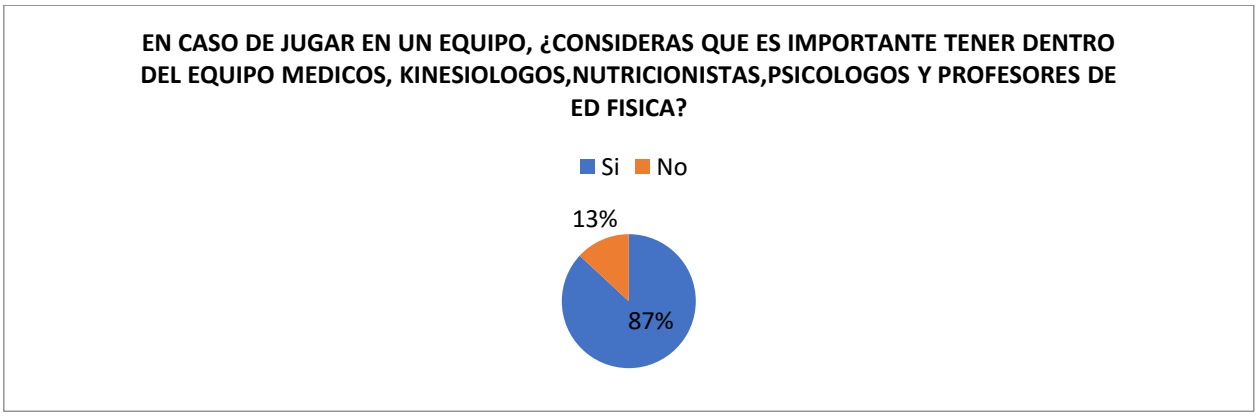
En este escenario, los jugadores y las instituciones necesitaron de soporte para desarrollarse. Es por eso que comenzaron a proliferar grupos de entusiastas que brindaron varias herramientas al servicio de quienes juegan esports desde múltiples áreas del conocimiento.

El ejemplo más claro de este proceso es la fundación el 7 de Mayo del 2017 de la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina. Esta asociación civil tiene como objetivo principal promocionar y trabajar en pos de la profesionalización de los deportes electrónicos (esports). Actualmente, trabaja en base a los esports en todo el territorio argentino e impulsa el conocimiento de los beneficios de la práctica de videojuegos. Brinda además certificaciones, capacitaciones y actualizaciones para egamers, así como también para diferentes instituciones interesadas en el desarrollo de los esports.

El enfoque que tiene DEVA (2021) respecto a los esports es interdisciplinario, ya que promueve la resolución de problemas a través del intercambio de diferentes áreas del conocimiento. Entre sus trabajamos más recientes, podemos mencionar las charlas de capacitación y formación llevadas adelante por profesionales de áreas diversas como el marketing, la kinesiología, la psicología, la administración y organización, el derecho, los recursos humanos, las relaciones institucionales, la comunicación y la educación, entre otras.

Asimismo, cabe destacar el censo (DEVA, 2021) llevado a cabo en los últimos meses. En el mismo, podemos apreciar algunos detalles del mundo de los esports y sus participantes en Argentina, del cual destacamos: En una muestra de 1252 personas, el 21% menciona que no realiza actividad física. Por otra parte, cuando se les consultó si consideran que es importante tener en el equipo diferentes profesionales entre los que se encuentran médicos, kinesiólogos, psicólogos y profesores de educación física, entre otros, el 87% respondió afirmativamente. En el primer caso, podemos mencionar que quienes practican esports comienzan a observar la importancia de hacer actividad física para complementar su entrenamiento de varias horas frente a las pantallas. Sumado a esto, cabe resaltar la importancia le otorgan a contar con un equipo interdisciplinario que colabore con el desarrollo y la mejora como jugadores (en algunos casos profesionales) de los esports.





Discusión

El análisis de los deportes electrónicos, sus incumbencias profesionales, las consideraciones sociales y culturales continúan siendo parte de estudios en diferentes partes del mundo. Siguiendo la propuesta de Bascón y Ramírez (2021) los esports han abierto ciertas preocupaciones sociales sobre la educación, la ética y la libertad y la humanidad. Este trabajo identifica las miradas negativas y preocupaciones que existen en relación a estos tópicos con los esports. Sin embargo, luego de un análisis hermenéutico, concluyen en la poca fundamentación por parte de la sociedad

en la crítica hacia los esports. Asimismo, mencionan que las características de humanidad, libertad, actividad física y ética son considerablemente mejorables.

De lo mencionado en el párrafo anterior, podemos indicar que las experiencias de inclusión de los esports dentro del mundo de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte han aumentado en los últimos años. Tomando como base el trabajo de Ramírez y otros (2021), se observar el intento de desmitificación sobre los jugadores de esports en relación a su estado de salud. Esta investigación ha concluido que los jugadores de deportes electrónicos no modifican su composición corporal luego de jugar durante años.

En suma, los esports se erigen como uno de los tópicos más consultados por diferentes profesiones en la actualidad. Los estudios en relación con la Educación Física han generado una variada cantidad de espacios a ser ocupados en los próximos años.

Conclusiones

Del desarrollo realizado en este trabajo, podemos identificar los diferentes momentos que ha transitado la Educación Física como profesión tanto en el sistema formal como no formal. Además se ha propuesto un desarrollo histórico sobre los esports hasta nuestros días, centrando especial atención en los procesos de institucionalización y profesionalización de las actividades relacionadas. Por lo antedicho, la actualidad de los deportes electrónicos es muy cambiante y aún está en búsqueda de su campo de conocimiento. El mismo, deberá ser integrado por diferentes profesionales que puedan dar soluciones a los problemas que se presenten. Finalmente se destacan los profesores de Educación Física como uno de los posibles profesionales que dediquen a colaborar con los esports desde la perspectiva educativa, la salud, el trabajo en equipo, entre otras. Las posibilidades de integrar equipos interdisciplinarios serán objeto de investigaciones futuras.

Referencias:

Aisenstein, A. (1995) *Currículum Presente, ciencia ausente. El modelo didáctico de la Educación Física: entre la escuela y la formación docente.* Buenos Aires: Miño y Dávila.

Asociación Española de Videojuegos (2019). *Libro blanco de los esports en España*. AEVI. Ediciones.

Boscón-Seda y Ramírez-Macías (2021) Análisis ério de los deportes electrónicos: ¿un paso atrás respecto al deporte tradicional?. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física. 44, 433-443

Dallo, A. (2002) *La evolución de los ejercicios gimnásticos construidos y su análisis estructural*. Congreso internacional de historia de la educación física. Salamanca.

Del Río González, A. (2018). *La evolución de los eSports.* Trabajo Final de Grado. Universidad de Sevilla.

Fernández Pérez, J. (2001) *Elementos que consolidan el concepto profesión. Notras para su reflexión.* Revista Electrónica de Investigación Eduvatica, vol.3, núm. 2. Universidad Autónoma de Baja California, Ensenada.

Finquelevich, S. y Prince, A. (2066) Universidades y TICs en Argentina. Las universidades argentinas en la sociedad del conocimiento. Revista electrónica de estudios latinoamericanos , vol. 4, núm. 15, abril-junio, pp. 39-58. Instituto de Investigaciones Gino Germani. Buenos Aires.

Gayol, M. (Comp.). (2018). *La educación física en la educación secundaria: Reflexión sobre las prácticas de la enseñanza*. Buenos Aires : Prometeo.

Lee, D. y Schoenstedt, X. (2011) Comparison of eSportes and Traditional Sports Consumption Motives. Jounarl of Research, volume 6 , issue 2.

Lértora, C. (2000). *Enfoque epistemológico de los problemas de interdisciplinariedad*. Polylog, Foro para filosofía intercultural, p. 1. Recuperado de http://them.polylog.org/1/alc-es.htmç/ [Consulta 25 abril, 2014]

Ramírez y otros. (2021) *Professional Esports Players are not Obese: Analysis of Body Composition Based on Years of Experience*. Int. J. Morphol, 39(4)-1081-1087,2021

Saraví Riviere, J. (1985) *Aportes para una historia de la Educación Física 1900-1945*.Buenos Aires: INEF Nº1.

Touriñán López, J.M. (1996) *Análisis conceptual de los procesos educativos formal y no formal*. Facultad de Ciencias de la Educación. Santiago de Compostela.

Toscano,W. (2008) *Pensar la Educación Física actual.* Bs.As: Prometeo Libros.

Vicente Pedraz, M. (1998) *Definición el objeto de estudio en las Ciencias de la Actividad Física*. Simposio Internacional de consenso José María Cacigal: "Obxeto de estudio das ciencias da actividade física e o deporte". Xornada Manuel Becerra "Realidades e futuro dos ámbitos profesionais do profesor de educación física en Galicia"), ISBN 84-89694-69-9, págs. 73-75

Wagner, M. (2006) *On the Scientific Relevant of eSports*. Deparment for Interactive Media and Educational Technology. Krems.

Wijman, T. (2018). Moble Revenues Account for More Than 50% of the Global Marjet as Ir Reaches. Recuperado de https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/

Autor: Nahuel Varela

Dirección: Zapiola 2972. Buenos Aires, Argentina.

Teléfono: +54 11 3589 8425

Correo electrónico: nahuelvarela88@hotmail.com

https://orcid.org/0000-0002-0475-3611