

¿PUEDEN LOS VIDEOJUEGOS SER CONSIDERADOS COMO UN DEPORTE (Y PORQUÉ SON SEXISTAS)? UN APORTE DESDE EL CAMPO CTS SOBRE LA CONTROVERSIA DEL CUERPO EN LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS.

Miguel Ortiz Schulthess
m.ortizsch@gmail.com

Resumen

El presente ensayo constituye un ejercicio de análisis crítico en torno a la idea de que los deportes electrónicos pueden ser considerados como un deporte, pero además pretende integrar la crítica feminista de la ciencia a la luz de la reproducción de algunas desigualdades del deporte tradicional en los e-sports. El foco del análisis se centra en la controversia sobre la corporalidad y el movimiento físico que se involucra durante las competiciones de videojuegos. Desde algunos aportes del campo CTS (Ciencia, Tecnología y Sociedad) se propone discutir las categorías de verdad y conocimiento con que se suele clausurar y definir lo que constituye un deporte en el S.XXI, y siguiendo la metodología de las controversias socio-técnicas y el enfoque de los ensambles, se buscará evaluar si efectivamente el fenómeno de e-sports (deportes electrónicos) en Chile y el colectivo de actantes que lo soportan tienen implicancias en cuanto a la ampliación de la categoría de deporte tradicional. Se tomará como referencia además el trabajo comparativo de Emma Witkowski sobre deporte y los e-sports. Las conclusiones se orientan hacia el reconocimiento de la escena de e-sports como un espacio co-construido por los diversos actantes que lo componen y el lugar especial donde emerge una re-significación del deporte tradicional, mediado por la tecnociencia, que a su vez acarrea desigualdades (sexismo) que son reproducidas en el contexto de e-sports.

Palabras Claves

Deportes electrónicos, ciber-atleta, deportes tradicionales, corporalidad, videojuegos, actantes

Abstract

This essay discusses why an electronic sport can be considered a sport by using a feminist and critical approach. As such, the comparative work of Emma Witkowski on sport and e-sports is used as a reference. The analysis is focused on the controversy regarding bodily presence and physical movement involved in videogame competitions. It takes alignments from the STS field (Science, Technology and Society), the methodology of socio-technical controversies and the assemblies' approach to discuss how the categories of truth and knowledge that usually defines what constitutes a sport in the 21st century could help to change what is understood as a sport in Chile. The conclusions are oriented towards the recognition of the e-sports scene as a space collaboratively constructed by various actants who have not only contributed to the evolution of our definition of sport, but also how inequalities would still exist in the context of e-sports.

Keywords

Electronic sports, cyber-athlete, traditional sports, corporality, videogames, actants

Sociólogo, entre sus intereses se encuentran la sociología de la cultura y los procesos de patrimonialización que emergen desde la sociedad civil y del estado; así como el estudio de nuevos medios y las tecnologías de información, específicamente la línea de Patrimonio Digital/Virtual.

Introducción

El presente ensayo constituye un ejercicio de análisis crítico en torno a la idea de que los deportes electrónicos pueden ser considerados como un deporte, pero además se pretende integrar la crítica feminista de la ciencia a la luz de la reproducción de algunas desigualdades del deporte tradicional en los e-sports. Bajo la metodología de las controversias socio-técnicas y el enfoque de los *ensambles*, en conjunto con otros aportes del campo CTS, se buscará evaluar si efectivamente el fenómeno de e-sports (deportes electrónicos) en Chile y el colectivo de actantes que lo soportan tienen implicancias en cuanto a la ampliación de la categoría de deporte tradicional. Para esto se pondrá en el centro de la discusión la controversia en torno a la corporalidad y el movimiento físico que se involucra durante las competiciones de videojuegos en esports, con el objetivo de discutir las categorías de verdad y el conocimiento con que se suele clausurar y definir lo que constituye un deporte en el S.XXI. Se tomará como referencia además el trabajo comparativo de Emma Witkowski sobre deporte y los e-sports. Las conclusiones se orientan hacia el reconocimiento de la escena de e-sports como un espacio *co-construido* por los diversos actantes que lo componen y el lugar especial donde emerge una re-significación del deporte tradicional, mediado por la tecnociencia, que a su vez acarrea desigualdades (sexismo) que son reproducidas en el contexto de e-sports.

Una Aproximación a los Deportes Electrónicos (E-sports) desde la Tecnociencia

El término E-sport (en español deporte electrónico) tuvo su primera aparición en el año 1999 en una publicación de prensa con motivo del lanzamiento de la Online Gamers Matthew Bettington (1999). Actualmente el término deporte electrónico engloba las

formas de competición que reúnen a los mejores jugadores de determinados juegos, bajo un contexto profesional y de alto rendimiento. Los e-sports constituyen un cruce entre la cultura de videojuegos y una lógica de competición de alto rendimiento. Este cruce se enmarca en un contexto de globalización donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cobran día a día una relevancia creciente, siendo internet uno de los más importantes factores tecnológicos que permiten la masificación y reconocimiento de este fenómeno.

Tan solo para notar la manera en que los deportes han cambiado a raíz de la tecnología, es posible considerar cómo ésta ha ido penetrando el mundo de los deportes tradicionales y cómo la inclusión de la tecnología en los deportes ha ido ganando legitimidad a medida que se han implementado en competiciones, ejemplificado en casos como en el fútbol con el VAR (“video assistant referee”) o *videoarbitraje*, o en el caso del tenis y el críquet con el “ojo de halcón” (“hawk-eye”). Ambos métodos de uso informático permiten mejorar la precisión de los criterios arbitrales humanos mediante la aplicación de tecnologías que operan como asistentes de los propios árbitros; de cierta forma funcionando como un árbitro más, y que han ido siendo aceptados tanto por los atletas, las instituciones reguladoras y organizadoras de las competiciones, y los mismos aficionados como un elemento más dentro del deporte. No sería descabellado entonces concebir la idea de que las actividades que aceptamos y denominamos como deportes pueden ir modificándose y cambiando a medida que nuestra propia sociedad cambia, como por ejemplo con el progreso tecnológico (Wagner, 2006). De esta manera la aparición de los deportes electrónicos “*pueden ser interpretados como una consecuencia lógica e irreversible de la transición de una sociedad industrial a la sociedad actual basada en la información y las comunicaciones.*” (p. 3).

En este sentido, y en firme oposición al determinismo tecnológico ingenuo, se puede observar como las fuerzas sociales moldean a la tecnología, su diseño, implementación y uso, en tanto que estas no son neutras. De esta forma es necesario considerar la forma en que Winner (1985) sugiere analizar los objetos tecnológicos, poniendo el foco en las características y los significados de esas características en tanto existe una “política” inherente en ellas. De esta manera las tecnologías implicadas en los deportes electrónicos operan ya desde una forma de ordenar el mundo, en este caso, los videojuegos y el deporte. Y precisamente la revisión de la historia del diseño y producción de los videojuegos revela que tanto en su origen y desarrollo estos fueron creados con un solo público en mente: los hombres. Los videojuegos son un producto pensado, en su mayoría, para el consumo masculino, y para esto suele recurrir a narrativas heroicas con protagonistas masculinos e imaginarios de consumo para el hombre (hipersexualización y objetivación del cuerpo femenino, por nombrar algunas). Esto demuestra primero una necesidad práctica de generar un producto de consumo masivo (para hombres), y además mantener una línea divisoria entre hombres y mujeres, no solo como consumidores, sino que también como “ciber-deportistas” diferenciados. Sin embargo hoy en día el escenario de producción y diseño a cambiado mucho, dando cabida a otros paradigmas de diseño fuera del paradigma androcéntrico.

De la misma forma, la historia del deporte y su centralidad en el cuerpo humano demuestra una ordenación androcéntrica, donde solo con el tiempo la mujer fue incluida de manera secundaria. Desde los primeros juegos olímpicos en Grecia hasta la actualidad, el deporte tradicional fue un espacio en el que se pavimenta la diferencia epistémica y biológica sobre la corporalidad de hombres y mujeres en tanto unidades con diferentes capacidades y rendimientos. De esta forma se configuró la hombre, anclada en el saber biológico y el conocimiento científico certificado

(probablemente por científicos hombres) de tal diferencia. Concretamente la revisión del deporte electrónico en la actualidad presenta la posibilidad de criticar tal superioridad y rebatir aquel conocimiento certificado en base a una transformación de la relevancia del cuerpo como pilar central del deporte.

Particularmente en este ensayo, y siguiendo a Maffia (2007) en su análisis de la ciencia como producto y proceso, se hará énfasis en la reproducción del sexismo en los e-sports desde el nivel de *proceso*, en tanto que se excluye a la mujer de la comunidad que participa y se le relega a ser observadora. Tanto en el deporte como en los e-sports existe la prevalencia de un sexismo discreto y oculto tras la parafernalia de la industria de entretenimiento y la espectacularización bajo la cual ambas actividades se rigen. Si el deporte tradicional requirió de años para integrar a la mujer, llevándola a una categoría de competición distinta a la del hombre¹ en base a las diferencias biológicas del cuerpo, en los deportes electrónicos se podría imaginar la borrada del cuerpo como un elemento igualador: la posibilidad de eludir las ataduras de la fisicalidad y su construcción cultural en tanto género, nos harían pensar en un escenario libre de sexismo. Pero esto no ocurre, los deportes electrónicos siguen siendo un espacio principalmente masculino, donde proliferan prejuicios sobre el “rendimiento” y las capacidades femeninas para competir². Precisamente este punto es el centro del análisis, en tanto que, el cuerpo sigue siendo el lugar de la controversia, anclado en un sesgo sobre la valoración de la fisicalidad masculina por sobre la femenina.

La ciencia del deporte vs un deporte “sin cuerpo”

Hoy en día las “ciencias del deporte” contemplan un conjunto de saberes que se vinculan a distintas disciplinas y que se

¹ Como se puede observar de las categorías de deporte olímpico en hombres y mujeres.

² Solo por nombrar una, la mayoría de las mujeres que compiten en e-sports suelen ser relegadas a roles de soporte, siendo muy pocas las ocasiones en que figuran de manera estelar.

orientan a “conocer el funcionamiento del cuerpo sano y cómo el deporte y la actividad física promueven la buena salud” (Rodríguez Lopez, 2010). Además, se centra en la idea del rendimiento del deportista y la posibilidad de generar mejorías individuales. Emma Witkowski (2012) introduce su análisis del deporte centrándose en las normas que lo gobiernan. Según su investigación las cuatro características prominentes en la definición de todo deporte son: físicos, tienen reglas, involucran competición y son gobernados por una oficialidad. De estas características la más recurrente considerada como necesaria para el deporte es su carácter físico.

Es aquí donde la sociología de la ciencia tiene algo que aportar. La construcción del conocimiento científico, como fue revisada en el “programa fuerte” de Bloor (1991), es una actividad social, donde toda forma de conocimiento debe ser considerada como socialmente construida. Es decir que si se quisiera imaginar una forma de comprender el cuerpo en cuanto actividad física desde lo “virtual”, el contexto de los deportes electrónicos constituyen un espacio donde efectivamente se construye una forma distinta de concebir el cuerpo y la actividad física. Tal como menciona Pinch & Bijker (2008), la relación entre ciencia y tecnología no se limita a generar distinciones para cada sub campo, sino que al ser ambas socialmente construidas pone en duda el determinismo diferencial entre ciencia y tecnología, entremezclando y permeando la interdependencia entre ciencia y tecnología.

De esta forma considerar los e-sports como mera innovación sería reducir sus implicancias sociales. Si se toma el enfoque del constructivismo social, es posible integrar otros aspectos relevantes al análisis, como por ejemplo las etapas del Programa Empírico del Relativismo (PER) y lo que pueden aportar en esta área. En concreto tanto la flexibilidad interpretativa de los datos científicos, tal como se intenta realizar en algún grado en este ensayo, como la emergencia de controversias a raíz de esto y los mecanismos sociales de clausura que permitan llegar a

consensos, son contribuciones fundamentales para que los investigadores que no pertenecen a las “ciencias duras” se atrevan a indagar sobre temáticas científicas, teniendo en mente que el científico es un actor más en la cadena de decisiones y negociaciones dentro de la fabricación del conocimiento (Knorr Cetina, 2005) y que la principal herramienta del científico sería, precisamente, su laboratorio. En este sentido lo que subyace en las prácticas de deportes electrónicos es la construcción de un conocimiento distinto al biológico, en tanto que trasciende aquella epistemología positiva y objetivante del cuerpo y abre la posibilidad de re-pensar las relaciones entre nuestro cuerpo, la actividad física y la tecnología que media ambas.

Precisamente la afirmación de que los e-sports son un deporte en el S.XII es ampliamente rechazada tanto por deportistas, entrenadores, y el lego en general debido a la aparente desconexión entre la realidad (del deporte tradicional) y la virtualidad (de los deportes electrónicos). Desde mi parecer, y siguiendo a Harding, lo que prima finalmente es una forma de *racionalidad científica* en este gesto de rechazo, no solo como una resistencia ante la posibilidad de cambio, sino que debido a que prima una forma de comprender y entender lo que es el deporte. Y claramente esta noción está anclada en la cultura científica y el *cientificismo*:

“la racionalidad científica no solo está presente en todas las formas de pensamiento y de acción de nuestras instituciones públicas, sino, incluso en nuestras formas de pensar sobre los detalles más íntimos de nuestra vida privada”. (Harding, 1993, pág. 16)

La credibilidad de la cultura científica en la actualidad implica un sesgo “objetivante”, en tanto que, toda forma “científica” de describir un fenómeno prima por sobre otras formas de conocimiento. Más aun con el caso de la emergencia de los “ciber-deportistas” en el ámbito de los e-sports, ya que, bajo la cultura científica *normal* estas novedosas formas de

representar y *enactar* el cuerpo serían solamente un aspecto “social” del deporte, reducido precisamente a ese campo oscuro de la actividad científica que son las afectaciones sociales sobre el conocimiento científico y el horizonte *teleológico* y causal de la ciencia (Bloor, 1991). Hoy en día los e-sports son una verdadera industria cultural, a nivel global, la cual imita las lógicas de producción y organización de los deportes tradicionales. En este sentido se podría pensar una ciencia de los e-sports, homóloga a la de los deportes, en donde profesionales de la salud, psicólogos, directores técnicos y preparadores físicos acompañan la formación y el desempeño de los video jugadores profesionales durante su carrera, y buscan generar mejorías en sus rendimientos. Lo importante en esta analogía es desprenderse de la noción central del cuerpo, ampliando el rango de actores y actantes que influyen en la constitución del “ciber-atleta” y los tipos de data con que se trabaja.

Movimiento y cuerpo en los E-sports: Aproximaciones para una reconfiguración del deporte tradicional mediado por la tecnología

A primera vista el deporte parece extenderse en lo real, lo físico y lo social. Sin embargo, “esta representación no resiste análisis comparados extensos: el juego de ajedrez es “deportivo”, el curling ha entrado en los Juegos Olímpicos. Ahora bien, ¿el cuerpo en el deporte no se reduce en algunas disciplinas a su mínima expresión?” (Mora & Héas, 2003, pág. 130). Precisamente el cuerpo y las capacidades físicas han sido el talón de Aquiles de los deportes electrónicos en términos de legitimidad (Witkowski, 2012). netamente “intelectual”. Otros deportes no tradicionales que involucran máquinas y animales, como NASCAR y los deportes ecuestres han demostrado ser deportes en disputa (Giulianotti, 2005, citado en Witkowski, 2012).

En esta área uno de los puntos críticos más relevantes han sido las discusiones en torno a la consideración (o no) de los e-sports como deportes propiamente tal.

En este sentido es el desempeño del movimiento del cuerpo humano el que se establece como central en la fisicalidad de los deportes, considerando que el desempeño de ese movimiento contribuye directamente a los resultados (Witkowski, 2012). El dilema o controversia central que atraviesan los deportes electrónicos es similar al que atraviesan otros deportes no tradicionales alejados de la noción de esfuerzo físico. Esto en términos de la articulación de una “suficiente fisicalidad” del cuerpo en juego para llegar a ser reconocible culturalmente como una legítima actividad deportiva (Guttman, 1978).

En el desempeño de los ciber-atletas existen dos movimientos que operan en simultáneo: por un lado la coordinación y reacción entre el ojo y las manos que ejecutan y presionan los botones del control, el cual en competiciones de alto rendimiento llega a alcanzar niveles de maestría. Y por otro lado existe el movimiento del “avatar” o representación virtual del primer movimiento mencionado. En este segundo movimiento entran en acción los artefactos tecnológicos como los computadores, las pantallas de alta calidad, los teclados y los mouse. Todos estos elementos configuran una representación virtual del ciber-atleta (“avatar”) que involucra un movimiento particular, en la misma lógica del movimiento que el jugador de ajedrez realiza de sus piezas, de manera de que todos los jugadores interactúan en un lenguaje común definido tanto por la reglas internas del juego como por la reglas establecidas desde afuera por la organización de la competición.

De esta forma es posible aventurar que en la acción de jugar los videojuegos, especialmente en contextos de competición de alto rendimiento como los deportes electrónicos, existe un tipo de “movimiento deportivo” particular; esta forma de movimiento es muy bien descrito por

Witkowski (2012) al definir los movimientos de los jugadores de CS:GO³:

“En *Counter Strike*, el “movimiento deportivo” es alcanzado involucrando a los jugadores físicamente [“*engaging players physically*”] a través de aspectos como la mantención del cuerpo controlado mientras rápidamente se debe navegar el entorno [virtual], por el movimiento hábil del personaje en relación al equipo (mediante agilidad intercorpórea como el “conocimiento corporal” del tempo del equipo), así como también por los medios de la fisicalidad ejecutada en los músculos y tendones de las manos y dedos y en el sutil control de la respiración. Lo que vemos en estos desempeños de e-sports es que el movimiento (corporal) es central para el resultado de cada partido”. (Witkowski, 2012, p. 359)

La fisicalidad también se extiende a través de procesos de manejo y desempeño hábil con múltiples sentidos corporales, los cuales son solo algunas de las variantes de la fisicalidad involucrada en el desempeño del juego corporeizado [“*embodied gaming performance*”] (Witkowski, 2012). Incluso si se considera la comunicación verbal entre el equipo y el sonido mismo del juego como parte del desempeño y movimiento del ciber-atleta, es posible pensar las múltiples prácticas corporales que entran en el juego (sonido, tacto, control musculatorio y compostura; “movimiento deportivo”) como elementos que no suelen ser categorizados como involucramiento físico del deporte bajo una cultura científica *normal*.

Los actantes de los e-sports en Chile y el “ensamble” del juego

El concepto de actantes trabajado por Latour se vuelve relevante, ya que, bajo la perspectiva de los ensambles es posible observar la relevancia de objetos y artefactos que no son considerados

bajo otras perspectivas y la posible traducción que pueden tener estos en sus asociaciones con otros elementos (humanos o no humanos). La idea de actante que introduce Latour (2008) refiere a que: “Un actor ya no es la fuente de una acción, sino el blanco móvil de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él” (p.73). Es decir, cambia la concepción asociada tradicionalmente a “acción”, ya que, los objetos también pueden realizarla y por lo mismo, en esta perspectiva, los objetos también son agentes; la acción se reconfigura como resultado de las mediaciones de diversos elementos heterogéneos (humanos y no humanos) que, al formar parte de un ensamblado (en este caso, la escena de e-sports), configuran sentidos no observados previamente. En este sentido la perspectiva de Latour permite volver “simétricas” las acciones que ejercen los diversos actantes, en tanto son definidas analíticamente desde la visión del ensamble como actantes con capacidad de agencia.

Si bien la propuesta de Latour puede ser radical en términos metodológicos, cabe destacar que su trabajo opera como punto de partida desde el cual reflexionar en torno a la sociedad y la tecnociencia. De esta forma se considera aquí el trabajo realizado por Taylor (2009) en el cual se trazan las primeras líneas sobre cómo abordar el estudio de los videojuegos desde la perspectiva del “ensamble del juego”. Así, este trabajo toma la perspectiva del *ensamble* y describe de manera elocuente la referencia sobre los posibles actantes en el espacio del videojuego:

“Los juegos y su actividad están constituidos por interrelaciones entre (solo por nombrar algunas) sistemas tecnológicos y software (incluyendo al jugador imaginado corporeizado en ellos), el mundo material (incluyendo nuestros cuerpos en el teclado), el espacio online del juego, géneros de juego y sus historias, los mundos

³Videojuego del género FPS (*First Person Shooter*). Es uno de los títulos más populares dentro de la industria de e-sports junto a League of Legends, DOTA 2, Valorant, entre otros más.

sociales que infunden el juego y nos sitúan fuera de él, las emergentes prácticas de comunidades, estructuras institucionales que moldean el juego y nuestra actividad como jugadores, estructuras legales, y por supuesto la amplia cultura que nos rodea con sus marcos conceptuales y representaciones. (...) En el espacio de las interrelaciones descansan los dinámicos procesos del juego. Al pensar los juegos como ensamble, en donde muchos actores diversos y procesos en desarrollo constituyen el sitio y la acción, nos permite entrar en los rincones donde un trabajo fascinante ocurre". (Taylor, 2009, p. 332)

El marco de referencia de los ensambles centra la atención en las interconexiones, permitiendo comprender de mejor manera el rango de actores o actantes, conceptos, prácticas y relaciones que configuran el momento del juego. Precisamente a raíz de esta aproximación teórica es que se vuelve necesario, al menos a modo de ejercicio, intentar definir aquella diversidad de actantes que operan y se reconocen entre sí en las diversas instancias virtuales y presenciales de los deportes electrónicos.

Tabla N°1: Los actantes en la escena chilena de e-sports⁴

Actante	Descripción
Video-jugadores profesionales (ciber-atletas)	Componen los equipos competitivos, desempeñándose como jugadores y generando un nivel de habilidad muy por encima de la media de jugadores amateurs. Representan a una organización o equipo (ya sea en juegos individuales o colectivos).
Cuerpo técnico del equipo	Encabezados principalmente por los D.T. Esta figura aparece mayoritariamente en contextos profesionales de competición. organización o equipo (ya sea en juegos individuales o colectivos).
Organizaciones encargadas de la realización de las	En Chile es amplia la diversidad de organizaciones realizando competiciones. Cada una de estas organizaciones (Riot, SP Digital, Movistar GameClub, CGL, Direct TV, ETC TV, entre otras) vela por la realización, transmisión y difusión de cada una de sus competiciones. Para esto requiere del apoyo de diversos profesionales técnicos para su realización.

⁴En general todas las referencias a la "escena de esports" en Chile están tomadas del Seminario de Grado realizado por el autor durante el año 2018 para optar al título de Sociólogo. Esta investigación teórico-empírica tuvo un enfoque cualitativo y tuvo como informantes claves a un conjunto de actores vinculados a la escena de e-sports en Chile. Para revisar más en detalle ver: <http://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2021/01/26/la-re-configuracion-del-deporte-en-la-era-digital-esports-en-chile-y-la-constitucion-del-ciberatleta/>

Actante	Descripción
Plataformas de transmisión y espacios virtuales de videojugadores	A diferencia de los eventos presenciales que se transmiten, existe una plataforma de transmisión gratuita la cual funciona como el eje central desde el cual las audiencias pueden iniciarse, conocer y ver las principales competiciones: Twitch.tv ⁵ . Además de esta plataforma existen diversos sitios web que funcionan como puntos de encuentro no solo para los aficionados de los e-sports sino que para toda la comunidad gamer. Algunos ejemplos concretos son las páginas dedicadas de cada comunidad de videojuego como LoL Chile, Tarreo.com, GamersClub, entre otras más.
El Videojuego competiciones y eventos	El videojuego contempla procesos de actualización paulatinos y constantes basados en la retroalimentación que generan los mismos jugadores mediante los foros oficiales de las empresas desarrolladoras. Este proceso de retroalimentación permite encontrar falencias y desbalances en los juegos, los cuales son arreglados e integrados al juego mediante la instalación de parches. Este dinamismo en el juego crea la necesidad de analizar y evaluar nuevas estrategias por parte de los equipos, especialmente en contextos de competición de alto rendimiento como los e-sports, con la cual poder generar ventajas a la hora de enfrentarse a otros equipos considerando.
Empresas dueñas de las licencias de los videojuegos	Su mención como parte constitutiva de la escena representa la influencia que tienen mediante las licencias y patentes para reglamentar y posibilitar el uso de sus videojuegos con mayor o menor grado de intervención por parte de las empresas que organizan las diversas competencias.
Audiencias	La audiencia se considera tanto en su forma virtual como presencial. Los espectadores de los e-sports son una parte importante de esta debido a que son quienes apoyan y siguen a los equipos, dando vida y generando reconocimiento al nivel competitivo que se genera. En este sentido las audiencias, desde el lenguaje que emplean hasta las acciones que realizan son un elemento constitutivo de la escena porque permiten su existencia y continuidad.

Fuente: Elaboración propia, 2021.

⁵Lanzado el 2011, Twitch es una plataforma de transmisión de videos en vivo focalizada en videojuegos.

Conclusiones

La perspectiva del ensamble y la consideración en torno a la manera en que los humanos estamos entrelazados con las tecnologías permite trascender el esquema simplista de jugador/sistema, donde se presume la hegemonía de la agencia humana por parte del jugador, y concebir el momento del juego en una configuración simétrica entre los actantes. En una primera mirada a los deportes electrónicos es difícil notar la emergencia de un deporte (y deportistas) como tal debido a los distintos dominios del saber que intervienen en la configuración de su constitución: La ciencia del deporte y su anclaje en el cuerpo humano, la naturalización del deporte como actividad física, hasta la cultura del juego y la espectacularización del deporte. No obstante estas divisiones ontológicas son las que una perspectiva ambiciosa como la del ensamble permite re-ordenar para encontrar asociaciones entre elementos que no se pensaban inter-relacionados: el flujo de conexiones entre el deporte tradicional y los e-sports es un buen ejemplo, ya que, hoy en día es posible observar cómo los deportes han ido cambiando, no sin resistencia, a raíz del uso de las tecnologías para corregir el “error humano”, elemento ya existente en los deportes electrónicos. Por su parte el e-sport también se configura a partir de las concepciones del deporte tradicional y está constantemente imitando sus formas; ciencia, cultura y tecnología intrincados entre sí, eludiendo el instinto modernista de generar asimetrías entre cada una de ellas.

Al considerar la injerencia que tienen los diversos actantes que interactúan en esta escena es posible hablar de una des-centralización de la fisicalidad del deporte, ejemplificada con la idea del “movimiento deportivo” esbozado por Witkowski, en conjunto con la férrea determinación por parte de quienes adhieren a este colectivo, la escena de

adhieren a este colectivo, la escena de e-sports, en cuanto a que lo que siguen, observan y disfrutan es precisamente un deporte como tal.

En esta línea es posible extender, además, la crítica feminista de la ciencia a una parcela mas pequeña, pero no menos sexista, el deporte tradicional. Si adoptamos la mirada con que autoras como Harding articulan esta crítica sobre el lugar de la mujer en la ciencia, es posible pensar de manera análoga esta crítica a la reproducción del sexismo en los e-sports. El deporte es una actividad institucionalizada, sobrepasa los límites de la ciencia, pero esta anclada en aquel saber científico como la biología que delimita dicotómicamente las capacidades de cada cuerpo. En este sentido el análisis desde esta visión revela la forma como la ciencia puede operar al servicio de proyectos sociales sexistas, en los cuales existe un control del hombre sobre la mujer (Harding, 1993). Desde aquí es importante recalcar que, como campo inexplorado, las investigaciones que emergan sobre esta controversia deberían estar dirigidas por un horizonte no-sexista.

La escena de e-sports en Chile es un proceso dinámico de co-construcción mediado por la interacción entre los diversos actores humanos y no-humanos. A partir de la cibercultura gamer y la lógica de competición de alto rendimiento, emerge un espacio construido por los diversos actantes de la escena y legitimada por el sentido de pertenencia común. Es en el ensamble del juego, a partir de sus formas de pertenencia, en los espacios presenciales y virtuales donde se relacionan e interactúan estos actantes, donde emerge la semilla de la transformación y reconfiguración del sentido del deporte y la deportividad de quienes lo soportan.

Referencias

- Bettington, M. (1999, Diciembre 13). *Eurogamer*. Retrieved Octubre 5, 2018, from Eurogamer: <https://www.eurogamer.net/articles/oga>
- Bloor, D. (1991). *Conocimiento e imaginario social*. Barcelona: Gedisa.
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Harding, S. (1993). *Ciencia y feminismo*. Madrid: Morata.
- Knorr Cetina, K. (2005). *La fabricación del conocimiento: Un ensayo sobre el carácter constructivista y contextual de la ciencia*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Maffía, D. (2007). Epistemología feminista: la subversión semiótica de las mujeres en la ciencia. *Revista venezolana de estudios de la mujer*, 12(28), 63-98.
- Mora, P., & Héas, S. (2003). Del jugador de video juegos a los deportes electrónicos: ¿Hacia una floreciente profesionalismo de la Élite? *Consumptions et sociétés*, 129-145.
- Pinch, T., & Bijker, W. (2008). La construcción social de hechos y de artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. In T. y. (eds), *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Rodriguez Lopez, J. (2010). *Deporte y Ciencia: Teoría de la actividad física*. Madrid: INDE.
- Taylor, T. L. (2009). The assemblage of play. *Games and Culture*, 331-339.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of esports. *International conference on internet computing* (pp. 437-442). Las Vegas: ICOMP.
- Winner, L. (1985). ¿Tienen política los artefactos? In D. M. (eds.), *The Social Shaping of Technology* (pp. 1-12). Philadelphia: Open University Press.
- Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 349-374.