

Deportes electrónicos (*e-sports*). Cuerpo, tecnología digital y subjetividad

E-sports. Body, digital technology and subjectivity

Manón Abril Estades Fernández*

* Licenciada en Educación Física. Estudiante de maestría en el Programa de Maestría en Educación Física (ProMEF, Instituto Superior de Educación Física [ISEF], Udelar) y en el Programa de Maestría en Ciencias Humanas, opción Filosofía Contemporánea (FHCE, Udelar). Estudiante de la Tecnicatura Universitaria en Corrección de Estilo (TUCE, FHCE, Udelar). Docente universitaria en el ISEF.

✉ manonestades@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0002-8792-1667>

Resumen

Se presentan algunas ideas para analizar la incipiente deportivización de los videojuegos y su ingreso a la arena deportiva, en relación con la tecnología digital, el cuerpo y la producción de una subjetividad de la sociedad tardomoderna. Los deportes electrónicos o *e-sports* traen consigo el desafío de ser pensados en una relación, tanto de entretenimiento como de entrenamiento del cuerpo, diferente a la de otros deportes tradicionales. El cuerpo orgánico parece encontrar sus grandes limitaciones y volverse cada vez más obsoleto y desactualizado en la era de la tecnología digital. Los deportes electrónicos, en cuanto prácticas y productos de la industria cultural, están ceñidos a la aceleración social y deben apostar a los principios de fe en el progreso, actualización, tecnologización, masividad y espectacularización, propios del fenómeno deportivizador. De este modo, parecen encontrar su éxito y legitimidad en la nueva producción de sensibilidades que atienden a los principios de seducción y excitación de los sentidos, y que se empeñan en dar batalla contra el tedio sosteniendo la constante obligación del individuo de gozar. Se pretenden establecer algunas coordenadas teóricas mínimas para profundizar más adelante, así como posibles caminos empíricos para dar cuenta de cómo funcionan los deportes electrónicos, qué elementos novedosos aportan y qué elementos siguen siendo mera reproducción de lógicas y sentidos ya investigados.

Palabras clave: deporte, videojuego, industria cultural.

Abstract

In this essay some ideas are presented to analyze the incipient sportsmanship of video games and their entry into the sports arena, in relation to digital technology, to the body and to the production of a subjectivity in late modern society. Electronic sports or e-sports can be thought both as entertainment and body training, differently from other traditional sports. The organic body seems to have found its' great limitations, becoming more and more obsolete and outdated in the age of digital technology. Electronic sports, as practices and products of the cultural industry, are bound to social acceleration and must bet on the principles of faith in progress, updating, technologization, massiveness and spectacularization typical of the sports phenomenon. In this way, they seem to find their success and legitimacy in the new production of sensitivities that serve those of seduction and excitement of the senses, and that are determined to fight against boredom, upholding the individual's constant obligation to enjoyment. This short essay aims to establish some minimum theoretical coordinates, as well as possible empirical ways to explain how electronic sports work, which new elements they provide, and which are still mere reproduction of logics and senses previously investigated.

Keywords: sport, video games, cultural industry.

Introducción

Los videojuegos nacieron sobre la segunda mitad del siglo XX y desde su momento de gran popularización, a partir de la década del setenta,¹ no han parado de generar novedades. Actualmente están consolidados como un pilar importante de la industria del entretenimiento, del mercado tecnológico y de las prácticas culturales de ocio y entretenimiento de las masas. Hay muchos estilos y categorías, algunas mayormente tendientes a lo artístico y creativo, y otras hacia lo deportivo.

Parte de las transformaciones que tuvieron lugar en los comienzos de los procesos de consolidación de la sociedad moderna estuvieron fuertemente vinculadas al desarrollo de la tecnología, de una nueva sensibilidad y a la producción de una nueva subjetividad (Bassani et al., 2013). Los videojuegos, en cuanto práctica que nació en el seno de la sociedad tardomoderna,² están sometidos a las lógicas dominantes de un ritmo y una temporalidad acelerados, y su proceso de deportivización ha modificado los sentidos de

1 Un hito importante en la popularización de los videojuegos tuvo lugar en 1971, cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar el videojuego *Computer Space*, una versión mejorada del *Space War*.

2 *Modernidad tardía* o *tardomodernidad* es un término que suele ser utilizado por el sociólogo Hartmut Rosa en sus trabajos sobre aceleración social.

juego vinculados a un entretenimiento mayormente recreativo, sustituyéndolos por un entretenimiento que adopta elementos propios del fenómeno del deporte: entrenamiento, competencia, relación sacrificio-recompensa, popularidad social, exhibiciones, espectáculos, entre otros.

Esto es notable en el caso de los deportes electrónicos, que son videojuegos de competencia, de género multijugador de arena de batalla en línea (MOBA),³ llevados a la arena competitiva a partir de torneos y campeonatos que se han popularizado masivamente. Estas instancias deportivas traen novedades respecto a otros deportes tradicionales en el ámbito profesional, como la pantalla, que actúa como interfaz entre el deportista y el avatar,⁴ así como nuevas sensibilidades y formas de entretenimiento y entrenamiento del cuerpo. Entrenar el cuerpo en la esfera deportiva ha implicado dominar y gobernar algo de lo que el hombre tiene de natural (Vaz, 1999), y en el área de los deportes electrónicos será clave revisar e investigar qué tendencias y elementos se requieren para sostener su atractivo y su éxito.

Deportivización de los videojuegos y deportes electrónicos (*e-sports*)

La deportivización se constituye como fenómeno que forma parte de la sociedad moderna, que frecuentemente actúa subvirtiendo prácticas que tienen ciertas formas de identidad y *ethos*, muchas veces opuestos al *ethos* deportivo. En este sentido, la deportivización trata de «volver deportivo algo que anteriormente no lo era, modificando significativamente tanto la forma de entenderlo como su práctica, para que sea “útil” a la población que lo incorpora. Se lo hace propio por necesidad generada» (Mora, 2018, p. 57).

Podría decirse que la deportivización se caracteriza por la mimesis, el sincretismo y la secularización (Mora, 2018). *Grosso modo*, la mimesis está vinculada al borramiento de la brecha entre la situación de juego y la «vida real». La mimesis deportiva podría compararse con la mimesis en el teatro, dado que se pone en juego una situación imaginaria cargada de fuerte emocionalidad que se transmite al público, y cuanto más intensidad tiene, más efecto mimético produce. Al ser la deportivización un proceso que conduce al espectáculo de masas, requiere una serie de agentes necesarios para su reproducción técnica, que se ocupan del espectador más que del juego en sí (Mora, 2018).

3 Sigla en inglés de *multiplayer online battle arena*.

4 El avatar es entendido como una proyección del sujeto, a partir del cual este va a generar una identidad virtual con nuevos componentes propios de las lógicas del videojuego o el sitio virtual en el cual funcione dicho avatar.

La deportivización implica también un proceso de sincretismo, por cuanto tiende a amalgamar y a desdibujar corrientes de pensamiento o ideas opuestas, haciendo que se pierdan determinados *ethos*, ideologías, filosofías y otros elementos identitarios de las prácticas, lo que, tal como señala Mora (2018), deviene una tercera característica de la deportivización: la secularización.

La secularización ha formado parte del proceso revolucionario y de las cualidades que hicieron a la consolidación del proyecto civilizatorio moderno, como el principio de fe en el progreso, la racionalidad y la intelectualidad, que han sido solidarias con la formación de una subjetividad burguesa. Así como la secularización permitió el desarrollo del deporte según las características de la sociedad y la civilización modernas, también ha impuesto un doble juego de inclusión y exclusión, a través de la «invención de una centralidad identitaria expresada en un sujeto democrático que permitió un peculiar tratamiento nacional de la diversidad que, en el arte de producir, clasificar e intentar las otredades posibles, entendió la igualdad en tanto homogeneidad» (Guigou, 2000, p. 29).

Los videojuegos, en cuanto fenómeno tecnológico, cultural y también artístico surgido a mediados del siglo XX, heredaron en sus comienzos parte de la tecnología audiovisual, de la fotografía y especialmente del cine. La potencia de la imagen ha sido un elemento clave en la generación de estímulos y *efecto de choque*, en términos de Benjamin, de los videojuegos. Benjamin (1985) advirtió que «el cine es la forma de arte correspondiente a los peligros existenciales más intensos a los que se enfrenta el hombre contemporáneo», ya que se configura en una relación entre técnica y cuerpo que implica «una metamorfosis profunda del aparato perceptivo» (p. 192). Podría decirse, en este sentido, que parte del éxito de los videojuegos estuvo vinculada al desplazamiento de la imaginación por la imagen, así como a nuevos horizontes en la estimulación de los sentidos y en la relación del cuerpo con la tecnología.

Los videojuegos no pueden ser entendidos como los juegos precapitalistas, ya que partieron, desde sus comienzos, de una relación con el ocio y el entretenimiento que debe ser pensada en clave de las características de la sociedad moderna y la industria cultural. No obstante, mantuvieron una relación más cercana al juego pensado desde una perspectiva creativa, artística y recreativa que al juego pensado desde una lógica deportiva. Si bien la industria de los videojuegos, tanto en sectores populares como en nichos pequeños, sigue hasta la fecha invirtiendo en la creación de juegos con un enfoque mayormente artístico y creativo, hay un hecho que dio inicio a los videojuegos de competencia: la implementación de las puntuaciones máximas de los jugadores en forma de *ranking* en el *Space Invaders*.⁵ Se crearon unidades de memoria que registraban y guardaban las puntuaciones y las siglas de los usuarios (Martínez, 2003), lo que

5 *Space Invaders* es un videojuego de arcade diseñado por Toshihiro Nishikado y lanzado al mercado en 1978 por la empresa japonesa Taito.

permitía a los jugadores comparar su habilidad con la de otros sin necesidad de estar presentes de forma simultánea. «Esta sencilla opción hizo que la competitividad entre videojugadores se disparara» (González, 2014, p. 54) y que, cautivados por la competencia, empezaran a recorrer las salas recreativas de las ciudades cercanas a fin de dejar sus siglas en todas las arcade posibles, para de esa forma lograr, además, reconocimiento social (González, 2014).

Esto es clave para observar el proceso de deportivización de los videojuegos. Bastó añadir el factor competencia⁶ para que el interés de los jugadores ya no estuviera puesto en jugar solamente por entretenimiento. Además de la competencia como uno de los pilares del fenómeno deportivizador, apareció la necesidad de mejorar cada vez más y, con ello, de lograr un mayor rendimiento para obtener resultados que destacaran en la comunidad de videojugadores. Esto llevó, a su vez, a la profesionalización de muchos de ellos, lo que dio inicio a la creación de videojuegos específicamente deportivos y a los espectáculos y competencias. El *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) fue uno de los primeros juegos en implementar la estrategia y la modalidad multijugador (*multiplayer*) junto con el juego de disparo (*shooter*) *Counter-Strike* (Valve Corporation, 1999), una variación del videojuego *Half-Life* creado por la misma empresa el año anterior, también en línea y multijugador. El éxito fue sorprendente. *Counter-Strike* es una de las sagas de videojuegos preferidas por los jugadores profesionales; suele estar presente en la mayor parte de las ligas y los torneos de deportes electrónicos y hasta la fecha, habiendo pasado más de veinte años, sigue siendo jugado en competencias internacionales.

En cuanto a la profesionalización de los deportes electrónicos, si bien los videojuegos de competencia se popularizaron rápidamente, la paga a jugadores profesionales es algo mayormente reciente, a diferencia de otras empresas deportivas, como el fútbol, que mueven grandes sumas de dinero desde hace décadas. No obstante, empresas como la Electronic Sport League (ESL)⁷ viven actualmente uno de sus «momentos dorados», tanto en términos económicos como de popularidad y éxito social. Los deportes electrónicos más destacados en 2021 siguen siendo *Counter-Strike*, *Fifa 21* (Electronic Arts), *League of Legends* (Riot Games) y *Valorant* (Riot Games), videojuegos del género MOBA.

Hay países como Corea del Sur, con potentes inversores dedicados a formar equipos y generaciones de profesionales de los deportes electrónicos. En este país existen salas de computadoras llamadas PC Bangs que funcionan como cibercafés destinados

6 La cantidad de jugadores era tan grande que en ciudades como Mesquites, en Texas, se aprobaron leyes contra el uso de los videojuegos (Martínez, 2003). La policía puso un límite de edad de 17 años, lo que produjo impactantes manifestaciones del público juvenil hasta que la restricción fue anulada (Martínez citado por González, 2014).

7 ESL es una empresa organizadora y productora de deportes electrónicos que produce competiciones de videojuegos en todo el mundo. ESL fue la empresa de deportes electrónicos más grande del mundo en 2015 y la más antigua que todavía está en actividad.

específicamente al público de jugadores aficionados y profesionales (especialmente a estos últimos). Cuentan con soporte tecnológico de alta calidad (computadoras con muy buenas tarjetas gráficas, *mouses*, teclados, monitores y audio), buen internet y, además, venta de comida, gimnasios y otros implementos, lo que hace de estos locales un lugar social por excelencia para jugar videojuegos y poder convertirse en un profesional. En Seúl, capital del país, actualmente hay unos 4500 salones de este tipo, lo que denota un alto presupuesto invertido en la profesionalización de los videojuegos deportivos.

En varios lugares del mundo, compañías y clubes de deportes electrónicos profesionales están invirtiendo grandes sumas de dinero en jugadores y equipos de entrenamiento amateurs que, aun con menores recursos, proveen a sus jugadores de un salario o, en otros casos, de buenas computadoras para jugar.

En cuanto a la espectacularización, muchos campeonatos de deportes electrónicos son organizados en lugares como estadios —al igual que deportes hegemónicos como el fútbol—, así como también en otros sitios más pequeños. En 2020, en plena pandemia, 160 millones de espectadores vieron la final del campeonato mundial del *League of Legends*, frente a 100 millones que vieron la del *Super Bowl*.⁸ Esto da cuenta de que los deportes electrónicos tienen un potencial notable en relación con deportes tradicionales «físicos».

Para ser un profesional de los deportes electrónicos se requiere mucho entrenamiento, como en cualquier otro deporte o área profesional, pero ¿qué y cómo se entrena en los deportes electrónicos? ¿Cómo es la relación del cuerpo con la técnica y la tecnología empleada en estos? ¿Cuáles son las nuevas sensibilidades, sentidos y subjetividades que se producen tras esta práctica profesional? ¿A qué cuerpo se rinde culto?

Tecnología digital, cuerpo y subjetividad

Hace tiempo que circula en el imaginario popular la idea de que las grandes conquistas de la humanidad tienen relación con el dominio y el sometimiento de la naturaleza. Para someter la naturaleza es preciso establecer una separación con ella. A pesar de saberse el ser humano orgánico, «natural» y mortal como otros seres vivientes, esta separación ha sido inevitable debido a muchas corrientes que han privilegiado las facultades de la razón y del pensamiento.

La idea de que el humano está separado de la naturaleza y además no tiene una naturaleza o un *destino natural* definido no es propia de la modernidad. Entre muchos

8 Super Bowl es el nombre que se le da al partido final del campeonato de la National Football League (NFL) —principal campeonato profesional de fútbol en Estados Unidos—, en el que se enfrentan los campeones de la Conferencia Nacional y de la Conferencia Americana.

otros pensadores que han heredado conceptos de la cultura occidental griega, Giovanni Pico della Mirandola advierte, en su obra filosófica *Oratio de Hominis Dignitate* (1486/1994), que la naturaleza del hombre⁹ contiene todos los elementos capaces de convertirlo en su propio diseñador, ya que es plástica y versátil (Sibila, 2005).

Baruch Spinoza, en *Ética demostrada según el orden geométrico* (1677/1980), sostiene que sustancia pensante y sustancia extensa «son una sola y misma sustancia» (p. 53); las ideas tienen un orden inmanente e impersonal cuya causa es Dios; la mente solo proporciona las imágenes que el cuerpo le provee. Podría decirse que el cuerpo para Spinoza está teóricamente más cercano a una perspectiva materialista que metafísica, a diferencia del cuerpo para el cartesianismo y otras corrientes de pensamiento tendientes al dualismo cuerpo-alma (mente), que parecen tomar al cuerpo como la *res extensa* o bien el organismo. Spinoza hizo hincapié en la potencia del cuerpo, en la idea de que nadie sabe lo que puede un cuerpo, sin privilegiar ni separar al cuerpo de una razón entendida como una sustancia diferente. De este pensamiento surge la idea de «pensar con el cuerpo». Para Spinoza Dios es la misma naturaleza. El ser eterno e infinito al que llamamos Dios o Naturaleza obra en virtud de la misma necesidad por la que existe. [...] Así, pues, la razón o causa por la que Dios, o sea, la naturaleza, obra, y la razón o causa por la cual existe, son una sola y misma cosa (Spinoza, 1677/1980, p. 125).

En contraposición, el pensamiento cartesiano marcó un punto de inflexión fundamental para pensar el sujeto moderno y el cuerpo. Desde la perspectiva cartesiana los cuerpos se conocen como «un producto de la mente que piensa y se apropia del mundo del único modo posible» (Marx citado por Seré Quintero, 2017, p. 212). Ubicar la existencia del sujeto en una sustancia pensante, en un ego o un yo que piensa, complejiza la posibilidad de conocer al cuerpo. La segunda meditación metafísica de Descartes lleva por subtítulo «De la naturaleza del espíritu humano, que es más fácil de conocer que el cuerpo» (Descartes, 1993), y hacia el final de la meditación dice que los cuerpos no son conocidos propiamente por los sentidos o por la facultad de imaginar, sino por el entendimiento; que no se los conoce solo por verlos o tocarlos, sino que se los entiende por el pensamiento (Descartes, 1993). «La sustancia pensante, alma, espíritu en Descartes, afirma su naturaleza inmaterial objetivando a lo corporal» (Seré Quintero, 2017, p. 213).

En la tesis de doctorado de Cecilia Seré Quintero, *Propriedade do corpo: sujeito, direito e trabalho* (2017), la autora trabaja la idea de que el individuo moderno, al decir «tengo un cuerpo», realiza con ello tres operaciones: por un lado, colocar al cuerpo como objeto del cual se apropia, como un producto de una mente que piensa; por otro, generar un desplazamiento metafísico del yo, situándolo fuera del cuerpo que dice poseer; finalmente, establecer entre ese yo que habla y ese cuerpo que se toma como objeto una

9 Puede verse una separación con «la naturaleza» a partir de la idea de postular una «propia naturaleza» del hombre.

relación de apropiación. Como expresa Seré Quintero (2017), cuando el individuo moderno dice «tengo un cuerpo» afirma al cuerpo como un objeto del cual se apropia la sustancia pensante, identificada con el yo.

Pensar en el cuerpo, especialmente el cuerpo orgánico, como un otro diferente al sí mismo identificado con el pensamiento refleja una de las principales características de la sociedad moderna: la división del individuo entre una sustancia sensible o extensa (organismo) y una sustancia pensante (mente), que implica, además, la división entre todo aquello que es «naturaleza» y lo que aparentemente pertenece solo al hombre, que es el pensamiento, la razón, su mayor cualidad, que inevitablemente lo separa de todo el resto de los seres que no la poseen.

Con la muerte del cuerpo orgánico del ser humano, también se pone fin a su conciencia, a su pensamiento, con el cual el individuo moderno se halla fuertemente identificado. La evitación de la muerte y la postergación de la vida han sido cuestiones urgentes en la agenda de los gobiernos modernos. La salud y la vida orgánica comienzan a privilegiarse cuando se invierte la fórmula foucaultiana «hacer morir y dejar vivir», que rigió hasta aproximadamente el siglo XIX, por la de «hacer vivir y dejar morir», ponderando la dimensión orgánica, la salud y la economía del sujeto por sobre la política. No es de extrañar que lo que no se puede comprender y gobernar por las vías de la razón, como la finitud y la muerte, constituya un peligro para la forma hegemónica con la que la sociedad humana ha estado constituida, especialmente la civilización moderna, con base en el principio del *logos*, asociado, además, a la masculinidad. Propio del auge de la racionalidad moderna es pensar que somos los únicos animales racionales capaces de producir conocimiento (Vaz, 1999).

La ciencia ha sido impuesta como el conocimiento legítimo y verdadero *par excellence* de la sociedad moderna, despreciando y desacreditando otros tipos de conocimiento, como el mágico, que coincide, de hecho, con el principio opuesto al *logos*: el eros y el principio femenino, asociado a la naturaleza. De este modo, el proyecto de civilización moderna ha podido mantener una secularización totalizante en la sociedad. Las sociedades modernas basadas en la economía capitalista, en la idea de la propiedad privada y, por tanto, de la privatización del cuerpo crearon una amplia gama de técnicas para modelar cuerpos y subjetividades. La ciencia ha interferido en el cuerpo basándose en un modelo y una representación sobre la naturaleza, y formas específicas de educación de los cuerpos, como el deporte, han sido solidarias con muchos preceptos científicos y políticos de la modernidad.

A través del deporte se ha intentado educar a los cuerpos actuando tanto en el plano estrictamente orgánico (anatómico y fisiológico) como en el plano moral y conductual. El intento por dominar el dolor producido por ciertos niveles de esfuerzo y entrenamiento, por ejemplo, le recuerda al hombre lo ingobernable del cuerpo. De este modo,

[...] el cuerpo acaba por ser objeto disecado por la ciencia y potencializado en la forma de progreso y sucesión. [...] El deporte y el fortalecimiento del cuerpo parece revivir la utopía de una vida eterna, en la medida en que parte de la creencia en el progreso infinito nos hace olvidar la muerte. Lo que llama la atención, sin embargo, es que la reducción del cuerpo a una materialidad descalificada hace que sea visto como una maquinaria, como una naturaleza ciega o, lo que es peor, como un cadáver. La mirada de la ciencia le asigna una fungibilidad inespecífica, del mismo modo que un cadáver se parecerá químicamente, cada vez más, a otro cadáver. Al recurrir a una lógica ciega que no percibe el progreso como productor de regresión también, sino que lo toma como algo positivo en sí mismo, el deporte acaba siendo expresión y vanguardia de la violencia, de la aceleración de la vida hacia la muerte. (Vaz, 1999, p. 104)

En la actual sociedad de la información, de los medios masivos de comunicación, de la digitalización de las vivencias, la globalización y la aceleración, la fusión entre el hombre y la técnica se acentúa cada vez más, y comienza a hacer cada vez más eco la idea de que el «cuerpo humano, en su anticuada configuración biológica, se está volviendo obsoleto» (Sibilia, 2005, p. 11). Los cuerpos contemporáneos son intimidados y seducidos por las presiones de la tecnología y de una realidad fusionada con el artificio, que impone la necesidad constante de actualización. La forma de estar sincronizados y compatibilizados con la tecnología es mediante la actualización tecnológica permanente.

Hoy hay propuestas que planifican la vida humana con el objetivo de superar la «lenta e ineficiente» evolución natural, con proyectos que en otros tiempos parecerían de ciencia ficción; sin embargo, en estos momentos hay muchos en pleno debate, con sus respectivos conflictos e implicancias políticas y éticas (Sibilia, 2005). La fe en el progreso y en un ideal evolutivo anclado a la tecnología sigue estando fuertemente presente y puede verse reflejada en la producción de un cuerpo que cada vez está más simbiotizado con la tecnología. El deporte, como instancia que cultiva y refleja cierto modelo de cuerpo, también está mutando conforme se instalan y se legitiman nuevas producciones de subjetividad. Hay nuevas tendencias y sentidos producidos por el nuevo régimen digital en diferentes esferas de la sociedad, como el desarrollo de la robótica, la inteligencia artificial, los bancos de datos y la implementación de algoritmos, entre otros, en los que el cuerpo humano pierde su legitimidad analógica.¹⁰ No obstante, la superación del cuerpo orgánico es aún imposible, ya que, pese a su fusión con la tecnología, este sigue siendo condición y soporte de existencia material.

10 El sistema económico actual sigue teniendo como base la fuerza de trabajo humana. Resulta interesante ver cómo muchos puestos de trabajo y rubros que antes eran llevados a cabo por mano de obra humana, especialmente durante la primera etapa de la modernidad industrial, han sido minimizados por nuevas tecnologías, o reemplazados totalmente.

Una de las características principales de la sociedad moderna está dada por el cambio en la estructura temporal, especialmente la aceleración de la vida, la cultura y la historia. La invención e implementación del reloj es un signo de esto. Autores como Rosa (2011) trabajan sobre la noción de *aceleración social* y las consecuencias éticas y políticas para una sociedad cuyos componentes no son todos igualmente susceptibles de ser acelerados, lo que genera malestar. Para el autor, la estructura psíquica de los individuos corre el riesgo de verse sobrecargada por la presión y el sometimiento a ritmos de vida acelerados, el progreso tecnológico y el cambio cultural. El ritmo de la experiencia y de la narrativa del trabajo manual, típico de los modos precapitalistas de producción anteriores a la sociedad moderna, disponía del tiempo con intensidad (Bassani et al., 2013) y formaba parte de una forma artesanal de comunicación (Benjamin, 1985). Ante la emergencia de una nueva subjetividad en la sociedad moderna, efecto de las lógicas de producción y masificación de los productos y de la incipiente aceleración, Benjamin (1985) advirtió el fin de la narrativa y de la *experiencia* y propuso pensar en la idea de *vivencia*, dada por los *efectos de choque* y los sobreestímulos, que producen una subjetividad herida.

La idea de educar a un cuerpo fuerte ha sido sometida a diferentes paradigmas y prácticas a lo largo del tiempo. Pese a que en el transcurso de la modernidad hasta la actualidad hay diferencias notables en los modos de educar al cuerpo, estos tienen en común el factor de la repetición, como reflejo de una lógica de producción. Así, los deportes electrónicos no escapan a la lógica del entrenamiento sistematizado y repetitivo en busca de resultados y un perfeccionamiento que hace alusión a la eficacia productiva. Si bien el entrenamiento de los deportes electrónicos está vinculado a destrezas como la lógica, el pensamiento analítico y otras habilidades coordinativas dignas de ser investigadas con mayor profundidad, no escapa a la lógica de la repetición, y con ello, permanece en una esfera limitada de posibilidades y conexiones.

Si bien la industrialización y los avances tecnológicos han aportado numerosas facilidades para la actividad productiva del hombre, por sus lógicas aceleradas y reproductoras se constituyen como amenazas del tiempo y la política. En la modernidad se abandonaron ciertos principios clave de la condición humana al dedicarse a reproducir el sistema económico una y otra vez, dejando al margen los problemas que este genera. Los ideales de progreso y sociedad moderna civilizada niegan la emancipación humana haciendo que el individuo sea un eterno consumidor que no tiene otra opción que aceptar lo que el mercado ofrece. «La industria cultural defrauda continuamente a sus consumidores respecto de aquello que continuamente les promete» (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 184).

La sobreestimulación de los sentidos que proponen las lógicas de los deportes electrónicos actúa directamente sobre la imaginación humana, fabricando mundos ajenos y lejanos a la realidad que constantemente generan deuda y frustración, ya que, en

tanto los límites se expanden, se crea una mayor necesidad y se acortan los tiempos entre sacrificio y recompensa. La imagen, especialmente la imagen digital, es un elemento muy potente para pensar en el funcionamiento de la educación de los cuerpos en la actualidad. Basta con pensar en el efecto de los medios masivos de comunicación, las redes sociales y, desde luego, los videojuegos y los deportes electrónicos.

La imagen digital introduce una distancia con respecto a «la realidad», que da paso a un «nuevo mundo» estético y tecnológico, a una realidad emulada o virtual cuya gracia radica, precisamente, en permitir a los usuarios vivenciar un mundo con atributos diferentes, extracotidianos, en una dimensión que no parece ser la tridimensional que conocemos según ciertos atributos estudiados por la física clásica. Las imágenes en el cine del siglo XX representaban de una forma más fiel el mundo «real». Solían tener un grado importante de similitud con la imagen del objeto representado, mientras que las imágenes digitales implementadas en los pasajes cinematográficos de los videojuegos actuales, así como en obras de cine actual independientes de los videojuegos, muestran tendencia a representar elementos de la realidad alterados, dotándolos de atributos que generan un gran atractivo.

Las imágenes digitales parten de elementos de «la realidad» para crear nuevos mundos concebibles por la mente humana a partir de la presentación de un universo posible para la imaginación, con alteraciones importantes que generan seducción y novedad, sobre todo en cuanto a colores, sonidos, ambientaciones y otros atributos. Se trata de construir una pseudorrealidad en la que se desenvuelven pseudoperсонаjes. Los videojuegos que incluyen pasajes de cine, sobre todo en la presentación de una historia, en la narrativa, tienden a ser en su gran mayoría de temática fantástica. La superación de la imagen analógica por la digital ha sido un componente notable en las nuevas lógicas de estimulación de los sentidos, y sería deseable de cara a un próximo trabajo continuar profundizando sobre esto.

Consideraciones finales

El cuerpo es el objeto de un proyecto que tiene como finalidad una nueva conciencia del mundo. La piel como inicio y límite de las sensaciones parece ser algo desactualizado, que ya no es la interfaz más completa para comunicarnos con la otredad. Actualmente la pantalla parece ser una suerte de nueva piel, y las relaciones de hibridación entre el cuerpo orgánico y la tecnología parecen dejar cada vez más difusas las brechas entre una dimensión orgánica asociada a «lo natural» y una tecnológica asociada a «lo artificial».

La tecnología ha aumentado las posibilidades operacionales del cuerpo. El *Fausto* de Goethe nos invita a pensar en un hombre capaz de transformar y reconfigurar su

especie a través de un proyecto tecnocientífico que «anhela superar todas las limitaciones derivadas del carácter material¹¹ del cuerpo humano, a las que entiende como obstáculos orgánicos que restringen las potencialidades y ambiciones de los hombres» (Sibilia, 2005, p. 52). Ese cuerpo orgánico aparece hoy como una suerte de «resto» que está desactualizado, desincronizado, que no es susceptible a los ritmos de aceleración de la sociedad. Parece ir siempre retrasado con relación a los crecientes avances tecnológicos y constituirse como una gran limitación para seguir evolucionando en la idea de plasticidad y potencial humano ilimitados.

La creación de extensiones y representaciones del cuerpo orgánico a través de la imagen en espacios virtuales, como las redes sociales, los videojuegos y los deportes electrónicos, entre otros medios digitales, se hace cada vez más presente. La imagen es uno de los elementos centrales en los nuevos modos de producción de sentidos de la sociedad tardomoderna digitalizada, y un pilar en la batalla de la industria cultural contra el aburrimiento.

Quedan aquí las bases teóricas mínimas para continuar un trabajo analítico que profundice sobre la relación entre los deportes electrónicos, el cuerpo, la tecnología digital y la producción de subjetividad en la sociedad actual.

Referencias bibliográficas

- Adorno, W., y Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración: Fragmentos filosóficos*. (3.ª ed.). Madrid: Trotta.
- Bassani, J., Richter, A., y Vaz, A. (2013). Corpo, educação, experiência: Modernidade e técnica em Walter Benjamin. *Educação*, 36(1). Recuperado de <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/faced/article/view/11736>.
- Benjamin, W. (1985). *Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. (4.ª ed.). São Paulo: Brasiliense.
- Descartes, R. (2011). *Discurso del método*. Madrid: Gredos.
- Descartes, R. (1993). *Meditaciones metafísicas*. Madrid: Alfaguara.
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas* (Tesis de doctorado). Universidad de Deusto, Bilbao.
- Guígou, N. (2000). De la religión civil: Identidad, representaciones y mitopraxis en el Uruguay. En S. Romero (comp.), *Anuario de antropología social y cultural en Uruguay* (pp. 29-42). Montevideo: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

11 Por *material*, en este caso, entiéndase *orgánico*.

- Martínez, D. (2003). *De Super Mario a Lara Croft: La historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Mora, B. (2018). *De ir a cazar dragones te salen escamas: Estudio etnográfico sobre la producción de ethos en los clubes de la pelea* (Tesis de maestría). Universidad de la República, Montevideo. Recuperado de <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/22796/5/Mora%2C%20Bruno%20tesis.pdf>.
- Pico Della Mirandola, G. (1994). *Oratio de hominis dignitate*. Pordenone: Studio di Tesi.
- Rosa, H. (2011). Aceleración social: Consecuencias éticas y políticas de una sociedad de alta velocidad desincronizada. *Persona y Sociedad*, 25(1), 9-49. Recuperado de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Rosa-Hartmut.-Conseu-ciencias-eticas-y-politicas-de-la-aceleracion.41-pags-pdf.pdf>.
- Seré Quintero, C. (2017). *Propriedade do corpo: Sujeito, direito e trabalho* (Tesis de doctorado). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Spinoza (1980). *Ética demostrada según el orden geométrico*. Madrid: Orbis.
- Vaz, A. (1999). Treinar o corpo, dominar a natureza: Notas para uma análise do esporte com base no treinamento corporal. *Cadernos Cedes*, 19(48), 89-108. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/d6WVcPMpmPBCLhrfdmSGHkQ/?lang=pt>