

INTRODUCCIÓN

En la actualidad y debido a los avances tecnológicos, están surgiendo nuevas prácticas de ocio en nuestra sociedad. La comunidad internacional está inmersa en un proceso evolutivo en el que los límites físicos están siendo desdibujados por las nuevas tecnologías que están cambiando la vida cotidiana del ser humano.

Uno de los ámbitos que están empezando a experimentar cambios a un ritmo vertiginoso es la llamada «industria de los videojuegos». En sus inicios, este sector se basaba en la experiencia del jugador individual como una simple actividad para ocupar su tiempo libre. Sin embargo, gracias al vertiginoso desarrollo de Internet en los hogares en los años 90, esta relación con los videojuegos ha cambiado tanto que ha aparecido el concepto de «network player» (Lafrance, 2003) con una lista de ventajas desconocidas hasta este momento y que han hecho evolucionar la experiencia del juego. Hoy en día, esta experiencia se basa en lo que se denomina «multiplayer modes», en el que la persona puede interactuar con otras, compartir equipo, jugar e intercambiar mensajes, entre otras cosas, sin salir de casa.

Debido a este profundo cambio en la industria del entretenimiento digital, ha comenzado a surgir lo que ahora se conoce como «esports», que añade un aspecto competitivo a los videojuegos. El crecimiento de este campo ha sido tan grande en los últimos tiempos que se ha desarrollado todo un mundo subterráneo en forma de ligas virtuales, empresas de promoción y comercialización de eventos en torno a los videojuegos y los equipos profesionales. De hecho, la expansión y el impacto económico han sido tan grandes que se ha abierto un debate en nuestra sociedad sobre si los deportes electrónicos pueden considerarse un deporte.

Tradicionalmente, el término «deporte» se ha dado a una actividad motriz de carácter competitivo, con reglas claras y establecidas, y supervisada por una asociación o federación. Sin embargo, siguiendo la propuesta de Wagner (2006), y teniendo en cuenta la aparición de los videojuegos y su explosión económica, es necesario redefinir la noción de «deporte», insistiendo en la eliminación de la vertiente motriz de la actividad. Así, el deporte puede entenderse como:

«Campo o actividad cultural en el que se produce un intercambio voluntario con otra o otras personas, con la intención consciente de desarrollar y trabajar habilidades de importancia cultural y compararlas con las de otros según una norma y sin la intención deliberada de perjudicar a la persona con la que se interactúa.»



CARTA ÉTICA DEL ESPORT

Según esta definición, el esport se encuadraría en esta categoría y, por tanto, podría considerarse un deporte porque, además del simple hecho de que la interacción es virtual, hay una serie de factores que lo engloban en esta concepción, como son: la interacción social y cultural, el hecho de seguir unas reglas establecidas por los desarrolladores de videojuegos y los organizadores de eventos, ligas o federaciones, el hecho de requerir habilidades de carácter principalmente cognitivo y motriz que serán comparadas con las de los oponentes y que son practicadas por multitud de personas.

En la actualidad, hay una falta, generalizada en todo el mundo, de federaciones o asociaciones que preserven los valores y la esencia del esport. Por ello, y ante la creciente demanda social y la enorme influencia de los videojuegos, parece necesario definir un código de conducta ética que se dirija tanto a los jugadores de competición como a sus gestores para garantizar el correcto desarrollo de los valores y objetivos del esport para estas personas, especialmente los niños y adolescentes que practican esta actividad en su tiempo libre. Para garantizar la inclusión del aspecto social y ético de los videojuegos, será necesario seguir las instrucciones establecidas por las federaciones deportivas tradicionales que ya cuentan con cartas éticas a nivel institucional para garantizar las buenas prácticas durante el desarrollo competitivo de sus disciplinas.

OBJETIVOS

Los siguientes objetivos se derivan del desarrollo y cumplimiento de esta carta ética:

- Establecer un marco de conducta en el ámbito competitivo de los deportes electrónicos centrado en los valores deportivos, el juego limpio, la camaradería y la inclusión social.
- Servir de referencia para los futuros profesionales preservando los valores, mencionados arriba, a lo largo del tiempo.
- Clasificar los tipos de videojuegos que, por su estructura y formato centrado en la violencia, el racismo o el comportamiento antideportivo, entre otros, no se ajustan a los valores originales del deporte.
- Clasificar los tipos de videojuegos que se consideran adecuados para la adquisición de valores apropiados.



CARTA ÉTICA DEL ESPORT

CARTA ÉTICA

El esport será considerado éticamente responsable según la posibilidad de realizar los diferentes aspectos del siguiente código ético:

LA DEPORTIVIDAD EN LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

Se entiende por deportividad el principio de conducta positiva basado en el respeto a las normas establecidas y a las autoridades competentes encargadas de moderar las distintas prácticas deportivas, así como el respeto y la comprensión de las diferencias con respecto a compañeros y rivales. El comportamiento «deportivo» se deriva de la deportividad. Por ejemplo, después de ganar un partido, los ganadores animan a sus compañeros a dar la mano a los miembros del equipo contrario, o saben aceptar una derrota respetando a los miembros del equipo contrario y al propio equipo.

INTEGRIDAD EN LAS ACCIONES

Todas las acciones de las personas implicadas en los deportes electrónicos deben caracterizarse por mantener un comportamiento basado en la buena fe y la honestidad. En el deporte, el juego limpio es la base de la confianza en el juego, y cualquier forma de alteración del desarrollo normal de una competición deportiva puede constituir un fraude.

RECHAZO DEL COMPORTAMIENTO AGRESIVO

Cualquier conducta destinada a dañar física o mentalmente a un oponente, compañero de equipo, entrenador, árbitro o miembros del público, ya sea durante la competición o fuera de ella, será rechazada y sancionada por el reglamento interno.

RECHAZO DE COMPORTAMIENTOS SEXISTAS O MARGINALES

En una sociedad plural y tolerante, los comportamientos que pretendan segregar por razón de género, etnia, discapacidad, ideología o religión a través del uso de diferentes medios de comunicación (verbal, escrito, online, etc.) hacia cualquier participante en la actividad del concurso serán rechazados y sancionados por el reglamento o el organismo correspondiente a través de medidas estipuladas.



CARTA ÉTICA DEL ESPORT

COOPERACIÓN PARA LOGRAR OBJETIVOS COMUNES

Los videojuegos tienen un gran potencial en términos de trabajo cooperativo y colaborativo debido a la propia naturaleza de los juegos competitivos (juegos con equipos estables, personajes con roles, funciones o características específicas en los juegos, etc.). Uno de los principales objetivos de las competiciones deportivas reguladas debe ser el fomento del trabajo en equipo para conseguir la victoria. Esta competitividad debe trabajarse en el seno de los equipos, cultivando al mismo tiempo el respeto por el adversario.

INCLUSIÓN SOCIAL

Los videojuegos eliminan varias limitaciones que tiene el deporte, como: la posibilidad de que los jugadores con discapacidades físicas participen en las mismas condiciones que los que no tienen limitaciones físicas, la posibilidad de competir virtualmente, la eliminación de las restricciones fronterizas o de los largos desplazamientos, la inclusión de las mujeres en los equipos de competición tradicionales en igualdad de condiciones reglamentarias, etc. Los esports deben promover, en la medida de lo posible, la inclusión de los sectores de la sociedad con mayor riesgo de exclusión social, aprovechando las características de los videojuegos para lograr una mayor inclusión e integración de estos grupos sociales, utilizando la competición como espacio de reconocimiento.

IGUALDAD DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

La equidad en la práctica deportiva es un valor de referencia en el deporte. En el ámbito de los videojuegos, esta equidad debe construirse en torno a la misma experiencia de juego para todos los miembros del equipo. Por lo tanto, como material principal, la organización de los diferentes eventos debe proporcionar a los miembros los recursos tecnológicos necesarios para garantizar una experiencia de calidad al mismo nivel que el resto de los miembros del mismo equipo y del equipo oponente.

Por otro lado, en cuanto a las características del juego en sí, no se permitirá ninguna modificación de los controles del juego que ayude o facilite el trabajo del jugador dándole una ventaja sobre sus oponentes más allá de lo previsto a nivel organizativo y reglamentario.



CARTA ÉTICA DEL ESPORT

SOBRE LAS AUTORIZACIONES LINGÜÍSTICAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Los diferentes videojuegos tienen en común un aspecto fundamental que es la interacción entre los participantes. Esta interacción puede tener lugar de tres maneras: sin lenguaje, con frases fijas o prescritas, o con lenguaje abierto.

En este tipo de juegos, habrá que tener en cuenta los permisos para utilizar tal o cual idioma. En caso de que se utilice un lenguaje inapropiado entre los participantes (ya sea hablado o escrito), se podrán imponer sanciones.

HACIA UNA PRÁCTICA RESPONSABLE

Hoy en día, un gran número de niños y adolescentes participan en los videojuegos. Por ello, los clubes deben fomentar una práctica responsable y razonable para evitar cualquier comportamiento tóxico. Los propios jugadores profesionales deben convertirse en ejemplos y referencias para la sociedad, para que estos adolescentes los tomen como modelos y ajusten su comportamiento.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Con el fin de garantizar la promoción de valores a través de los deportes electrónicos, a continuación se propone una categorización según el potencial de promoción y educación que pueden tener en los jóvenes:

- Juegos educativos. Son juegos basados en valores como la superación, el trabajo en equipo, la deportividad, el compañerismo, la solidaridad y la tolerancia. En estos juegos no predomina la violencia, aunque pueden utilizarse algunas acciones para derrotar al adversario. Sin embargo, éstas no implican una verbalización agresiva ni la presencia de píxeles en forma de sangre. Algunos de estos juegos son: Hearthstone, Zelda o Mario Kart.
- Juegos destinados al ocio con una posible orientación hacia valores educativos. Se trata de juegos cuyo objetivo principal no es promover valores educativos, pero que, por su propia organización, permitirían alcanzar estos valores educativos según el objetivo del jugador. Algunos juegos que pertenecen a esta categoría son: Clash Royale, League of Legend, Gifted, World of Warcraft o Minecraft.



CARTA ÉTICA DEL ESPORT

- Juegos de ocio con valores negativos. Se trata de juegos en los que la presencia de actos, lenguaje verbal o acciones agresivas no se consideran adecuados para la transmisión de valores educativos. Algunos de estos juegos pueden ser: Fortnite, Call of Duty o Counter Strike.
- Juegos deportivos. Son juegos basados en deportes tradicionales. Las principales son las siguientes: Fifa, Pro Evolution Soccer ,NBA, Formula 1, etc. En esta categoría no tendrían cabida los deportes de combate que implican acciones explícitas como el derramamiento de sangre, el abuso verbal o el lenguaje inapropiado.

CONCLUSIÓN

El esport puede considerarse un deporte siempre que cumpla una serie de criterios que se refieren principalmente a la promoción de valores positivos que pueden incluirse en las actividades deportivas tradicionales. Sin embargo, hay que señalar que el componente físico sigue siendo débil en comparación con la mayoría de las actividades deportivas.

Sin embargo, lo más importante en cualquier actividad deportiva es trabajar en todo aquello que pueda contribuir al desarrollo presente y futuro del pueblo. Como cualquier otro deporte, el esport puede contribuir a este desarrollo si se orienta hacia los objetivos adecuados. Para ello, es importante clasificarla, comprenderla y adaptarla a la edad de los participantes. El deporte no educa por sí mismo, pero cuando se utiliza correctamente, con la metodología adecuada, puede promover valores positivos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Wrexham
glyndŵr
UNIVERSITY



KAMK - University
of Applied Sciences

