

‘¿Son los e-Sports deporte?’ en el Aula Estadio Aretoa

El próximo jueves día 7 a las 18.30 h con Antonio Glz. Molina, Jorge Flores y Alexander González debatirán si deporte y edeporte son la misma categoría.

El deporte y los e-sports (videojuegos competitivos) van a coexistir en la gran industria del ocio y la recreación del siglo XXI. Conceptualmente son totalmente diferentes y, además, se desarrollan en dos realidades sociales que se mueven con ecosistemas, objetivos, estructuras muy diferentes y contrapuestas. Sin embargo, la confusión está ahí y se hace necesario poner un poco de luz en un debate, a veces estéril, pero con grandes intereses económicos y que, a medio y largo plazo, podría acarrear problemas de adicciones graves, en especial entre la población infantil y juvenil, u otros en la población en general.

‘No es lo mismo manejar un ratón que lanzar un balón’, frente a los e-sports en un entorno virtual, el deporte es una práctica motriz profundamente humana que se realiza y manifiesta en un espacio físico real, analógico, que se toca, se ve, huele... La principal esencia de un deporte es que debe estar constituida de actividad física y, entre sus objetivos, pretender la mejora de la condición física y la salud de sus practicantes (y que pueda animar a sus seguidoras/es) mientras que con los e-sports, según recientes estudios científicos, su práctica excesiva está provocando graves enfermedades de adicciones entre la población joven, con alta incidencia en determinadas regiones del planeta (USA, China, Corea del Sur, Rusia, Europa...), preocupación de la OMS (las considera una enfermedad).

En el diálogo posterior participarán Jorge Flores y Alexander González aportando sus perspectivas,

- Antonio Glz. Molina, es decano de la Facultad de Ciencias de la AF y el Deporte y profesor de la Facultad de Economía, Empresa y Turismo de la U Las Palmas de Gran Canaria
- [Jorge Flores](#), licenciado en informática, es director y autor de varias publicaciones y materiales didácticos relacionados con el uso seguro de las TIC
- Alexander González, jugador profesional de e-sports y responsable de [EUSKO eSports](#)

La charla-coloquio irá seguida del turno de preguntas de las personas asistentes a la charla coloquio que tiene acceso libre y gratuito a todo el programa Aula Estadio Aretoa que también está disponible en [Youtube](#) (resúmenes) y [Vimeo](#) . Muchas gracias por difundir esta nota.

Babeslea | Patrocina:



Laguntzaileak | Colaboran:

