

REVISTA ACADÉMICA
seys

*Salud, Educación
y Sociedad*



Semestral / Vol. 5 / Núm. 1 / Marzo 2026

1

ISSN: 2796-986X

*Título: Sobriedad otoñal
Autor: Guillermo Hodgers*

Los e-sports como Objeto de Estudio de las Ciencias del Deporte

E-sports as an Object of Study in Sport Sciences

Autor

Daniel Rodrigo Sancio - ddanielsancio@gmail.com -

Licenciado en Educación Física con Orientación en Ciencias del Ejercicio. Doctorando en Educación por la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Becario doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas en la Universidad de Concepción del Uruguay, Argentina.

<http://orcid.org/0009-0006-6490-8378>

RECIBIDO 26/12/2025

ACEPTADO 19/02/2026

DOI [HTTPS://DOI.ORG/10.64478/1YXYMJ19](https://doi.org/10.64478/1YXYMJ19)

Resumen

Introducción: el presente trabajo aborda los *e-sports* como un objeto emergente de estudio dentro del campo de las Ciencias del Deporte. En un contexto signado por la digitalización de las prácticas corporales, los *e-sports* se configuran como un fenómeno híbrido que interpela las nociones tradicionales de cuerpo, rendimiento y competencia. **Metodología:** a partir de una revisión narrativa, se analizan los principales debates en torno a su legitimidad como disciplina deportiva, sus vínculos con la alfabetización mediática y su potencial para repensar la relación entre lo físico y lo digital en el deporte. **Resultados:** el análisis permite reconocer que los *e-sports* mantienen estructuras de competencia, entrenamiento y organización comparables a las del deporte tradicional, aunque mediados por entornos virtuales que demandan nuevas habilidades cognitivas, estratégicas y sociales. Además, su creciente profesionalización y su impacto cultural invitan a reconsiderar el papel de las Ciencias del Deporte frente a las transformaciones tecnológicas contemporáneas. **Conclusiones:** los *e-sports* constituyen un objeto de estudio pertinente en tanto revelan las tensiones y continuidades entre la práctica corporal y la cultura digital. Su inclusión en el debate académico amplía las fronteras del campo, incorporando nuevas formas de ser, hacer y pensar lo deportivo en el siglo XXI.

Palabras clave

- E-sports;
- Ciencias del Deporte;
- Educación física;
- Deportes electrónicos

Summary

Introduction: this paper addresses e-sports as an emerging object of study within the field of Sport Sciences. In a context marked by the digitalization of bodily practices, e-sports appear as a hybrid phenomenon that challenges traditional notions of body, performance, and competition. **Methodology:** Based on a narrative review, the main debates surrounding their legitimacy as a sporting discipline, their links to media literacy, and their potential to rethink the relationship between the physical and the digital in sport are analyzed. **Results:** The analysis reveals that e-sports maintain structures of competition, training, and organization comparable to those of traditional sports, although mediated by virtual environments that require new cognitive, strategic, and social skills. Moreover, their growing professionalization and cultural impact invite a reconsideration of the role of Sport Sciences in the face of contemporary technological transformations. **Conclusion:** the e-sports constitute a relevant object of study as they reveal the tensions and continuities between bodily practice and digital culture. Their inclusion in academic debate broadens the boundaries of the field by incorporating new ways of being, doing, and thinking about sport in the 21st century.

Keywords

- E-sports;
- Sport Sciences;
- Physical Education;
- Electronic Sports

Introducción

El deseo de explorar regiones ignotas en diversos paisajes es un hilo que une a los humanos a través de diferentes épocas y culturas. Esta necesidad forma parte de un proceso colectivo, evolutivo e interactivo, donde la transdisciplinariedad orienta hacia nuevas e innovadoras formas del hacer y del saber dentro del campo de las Ciencias del Deporte (Woods *et al.*, 2020), integrando y combinando múltiples subdisciplinas en clave de desarrollar una investigación más integral (Piggott *et al.*, 2018). En este marco, el abordaje de los fenómenos vinculados a la digitalización deportiva se inscribe en la búsqueda por mantenerse a la vanguardia dentro de las Ciencias del Deporte contemporáneas (Sandbakk, 2020), y, como tal, los deportes electrónicos, o *e-sports*, se integran al ecosistema como objeto de estudio.

Desde los inicios de la disciplina, la denominación de los deportes electrónicos ha variado hasta consolidarse en la actualidad bajo el término de *e-sports*. En el paso del tiempo, han acumulado términos como *e-sport*, *e-Sport*, *e-sports* y sus plurales (Bascón-Seda y Rodríguez-Sánchez, 2020).

Sin entrar en la discusión sobre la conceptualización de los *e-sports* como deporte, la asociación entre ambos es innegable, incluso desde el momento mismo en que nos referimos a ellos.

Al igual que sucede en el deporte tradicional, los *e-sports* acontecen en un marco competitivo-federativo, donde los y las participantes perciben la práctica en términos de rendimiento deportivo. Por tanto, los jugadores y jugadoras se identifican como deportistas (Sánchez Pato y Davis Remillard, 2018). Se diferencian de los jugadores y jugadoras de videojuegos ocasionales por su compromiso con la competencia y las horas destinadas a la mejora de sus habilidades (Mendoza *et al.*, 2023).

De esta forma, las competiciones de *e-sports* tienen lugar en un entorno virtual, representadas por avatares controlados por los jugadores y jugadoras a través de una consola de juego, cuyas acciones de movimiento ocurren tanto en el plano analógico, con el jugador o jugadora ejecutando comandos, como en el virtual, con el avatar correspondiente (Thiel y John, 2019). Y es aquí donde nacen las principales controversias, centradas en dos aspectos: la naturaleza virtual de la disciplina y la carencia del uso de habilidades motoras gruesas como protagonistas del desempeño deportivo (Holt, 2016; Van Hilvoorde y Pot, 2016).

En este escenario de tensiones entre lo físico y lo virtual, los *e-sports* se configuran como un fenómeno complejo que interpela a las Ciencias del Deporte a repensar sus propios límites y categorías de análisis, en consonancia con los modos de habitar el deporte en la actualidad.

El objetivo de este trabajo es analizar los *e-sports* como un objeto emergente de estudio dentro del campo de las Ciencias del Deporte, reconociendo su potencial para ampliar las concepciones tradicionales sobre el cuerpo, el deporte y el rendimiento físico en la era digital. Para ello, se realizó una revisión narrativa de carácter teórico-conceptual, basada en fuentes

bibliográficas recientes, con el propósito de integrar aportes provenientes de distintas disciplinas –como la Educación Física, las ciencias del ejercicio, la salud y la tecnología– y reflexionar sobre las implicancias pedagógicas, científicas y culturales de este fenómeno.

Los e-sports como fenómeno de la digitalización deportiva

En los últimos años, la expansión de plataformas y entornos digitales ha transformado profundamente la manera en que se conciben, practican, estudian y se consumen las diferentes manifestaciones deportivas. En este contexto, los *e-sports* emergen como una expresión paradigmática de dicha transformación, al situarse en el centro del debate acerca de los límites y las posibilidades del deporte en la era digital.

Figura 1. Los e-sports como zona de convergencia entre lo físico, lo digital y lo competitivo



Fuente: Elaboración propia.

En ese sentido, la riqueza en cuanto al conocimiento del fenómeno desde las Ciencias del Deporte se asocia a la necesidad de comprender y sostener la idea de que los deportes electrónicos son distintos de los deportes convencionales (Hemmingsen, 2023), cuya existencia resulta inseparable de los avances técnicos contemporáneos (Anwar y Supriyatni, 2022), y es en esa diferencia y especificidad donde los *e-sports* pueden cobrar mayor valor.

Kanellopoulos y Giossos (2024) plantean que, si bien se basan en videojuegos, los *e-sports* forman un ecosistema que comprende también a editores, desarrolladores, jugadores, organizadores de torneos y patrocinadores, cuyos rasgos característicos son la interactividad social, el espíritu competitivo, el impacto económico y cultural, el entretenimiento popular y la creciente profesionalización.

Es importante destacar que la gama de videojuegos existentes es muy amplia. Entre ellos, se encuentran los denominados videojuegos activos, que combinan el juego con el ejercicio físico y cognitivo, con vasta evidencia en torno a los beneficios para la salud en diferentes tipos de poblaciones (Vojciechowski et al., 2017; Hernández-Jiménez et al., 2019; Polechonski, Debska y Debski, 2019; Yin et al., 2020; Chan et al., 2024), siendo un recurso de gran utilidad para el entrenamiento del cuerpo y la mente (Martin-Niedecken y Schättin, 2020; Seffah et al., 2023). Sin embargo, es necesario aclarar que este tipo de videojuegos no forman parte del ecosistema *e-sports*.

Kanellopoulos y Giossos (2024) proponen cuatro grandes categorías diferentes de *e-sports*, que no necesariamente se relacionan con el deporte tradicional y el ejercicio físico: lucha, estrategia, deportes y metajuegos. Por otro lado, Borggrefe y Hoffmann (2024) consideran a los juegos de disparo en primera persona (FPS) y los juegos multijugador de campo de batalla en línea (MOBA) como los subgéneros más importantes de la

actualidad, junto con los juegos de simulaciones deportivas como una tercera categoría relevante. De esta manera, este tipo de juegos se basa en el control de avatares para alcanzar objetivos en función de la narrativa particular, mediante diferentes tipos de dispositivos (consolas, PC o teléfonos celulares), cuyos rasgos comunes, a diferencia de los videojuegos activos, remiten a la naturaleza sedentaria de la práctica.

Es de conocimiento común que el avance intensivo del sedentarismo en la población mundial provoca un impacto negativo en la salud pública del siglo XXI (Rodulfo, 2019). No obstante, persiste la creencia de que los y las atletas de *e-sports*, al igual que los jugadores y jugadoras ocasionales, son personas sedentarias y no físicamente activas, y que la práctica de esta actividad influye negativamente en la composición corporal (Giakoni-Ramírez, Duclos-Bastías y Yáñez-Sepúlveda, 2021; Dowdell et al., 2024). Sin embargo, tanto los jugadores y jugadoras de deportes electrónicos como los miembros del equipo técnico reconocen la importancia de realizar ejercicio físico como parte del cuidado de la salud física y mental (Kari y Karhulahlhi, 2016; Monteiro Pereira et al., 2023).

Si bien aún falta evidencia científica que permita confirmar los beneficios del ejercicio físico en el rendimiento específico de los *e-sports* (McNulty et al., 2023), la aplicación de programas de entrenamiento físico contribuye a la gestión de la fatiga general y cognitiva percibida, además de disminuir el riesgo de lesiones musculoesqueléticas y otras patologías, tanto físicas como psicológicas (Sanz-Matesanz, Martínez-Aranda y Gea-García, 2024).

De esta forma, la vinculación de los equipos de *e-sports* con la comunidad de las Ciencias del Deporte, conformada por entrenadores físicos, kinesiólogos, terapeutas ocupacionales, nutricionistas, médicos, psicólogos y oftalmólogos (DiFrancisco-Donoghue et al., 2019), es

principalmente de orden práctico, ya que su rol se orienta a la profilaxis y la kinefilaxia. Además, se destaca el papel del profesor de Educación Física como profesional vinculado a los *e-sports* desde la perspectiva educativa, la promoción de la salud y el fortalecimiento del trabajo en equipo (Varela *et al.*, 2022).

En la práctica de equipos profesionales de alto rendimiento, esta articulación interdisciplinaria se traduce en la incorporación de planes de acondicionamiento físico que incluyen ejercicios posturales, pausas activas y programas de prevención de lesiones por sobreuso –como tendinopatías o síndrome del túnel carpiano–, así como estrategias de regulación del estrés y del sueño, acompañados además por controles oftalmológicos. Estas intervenciones evidencian que, aun cuando la competencia se desarrolla en entornos virtuales, el cuerpo biológico continúa siendo un soporte central del rendimiento, que requiere planificación sistemática, supervisión interdisciplinaria y criterios de intervención propios de las Ciencias del Deporte.

Por otra parte, el interés científico por investigar los *e-sports* aún parece limitado en comparación con otras áreas (Fiore *et al.*, 2020; Bascón-Seda y Rodríguez-Sánchez, 2020). Sin embargo, el número de publicaciones crece de manera sostenida, tanto en cantidad como en diversidad disciplinar, y las Ciencias del Deporte se incluyen como una de las principales áreas de investigación (Vera, Terrón y García, 2018; Reitman *et al.*, 2020; Jeong y Youk, 2023). Este avance permite establecer estándares éticos y profesionales más sólidos al momento de tomar decisiones sobre el desarrollo, la supervisión y el diagnóstico vinculados con la salud y el bienestar de los y las deportistas, derivando en una optimización del rendimiento específico dentro de la disciplina (Fiore *et al.*, 2020; Yin *et al.*, 2020; Emara *et al.*, 2020; Leis *et al.*, 2021).

De este modo, los *e-sports* constituyen un espacio fértil para el diálogo entre las ciencias relacionadas con el rendimiento humano, si entendemos que lo digital configura un nuevo territorio corporal y que será necesario atender a las demandas y requerimientos específicos de este tipo de prácticas.

Los e-sports como disciplina deportiva

El deportista contemporáneo se encuentra inmerso en entornos donde la interacción con lo digital es constante. Ello exige repensar las competencias mediáticas como una condición necesaria para participar en las prácticas deportivas emergentes.

En ese sentido, los *e-sports* ofrecen valiosas herramientas desde las cuales aportar a las ciencias del deporte en relación con la alfabetización mediática, y lo hacen con un alto grado de expertise dentro una actividad de naturaleza virtual, considerada por algunos autores como un ajedrez del siglo XXI (Nagorsky y Wiemeyer, 2020; Pluss *et al.*, 2019).

A diferencia de lo que ocurre en el deporte tradicional, según Wagner (2006) los deportes electrónicos componen un área de actividades deportivas en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Desde el punto de vista físico, si bien no se perciben grandes movimientos, los *e-sports* igualmente requieren coordinación óculo-manual y una alta velocidad de reacción, así como también comprensión táctica y estratégica (Hallman y Giel, 2018).

Por otra parte, conforme a la conceptualización de deporte propuesta por Rodríguez López (2003: 23), en la que destaca la existencia de dos

manifestaciones deportivas, el deporte espectáculo y el deporte del éxito, los *e-sports* incluyen tanto juego como competencia, además de organización, reglamentación y aceptación del público (Jenny *et al.*, 2018). Cranmer *et al.* (2021) plantean una matriz que entrelaza el deporte tradicional con el deporte electrónico. Esta matriz se emplaza en cuatro puntos clave: los deportes electrónicos como representación de los deportes físicos, los deportes electrónicos como experiencia de juego del deporte tradicional, la utilización de realidad aumentada y la práctica deportiva en una realidad inmersiva.

Los *e-sports* pueden, entonces, ayudar a revitalizar ideas y modos de hacer del deporte tradicional a partir de un enfoque asociado a los desarrollos e innovaciones digitales globales (Scholz, Völkel y Uebach, 2021), ya que su práctica puede ser útil para la formación deportiva desde el punto de vista hipermedial (Armenteros Gallardo, 2006), para la formulación de tácticas y estrategias específicas (Reeves, Brown y Laurier, 2009) e incluso para el desarrollo de metahabilidades tales como la orientación a objetivos, la dedicación y la perseverancia (Thiel y John, 2019).

Por otra parte, existen elementos propios de los videojuegos cuyo entendimiento y análisis crítico proporcionan nuevas maneras de gestionar grupalidades o tipos de roles. Tal es el caso de los personajes no jugadores o NPC (del inglés *non-playable characters*) y su estrecha relación con el papel de los entrenadores deportivos como facilitadores del aprendizaje y promotores del movimiento humano (Yin, 2024).

De lo físico a lo digital: otras formas de esfuerzo, cooperación y aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Como mencionan McCutcheon, Hitchens y Drachen (2017), los *e-sports* no son solo juegos de computadora a nivel competitivo, sino que pueden convertirse en recursos estratégicos capaces de favorecer la mejora del rendimiento en deportes tradicionales. Más aún, contribuyen a la innovación deportivo-tecnológica contemporánea, un aspecto cada vez más relevante dentro del campo de las Ciencias del Deporte.

El deporte no es solo un fenómeno social de nuestro tiempo, sino también un campo privilegiado para la investigación del comportamiento humano, cuyo rendimiento puede analizarse desde múltiples aristas que abarcan los componentes físicos, psicológicos, biológicos, técnicos y tácticos (Balagué Serré y Torrents Martín, 2013). En este marco, el uso de videojuegos se configura como una nueva dimensión a considerar, producto de su potencial complementariedad con las prácticas deportivas y de su vínculo con el interés y la comprensión del deporte (García y Murillo, 2020).

En ese sentido, el ámbito competitivo de los *e-sports* reproduce una lógica multidimensional del rendimiento deportivo que se expresa en

dispositivos concretos de entrenamiento. Un ejemplo de esta dinámica es la realización de *scrims*, que son encuentros estructurados de preparación entre equipos que se orientan al ensayo deliberado de estrategias, la repetición de situaciones tácticas específicas y la coordinación colectiva bajo condiciones simuladas de competencia. Posteriormente, las partidas son analizadas mediante la revisión sistemática de grabaciones, lo que permite identificar errores y optimizar decisiones. De este modo, el “jugar” se configura como una práctica planificada y evaluada, orientada a la mejora del rendimiento.

Así, los *e-sports* no surgen para reemplazar o competir contra el deporte tradicional, sino para ampliar su comprensión mediante nuevas formas de esfuerzo, atención, cooperación y aprendizaje que desafían las definiciones clásicas del rendimiento físico. Por ello, su estudio desde las Ciencias del Deporte resulta no solo pertinente, sino necesario para comprender las transformaciones contemporáneas del campo.

Conclusión

El estudio de los *e-sports* dentro del campo de las Ciencias del Deporte invita a revisar los marcos conceptuales y metodológicos con los que históricamente se ha comprendido el fenómeno deportivo.

Lejos de oponerse al deporte convencional, los *e-sports* revelan nuevas formas de experiencia corporal y social que se articulan con las transformaciones de la cibercultura contemporánea. En este sentido, constituyen un espacio fértil para el diálogo entre disciplinas y para la experimentación pedagógica, científica y tecnológica, donde lo físico y lo digital se entrelazan en la

producción de saberes sobre el rendimiento humano.

Asumir a los *e-sports* como un objeto legítimo de estudio no implica su homologación con el deporte tradicional, sino la apertura a comprender cómo las prácticas deportivas se reconfiguran en escenarios digitales. Este reconocimiento, más que un punto de llegada, supone el inicio de un proceso de exploración que desafía a las Ciencias del Deporte a adaptarse, innovar y seguir interrogando los modos en que las personas juegan, compiten y aprenden en el siglo XXI.

Bibliografía

Anwar, M. H. y Supriyatni, D. (2022). Critical Reflection of E-Sport from The Perspective of Sports Science. *IPEC*, 1(1), 95-101.

Armenteros Gallardo, M. (2006). Aprendizaje de las Reglas del Fútbol a través del videojuego. *Comunicación y Pedagogía*, 217, 42-47. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.393>

Balagué Serre, N. y Torrents Martín, C. (2013). Unifying Sport Science. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 114, 7-22. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2013/4\).114.01](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2013/4).114.01)

Báscón-Seda, A., Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). E-sports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 15(45), 341-352. <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>

Borggreffe, C. y Hoffmann, A. (2024). Observations on sport and eSport from a systems theory perspective: Theoretical reflections on differentiating sport and eSport and on the functions and consequences of an integration. *International Review for the Sociology of Sport*, 59(8), 1192-1210. <https://doi.org/10.1177/10126902241253449>

Chan, G.; Banire, B.; Anukem, S.; Imran, M.; Meena, S.; Nwagu, C.; Oyebode, O.; Alsaity, A.; Arya, A. y Orji, R. (2024). Social Exergames in Health and Wellness: A Systematic Review of Trends, Effectiveness, Challenges, and Directions for Future Research.

International Journal of Human-Computer Interaction, 41(10), 1-32. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2371686>

Cranmer, E. E., Dann. Han, D.-I., van Gisbergen, M., & Jungt, T. (2021). E-sports Matrix: Structuring the e-sports Research Agenda. *Computers in Human Behavior*, 106671. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>

DiFrancisco-Donoghue, J.; Balentine, J.; Schmidt, G. y Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ open sport & exercise medicine*, 5(1), e000467. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>

Dowdell, B.; Lepp, A.; Yim, B. H. y Barkley, J. E. (2024). E-sports Athletes on a Team or Club Are More Physically Active and Less Sedentary Than Equally Experienced, Casual Video Gamers. *Journal of Electronic Gaming and e-sports*, 2(1), jege.2023-0012. <https://doi.org/10.1123/jege.2023-0012>

Emara A. K.; Ng, M. K.; Cruickshank, J. A.; Kampert, M. W.; Piuizzi, N. S.; Schaffer, J. L. y King, D. (2020). Gamer's Health Guide: Optimizing Performance, Recognizing Hazards, and Promoting Wellness in E-sports. *Curr Sports Med Rep.*, 19(12), 537-545. <http://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000787>

Fiore, R.; Zampaglione, D.; Murazzi, E.; Buccheri, F.; Cappello, F. y Fucarino, A. (2020) The E-sports conundrum: is the sports sciences community ready to face them? A perspective. *J Sports Med Phys Fitness*, 60, 1591-1602. <http://doi.org/10.23736/S0022-4707.20.10892-2>

- García, J. y Murillo, C. (2020). Sports video games participation: what can we learn for e-sports?. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 10(2), 169-185. <https://doi.org/10.1108/SBM-01-2019-0006>
- Giakoni-Ramírez, F.; Duclos-Bastías, D. y Yáñez-Sepúlveda, R. (2021). Professional E-sports Players are not Obese: Analysis of Body Composition Based on Years of Experience. *International Journal of Morphology*, 39(4), 1081-1087. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022021000401081>
- Hallmann, K. y Giel, T. (2018). eSports—Competitive sports or recreational activity? *Sport management review*, 21(1), 14-20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hemmingsen, M. (2023). Movement compression, sports and e-sports. *European Journal for Sport and Society*, 21(2), 170-187. <https://doi.org/10.1080/16138171.2023.2259176>
- Hernández-Jiménez, C.; Sarabia, R.; Paz-Zulueta, M.; Paras-Bravo, P.; Pellico, A.; Ruiz Azcona, L.; Blanco, C.; Madrazo, M.; Agudo, M. J.; Sarabia, C. y Santibáñez, M. (2019). Impact of Active Video Games on Body Mass Index in Children and Adolescents: Systematic Review and Meta-Analysis Evaluating the Quality of Primary Studies. *International journal of environmental research and public health*, 16(13), 2424. <https://doi.org/10.3390/ijerph16132424>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 5-13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- Jenny, S. E.; Keiper, M. C.; Taylor, B. J.; Williams, D. P.; Gawrysiak, J.; Manning, R. D. y Tutka, P. M. (2018). eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 8. <http://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>
- Jeong, D. y Youk, S. (2023). Refining e-sports: A quantitative cartography of e-sports literature. *Entertainment Computing*, 47, 100597.
- Kanellopoulos, A. y Giossos, Y. (2024). The e-sports ecosystem. *European Journal of Social Sciences Studies*, 9(6), 127-144. <http://doi.org/10.46827/ejsss.v9i6.1699>
- Kari, T. y Karhulahti, V. M. (2016). Do e-athletes move?: a study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 8(4), 53-66. <http://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016100104>
- Leis, O.; Raue, C.; Dreiskämper, D. y Lautenbach, F. (2021). To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research e-sports. *Ger J Exerc Sport Res* 51, 241-247. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9>
- Martin-Niedecken, A. L. y Schättin, A. (2020). Let the Body'n'Brain Games Begin: Toward Innovative Training Approaches in e-sports Athletes. *Frontiers in psychology*, 11, 138. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00138>

- McCutcheon, C.; Hitchens, M. y Drachen, A. (2017). eSport vs irlSport. En A. D. Cheok (Ed.), *International Conference on Advances in Computer Entertainment* (pp. 531-542). Cham: Springer International Publishing.
- McNulty, C.; Jenny, S. E.; Leis, O.; Poulus, D.; Sondergeld, P. y Nicholson, M. (2023). Physical exercise and performance in e-sports players: An initial systematic review. *Journal of Electronic Gaming and e-sports*, 1(1), jege.2022-0014. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0014>
- Mendoza, G.; Bonilla, I.; Chamarro, A. y Jiménez, M. (2023). Las características definitorias de los jugadores de e-sports. Una revisión sistemática de las muestras utilizadas en la investigación de e-sports. *Aloma: Revista De Psicología, Ciències De l'Educació I De l'Esport*, 41(1), 111-120. <https://doi.org/10.51698/aloma.2023.41.1.111-120>
- Monteiro Pereira, A.; Bolling, C.; Birch, P.; Figueiredo, P.; Verhagen, E. y Brito, J. (2023). Perspectives of eFootball Players and Staff Members Regarding the Effects of e-sports on Health: A Qualitative Study. *Sports medicine - open*, 9(1), 62. <https://doi.org/10.1186/s40798-023-00617-0>
- Nagorsky, E. y Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in e-sports. *PLoS ONE*, 15(8), e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>
- Piggott, B.; Müller, S.; Chivers, P.; Papaluca, C. y Hoyne, G. (2018). Is sports science answering the call for interdisciplinary research? A systematic review. *European Journal of Sport Science*, 19(3):267-286. doi:10.1080/17461391.2018.1508506
- Pluss, M.; Bennett, K. J.; Novak, A. R.; Panchuk, D.; Coutts, A. y Fransen, J. (2019). E-sports: The Chess of the 21st Century. *Front. Psychol.*, 10,156. <http://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00156>
- Polechonski, J.; Debska, M. y Debski, P. G. (2019). Exergaming can be health-related aerobic physical activity. *BioMed Research International*, 1890527. <https://doi.org/10.1155/2019/1890527>
- Reeves, S.; Brown, B. y Laurier, E. (2009). Experts at Play. *Games and Culture*, 4(3), 205-227. <http://doi.org/10.1177/1555412009339730>
- Reitman, J. G.; Anderson-Coto, M. J.; Wu, M.; Lee, J. S. y Steinkuehler, C. (2020). E-sports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <http://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Rodríguez López, J. (2003). *Deporte y Ciencia: Teoría de la actividad física*. Barcelona: Ed. INDE.
- Rodulfo, J. I. A. (2019). Sedentarismo, la enfermedad del siglo xxi. *Clínica e Investigación en Arteriosclerosis*, 31(5), 233-240. <http://doi.org/10.1016/j.arteri.2019.04.004>
- Sánchez Pato, A. y Davis Remillard, J. (2018). eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport. (eSport: hacia una hermenéutica del deporte virtual). *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137-145. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>

Sandbakk, Ø. (2020). The role of sport science in the new age of digital sport. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 15(2), 153-153. <http://doi.org/10.1123/ijsp.2019-0934>

Sanz-Matesanz, M.; Martínez-Aranda, L. M. y Gea-García, G. M. (2024). Effects of a Physical Training Program on Cognitive and Physical Performance and Health-Related Variables in Professional E-sports Players: A Pilot Study. *Applied Sciences*, 14(7), 2845. <https://doi.org/10.3390/app14072845>

Scholz, T.; Völkel, L. y Uebach, C. (2021). Sportification of e-sports - A systematization of sport-teams entering the e-sports ecosystem. *International Journal of e-sports*, 1(1). <https://www.ije-sports.org/article/48/html>

Seffah, K. D.; Salib, K.; Dardari, L.; Taha, M.; Dahat, P.; Toriola, S.; Satnarine, T.; Zohara, Z.; Adekun, A.; Ahmed, A.; Gutlapalli, S. D.; Patel, D. y Khan, S. (2023). Health Benefits of E-sports: A Systematic Review Comparing the Cardiovascular and Mental Health Impacts of e-sports. *Cureus*, 15(6), e40705. <https://doi.org/10.7759/cureus.40705>

Thiel, A. y John, J. M. (2019). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315. <http://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>

Van Hilvoorde, I. y Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in e-sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>

Varela N.; Álvarez, R. E.; Crespo, G. E. y Sancio, D. R. (2022). El profesional de Educación Física y los deportes electrónicos. *The FIEP Bulletin*, 92(1), 189-197. <http://doi.org/10.16887/92.a1.19>

Vera, J. A. C.; Terrón, J. M. A. y García, S. G. (2018). Following the Trail of E-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(4), 42-61. <http://doi.org/10.4018/ijgcms.2018100103>

Vojciechowski, A.; Zampier Natal, J.; Silveira Gomes, A. R.; Valevein Rodrigues, E.; Pelloso Villegas, I. L. y Guarda Korelo, R.I. (2017). Effects of exergame training on the health promotion of young adults. *Fisioterapia em Movimento*, 2017, 30(1), 59-67. <https://doi.org/10.1590/1980-5918.030.001.AO06>

Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. *International conference on internet computing*, 6, 437-442). https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner-36/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000/On-the-Scientific-Relevance-of-eSports.pdf

Woods, C. T.; Robertson, S.; Rudd, J.; Araújo, D. y Davids, K. (2020) 'Knowing as we go': a Hunter-Gatherer Behavioural Model to Guide Innovation in Sport Science. *Sports Med - Open*, 6, 52. <https://doi.org/10.1186/s40798-020-00281-8>

Yin, C. (2024). NPCs in video games: a reflective resource for sports coaches and participant engagement. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6, 1403829. <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1403829>

Yin, K.; Zi, Y.; Zhuang, W.; Gao, Y.; Tong, Y.; Song, L. y Liu, Y. (2020). Linking e-sports to health risks and benefits: Current knowledge and future research needs. *J Sport Health Sci.*, 9(6), 485-488. <http://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.04.006>

Daniel Rodrigo Sancio. “Los e-sports como Objeto de Estudio de las Ciencias del Deporte”. Revista *Salud, Educación y Sociedad*, vol. 5 núm. 1, marzo 2026, pp. 46-57. <https://doi.org/10.64478/1YXYMJ19>



**Universidad
del Gran Rosario**