

OBSERVATORIO DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN IBEROAMÉRICA

OCSI/ ISSN 2660-5554

LA ÉTICA Y MORAL EN LOS E-SPORTS

Francisco Fabricio Arias Mozo¹

Jeverson Santiago Quishpe Gaibor²

RESUMEN:

El presente documento tuvo como objetivo principal el analizar la aplicación de la ética y moral enfocado desde un punto deontológico a los jugadores de eSports en su ambiente y entorno deportivo; se planteó, tanto la ética como la moral van a influenciar a los jugadores deportivos profesionales, se analizó como un punto ético si las trampas están bien vista por el entorno, o si las rechaza completamente, según el estudio aplicado desde un punto deontológico como la sociedad actual determina su correcta aceptación de los nuevos avances tecnológicos en conjunto con la ética y moral; el presente escrito se realizó, tomando en cuenta los valores deontológicos que los humanos podremos resaltar basándose en específico a los jugadores profesionales de eSports, teniendo en cuenta las virtudes que poseen y lo que los va a diferenciar del resto de jugadores, de igual manera se realizó un análisis del tipo de ética que se aplica en este entorno, no solo desde el punto de vista competitivo, también desde el punto de vista humano y deontológico, con todas las técnicas que esto conlleva.

Palabras clave: Deontología, Persona Profesional, Sociedad, Deporte, Videojuego

ETHICS AND MORALITY IN E-SPORTS

ABSTRACT:

The main objective of this document was to analyze the application of ethics and morality from a deontological point of view to eSports players in their environment and sports environment; It was raised, how ethics and morals will influence and to what extent in professional sports players, analyze an ethical point if cheating is well seen by the environment, or if it completely rejects it, according to the study applied from a deontological point of view such as current society determines its correct acceptance of new technological advances in conjunction with ethics and morals; This writing was made, taking into account the deontological values that humans can highlight based specifically on professional eSports players.

Keywords: Deontology, Professional Person, Society, Sport, Video Game.

INTRODUCCIÓN

¹ Estudiante de la Universidad Politécnica Salesiana, Carrera Ingeniería Electrónica.
fariasm@est.ups.edu.ec

² Docente Investigador del grupo GIT de la Universidad Politécnica Salesiana. jquishpe@ups.edu.ec

El presente artículo se centra en la aplicación de la deontología dentro del mundo de los eSports (Video Juegos Competitivos), en si enfocándose en el perfil del jugador profesional y definiendo también cuales deben ser sus principios éticos y morales que debe tener un buen jugador de esta disciplina. El comportamiento del jugador profesional debe centrarse respecto a las normas que rigen dentro de la ética y moral. Aunque los propios jugadores poseen responsabilidades profesionales y sociales, que los distingue de los demás jugadores. De ahí la importancia de establecer unos excelentes principios éticos y morales para el profesional y sobre todo una buena práctica de valores y virtudes que posee el jugador competitivo, para así desempeñar un excelente papel como humano ético y moral, también en el sentido profesional deontológico; para el desarrollo de este artículo se hizo investigaciones respecto a las sanciones cometidas por jugadores, enfocándose y atribuyendo si es bueno o malo, desde un punto ético y moral deontológico, como en la primera parte del artículo, tenemos el estudio del tipo de ética que existe dentro de este mundo de videojuegos, lo separamos y evidenciamos para el jugador profesional actual, la ética normativa y profesional, ya que la deontología asume este aspecto como importante, para una excelente diferenciación de sociedades, también evidenciamos en la segunda parte los valores y virtudes que posee las personas que están dentro de este mundo de los eSports, diferenciando la calidad de persona humana que ejerce esta profesión, para así poder catalogar y distinguir el jugador actual que compite en los diferentes equipos profesionales que existe en este medio.

1. ESPORTS

1.1 HISTORIA DE LOS ESPORTS

Los torneos de videojuegos existen desde aproximadamente 50 años, pero sin embargo eran torneos, por un trofeo y un premio económico no tan significativo tal cual como lo es ahora, con el paso del internet y la tecnología en evolución continua, se ha podido evidenciar un aumento exponencial tanto de jugadores profesionales como el nivel económico.

Los E-Sports es un entorno que se basa en los videojuegos enfocado a la competitividad, puede ser de forma individual o equipos completos de 5 personas, los cuales cada equipo tiene un videojuego de preferencia en el cual son expertos y lo dominan a la perfección, donde la oportunidad de competir en torneos de alto nivel, con premios de millones de dólares no es una idea descabellada, donde hay profesionales que ganan demasiado dinero, aparte de patrocinios de marcas importantes de hardware y software de tecnología, que son contratos millonarios.

1.2 ASENSO DE LOS ESPORTS A LA ACTUALIDAD

En el año 1997, cuando la empresa Microsoft patrocinó un torneo de juegos de video Quake llamado Red Annihilation, el premio del cual era un superdeportivo, un Ferrari rojo. A partir de aquí, los eSports empezaron a llamar la atención y en esa época empezó a nacer una pequeña industria al respecto, destacando la creación de la Cyberathlete Professional League (CPL). En el 2000, el

videojuego Counter-Strike se hizo muy popular, un juego shooter (disparos) estratégico en primera persona, fue reconocido por la CPL y el número de fans creció tanto que dicha organización pudo atraer a más patrocinadores y organizar mayores eventos, en el cual siguen saliendo sacas de ese video juego, actualmente existe en Counter-Strike Global Offensive. Para 2004, cinco videojuegos competían en la CPL, Counter-Strike, Halo, Unreal Tournament, Call of Duty, que son videojuegos de disparos en primera persona, con un premio total de 250.000 dólares (Ólafsson, 2012: 3-4).

Sin embargo, fue en 2006 cuando llegó la era dorada de los eSports (Syrota, 2011), cuando la CPL desapareció y la industria se regeneró para llenar su vacío (Ólafsson, 2012: 4). Desde ese momento empezó, el entorno de los videojuegos electrónicos y el mundo del competitivo que ha evolucionado sin descanso y ha crecido hasta conseguir lo que es hoy en día, actualmente, es uno de los grandes del entretenimiento deportivo, sumando millones de dólares en premios.

2. MORAL EN EL ENTORNO DEPORTIVO

Los jugadores de ESports sabemos que son personas comunes y corrientes, que en si tienen códigos y principios, conjuntos de normas, cuyo propósito es regirse en si a la conducta humana que tenemos, pero cada jugador puede ser diferente a otro, aquellos valores fundamentados en conjunto con las normas y códigos que se rigen pueden ser distintos a su adversario e incluso a su propio equipo.

¿Qué sucede cuando un jugador no es moralmente ético en este campo?

Se ha visto varios jugadores llegar a grandes ligas, a competir con jugadores experimentados, y aun así a llegar a cometer trampas, con tal de beneficiarse a él y a su equipo, en varias ocasiones se han detectado estos abusos cometidos por los jugadores, que automáticamente es tachado de tramposo, baneado (vetado) del videojuego y nunca más poder competir a nivel internacional en grandes torneos, hemos visto caer a grandes jugadores, a tal punto de ser nombrados ídolos para algunos, llegar a cometer este tipo de trampas, para su propio beneficio, muchos dirán solo es un videojuego, pero atrás de esto hay varios motivos, tales como el dinero, apuestas, patrocinios que son actividades económicas importantes.

La deportividad enriquece al ser humano, donde fomenta sus valores, donde el cambio personal y social, va a ser notorio en diversos aspectos de su vida, entablar una armonía y un equilibrio en su vida y su trabajo, nosotros como personas éticas y morales, tenemos que repudiar cualquier acto desleal, o tramposo que pueda llegar a tener de terceros hacia nosotros que afecte a nuestro medio de juego, reclamar que impongan sanciones adecuadas a su comportamiento, que son acciones que impide el verdadero camino hacia los valores éticos y morales.

En la actualidad la palabra moral tiene además del sentido de lo que se hace por costumbre en una sociedad, esto significa que lo que es moral en una determinada parte del mundo, puede no ser el mismo significado en otra y que la moral cambia a través del tiempo a medida que los seres humanos les dan diferente significado a sus actuaciones con las respectivas ventajas o desventajas y gravemente los daños que estas pueden causar. (Boff, 2004)

3. ÉTICA EN LOS JUGADORES PROFESIONALES

Los jugadores profesionales al tener principios y valores tenemos ética por ende ellos tienen su propia forma de interpretar la ética, como el jugador puede tener sus valores morales, como se va a establecer, con su persona pensativa reflexiva, y su conducta dentro de este ámbito de competición donde ellos se ubican, lo cual se diferencian del resto de jugadores.

Los valores enseñan que a los jugadores se puede confiar a la razón que posee, pero sirve guía para establecer normas éticas válidas en las cuales se doctrina y que puede depender de sí mismo sin necesitar de normas para diferenciar que es bueno y malo. (Moguillansky, 2008)

La ética se subdivide en:

- Profesional
- Normativa

Enfocando el tipo de ética, debemos comprender a los jugadores de eSports y analizar la ética que van a aplicar desde entorno profesional y normativo.

3.1 ÉTICA PROFESIONAL EN LOS JUGADORES DE ESPORTS

Desde un punto profesional hacia los jugadores, no debemos tener en cuenta que son videojuegos y ya, los ESports es una profesión como cualquiera, por ende, existe un conjunto de normas que se aplican para el verdadero uso correcto del desarrollo de la actividad laboral, puede verse reflejada en códigos profesionales a través de una serie de principios y valores, las formas de conductas dentro del desempeño de una profesión, y en el entorno el cual se lo rodea, en el cual se va a cumplir este rol profesional. La ética profesional es la condición de alcanzar y realizar el bien social, y en el rango personal que se va a vincular fuertemente con el estilo de vida que llevamos. (Hirsch Adler, 2003)

Se determina las nuevas pautas del desarrollo laboral que consiste mediante valores que poseen los seres humanos a los que se tiene la doctrina actual. La ética profesional es indispensable en cualquier persona que desee y necesite trabajar, no solo en este ámbito deportivo de los videojuegos eSports, puede ser desde empleados, dueños de negocios, emprendedores. Es decir que la ética

profesional va a poner en práctica los valores tales como la responsabilidad, estudio, puntualidad, constancia, carácter, formación, discreción, entre algunas otras más de carácter importante.

La responsabilidad es de suma importante y esencial en la ética profesional, sin ella no podríamos culminar ni cumplir las metas establecidas por nosotros mismo que buscamos a largo plazo. Los equipos profesionales al tener cierta responsabilidad buscan metas a largo plazos, como ganar campeonatos, concursos donde la recompensa económica y la gloria alcanzar es el límite, donde la responsabilidad hará que cada persona realice su trabajo de forma completa y correcta, en la cual buscaremos una perfección del producto que lo hará en la que fue establecida con anterioridad.

3.2 ÉTICA NORMATIVA EN LOS JUGADORES PROFESIONALES

Las normas que rigen la ética mediante sus principios y en conjunto con los jugadores profesionales, se adoptan determinadas normas con las cuales los autores de este medio competitivo deben regirse, la ética normativa reflexiona sobre lo que es moralmente correcto y por qué, lo cual es importante en este ámbito laboral, ya que existe trampas aun siendo jugadores profesionales, estando en la categoría top de este medio, donde se puede reflexionar si es correcto y por qué serlo.

Las teorías normativas que se desarrollan en un intento de proporcionar principios para tener una guía como referencia para la conducta y para defender los códigos morales. (Conductismo, 2003), entonces los fundamentos de la ética y la conducta de los jugadores deberá verse acoplado en conjunto con la moral aplicada si llega a ser correcto o incorrecto en el ámbito competitivo.

4. ÉTICA Y TRAMPAS EN LOS VIDEOJUEGOS COMPETITIVOS

A la hora de estudiar la ética en los videojuegos, se obliga a considerar diferentes aspectos. Debido a su consumo globalizado, se trata de un ámbito que reúne a varias culturas, Entonces el desacuerdo moral entre culturas y otros tipos de grupos étnicos, no debería quitar el gusto de emprender una investigación moral y evaluación racionales de la ética. (Simón, Torres, Hager 2014: 20).

Se puede decir que tanta es la presión de la gloria y el incentivo económico que esta atrás de esta guerra competitiva, que al ser humano lo corrompe para cometer trampas, donde la ética y la moral puede decaer a un punto que no hay retorno, donde el abuso de estas “ayudas” puede llegar a desvirtuar una competición., perjudicar a su equipo, patrocinadores, y ser tachado como una persona repudiable hacia el mundo de los eSports, a tal punto de ser despedido, incluso demandado por empresas que sean perjudicadas económicamente.

Uno puede ganar el juego simplemente jugándolo, entonces estamos asumiendo sus normas y reglas, es decir como los tramposos no lo juegan, no pueden ganar. Siguiendo el camino lógico que

sostiene esta afirmación, asumimos que los tramposos, al violar las reglas constitutivas de los videojuegos, están jugando a otro juego.

Por todo lo antes mencionado, tanto desde una perspectiva ética y moral, es necesario observar detenidamente y analizar en si en detalle los efectos que los eSports pueden tener sobre la comunidad deportiva en la cual tiene cientos de seguidores. (Chiva-Bartoll et al., 2019), sabemos que la deportividad nos hace referencia al respeto a la regla del juego, el Fairplay (Juego Limpio) se está impulsando para tener una competitividad igualitaria, además nos ayuda a pensar sobre la actitud que se tomará frente la lucha de la moral entre la trampa y el engaño, o la honestidad que puede lograr a tener.

Aunque hacer trampas en esta disciplina que son los eSports es una cuestión ética y de simple normativa para los jugadores registrados en el torneo vigente, ahora puede llegar también a ser una cuestión legal para los que desarrollan ese software decidan hacer con los jugadores, desde un simple vetado de la plataforma para que no vuelva a jugar otra vez, hasta acciones legales más complicadas. De momento, las medidas más graves son las de Corea del Sur que es uno de los países con mayor número de seguidores de eSports, donde a finales de 2016 se aprobó una ley por la cual diseñar o distribuir programas que no autorizados por la compañía desarrolladora puede llegar a convertirse en 5 años de cárcel o multas de hasta 43.000 dólares, sanciones que son complicadas para las personas que no acaten las órdenes.

Gracias a este tipo de medidas cautelares, las compañías ya no tienen que buscar leyes indirectas para poder evitar y sancionar esas prácticas de trampas (Steiner, 2017). Se trata del primer país que asume medidas de este tipo, aunque no es de extrañar de este país ya que los surcoreanos, que tienen su propia asociación estatal de eSports, por su gran número de seguidores y deportistas profesionales, de gran nivel actualmente (KeSPA) e incluso los consideran deporte olímpico, donde el sueldo equivale a lo mismo o superior que sus compañeros atletas (Otero, 2015).

Ahí es donde me pregunto ¿Por qué buscan la forma de hacer trampas? ¿Por qué buscan la forma de hallar un hueco para hacer trampas y no entrenan más para convertirse en mejores jugadores?, no hay que ir tan lejos, ni llegar a ligas mayores de jugadores profesionales para evidenciar el engaño en este campo, yo actualmente como jugador de varias disciplinas de videojuegos, he podido evidenciar trampas por jugadores en partidas competitivas de bajo y mediano nivel, donde podemos repudiar ese comportamiento, ya que nos impide tener una amigable partida, y nos frustra, pero debemos tener en cuenta el otro lado, que nivel de moral y ser ético es, si en esta disciplina lo hace, como será en su día a día como ser humano.

No es fácil hacer trampas en este deporte, ya que se cuenta como toda competición con Jueces o Árbitros, que están pendientes de cada mínimo error que pueda llegar a suceder con tal de beneficiarse, pero es muy difícil, pero no es imposible, pero aun así la polémica y las ganas de hacer

trampa es pan de cada día en competiciones, y podría decirse que han aumentado desde la pandemia del Covid-19, ya que muchas competiciones ahora son de manera virtual, y no presencial como se lo hacía antes.

5. VALORES ÉTICOS EN LOS ESPORTS

Los valores éticos van a ser el pilar fundamental donde el jugador tiene que regirse, y diferenciarse de los demás, por eso debemos tener en cuenta el tipo de virtudes que aplica la persona, en su entorno de forma ética como profesional y normativa.

Desde un punto deontológico las virtudes que acompañan al jugador profesional son varias dependiendo el momento en concreto, entonces:

5.1 VIRTUDES DE LOS JUGADORES PROFESIONALES

Los jugadores profesionales, al ser personas poseen virtudes, la cual se va a determinar mediante sus acciones, al obrar y ser correcto, como tal, es una cualidad moral considerada buena. El ser humano en general no solo los jugadores profesionales, son personas con muchos valores, es un ser social por naturaleza, que debemos tener contacto con todas las personas que nos rodean, por lo tanto, cada uno tiene sus valores y principios, los cuales se fundamentan una doctrina de normas y valores, que se verá reflejado sobre la sociedad.

La deportividad en si logra tener un concepto de un entorno que trasciende al cumplimiento de reglas, donde el ser humano podrá presumir varias virtudes, donde saldrá a florecer lo bueno que puede ofrecer, donde estará en un entorno de respeto, caballerosidad y respeto hacia su adversario, tener un honor hasta el final, en tal modo de que gane o pierda, siempre tener ese respeto y admiración hacia el rival, y ser capaz de aceptar una derrota, a tal punto de felicitar a nuestro rival por la gran pelea que dio.

Mucho se ha escrito y hablado que se debería desempeñar la educación desde la casa o la escuela para la verdadera transformación de las personas y con ellas la sociedad, pero poco se ha hecho al respecto, por eso debemos ponerlo en práctica para tener una utopía ideal.

Las virtudes más importantes que resaltan sobre los jugadores profesionales son:

1. Solidaridad
2. Equidad
3. Responsabilidad
4. Poder

5.1.1 SOLIDARIDAD EN LOS JUGADORES PROFESIONALES

Al competir en este medio de los ESports, la solidaridad es fundamental en este grupo de competitividad, ya que se refiere a los lazos en una sociedad que unen a las personas como una sola. Ser solidario con tus compañeros de equipo en partidas, en la vida diaria afuera de un computador, va a determinar sus virtudes que posee cada jugador, y los valores que tiene, Lo que forma la base de la solidaridad y cómo se implementa varía de una sociedad a otra.

Incluso no importa si no eres profesional, pero eres un jugador aficionado como es la gran mayoría en el mundo de los ESports, detrás de las computadoras, hay individuos que, aunque muchas veces no se conozcan en persona al compañero de la plataforma de videojuegos, se genera un vínculo lo suficientemente fuerte como para crear una red de amistad.

Entonces en las sociedades en desarrollo, puede basarse principalmente en el parentesco y los valores compartidos, mientras que las sociedades más desarrolladas acumulan diversas teorías sobre lo que contribuye a un sentido de solidaridad. (Y. Giraldo and A. Ruiz, 2019) es decir la sociedad que tiene este ámbito puede diferenciar no solo puede ser con sus compañeros de equipo, también con sus adversarios, que al fin y al cabo son jugadores de elite igual que él.

5.1.2 RESPONSABILIDAD EN LOS JUGADORES PROFESIONALES

Como jugadores para un equipo importante, son deportistas que tienen a su disposición marcas de tecnología, bebidas energéticas, ropa entre otras cosas que debe dar cumplimiento a su contrato, así que debe ser cuidadoso al tomar decisiones y al realizar alguna acción, cada acción buena o mala, va a influenciar a su persona como a su equipo, es decir que si un jugador es responsable está expresando un gran sentido de comunidad, dando compromiso con su equipo y auspiciadores.

Las acciones que tome el jugador lo harán responsable ante el medio que se encuentre, las normas de la ética y moral determinará si la acción emitida será correcta o será una equivocación que provocará problemas a sí mismo como a su equipo, ocasionar problemas en general.

Cuando alguien no es responsable, no afecta a su persona, está afectando a todos a su entorno, puede perjudicar de gran manera a sus compañeros de equipo, ya que existen diferentes tipos de responsabilidad, el concepto en general es alcanzar un desarrollo comunitario y social, cuidarse uno a otros. (M. Cuesta González,1951).

5.1.3 EQUIDAD EN EL MEDIO DE LOS SPORTS

En el entorno de los eSports, va a depender de qué forma quiere llamarlo equitativo, en la sección de competición al referente de software y hardware todos poseen los mismos componentes para una equidad, ya va a depender el tipo de equipo que posea.

No es de desconocimiento que los equipos profesionales contratan a jugadores por valores millonarios, es lo mismo que el fútbol, tener un equipo lleno de estrellas para ganar copas, campeonatos y medallas, es lo mismo en este entorno, se puede a los 5 mejores jugadores del mundo compitiendo en un equipo contra 5 jugadores profesionales de nivel medio, que no es nada equitativo, pero ya queda en conciencia de la ética y moral si eso es correcto, podríamos decir el que tiene plata manda, pero ya es cuestión de cada jugador pensar si eso es correcto o incorrecto, por ende los tres valores sociales se divide en:

- **Igualdad**
- **Cumplimiento de derechos**
- **Justicia**

Independientemente del género del jugador, es cuestión de imparcialidad y reconocer que todos los jugadores debemos tener las mismas oportunidades y derechos, como las super estrellas que mencionamos. (Mokate, 2001)

5.1.4 PODER COMO JUGADOR EN EL MEDIO DE LOS SPORTS

El sueño de muchos jóvenes, incluso el mío es hoy en día es convertirse en jugadores profesionales de eSports (deportes electrónicos). Hay un exponencial crecimiento de la competición profesional por medio del apoyo de patrocinios de organizaciones. Por lo cual los jugadores y entrenadores deportivos están siendo expuestos a los retos de un ambiente de alto rendimiento constantemente ya que los resultados son imprescindibles para obtener estabilidad en las organizaciones (Mendoza, 2019), este mundo es un trabajo normal, cada jugador, posee sus virtudes como sus defectos, donde la ética y la moral lo va a diferenciar entre los demás, a tal punto que cada decisión que tome, puede afectar a uno mismo, como a su equipo, donde la mínima decisión puede influir en el resultado, victoria como derrota, llegar a la gloria o al olvido.

Teniendo poder los jugadores de eSports a influir a gran multitud de seguidores, no importa si es político, social entre otras, cualquier acción que pueda ejercer sobre las personas, determina un poder importante, ya que muchos seguidores los ponen en un pedestal, ya que muchas veces quisieran ser esa persona. (Traductores, 1983).

Los jugadores de eSports son humanos como nosotros, pero tienen un don especial, el cual es tener una habilidad en los juegos más arriba del promedio, donde ver partidas competitivas de ese nivel es impresionante, donde no sabes cuánto tiempo y esfuerzo de entrenamiento tuvo esa persona para lograr a convertirse en un buen jugador, llegar a competir internacionalmente por millones de dólares,

cuando empezó en su pequeño dormitorio, y jugar algún videojuego con sus amigos, y después de varios años de partidas competitivas, pudo despegar y llegar a jugar en algún equipo de gran nivel con un contrato.

6. CONCLUSIONES

Cada jugador tiene su propio código de principios morales, que lo va a distinguir del resto de jugadores, puede ser incluso de su propio equipo o el adversario que va a competir con él, diferenciando de gran manera el tipo de persona que es.

La ética y moral cumple un papel fundamental en este mundo de los videojuegos, ya que en este medio existe premios económicos exorbitantes, y cada equipo busca hallar la grandeza y el premio, para escribir su nombre en los mejores del mundo, que puede provocar acciones indebidas para conseguir esa meta.

La deontología cubre en gran parte todas las acciones que hacemos, no importa el tipo de profesión que cumplamos, algún deber que se esté haciendo, toda acción va a depender de la deontología, si eres ético y moral en cada paso que das, si tus principios éticos están a la altura de la sociedad, si tienes unos excelentes valores y virtudes que te cataloguen como una excelente persona, y como te lo va a distinguir del resto.

BIBLIOGRAFÍA

- Boff, L. (2004). *Ética Y Moral: Ética Y Moral En General*. Revista de Filosofía, 136.
<http:// analisispersonaldeeticacolomblogspot.com/p/pag-1.html>
- Cachanosky (2012), "Eficiencia técnica, eficiencia económica y eficiencia dinámica (Technical efficiency, economic efficiency and dynamic efficiency)," *Procesos Merc. Rev. Eur. Econ. Política*, vol. IX, no. 2, pp. 51–80.
- Conductismo, N. Y. E. L. (2003). *SOBRE LA METAETICA, LA ETICA NORMATIVA*. 35, 289–297.
- F. R. VARGAS (1951), "Responsabilidad profesional médica," *Bol. Sanid. Mil.*, vol. 4, no. 32, pp. 19–24.
- Hirsch Adler, A. (2003). Elementos significativos de la ética profesional Palabras clave. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 8–15.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2834653>
- J. Rawls (2003), "Dialnet-JusticiaComoEquidad-rawls," *Rev. Española Control Externo.*, vol. Vol. 5, No, pp. 653–662.
- L. Gaiger (1999), "La solidaridad como una alternativa económica para los pobres," *CIRIEC -España. Rev. Econ. pública, Soc. y Coop.*, no. 31, pp. 189–205.
- Lerussi, N. (2013). La teoría kantiana de las razas y el origen de la epigénesis. *Studia Kantiana*, 15(15), 85–102.

- M. Cuesta González (2004), "El porqué de la responsabilidad social corporativa," Boletín económico ICE, Inf. Comer. Española, no. 2813, pp. 45–58.
- Moguillansky, R. (2008). Ética Y Psicoanálisis. Psicoanálisis, 77–97.
- Mokate, K. M. (2001). y sostenibilidad: ¿Qué queremos decir? 59.
- Mu, Y., Satisfacci, M. L. A., Consumidor, D. E. L., Las, E. N., Hedonistas, E., & Bogot, A. (2004). Consumidor En Las. 52–67.
- O. Antonio (2012), "Efectos colaterales de la obsolescencia tecnológica".
- Ólafsson, G. (2012). The future of electronic sports. University of Reykjavík
- Otero, C. (2015). Los e-Sports ya son deporte Olímpico en Corea. MeriStation.com. Revisado el 8 de febrero de 2017: <http://www.meristation.com/noticias/los-e-sports-ya-sondeporte-olimpico-en-corea/2037766>
- Rodríguez, S. (2012). Consumismo y sociedad: una visión crítica del Homo Consumens. Nómadas.
- Salcedo Megales, D. (1991). Una réplica a "La estructura consecuencialista del utilitarismo." Revista de Filosofía, 6(6), 431–431. https://doi.org/10.5209/rev_RESF.1991.v6.12799
- Simon, R. L.; Torres, C. R.; Hager, P. F. (2014). Juego Limpio: The Ethics of Sport (4ª Ed.) Boulder, CO: Westview Press.
- Syrota, L. (2011). eSports: A Short History of Nearly Everything. TeamLiquid.net. <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-shorthistory-of-nearly-everything>
- Traductores, I. D. E. L. O. S. (1983). EL SUJETO Y EL PODER Michel Foucault (Primera traducción al castellano)
- Y. Giraldo and A. Ruiz (2019), La Solidaridad Otra forma de ser joven en las comunas de Medellín.