

Retos jurídicos de los esports

José Luis Pérez Triviño

Profesor Titular de Filosofía del Derecho. Acreditado catedrático.

Universidad Pompeu Fabra. Barcelona.

1. Introducción

Según un artículo de TIME Magazine de 18 de junio de 2008, la aparición de los esports es “uno de los más profundos avances de la cultura deportiva contemporánea”. Han pasado apenas tres décadas desde que Atari lanzara, en 1985, una competición oficial de Space Invaders en la que participaron más de diez mil jugadores. Apenas nadie podría imaginar entonces el enorme desarrollo que han experimentado los videojuegos, llegándose al momento actual, en el que constituyen un fenómeno social que congrega a millones de jugadores, además de haberse convertido en un negocio de grandes proporciones que hasta ha llegado a solicitar su reconocimiento como deporte olímpico para la próxima edición a celebrar en Tokio. Y es que hay que recordar que en la clausura de los JJOO de Brasil el primer ministro japonés, Shinzo Abe, representante del gobierno que organizará los Juegos de 2020, apareció con un atuendo que rendía homenaje al personaje de uno de los videojuegos más famosos de esta corta historia, Mario Bros.

Un cambio fundamental en la evolución de los esports tuvo lugar cuando la propia industria se implicó en su desarrollo, en especial cuando hizo su aparición la pionera de Riot Games con su juego League of Legends. Gracias a esta imbricación de Riot en esports se ha generado una retroalimentación positiva en el número de jugadores a través de la aspiracionalidad y la presencia pública del juego. El circuito de competición oficial de Riot Games, con las ligas regionales como la LCS europea o americana, la LPL en China, y la LCK en Corea, y los mundiales anuales, es el más estructurado y profesionalizado del mundo.

En la explosión de audiencia también tuvo importancia la aparición y popularización de los servicios de *streaming* gratuito (en particular de Twitch.tv). La popularidad de los esports hizo que se crearan ligas regionales, además de la ya potente liga coreana. Así surgió Garena, en el sureste asiático, o LVP en España que, a la vez, retroalimentan el circuito internacional (Ontier).

En los últimos meses se han producido movimientos relevantes en el mercado de esports en todo el mundo con la compra o la entrada en el accionariado de diversas organizaciones de socios industriales o fondos de inversión. También está siendo muy importante la entrada de patrocinadores (Red Bull o Stride).

El otro gran salto en la dinámica de reconocimiento institucional de los esports como deportes ha sido la creación de la International e-Sports Federation (IeSF) (Rosell, 2016b): organización con sede en Corea del Sur que agrupa a asociaciones nacionales de esports. Bajo control, en buena medida, de KeSPA, cuenta con unos 40 integrantes entre miembros de pleno derecho y observadores. De entre ellos, una quincena de asociaciones han obtenido un cierto reconocimiento oficial por parte de sus autoridades nacionales deportivas o por el comité olímpico nacional. Pero el hito más relevante en el proceso de reconocimiento deportivo de esta práctica ha sido la reciente constitución, en 2016, de la WESA, la federación internacional de esports.

Ahora bien, ¿en qué medida estos videojuegos pueden ser considerados prácticas deportivas?

2. La consideración de los esports como deporte

Para abordar la posibilidad de reconocer los esports como modalidad o disciplina deportiva es imprescindible partir del concepto de “deporte”, con el objeto de determinar si los rasgos característicos de los esports pueden incardinarse en el mismo.

2.1 Concepto de “deporte”

La primera dificultad que surge a la hora de establecer qué es deporte parte la existencia de diferentes conceptos.

La Carta Europea del Deporte define el “deporte” como: “cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no, tiene por objeto la expresión o mejoría de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición a todos los niveles”.

Desde un punto de vista más filosófico (Suits 1988) señala cuatro características del deporte: (1) es un juego de habilidad; (2) específicamente, de habilidad física; (3) es una actividad que goza de un gran número de seguidores; y (4) es una actividad que ha gozado de un cierto nivel de estabilidad institucional.

El estudio realizado por Ontier no se aparta sustancialmente de esta caracterización cuando aporta seis rasgos propios del deporte: (i) actividad física e intelectual; (ii) participación organizada; (iii) juego o competición; (iv) entrenamiento; (v) sujeción a normas y (vi) carácter competitivo. Estas características son las que pueden servir de referencia para establecer si los esports son deporte.

2.2 Los esports y los rasgos propios del “deporte”

Para poder afirmar que los esports son una modalidad deportiva, los rasgos o requisitos indicados deberán estar presentes en ellos (Seth et alii, 2016). A continuación, se analiza su concurrencia de forma pormenorizada:

- **Actividad física e intelectual.** Este primer rasgo se manifiesta en los esports en sus varias vertientes. Por un lado, la actividad subyacente en la práctica de los esports implica habilidades motoras (Hilvoorde, Ivo van -Pot, Niek 2016; Naubert 2012). Manejar un mando de la Play Station o de la X-Box, que cuentan con numerosos botones, no está al alcance de cualquier novato. En segundo lugar, la participación en dicha actividad supone un desgaste físico relevante, lo que configura a sus participantes como verdaderos atletas desde el punto de vista físico. Y es que la larga duración de las competiciones y el elevado nivel de concentración que requieren algunos videojuegos supone una verdadera exigencia física.

En segundo lugar, es indiscutible la presencia de la actividad intelectual en dichas competiciones y actividades. De hecho, el aspecto clave de la participación en dicha actividad es el desarrollo intelectual del participante.

Dependiendo, además, de la clase de videojuego que se utilice para competir, un tipo de esfuerzo predomina sobre el otro. Resulta paradigmático el caso de los *shooter*, en los que la actividad y habilidad física es predominante y les acerca a disciplinas como el Tiro Olímpico.

- **Participación organizada.** Una de las características propias de la competición de esports es su carácter organizado. Los propios estudios de desarrollo de videojuegos, como Riot Games, o entidades independientes, como LVP, organizan competiciones seguidas por miles de personas.
- **Juego o competición.** Ambas características son propias de los esports. Los videojuegos nacieron como un entretenimiento y se han convertido, en la actualidad, en una competición con sistemas de clasificación y nombramientos de campeones a distintos niveles.
- **Entrenamiento.** Los clubes de esports que compiten en torneos importantes cuentan con entrenadores que diseñan las estrategias de juego y las mejoran con los jugadores, y que suelen concentrarse con periodicidad en centros de entrenamiento preparados para ellos. De hecho, el entrenamiento tiene además una versión claramente lúdica, que también es predicable del deporte configurado como ocio o distracción; de tal manera, que en los videojuegos es complejo diferenciar claramente este componente lúdico, lo que supone una gran ventaja con respecto a otros deportes y su dificultad para el acceso al tiempo de ocio de sus practicantes.
- **Sujeción a normas.** Los esports se encuentran doblemente sujetos a normas. Por un lado, a nivel interno, deben seguir las propias limitaciones y reglas en que se basa el videojuego. Por otro lado, a nivel externo, la competición se basa en una serie de normas organizativas. En ella se regulan cuestiones similares a cualquier Reglamento de Competición al uso, como, por ejemplo: quién puede participar, cómo va a desarrollarse la competición, etc.
- **Carácter competitivo.** Claramente este carácter puede predicarse de los esports en su práctica profesional, tanto por el resultado económico de los mismos como por el reconocimiento que obtienen los vencedores, am-

pliamente reconocidos social y públicamente. Por tanto, más allá del mero “jugar por jugar” existe, en este caso, un interés competitivo claro.

Cumpliendo los esports con cada una de esas características, se podrían plantear todavía algunas objeciones a su reconocimiento como deporte. Un problema que podría hacer dudar del carácter deportivo de los esports es la primacía que tiene en esta práctica el elemento técnico, el entorno digital, sobre el humano. Sin embargo, la respuesta pasa por señalar que hay otros deportes donde también juega un papel muy importante el factor mecánico o electrónico: ciclismo, motociclismo o automovilismo. En todos ellos, el vehículo, como también en los esports la plataforma, son solo medios a través de los que desarrollar y dar expresión a las habilidades humanas. Mientras estas jueguen un papel importante en la práctica, no habría problema en considerar a los esports como deportes.

Un último problema con el que pueden enfrentarse los esports es que su contenido como tales juegos puede ser contrario a ciertos valores del deporte. En efecto, la mayor parte de los videojuegos tienen un carácter violento, implican jugar con armas (aunque sean virtuales) y el objetivo de las partidas consiste en destruir físicamente al enemigo. En este sentido, suponen un ensalzamiento de la guerra y una promoción de los instintos bélicos de los jugadores. Tales rasgos parecen antitéticos con los valores que alienta el deporte. La práctica deportiva supone enfrentarse o desafiar a un rival, quien es visto como un facilitador para que los atletas puedan comprobar y mejorar sus capacidades y talentos deportivos. No se persigue su destrucción. En el desafío o encuentro, está presupuesto el respeto hacia el rival¹.

Sin embargo, esta objeción no parece tan atendible, dado que, por un lado, los deportes tradicionales no son tan inocuos, ya que también podría decirse que fomentan la violencia y otras consecuencias poco alentadoras desde un punto de vista moral, sobre todo las que se producen en ciertos aficionados. De hecho, ha sido recurrente calificar a los deportes como guerras en miniatura, y es que algunos autores como Orwell destacaron las similitudes entre ambos fenómenos:

“En la plaza del pueblo... donde no está involucrado ningún sentimiento de patriotismo local, es posible jugar simplemente por la diversión y el ejercicio: pero en cuanto la cuestión del prestigio surge, tan pronto como usted y una unidad mayor sienta que será agraviado si pierde, los instintos combativos más salvajes se despiertan. Cualquiera que haya jugado un partido de fútbol en la escuela lo sabe. El deporte a nivel internacional es francamente una imitación de la guerra. Pero lo más importante no es el comportamiento de los jugadores, sino la actitud de los espectadores, y, detrás de los espectadores, el de las naciones que inoculan la furia en estas competiciones absurdas, y creen en serio -al menos por períodos cortos- que correr, saltar y patear una pelota son pruebas de virtud nacional” (Orwell 1950).

En efecto, son demasiado conocidos los casos de violencia generados por ciertos deportes, tanto entre los propios jugadores como entre aficionados. En los deportes de contacto las lesiones son frecuentes. Pero, además, en aquellos deportes donde se genera un alto grado de pasión también los aficionados llevan a cabo comportamientos detestables, desde insultar hasta usar la violencia. Sin embargo, nadie por el momento se plantea negarles el estatus de práctica deportiva a pesar de tales nefastos efectos. Por otro lado, los rasgos negativos que se predicen en los esports se producen en el juego, no entre los jugadores, quienes por el propio diseño de la actividad no llevan a cabo acciones violentas. Y, por último, no parece que los equipos de *gamers* generen tanta identificación, adhesión y lealtad entre los aficionados como ocurre en los deportes tradicionales y, en especial, en el fútbol con los hooligans. Ello redundaría en que no haya tanta rivalidad entre los aficionados, los cuales, más bien, suelen ser bastante imparciales apreciando las habilidades y méritos de los distintos equipos indistintamente.

La concurrencia de todas estas características implica que los esports puedan llegar a ser considerados una disciplina deportiva (con eventuales modalidades). De hecho, y como se verá más adelante, son varios los Estados que han dado pasos dirigidos a reconocer oficialmente los esports como deporte. Pero, por otro lado, el éxito continuado de los esports requiere de una regulación jurídica que otorgue estabilidad y seguridad jurídica a todos los agentes implicados. Esta nueva realidad requiere de un marco jurídico que garantice los derechos de los jugadores profesionales, sus clubes, las ligas, los *publishers*, los patrocinadores y los demás actores. Por otro lado, es necesario enfrentarse a los aspectos mercantiles y laborales de los clubes, las lesiones, el dopaje, la existencia de derechos audiovisuales, la presencia de patrocinadores y de casas de apuestas, y los derechos de propiedad intelectual de los estudios de videojuegos. (Ontier 15). De estos asuntos nos centraremos en: a) la eventual creación de una federación y los temas que debería regular; 2) la regulación jurídica de los clubes, c) las lesiones, d) el dopaje y e) los amaños.

1. Las reglas del fair play son importantes para Riot. De hecho, hay un “Codigo del Invocador”, un código ético para los jugadores, ya sean amateurs o profesionales. Riot puede monitorizar las partidas, por lo que puede saber si ha habido acoso verbal o enseñamiento en la partida de un equipo muy superior al otro, y si es así, se les sanciona. Véase (Rosell 2106c).

3. Algunos aspectos de la regulación jurídica de los esports

3.1 La creación de una federación. Cuestiones a abordar

A diferencia de la mayoría de los deportes tradicionales, los esports no tienen un cuerpo directivo institucionalizado centralizado que establezca las reglas de juego y que se encargue de su aplicación en el conjunto de toda la industria. Esto es lo que caracteriza, en general, al deporte con organismos con competencias claramente delimitadas y con fuerza ejecutiva como el COI, federaciones internacionales, nacionales, etc. En este sentido, vale la pena cuestionarse cuáles serían algunos de los aspectos que los esports deberían regular si se constituyeran como deporte con su propia federación.

1. **Homogeneidad de las competiciones:** cuáles entre los diversos videojuegos serán catalogados como esports, y cuáles eventualmente podrían acceder a la categoría de deportes olímpicos. Y, con carácter previo, establecer si sería modalidad y las distintas especialidades, aspecto espinoso dada la enorme variedad de juegos que hay en el mercado y los que pueden surgir en el futuro.
2. **Dotar de estabilidad a las competiciones y a los clubes** dada su enorme volubilidad, en aras, no solo de la seguridad jurídica de todas las partes implicadas, sino también y, especialmente, de los derechos de los jugadores. Otro problema puede surgir del hecho de que los juegos tengan propietarios, esto es, el desarrollador (*publisher*), titular del *copyright* del juego, cuyas decisiones y transformaciones del código son cruciales para el desarrollo de la práctica deportiva. Esta es, probablemente, la arista más complicada en la homologación de los esports como disciplina deportiva, pues nadie se imagina a Nike o Adidas modificando las reglas del fútbol, cosa que sí puede hacer Riot con LoL o cualquier otro *publisher*.
3. **La ausencia de una regulación centralizada** también afecta a los conflictos competitivos, pues la determinación de la propiedad y el funcionamiento de ligas y de torneos se ha dejado al mercado. Otra preocupación importante es la posibilidad de que un solo propietario controle más de un equipo. Si los equipos que comparten un titular de control pueden competir en los mismos torneos o ligas, esto puede cuestionar la integridad de la competición, ya que los equipos podrían acordar entre sí y el propietario podría, teóricamente, organizar los asuntos en favor de uno u otro equipo.
4. **Establecimiento de órganos disciplinarios, licencias de entrenador y árbitros.** Estos últimos dependen de los *publisher* y *event managers*. Si ambos son los mismos (Riot) no sería tanto problema, pero habría más dificultad cuando no coincidieran en la misma persona.
5. **Creación de principios, reglas y medidas de buena gobernanza y constituir lo que podría ser denominado una "gamética" en lo relativo al fair play.** Sobre esto ya hay una extendida práctica reconocida entre la comunidad de jugadores *amateurs*, ya que los *chats* y las partidas son monitorizados y analizados para ver si ha habido comportamientos antideportivos (ensañamiento con la debilidad del rival), insultos o expresiones poco decorosas, que pueden conllevar la expulsión de la cuenta del jugador de la comunidad. Aunque pareciera que estas cuestiones podrán ser controladas más fácilmente que en los deportes de modalidad no digital, seguro que habrá cuestiones que estudiar y debatir en el futuro.
6. **¿Establecimiento de selecciones nacionales y competiciones internacionales? ¿Cuáles deberían ser los criterios para su elegibilidad?**
7. **Protección de los menores**, teniendo en cuenta que una parte importante de los jugadores suele ser menor de edad. La posibilidad de practicar en cualquier momento, con cualquier persona de todo el mundo (hay millones de conexiones simultáneas), incrementa los riesgos de juego obsesivo con un evidente peligro para con los menores que están en edad escolar. Unido a esto hay otras cuestiones importantes, como los límites de las disciplinas de entrenamiento, el umbral para el reconocimiento como deportistas de élite y la cuestión de género. ¿Limitación de su participación en las competiciones? ¿Regular las horas de entrenamiento? ¿Compatibilizar la práctica con otras obligaciones propias de la edad, en especial, su formación académica? ¿Permitir contratos de trabajo?
8. **¿Creación de una asociación de jugadores** en defensa de la comunidad de jugadores profesionales (o de todos), frente a los perjuicios que las políticas de las ligas, reglamentos, fichajes, etc., les puedan causar? De hecho, ya se ha creado un consejo de jugadores (The Player Council).
9. Establecer medidas para **romper la brecha de género** que existe entre el número de jugadores y de jugadoras.

3.2 La regulación de los clubes

En España, los clubes de esports están constituidos, en su mayoría, como Sociedades Limitadas (SL). Algunos de los clubes más conocidos son: Gamers 2 Media SL (G2 Vodafone), Gbots SL, Celbangaming SL (eMonkeyz Club) o Giants Gaming e-Sports SL, entre otros. Recientemente se han creado clubes vinculados a clubes de deportes tradicionales, como el Baskonia Atlantis, vinculado al Baskonia de baloncesto; o el Besiktas, el Valencia CF, el West Ham United, el Schalke 04 y el VfL Wolfsburgo, a los respectivos equipos de fútbol.

Según señalan los expertos (Ontier), la figura jurídica de la sociedad limitada no responde plenamente a las necesidades de los clubes o equipos de esports, cuya fisonomía es más cercana a los clubes deportivos tradicionales, en tanto que funcionan como tales y se organizan para configurar las competiciones de formas muy similares. Como se verá más adelante, son varias las ventajas que tendría su reconocimiento como clubes deportivos, pero tal efecto depende de que, previamente, la práctica como tal sea reconocida como deporte. En ese caso se podrían constituir como clubes deportivos elementales o básicos, siendo esta última figura la más adecuada para así competir a nivel estatal o internacional y poder dotarse de una autoorganización (Ontier 16).

3.2 Lesiones

A pesar de la impresión inicial según la cual un “deporte” como este no puede generar lesiones entre sus jugadores, lo cierto es que son relativamente frecuentes debido al alto grado de presión y concentración, pero sobre todo al gran número de horas de juego. Las principales zonas afectadas son la espalda, el cuello, el codo y la muñeca, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica.

Es innegable que las lesiones de los jugadores de esports tienen graves repercusiones económicas tanto para sus clubes como para los propios jugadores que, al no ser reconocidos como jugadores profesionales, no gozan de los mismos derechos a efectos de Seguridad Social para el acceso a las coberturas por accidente o enfermedades profesionales. Por este motivo, se reclama por el colectivo una regulación que incluya a los jugadores de esports como jugadores profesionales con cobertura en la seguridad social. También será relevante el papel de las aseguradoras, que podrán comenzar a ofrecer pólizas específicas para estos jugadores, como sucede con otros deportes tradicionales. (Ontier 18)

3.3 Dopaje

Si la popularidad de los esports y su impacto económico han aumentado drásticamente en los últimos años, en la misma medida ha crecido la competitividad y la presión sobre los jugadores, dando lugar a que comiencen a surgir los primeros casos de dopaje.

Así, en 2015, Kory “Semphis” Friesen, ex jugador del club Cloud 9 de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), reconoció que durante la competición ESL One Katowice se encontraba bajo los efectos de Adderall, una sustancia que mejora la capacidad de concentración y aumenta la apreciación de los sentidos. Había en juego 250.000 dólares, 100.000 de ellos para el equipo vencedor.

Las reacciones no se hicieron esperar y la Electronic Sports League (ESL), responsable de la competición, anunció que comenzaría a perseguir el dopaje en todas sus competiciones de la mano de la Nationale Anti Doping Agentur (NADA) y la World Anti Doping Agency (WADA). Pretenden implantar una política antidopaje común que incluya tests diseñados específicamente para los jugadores de esports.

Uno de los problemas que puede plantear la persecución del dopaje en los esports está relacionado con el hecho de que las habilidades centrales que se desarrollan son mentales, no fisiológicas. Aquí entra en juego el neurodopaje. Entre estos medicamentos destaca el modafinil (Provigil y Adderall) y el metilfenidato (Ritalin) que tienen efectos sobre la memoria o la capacidad de concentración, habilidades que son cruciales en los esports.

Los avances en neurociencia supondrán “que las habilidades y capacidades subyacentes al rendimiento deportivo pueden ser mejoradas usando tecnologías que cambian la actividad del cerebro. Estos factores pueden incluir el aprendizaje motor, la mejora de la fuerza muscular o la reducción de la fatiga o, incluso, cambios en el estado mental o la concentración. Si nos ponemos en la situación de un jugador profesional de deportes electrónicos y tenemos en cuenta las largas sesiones diarias de entrenamiento, los viajes (a menudo transoceánicos), la tensión de las grandes competiciones y todo esto acompañado de la corta edad, por norma general, de los mismos, quizás podemos empezar a entender algunos de los motivos que llevan a estos jugadores a consumir este tipo de sustancias que permiten una mejora en su rendimiento.

Pero junto al dopaje de los jugadores, está el dopaje tecnológico. Esto es, el del ordenador en forma de programas externos a los propios videojuegos que ayudan notablemente al jugador. Se trata de software avanzado que ofrece grandes ayudas que el juego por sí mismo no permite. Este tipo de programas se llaman “cheats” y fueron tratados seriamente en su día para las competiciones presenciales, también durante un torneo Major de Counter-Strike, concretamente durante la DreamHack Winter 2014, donde los jugadores, por primera vez en la historia de los esports, no pudieron entrar en el recinto de juego con sus móviles personales.

3.4 Los amaños

En 2014 se descubrió que en una de las competiciones americanas más importantes de Counter-Strike: Global Offensive (CEVO), varios de los jugadores de los equipos iBUYPOWER y NetcodeGuides.com pactaron el resultado de la partida que les enfrentaba, optando con ello a obtener más de 10.000 dólares en *skins* del mismo videojuego. La consecuencia fue la expulsión de los jugadores implicados por parte de Valve, propietaria del Counter-Strike: Global Offensive, de todas las competiciones patrocinadas por ellos.

Este ejemplo es síntoma del crecimiento de los esports, pues a su alrededor han experimentado un gran auge las apuestas sobre partidas de distintos juegos, como el League of Legends o el Counter-Strike.

Al igual que sucede con otras competiciones deportivas, las apuestas sobre esports no hacen más que aumentar. De hecho, se estima que el volumen de apuestas ascenderá a 23,5 mil millones de dólares en 2020.

En lo que concierne a la prevención de la comisión de amaños, en el Reino Unido se ha establecido la Esports Integrity Coalition, una organización sin ánimo de lucro con la intención de promover la integridad de los deportes electrónicos. Los principios acordados por sus miembros son: “integridad y respeto, procesos justos, implementación, educación y aplicación de códigos estandarizados, reconocimiento mutuo de sanciones y reparto de información y confidencialidad”. Así pues, el objetivo de esta organización será garantizar la limpieza de los esports, es decir, evitar amaños y fraudes. Para ello se ocuparán del “establecimiento de normas, la investigación de infracciones y la persecución de aquellos que incumplan lo estipulado”. Aunque hay una cierta indefinición en lo que concierne los mecanismos que se usarán para esa “persecución”, la intención es hacer extensivas las sanciones a todos los deportes electrónicos y competiciones. Para ello, está en conversaciones con las distintas organizaciones del sector, habiéndose unido hasta el momento ESL, Dreamhack, Valve, Intel, Ubisoft, Twitch, Sportradar, Unikrn, Betway, Plantronics, TBS y Pinnacle.

Ahora bien, desde el punto de vista jurídico, será necesario establecer unas reglas precisas sobre las competiciones, incluyendo en las mismas una lista detallada de las sustancias prohibidas, métodos de detección y las posibles sanciones por su incumplimiento.

4. El reconocimiento jurídico de los esports. El estado de la cuestión

En 2016 se han dado pasos muy significativos para que los esports adquieran el estatus de deporte y, de esta manera, puedan recibir no solo los beneficios jurídicos y económicos anejos, sino sobre todo los sociales, por cuanto tal reconocimiento contribuirá decisivamente para ampliar su aceptación entre capas más amplias de la sociedad. Es justo reconocer que la percepción de los *gamers* entre amplios sectores de la población no siempre ha sido positiva. Se les suele ver como jóvenes adictos a los juegos que son capaces de pasar horas delante de la pantalla y, todo ello, para realizar una actividad “poco seria”, como es jugar, que, además, puede conducir al aislamiento y a actitudes antisociales (Naubert 2012, 1). En la medida en que esta percepción cambie y se amplíe progresivamente la conciencia de la enorme repercusión económica de tal práctica, de que no hay ningún tipo de adicción y que, incluso, puedan formar parte de las disciplinas olímpicas, no cabe duda de que el posicionamiento social de los esports será muy distinto al actual. Así, por ejemplo, en España el reconocimiento jurídico supondría que recibiera el apoyo del CSD y otros organismos dedicados al deporte, que podrían procurar “los medios necesarios para la preparación técnica y el apoyo científico y médico de los deportistas de alto nivel, así como su incorporación al sistema educativo y su plena integración social y profesional”. (artículo 6 de la Ley 10/1990 del Deporte).

En este sentido, hay varios avances en esta línea. Así, por ejemplo, el 13 de mayo de 2016 se anunció la creación de la World eSports Association (WESA), el equivalente a una federación mundial -como la FIFA en el ámbito futbolístico- y que busca aunar los intereses de los *stakeholders* del sector (jugadores, equipos, organizadores y medios) para su profesionalización, institucionalización y reglamentación de los aspectos antes vistos (Rosell, 2016 b). Su otra gran preocupación será organizar y proporcionar un calendario de torneos y campeonatos para todos los jugadores, equipos, medios de comunicación y, sobre todo, seguidores (Rosell, Los eSports; una nueva modalidad deportiva. La WESA; una nueva institución).

Por otro lado, el 28 de junio de 2016, la Casa Blanca, a través de su portal We The People, dio respuesta a la petición de reconocimiento de los esports como deporte por parte de la USCIS (U.S. Citizenship and Immigration Services) con el objetivo de que los jugadores de e-atletas puedan ser considerados deportistas internacionales a efectos de poder obtener el visado P-1A. La Casa Blanca señaló que no hay una política que excluya los esports de ser considerados como una competición atlética, lo cual es señal de que, por un lado, en la administración estadounidense todavía no se ha formalizado ningún reconocimiento oficial, pero, por otro lado, puede ser que no tarde mucho en llegar dada la multitud de competiciones y equipos, y el carácter profesionalizado (Rosell, 2016c).

Otro país que está dando muestras inequívocas, no solo de reconocimiento, sino de apoyo explícito a los esports, es el Reino Unido, donde el pasado 30 de junio se presentó la British eSports Association. Tal asociación se ha creado bajo los auspicios del Gobierno del Reino Unido con el objetivo, no solo de reglamentar los esports, sino de promocionarlos a través de un organismo nacional de gobierno que trabajará conjuntamente con el Department of Culture, Media and Sport. De esta manera cumplirán más eficientemente sus fines: ayudar y representar a los jugadores en todos los niveles, desarrollar un sistema de competiciones base que permita que afloren nuevos talentos y apoyar a los profesionales actuales y proporcionarles infraestructuras adecuadas para poder competir y ganar a nivel internacional (Rosell, 2016a).

En el ordenamiento jurídico español tendremos que ver si el Consejo Superior de los Deportes acabará reconociendo a los esports como una nueva modalidad deportiva.

En todo caso, aunque se ha recorrido mucho camino estos últimos años para lograr el reconocimiento como modalidad deportiva, todavía quedan aspectos que necesitarán concretarse de manera más completa. Entre las cuestiones que requerirán un mayor grado de definición será cuál entre los diversos videojuegos serán catalogados como esports, y cuáles, eventualmente, podrían acceder a la categoría de deportes olímpicos.

Otro problema puede surgir del hecho de que los juegos tengan propietarios, esto es, el desarrollador, titular del *copyright* del juego, cuyas decisiones y transformaciones del código son cruciales para el desarrollo de la práctica deportiva. Esta circunstancia es muy relevante, pues en este ámbito digital los cambios y parches son continuos, y, por lo tanto, pueden alterar las condiciones del juego. Cabe esperar que el reconocimiento institucional de la WESA contribuirá a dar estabilidad a esta compleja y dinámica práctica deportiva.

5. Conclusiones

Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de millones de personas, especialmente de gente joven que los usa como medio de ocio, y, como tantas otras actividades humanas, han evolucionado y, en la actualidad, muchos de esos jugadores son profesionales, esto es, participan en competiciones organizadas y encuentran en esa actividad una forma de obtener beneficios económicos. Por otro lado, hay otros agentes implicados -los desarrolladores de los juegos, las plataformas sobre las que se juega, *casters*, etc- en ese fenómeno, que han contribuido a que adquiera el estatus de actividad económica multimillonaria que supera en volumen de negocio a la música y al cine juntos.

Pero, además de esa relevancia que han adquirido los videojuegos, está que presentan ciertas concomitancias con la actividad deportiva, de forma que se han constituido asociaciones y federaciones para organizar las competiciones, establecer las reglas que rigen las partidas, evitar fraudes, amaños, dopaje, vender los derechos sobre las retransmisiones, garantizar los derechos de imagen de los jugadores, etc. Es decir, preocupaciones muy comunes en el deporte -profesional-, de forma que han empezado a demandar su reconocimiento como disciplina deportiva e, incluso, su participación en los futuros Juegos Olímpicos de Tokio.

Como se ha examinado aquí, será necesario perfilar los elementos en común con el deporte para que tal asimilación tenga lugar. Tal tarea no será fácil, dado que los esports parten con la desventaja de que la actividad física de los jugadores es muy limitada, pero si el *skateboard* ya es deporte olímpico y el CSD reconoce como modalidad deportiva la fotografía submarina, ¿por qué no van a ser consideradas práctica deportiva los esports? A ello hay que añadir que la dirección que están tomando los esports, a través de los simuladores de realidad virtual, llevará a que haya más interacción y que cada vez sea una actividad más exigente desde el punto de vista cognitivo, pero también físico (Miah 2016). En mi opinión, los obstáculos principales se encontrarán en: a) el conservadurismo de las organizaciones deportivas, que suelen ser reticentes a la hora de admitir nuevas disciplinas y, en especial, una que en el imaginario colectivo no goza de una buena imagen; b) el papel que habrá que reconocer a los *publishers* y c) la notable variedad y volubilidad de los juegos y competiciones de esports. Ahora bien, quizá haya una razón que mueva a un reconocimiento jurídico deportivo rápido: y es que es mejor tener bajo control jurídico -y especialmente económico- a toda la industria de los videojuegos, a los jugadores y a los aficionados, que no que se organicen por su cuenta y acaben conformando un fenómeno independiente que pueda poner en peligro la primacía del deporte tradicional como forma de ocio predominante en las sociedades avanzadas.

6. Bibliografía

Hilvoorde, Ivo van-Pot, Niek, (2016) «Embodiment and fundamental motor skills in eSports», Sport, Ethics And Philosophy Vol. 10, 1.

Miah, Andy (2016), «Will Super Mario ever be an Olympic sport?» The Conversation, [Ver](#). Última visita 12/9/2016.

Orwell, G. (1950), «The Sporting Spirit», en Shooting an Elephant and Other Essays, Secker and Warburg. London

Rosell, Mariona (2016 a), «El LoL a debate: polémica sobre el modelo de desarrollo de eSport de Riot», Iusport, [Ver](#). Última visita, 12/9/2016.

Rosell, Mariona (2016 b), «Pasos hacia el reconocimiento oficial de los eSports: los casos de EUA y Reino Unido», Iusport, [Ver](#), Última visita, 12/9/2016.

Rosell, Mariona (2016 d), «Los eSports; una nueva modalidad deportiva», Revista Aranzadi de Deportes y Entretenimiento (en prensa).

Ontier (Informe elaborado en colaboración con Liga de Videojuegos Profesional y José David Martínez Torres) «Guía legal sobre e-Sports» (2016), [Ver](#), Última visita, 12/9/2016.

Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper & Tracy W. Olrich (2016): «Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'», Quest.

Naubert, S. (2012), «Cybersport 2.0: Ethical Dimensions of Videogames as Sport», ponencia presentada en The Philosophy of Computer Games Conference, Madrid 2012, [Ver](#), Última visita: 13/9/2016.