

LOS E-SPORTS

A propósito de los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos

Págs. 3, 4 y 5 Esteban Carbonell O'Brien



Pág. 2

Las exoneraciones tributarias en Zofratacna serán por 30 años. Impacto de las recientes modificaciones.
Victor Zavala Lozano

Pág. 6

Cambios al derecho de licencia del trabajador para el cuidado de personas con discapacidad.
César Puntriano Rosas.

Pág. 7

El policymaker de los ojos vendados: el ordenamiento jurídico peruano sobre la carrera administrativa.
Kenny Díaz Roncal

Pág. 8

La norma antielusiva general tributaria, ¿debe ser aplicada a operaciones pasadas?
Melissa Ruíz Colmenares.

A PROPÓSITO DE LOS JUEGOS PANAMERICANOS Y PARAPANAMERICANOS

Los deportes electrónicos



ESTEBAN
**CARBONELL
O'BRIEN**

Abogado. Presidente de la Asociación Iberoamericana de Derecho Deportivo del Perú. Catedrático.

Antes de abordar a plenitud el tema de los deportes electrónicos se torna imprescindible atender a la multiplicidad de significados, y complejidad, que la palabra “deporte” ha adquirido con el paso de los años. Entendemos por deporte aquel juego o actividad física que cumple una serie de requisitos previos para cumplir un fin, normalmente se encuentra sujeto a normas y requiere de cierto

entrenamiento; también se entiende como recreación, pasatiempo, placer o diversión. Pero más allá de una definición puramente didáctica, la Carta Europea del Deporte de 1992 lo concibe, en su segundo artículo, como “todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”.

Hay que destacar, como sociólogos, las definiciones que algunos de los clásicos en la materia hacen al respecto. En primer lugar, José María Cagigal (1985: ponencia que iba a exponer en Italia cuando falleció en la colisión del Vuelo 350 de Iberia) sitúa el deporte como “aquella competición organizada que va desde el gran espectáculo hasta la competición de nivel modesto; también es cada tipo de actividad física realizada con el deseo de compararse, de superar a otros o a sí mismos, o realizada en general con aspectos de expresión, lúdicos, gratificadores, a pesar del esfuerzo”. Para Gar-

cía Ferrando (1990:31) todo deporte contiene tres elementos clave definiéndolo como “una actividad física e intelectual, humana, de naturaleza competitiva y gobernada por reglas institucionalizadas”. Por otro lado, Parlebas (1981) hace referencia al deporte como una situación motriz de competición reglada e institucionalizada. Sin embargo, pese a la gran variedad de definiciones “todavía nadie ha podido definir con general aceptación en qué consiste el deporte” (Cagigal, 1981: 24), aunque entre los expertos existe consenso a la hora de señalar el origen del concepto en Inglaterra, a partir del siglo XVIII, mediante un proceso de transformación de juego y pasatiempos (Elias, 1992). Se trata, por tanto, de un fenómeno sociocultural de carácter global por lo que es ineludible que la sociología se haya interesado por las distintas dimensiones del deporte y, en este caso concreto, por los E-Sports que comienzan a ganar

aspirantes y relevancia en el panorama deportivo español.

Los E-Sports son un juego competitivo que toma formas del deporte tradicional (Rambusch, Jakobson, & Pargman, 2007), se convierten en la canalización del videojuego hacia la competición y el deporte, así como hacia su profesionalización.

Desde los años setenta, con los arcade, han sido objeto de una evolución imparable con la aparición de internet y los juegos *online*, permitiendo generar torneos, tanto *in situ* como no presenciales, y favoreciendo la aparición de patrocinadores, premios y la aparición de jugadores profesionales. Algunos teóricos del deporte indican que el deporte es un campo cultural de actividad donde las personas se relacionan y buscan mejorar sus habilidades, realizando una competición en áreas determinadas bajo unas normas y reglas establecidas y acordadas (Tiedemann, 2004).



Esta definición de deporte deja abierta la posibilidad de aceptación de los deportes electrónicos como una modalidad más de deporte real. Donde difieren muchos autores es en la necesidad o no de la realización de una actividad física para la aceptación como modalidad de deporte. Habría que clarificar ese sentido de ejercicio físico ya que, como se argumenta en el caso del ajedrez, modalidad aceptada del deporte (incluido en España), podría justificarse bajo la necesidad de una preparación física para permanecer en tensión y pensando durante las muchas horas que puede durar una partida (Martínez, 2011); argumentación aplicable al caso de los E-Sports.

La normativa

Hay que aclarar, antes que nada, que todo videojuego competitivo u *online* no puede ser considerado como un E-Sport, ni todo jugador de videojuegos puede ser considerado un "ciberatleta". Para poder ser considerado como tal, se debe cumplir una normativa determinada. Lo primero es destacar la diferencia entre un jugador profesional, el ciberatleta o deportista electrónico, y el jugador de videojuegos normal. La principal distinción reside en la intencionalidad del juego, es decir, si se trata de ocio o competición, de la misma manera que se distingue al jugador de fútbol profesional de aquel que juega un partido con los amigos de manera casual.

Respecto al videojuego, para ser considerado E-Sport, tiene que ser, en primer lugar, reconocido por la sociedad, es decir, que tenga una participación masiva, y por supuesto, debe disponer de un modo *online* o ser para varios jugadores, lo que implica la participación en modo multijugador permitiendo la competitividad. Algunos ejemplos de juegos considerados E-Sports, y que actualmente copan la mayoría de las competiciones son: League of Legends (LoL), Hearthstone, Dota2, Starcraft 2, Heroes of Storm, FIFA, Counter Strike o Call of Duty.

Además, la consideración como deporte parte de la voluntad de los distintos países y órganos reguladores. En el caso de España, el proceso para entender que es o no un deporte le corresponde directamente al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, según el cual deben cumplirse una serie de criterios para poder aceptar una competición como modalidad real de deporte. En primer lugar, según la comunicación del Consejo Superior del Deporte (CSD), se requiere la consecución de las obligaciones establecidas en el artículo 8.1 del Real Decreto 1835/1991, sobre Federaciones deportivas españolas y registro de asociaciones deportivas, mediante el cual se estipulan los criterios para constituir una federación deportiva y, por tanto, la aceptación como modalidad real del deporte llevaría implícito este procedimiento.

La mayoría de estos criterios son cumplidos por los E-Sports, puesto que ya cuenta con una Federación internacional como es la IeSF, con el interés deportivo nacional e internacional, con la existencia de competiciones de ámbito internacional como e-Sports World Championship, o la Dremhack Valencia a nivel nacional, y un gran número de practicantes en todo el territorio español. El resto de criterios se encontrarían a falta del reconocimiento de la Comisión Directiva

Una realidad creciente

Los deportes electrónicos se perciben como una realidad creciente, merecedora de análisis sociológicos, económicos y deportivos, que hoy por hoy no tienen. La falta de estudios sobre el tema dificulta en gran manera las evoluciones en la materia, pero teniendo en cuenta que es un sector aún en auge permite muchos estudios de distintas temáticas para poder conocer, comprender y regular correctamente estas prácticas. Tratándose de un evento competitivo se perciben ciertas ventajas que en otros tipos de competiciones no vemos, como es la igualdad de participación entre hombres y mujeres, combatiendo las diferencias percibidas entre cantidad de jugadores y

jugadoras. Se puede señalar como ejemplo los datos de público a eventos en vivo que sitúan en un 82% de hombres frente a un 18% de mujeres (Eventbrite, 2014). Otras ventajas son la accesibilidad y facilidad que supone el enfrentamiento y competición entre países y las nuevas formas de comunicación emergentes (Twitch y Youtube) que se generan arraigadas ya a los E-Sports (Antón Roncero & Francisco, 2014). Su consideración, o no, como modalidades reales de deporte es aún un debate creciente. Cuanto más crezca, tanto social como económicamente, más presión realizará para ser reconocido, y teniendo en cuenta el precedente del Ajedrez en España se podría argu-

mentar la viabilidad de los deportes electrónicos. Pese a todo, el factor físico ejerce la presión contraria frente a los conceptos clásicos de deporte al no percibirse el claro ejercicio físico unido a los ritmos de vida saludables, a lo que hay que sumar la sombra de estereotipos negativos fundados en estudios más apocalípticos (Hernández Fernández & Alcoceba Hernando, 2015) sobre las tecnologías, los videojuegos y sus jugadores: enaltecimientos a la violencia, personas con problemas de socialización, dependencias a los videojuegos, y otros que han de combatir los E-sports (Schutte, 1988) (Hernández Fernández & Alcoceba Hernando, 2015) (Exteberria Balerdi, 2002).

va del Consejo Superior de Deportes, de realizar un estudio sobre su viabilidad económica y, finalmente, de la implantación real de la modalidad por lo que se entiende que este proceso y el de creación de la Federación son paralelos.

En segundo lugar, deben cumplirse una serie de criterios técnicos sobre las diferencias entre juegos y deportes que se resumen en tres. El primero de ellos es que debe tratarse de una actividad física.

Quizás sea este aspecto el que genera más debate a la hora de entender o no, una competición como deporte y es, quizás, el más complicado de corresponder desde los E-Sports. Sin embargo, en primera instancia, el ejercicio físico que suponen deportes como el baloncesto, el fútbol o el atletismo, parece difícil de igualar, aunque las semejanzas con el ajedrez son amplias, de forma que estudios como el de Sergio Martínez, señalan que "la importancia de la preparación física del ajedrecista es tal, que varios jugadores no prescinden de preparadores físicos, e incluso se internan en centros de alto rendimiento jornadas antes de un campeonato. De hecho, la importancia del entrenamiento es tal que incluso cobra más peso físico que en otras disciplinas olímpicas como por ejemplo podría ser el tiro olímpico" (Martínez, 2011:1). Así, la preparación física necesaria para los deportes electrónicos tiene similitudes con los deportes

HAY Q
NADA,
COMPI
PUEDE
UN E-S
DE VID
CONSI
PARA P
COMO
NORM



QUE ACLARAR, ANTES QUE
QUE TODO VIDEOJUEGO
ETITIVO U ONLINE NO
SER CONSIDERADO COMO
SPORT, NI TODO JUGADOR
DE VIDEOJUEGOS PUEDE SER
CONSIDERADO UN "CIBERATLETA".
PODER SER CONSIDERADO
ATLETA, SE DEBE CUMPLIR UNA
CONDICIÓN DETERMINADA.

mentales dada la resistencia necesaria de los jugadores profesionales para aguantar el ritmo y duración de las competiciones, tanto a nivel físico como mental

El segundo y tercer criterio hacen referencia al carácter competitivo, entendiéndolo como enfrentamiento, lucha o combate en busca de la victoria sobre sus contrincantes; y a que la reglamentación de la competición, debiendo contar con reglas, número de participantes, terreno de juego, equipamiento y arbitraje. En

el caso de los E-Sports, está clara su adecuación a estos criterios necesarios pues se trata de competiciones regladas que todos los jugadores conocen previamente, compartiendo la misma normativa a escala internacional, lo que permite la competición entre países de Europa, Asia o América.

Reconocimiento y modalidad

Por último, la información facilitada por el CSD hace referencia al deber de mostrar si el deporte objeto de reconocimiento tiene o no coincidencias con otra modalidad ya reconocida. A este respecto, en España, el ajedrez está aceptado como una modalidad más, reglamentada por la Federación Española de Ajedrez, existiendo la posibilidad de encontrar muchas más similitudes entre ellos que diferencias. El ajedrez es un juego de estrategia que supone una actividad reflexiva y, como si de una batalla metafórica supusiera, se ha de derrotar al enemigo. En los E-Sports se puede encontrar esa similitud, siendo cierto que los distintos videojuegos pueden ser igual de reflexivos, como puede ser el caso de Hearthstone, un juego de estrategia con cartas, u otros mucho más basados en los reflejos y los movimientos de las manos, como pueden ser el League Of Legends o el Starcraft.

Si son o no suficientes estas adecuaciones queda en medida de las aceptaciones de los organismos pertinentes, en el caso español, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, con el precedente del ajedrez, aunque cabe resaltar la diferencia histórica de los deportes electrónicos frente al ajedrez, pues obviamente no poseen el mismo recorrido histórico, tanto por haber nacido en España, en su modalidad moderna (García, 2015), lo que quizás añada valor a esta modalidad a ser valorada en España, como por los años de crecimiento y competición que cada uno posee. Aun así cabe destacar la fuerza con la que estos deportes virtuales están apareciendo, siendo, sin duda, beneficiados por las empresas tecnológicas que, con un gran *marketing* y la creciente pasión que generan estos videojuegos, parece un sector, siendo o no deportivo, bastante prolífico y rentable, con las expectativas de generar mundialmente 1,928.82 millones de dólares (Superdata, 2015) y pudiendo superar el número de fans o practicantes de deportes como la natación o el hockey sobre hielo (Newzoo, 2015), lo que unido a las expectativas de crecimiento económico puede suponer suficiente presión para la aceptación como una modalidad más.

Una necesidad de la aceptación como deporte o al menos de su reconocimiento y regulación como profesión es, quizás, la globalidad a la que se somete, pues siendo reconocido en muchos países y existiendo competiciones entre los que lo aceptan como deporte y los que no, sumada a la existencia de equipos que contratan jugadores, y las sumas de salarios, primas, tanto de torneos como publicitarias, como generadas a través de las retransmisiones de partidas desde jugadores, suscita la necesidad que otros espacios o nuevas "profesiones" generadas por Internet, como son *youtubers* o *bloggers*, llevan necesitando unos años, por lo que la regulación tiende a ser necesaria en estos ámbitos. ▀

Los inicios

Los videojuegos son bastante recientes, su historia no alcanza los 100 años y están sometidos a una evolución constante, tanto de estos como de la tecnología que los mueve. En los últimos años se ha alcanzado un realismo de estos bastante aceptable y la habilidad requerida para utilizarlos y competir con ellos es cada vez mayor. Desde la aparición de las recreativas comienzan las primeras competiciones en los videojuegos, desde comprobar quién hacía puntuaciones más altas hasta quién ganaba en las "máquinas de peleas", dando lugar en 1972 a la primera competición real, en la Universidad de Stanford con la Intergalactic Spacewar Olympics donde competían por un año de suscripción a la revista Rolling Stone (Hiltcher & Scholz, 2015). Posteriormente comenzaron a aparecer más torneos, cuyos premios cada vez eran mayores y de carácter monetario.

Con la aparición del juego cooperativo, en el que se podía jugar con un compañero, o los juegos de deportes en los que jugabas un partido de fútbol con alguien al lado, desde casa, se aprecia cómo se puede convertir en algo más extendido. Es, finalmente, con la llegada del juego *online* donde se comienza a poder competir con cualquier persona desde cualquier parte del mundo. Las ampliaciones en los tipos de juegos, como son los *shooters*, juegos de disparos, por equipos normalmente, o los de deportes como FIFA donde se juegan competiciones virtuales, con enormes cantidades de personas que buscan competir y organizar torneos, permite una mayor y más rápida evolución. Durante este tiempo, lo que comienzan siendo niveles internos de los propios juegos o entre amigos, rápidamente em-

piezan a extenderse fuera dando lugar a la aparición de páginas web y empresas que organizan, regulan y gestionan competiciones de distintos juegos.

Con el PC como plataforma estrella se comienzan a promocionar eventos a gran escala y empiezan a aparecer jugadores profesionales mediante los que las empresas publicitan sus nuevos y mejorados materiales electrónicos e informáticos tales como teclados, ratones o auriculares, como si de un jugador profesional patrocinado por una marca deportiva se tratase (Antón Roncero & Francisco, 2014). Los salarios de estos jugadores van ascendiendo y surge la posibilidad del jugador de E-Sports como profesión (Guillén, 2012). Aprovechando que, obviamente, suele tratarse de gente joven, se benefician de las libertades horarias que su vida de estudiantes les permite, pudiendo entrenar y jugar las competiciones tanto por las tardes como en horario de fin de semana. Es al aparecer la necesidad de la vida laboral cuando se da una criba entre aquellos jugadores lo suficientemente hábiles como para vivir de los deportes electrónicos de los que requieren de una fuente de ingresos alternativa. De hecho, el mercado está prácticamente asentado. Además, se utilizan los medios de comunicación, no solo habituales, sino también los más innovadores para promocionar estos juegos y jugadores, captando la atención de todos los jóvenes que no solo tratarán de ser como los profesionales, sino que querrán cada vez mejores periféricos, otorgando grandes beneficios a las empresas de tecnología (Antón Roncero & Francisco, 2014).

Actualmente destaca como promotor IeSF (Internatio-

nal e-Sports Federation), una organización que trata de expandir los E-Sports a todo el mundo y que tiene como integrantes países de todos los continentes: Corea del Norte, Estados Unidos, Alemania, Suecia, Egipto, Australia, Brasil, Argentina, China y, también, España, entre otros. Esta organización crea eventos deportivos por todos los países miembros, y en algunos cercanos, intentando fomentar la participación. Además de todo esto, se está empezando a preparar la propuesta para el COI (Comité Olímpico Internacional) para ser aceptados como modalidad de deporte olímpico. (Montero, 2016)

En el caso español, encontramos una situación un poco retrasada frente otros países, donde los deportes electrónicos son ya modalidades reales de deporte y sus jugadores son considerados atletas, como en el caso de países como Estados Unidos o Corea del Sur. A pesar de ello, está claro que en nuestro país los deportes electrónicos se encuentran en auge, hecho demostrado por estudios como el Esports Yearbook de 2011-12 donde se dedica un capítulo acerca de la evolución que está recibiendo nuestro país (Christophers & Scholz, 2013). Cada vez se realizan más eventos de E-Sports en España, algunos con renombre internacional (Dreamhack Valencia), dando origen a jugadores de talla mundial entre la diversidad de juegos: xPeke y Ocelote en League Of Legends o Lucifron y Vortix en Starcraft 2, entre otros. Ejemplo de la evolución de este país la muestran los datos que indican aproximadamente más de un millón de aficionados y unos ingresos superiores a los 14 millones de euros (Superdata, 2015).