

Su presidente abre las puertas a los deportes electrónicos, que mueven 400 millones al año

El COI extiende sus redes sobre el maná de los eSports

PABLO GÓMEZ
REDACCIÓN / LA VOZ

Era cuestión de tiempo. El COI sigue la estela del gobierno canario y abre la puerta a que los eSports (deportes electrónicos, articulados como competiciones de videojuegos) se clasifiquen como una modalidad deportiva susceptible de formar parte del programa olímpico. Si la adaptación de la Ley Canaria del Deporte es inminente, la presencia en el primer nivel internacional todavía no tiene fecha, aunque los Juegos Asiáticos del próximo año y del 2022 ya incluirán eSports.

El presidente del Comité Olímpico Internacional, el alemán Thomas Bach, estableció ciertos parámetros, como que los juegos no sean violentos y que el trabajo de organización estructural comience ya.

La publicación de la postura del organismo que rige el deporte olímpico ha desatado el debate latente que existía entre los partidarios de considerar los eSports una modalidad deportiva más y los que defienden que se trata solo de una actividad lúdica, aunque bastante lucrativa en su extensión internacional. Esa, de hecho, puede ser la clave de la toma de posición del COI.

La consultora holandesa Newzoo calculó que el volumen de negocio de los eSports fue de 386,6

millones de euros el año pasado y que en el 2020 alcanzará los 918,5 millones, lo que significa sostener el crecimiento anual del 40 % registrado en los últimos tres años. Ningún deporte tradicional ha experimentado tal evolución.

Más allá del negocio, el debate generado es conceptual. Tan intenso como cuando la propia ley canaria abrazó al dominio como modalidad deportiva, y tan antiguo como cuando salieron a la palestra debates sobre disciplinas como el ajedrez o la colombofilia.

Desde los Colegios Oficiales de la Educación Física y del Deporte de España (COLEF), la postura es clara. Su presidente en Galicia, Enrique Xoán Rodríguez, manifiesta que «**no se pueden considerar deporte** porque unha das características que ten este é realizar una actividade física, e os participantes dos eSports a simulan, pero non a realizan, a través dos aparellos electrónicos».

Cierto modo de actuación de los eSports remeda la dinámica habitual del deporte profesional tradicional, con fichajes y sueldos millonarios con sus estrellas como protagonistas, equipos bajo una disciplina común y competiciones regladas por eliminatorias. Llenan recintos deportivos con aforos de decenas de miles de espectadores.

Entre los afines a la aceptación de los videojuegos deportivos como modalidad deportiva se en-



Un jugador compite en Hong Kong con el videojuego Gran Turismo, de automovilismo. ISAAC LAWRENCE AFP

cuentra, por ejemplo, la patronal española de clubes de fútbol. En abril, la Fundación de LaLiga reunió a expertos (entre los que se encontraban juristas y representantes de la industria del entretenimiento) para analizar la situación actual y los futuros retos en los deportes electrónicos.

En Galicia, mientras el Celta no

España aún debe regular su situación, mientras Canarias ya los incluirá en su próxima ley

posee equipo de eSports y el Deportivo se mantiene a la expectativa, alineado con los planteamientos globales de LaLiga, otras entidades como el Silva (cuyo equipo de fútbol tradicional juega en la Tercera División) posee equipos que juegan partidos en el videojuego FIFA en modo clubes (un jugador virtual es controlado por un jugador real, y se entrenan varios días a la semana). Su equipo de la plataforma Xbox jugará la VFO (la competición en la que participan los equipos de LaLiga), y la de PS4 jugará VFO, FCC y FIVPro.

«Como club, tenemos claro que es un equipo más con sus circuns-

tancias y sus condicionantes. Nos ha hecho mucha ilusión sacarlo adelante y verlo crecer. Es el futuro y apostaremos por él», aseguran en el Silva.

La normalización deportiva, si se alcanza, además tendrá que recorrer un camino jurídico. Desde finales del año pasado, existe en España una Federación Española de Videojuegos y eSports (FEVeS, que no es una federación deportiva) y varias ligas profesionales de videojuegos. Mediapro controla el mercado nacional en la Liga de Videojuegos Profesional y los derechos a nivel internacional están sujetos a los desarrolladores de los propios juegos.

EN CONTRA

Los eSports no son deporte

El deporte moderno en muchas de sus modalidades actuales, hunde sus raíces en los juegos, pero en aquellos que existe un esfuerzo físico significativo. Es cierto que el ajedrez fue reconocido como deporte en su momento, pero dicha circunstancia no justifica que, a partir de ahora, cualquier *juego de salón* con un evidente carácter sedentario pueda ser reconocido como deporte.

Aun así, alguna comunidad autónoma, en su ámbito territorial, ya ha cometido el error de reconocer el dominio como deporte, situación que no se ha reproducido por parte del Consejo Superior de Deportes, legitimado para reconocer oficialmente una modalidad deportiva en España.

Otra cosa es que aquellos videojuegos que reproduzcan una situación virtual, por ejemplo, de una partida de tenis, donde sí existe esfuerzo físico, pue-

da reconocerse como especialidad virtual del tenis, pero bajo la tutela de la federación correspondiente.

La evolución del deporte moderno nacido a finales del siglo XIX ha generado su vertiente de espectáculo en algunos deportes, que nada tiene que ver con los denominados eSports que nacen como un juego de entretenimiento y se han convertido en espectáculo. La gran demanda que existe en torno a los juegos electrónicos, que suponen una actividad económica importante y con una creciente industria del videojuego, requiere una regulación propia, al margen del sistema deportivo actual.

En definitiva, no deben ser reconocidos como modalidad deportiva, ya que tienen un carácter fundamentalmente sedentario y supondría abrir definitivamente la caja de Pandora.

Eduardo Blanco Pereira es presidente de la Federación de Asociaciones de Gestores Deportivos de España

A FAVOR

Acabarán considerándose deporte

No existe un concepto unívoco de deporte. Lo que puede considerarse o no deporte es algo subjetivo y cambiante. Los usos sociales pueden influir.

Hay concepciones demasiado restrictivas del deporte que niegan tal consideración a actividades que carecen de un marcado ejercicio físico o en las que el factor humano puede ser no tan decisivo como la maquinaria (caso del automovilismo, cuyo carácter deportivo no se discute mayoritariamente). También se manejan otras concepciones más flexibles del deporte en las que se atiende más al carácter agonístico, la necesidad de una preparación física y mental, el interés para el público y el espectáculo. Desde ese prisma, los eSports reúnen los requisitos para ser considerados un deporte.

Personalmente, creo que serán finalmente reconocidos como deporte al igual que han sido admitidas como modalida-

des deportivas otras actividades sin una actividad física marcada, como el ajedrez o la colombofilia, por citar algunas. Tampoco se debe olvidar que, en su día, el CSD permitió la creación de una entidad de promoción deportiva del bridge.

Por organización, estructura, funcionamiento de los equipos, trascendencia de fichajes, número de seguidores, implantación en distintos países, su marcado carácter agonístico y la implicación de clubes deportivos de fútbol y baloncesto españoles en la creación de secciones, los eSports tienen grandes posibilidades de considerarse finalmente una modalidad deportiva, atendiendo al concepto de deporte que manejamos en la realidad social de la España actual. De lo contrario, habría que revisar el reconocimiento de otros varios deportes hoy admitidos como tales.

Rafael Alonso es abogado en Caruncho, Tomé & Judel y máster en Derecho Deportivo