



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

JUEGO, DEPORTE, OLIMPISMO... ¿PUEDEN ALCANZAR LOS E-SPORT EL ESTATUS DE DEPORTE OLÍMPICO?

Guillermo Morán Gámez

Doctorando en Ciencias de la Actividad Física y Deporte en la Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Cádiz. España
Email: guille.morangamez@alum.uca.es

David Falcón Miguel

Doctor en Ciencias de la Actividad Física y Deporte
Profesor de la Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte de Huesca
Universidad de Zaragoza. España
Email: dfalcon@unizar.es

RESUMEN

El aumento de la popularidad de los deportes electrónicos, a partir de ahora e-sports, ha generado controversia en torno a su consideración como deporte y su consiguiente regulación. En este documento se aborda de forma crítica el concepto de deporte, tanto teórico como legal, con el objeto de discutir si los e-sports pueden ser categorizados como deporte y, en definitiva, si los e-sports cumplen las disposiciones necesarias para ingresar como modalidad, disciplina o prueba en los Juegos Olímpicos. Los e-sports comparten elementos constitutivos del deporte procedentes del juego: su carácter lúdico y la fatiga producida por su práctica. Asimismo se adecua a las características del deporte moderno: racionalización, igualdad de oportunidades, organización burocrática, secularismo, especialización, cuantificación y la búsqueda de la marca. Por otro lado, la Carta Olímpica no recoge artículos que contravengan la inclusión de la disciplina en los Juegos Olímpicos pero sí establece requisitos fácilmente asumibles por los e-sports como una competición libre de dopaje o la asunción de la ética propia del olimpismo. Pese a los precedentes, los e-sports no son reconocidos de forma mayoritaria como deporte por parte de las instituciones, aun cuando cumplen una gran parte de los requerimientos para constituirse como tal. El deporte como concepto y fenómeno social necesitaría de una redefinición que lo acote y clarifique ante la posibilidad de que nuevas disciplinas sean consideradas como deportivas.

PALABRAS CLAVE: E-Sports; Deporte Moderno; Olimpismo; Deporte electrónicos; Videojuegos;

1. INTRODUCCIÓN.

El día 28 de octubre de 2017 el Comité Olímpico Internacional emitió la noticia de la inclusión la práctica de los e-sports como actividad física (Olympics, 2017). Con esto se avivó el cuestionamiento del reconocimiento de los e-sports como modalidad deportiva y todo lo que conlleva a nivel formal e institucional.

Este documento tiene el propósito de realizar un análisis crítico de la disyuntiva sobre los e-sports, discutiendo los principales argumentos a favor y en contra. Se abordará la definición actual de deporte desde una perspectiva amplia y multidisciplinar, además de su utilidad para entender todas las formas de deporte actual. Se estudiará los elementos constitutivos de los deportes modernos, a nivel histórico y conceptual, y las regulaciones legales que atañen a estos con el fin de arrojar luz al problema planteado.

2. CONTEXTUALIZACIÓN.

2.1 LOS E-SPORTS COMO ACTIVIDAD COMPETITIVA.

Un videojuego es una forma de software de entretenimiento que utiliza cualquier plataforma electrónica y para que uno o varios jugadores participen en un entorno físico o red (Frasca, 2001). Desde una perspectiva antropológica, los videojuegos son un producto cultural que atiende a los cambios en la interacción social, dados por un mundo virtual en la que la relación se da a través de un enfrentamiento en situaciones inventadas (Antón, 2019). Poniendo el foco en la concepción de juego, Caillois (1986) matiza la visión de Huizinga para definirlo como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. El videojuego está caracterizado por su interpretación como medio narrativo y sus dinámicas lúdicas, ambas características canalizadas por el componente audiovisual e interactivo, que ofrecen amplias posibilidades de experiencia.

Los videojuegos se han convertido en actividades de gran popularidad a nivel mundial, siendo los e-sports el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos (Antón y García, 2014). En ellos, los jugadores pueden enfrentarse a través de las pantallas constituyendo un área deportiva donde las personas entrenan física y mentalmente, usando las tecnologías de la información y comunicación como herramienta (Wagner, 2006), y en la que los jugadores compiten en tiempo real con una estructura competitiva basada en torneos, ligas o equipos contando en ocasiones con gran cantidad de espectadores (Vera, 2015).

Pese a la creencia popular de que la competición en los videojuegos es fruto de la industria actual, las competiciones surgieron en el mismo momento de su aparición. En estos videojuegos existían sistemas que permitían el enfrentamiento directo en tiempo real con títulos como 'Tennis for Two', u otros títulos en los que la competición era indirecta, ya que se enfrentaban a la computadora con el objetivo de superar una puntuación establecida anteriormente por los rivales. La primera competición con público data de 1972, basada en el juego 'Spacewar!'. En ella, varios ingenieros se enfrentaron para conseguir el premio de una suscripción a la revista Rolling Stone en la Universidad de Stanford. Estas competiciones no son

comparables a nivel estructural o competitivo con las actuales, pero ayudaron a considerar como atractivo o viable la organización de competiciones presenciales con público (Antón, 2019).

2.2 EL OLIMPISMO COMO ORIGEN DEL DEPORTE MODERNO.

Históricamente, los Juegos Olímpicos (JJOO) se han erigido como los juegos panhelénicos por excelencia, instados a reunirse entorno a ritos, en favor a dioses por el oráculo de Delfos con el objeto de fortalecer los lazos culturales, lingüísticos y raciales comunes de una Grecia inmersa en guerras fratricidas (Sesé, 2008). Estos juegos helenos se componían en su origen de agones musicales, físicos y culturales en los que se encontraban prácticas como la retórica, poesía, lucha o atletismo entre otras (Olivera-Beltrán y Olivera, 1994). Esto nos advierte que los juegos panhelénicos no eran exclusivamente atléticos, sino que disciplinas artísticas también tenían cabida en él.

Los diferentes agones se perfilaron en pruebas concretas que respondían a una realidad, normalmente belicosa de las polis. Las disciplinas se iban incorporando hasta obtener una amplia gama de pruebas, entre las que podemos destacar la famosa hoplitódromo, incorporada en el siglo VI, la lucha libre en el 708 a. C, la hípica incorporada en el 680 a. C, o el concurso de trompeteros (Sesé, 2008).

Los JJOO se desarrollaban en 6 días. El primer día acontecía la llegada a Olimpia en la que los atletas formaban una vistosa comitiva junto a los heraldos, representantes de las delegaciones extranjeras, trompeteros y los hellanódicas para ofrecer sacrificios a Zeus. El segundo día tenía lugar las competiciones de jóvenes (pugilato, pentatlón, pancracio y carreras un sexto más cortas que las de sus homólogas mayores). El tercer día por la mañana tenían lugar los concursos ecuestres, mientras que por la tarde se desarrollaba el pentatlón, especialidad que comprende cinco disciplinas a disputar: lucha, el estadio, salto de longitud, lanzamiento de jabalina y disco. El cuarto día se reservaba para actos religiosos, ofrendas y un banquete oficial para los participantes y políticos. El quinto día se disputaban competiciones de carreras por la mañana y competiciones de lucha por la tarde, siendo el sexto y último día la entrega de las condecoraciones logradas por los atletas el Templo Zeus (Durántez, 2004). Los JJOO Antiguos acabaron formalmente con el Edicto de Teodosio del 8 de noviembre de 392, lo que implicó, no el final de la celebración de los juegos, sino la negativa a la posibilidad de realizar ritos paganos en torno a ellos (Arrechea, Sánchez y Molina, 2019).

El declive de la relevancia de los JJOO no fue inmediato, ni unifactorial, sino que surgió de la degeneración de los valores olímpicos fruto de la romanización de la Grecia helena (Jorquera, Molina y Pato, 2015). A su vez, tal y como indica Durántez (2017), el profesionalismo, la pérdida de autonomía de las polis o de libertad fueron realidades muy influyentes en su desaparición. Sin embargo, el olimpismo, en sentido amplio del término, prosiguió hasta el siglo VI (Scanlon, 2016). Según Driega (1997) este movimiento perduró en entornos intelectuales sabedores de la histórica clásica, efectuando intentos de restaurar el esplendor de los Juegos. Varios pedagogos otorgaron reconocimiento al movimiento deportivo como elemento básico en la formación del individuo, otorgándolo de cuerpo teórico y práctico. Algunos de estos educadores rememoraban los éxitos, honor y celebridad

del clasicismo heleno, celebrando manifestaciones deportivas con la catalogación de Olímpicas (Durántez, 1976).

En Inglaterra, durante los siglos XVI y XVII, se organizaron los “Gog Magog Games”, nombrados posteriormente en 1620 por Sir Simonds d’Ewes con el término “Olympiks” por su similitud (Galligan, 2000). Estos juegos inspiraron a Robert Dover para fundar los Costwold Olimpick Games en 1622 con el objeto de mejorar la condición física de los ciudadanos como contribución a la defensa del país (Haddon, 2004). Respecto a España, el olimpismo como filosofía de vida llegó de la mano de planteamientos liberales históricamente desarrollados en la Ilustración, aprovechando el incremento de la libertad de expresión propia del Trienio Liberal y la consecuente intrusión de corrientes de pensamientos francesas, en este caso relacionadas con planteamientos de Amorós, en pro a una reconstrucción moral de los pasatiempos populares denominados por Aribau como sanguinarios (Torrebadella, 2012).

De acuerdo con los precedentes, un grupo de adelantados propugnaron la restauración del deporte heleno en el mundo moderno. En este proceso de racionalización, se creó el Comité Olímpico Internacional de la mano de Pierre de Coubertin en el año 1894. Esta institución fue construida bajo una ideología, el olimpismo, que perdurará hasta el presente. El aristócrata francés fundamentó su obra conceptual deportiva en la reforma pedagógica de Thomas Arnold (Pérez-Aragón y Gallardo-Pérez, 2016). En ella se reconoce la relevancia del deporte organizado como instrumento educativo, con la capacidad de crear fuerza moral y social al educar a “caballeros cristianos” con el objetivo que se gobernasen a sí mismos, producir voluntades firmes, corazones rectos y cuerpos robustos mediante libertad y jerarquía del mérito (Coubertin, 1973). Así mismo, lucharán contra las tentaciones (Barbero, 1990) así como trataron de representar una fuerza nacional (Coubertin, 1972), dotando al movimiento olímpico de una institución universal, el Comité Olímpico Internacional, y de ideología: el olimpismo.

Por tanto, si revisamos la evolución de los juegos olímpicos y del olimpismo, se observan cambios y matices en su concepción, y si nos remontamos a los orígenes, encontramos razones, como la realización de disciplinas no atléticas, que podrían servir como argumento a la inclusión de los e-sports en el movimiento olímpico.

3. JUEGO Y DEPORTE. CONCEPTOS, CARACTERÍSTICAS Y SIMILITUDES CON LOS E-SPORTS.

A la hora de tratar la idea de deporte hemos de ser conscientes que existen tantas ideas de deporte como autores que la hayan considerado. En este apartado abarcaremos la posibilidad de inclusión de los e-sports, ya no en los Juegos Olímpicos sino en un paso previo, el del sector deportivo al uso.

Existen muchas descripciones del fenómeno deporte convirtiéndolo en un término polisémico o en su defecto, amplio (Carballo, Hernández y Chiani, 2002). Comenzaremos por aportar luz al significado etimológico de deporte; la palabra deporte proviene del vocablo de la lengua provenzal “deport” adquiriendo la forma en castellano del sustantivo depuerto y la forma verbal de deportarse cuyo significado hace alusión de pasatiempo agradable, ocio o diversión (Olivera-Beltrán

y Torrebadella-Fix, 2015). Según Trapero (1979), el término deporte evolucionó en la primera mitad del siglo XV a deporte, aunque no cambió su significado y por tanto, su polisemia. Esta polisemia encontraba sus puntos comunes en actividades relacionadas con la recreación, ejercicio físico e incluso con la salud, insertando el Diccionario de la Real Academia Española el Diccionario de Autoridades (1732) el último factor constituyente de lo que serán los deportes, la fatiga supereditada al desahogo durante la actividad.

En esta definición puede encuadrarse tanto con el concepto de juego como de deporte, al proceder ambos de una conducta de naturaleza agresiva respondiendo a conductas filogenéticamente anteriores en la que se imprimen gestos de exagerada amplitud e intensidad con el consecuente gasto de energía superlativo (Perinat, 1980).

Hasta ahora no se ha hecho distinción en la definición de deporte y juego, aludiendo que ambos son espontáneos, recreativo y competitivos, que ofrecen posibilidad de relacionarse con otros, mejora la condición física y salud (Garoz, 2005). La confusión de estos términos procede de un origen común, pero realidades distintas. El concepto de juego, como acto sacro (Sebastian-Solanes, 2020), es una ocupación voluntaria dada en límites espaciotemporales, en la que se asumen reglas consensuadas que no tiene otra finalidad que su práctica en sí (Huizinga, 1957. Por otra parte, nos centraremos en el concepto de deporte establecido en el artículo 2 de la Carta del Deporte Europea publicada en 1992, que lo define como toda actividad física que, mediante una participación organizada o de otro tipo, tenga por finalidad la expresión o mejora de la condición física o psíquica, así como relaciones sociales. Esta definición se refiere al deporte moderno, distanciado del fenómeno juego o de las prácticas recreativas populares desarrolladas en el siglo XIX, producto de la sociedad industrial anglosajona, contextualizada en una época de reconstitución de valores conservadores como fue la época victoriana (García-Ferrando, 2005).

Tanto al deporte como al juego le acompañan un proceso de institucionalización. La familia, como transmisora multidimensional de valores, conocimientos y conductas normativas (Borobio, 2011) y al mismo tiempo primer agente de socialización (Contrí, Descals, Alonso-Geta y Leonhardt, 2007) ha sido la primera institución a través de la cual se ha transmitido y participado del juego. Sin embargo, al deporte moderno le acompañaron la racionalización, burocratización y especialización propias del capitalismo industrial (Brohm, 1982). Con ello emergieron instituciones y cuerpos colegiados que acabaron por regular y administrar los deportes y sus circuitos, bajo una lógica de cuantificación de registros, con el objeto de maximizar el rendimiento individual o colectivo (Vaz, 2005).

José María Cagigal, tras esta institucionalización, y por tanto la constitución de la idea actual de deporte, distingue dos formas de interpretación del concepto en relación con la profesionalización del mismo, manteniendo ambas versiones elementos definitorios comunes como son el juego, la actividad física y la competición (Olivera, 1998). La primera distinción es el deporte espectáculo, que Cagigal expresa como fiel reflejo de la sociedad, de desmesurada mercantilización, competitividad y politización, perdiendo así la significación de la práctica deportiva (Rivero-Herraiz y Sánchez-García, 2018). La segunda distinción es el deporte-praxis, que según establecen Cagigal de Gregorio y Bohórquez (2006),

es una práctica libre y espontánea, dirigida a la gran masa poblacional. Una forma jugada alejada de la especialización y profesionalismo y que constituye el auténtico deporte desarrollador de valores puros del ser humano (Olivera, 1998).

Guttmann (1978), describió también como características del deporte moderno la democratización, la igualdad, el secularismo, la especialización y la burocratización. La meta del deporte era llegar a todos los miembros de la sociedad y que todos los participantes cumplieran las mismas reglas. El secularismo apareció ya que se separó de las actividades que se encontraban vinculadas a ceremonias religiosas o culturales. Otro elemento característico fue la especialización, propia del capitalismo industrial, con el fin común de hallar en la práctica la eficiencia. La cuantificación apareció como forma de registro de esa eficiencia así como su resultado lógico, el récord. Finalmente, la burocratización se hizo necesaria para racionalizar el resto de las características a través de la administración pública o privada.

Tras enumerar las características de los deportes modernos, podemos comparar si son comunes con los e-sports. Para Jonasson y Thiborg (2010), los e-sports son indudablemente seculares al no rendir culto a ninguna entidad teológica. En los e-sports no existen divisiones por edad o género, además, todos los competidores han de cumplir las mismas normas o reglamentos; estos tienen las mismas posibilidades de participar, competir y tener éxito. Para asegurarse de ello, los organizadores se adaptan a las necesidades de los competidores permitiéndoles competir con teclado y ratón propio ante la falta de estandarización o la variedad en la oferta de dichos utensilios cumpliendo el criterio de igualdad y de democratización. En los e-sports, como en cualquier competición, se busca la eficiencia en el desarrollo del juego produciendo como consecuencia una especialización, no sólo en un videojuego sino en la función asumida en este, siendo conocidos los roles del League of Legend, (toplane, midlane, support, AD Carry y Jungla) o Counter Strike (Fragger, Support, Leader, Awper y Lurker) como si de posiciones se tratase. Por último, es sabido que los e-sports están administrados por organizaciones como ligas, clubes o federaciones privadas de ámbito local, nacional o internacional, sin embargo el carácter cambiante debido a las variaciones tecnológicas o lo efímero de su popularidad dificulta el reconocimiento y dirección por parte de los organismos públicos.

Si nos centramos en el primer elemento constitutivo del deporte, el componente lúdico-recreativo, resulta un elemento esencial también en el videojuego, siendo el deporte al juego lo que el e-sport al videojuego (Sánchez-Pato y Martínez-Castro, 2017). Para la corriente ludológica, el componente lúdico en los videojuegos es el que define las reglas y mecánicas de este, por lo que toda la acción que se pueda desempeñar está cimentada en la diversión como fin (Cardero, Rufí y Pérez, 2014). Se ha de añadir que junto a la diversión, la narrativa ayuda a complementar el desarrollo del juego. Ambos componentes forman parte del deporte moderno (Pérez-Samaniego, Devís-Devís, Smith y Sparkers, 2011) ayudando a configurar el discurso del enfrentamiento deportivo. Por lo tanto, que el videojuego se edifique en torno a lo recreativo es algo indudable.

El principal punto de controversia se basa en el argumento de que los e-sports no se cimentan en los elementos constitutivos deportivos de generador de fatiga o ejercicio físico comentados con anterioridad. Según Jenny, Manning, Keiper y Olrich (2017) el deporte tradicional requiere la movilización de grandes grupos

musculares mientras que en los e-Sports se utilizan motricidad fina, no exigiendo pues, el mismo nivel de prestaciones físicas, elemento que lo distanciaría del deporte y lo acercaría a los juegos, que no cuentan necesariamente con esta característica.

Esta característica se fundamenta en la implicación corporal del sujeto en la práctica y las consecuencias para el que las ejecuta, es decir, se basa en la intervención corporal en las actividades (Tamboer, 1992), que, al no existir en la misma magnitud en los videojuegos, se perderían los movimientos relacionales propios de la práctica deportiva de exploración de cuerpos propios y ajenos al entrar en contacto los participantes (Manning, 2009). Cuando esta actividad acontece produce un traslado del cuerpo y la mutación del mismo como resultado de la experiencia de la práctica (Chiva-Bartoll, Pallarès-Piquer e Isidori, 2019). Si bien es cierto que los e-sports no cumplen la característica mencionadas con anterioridad, no es necesario que las cumplan para que sean considerados como deportes modernos desde un punto de vista externalista. Desde este punto de vista el deporte ha de ser explicado según las dinámicas y principios que rigen el global de la sociedad (López, 2015), niega que el deporte sea fuente especial de valores y que es un simple reflejo de lo que acontece socialmente (Heinemann, 2001). A esto añadimos que vivimos en una sociedad tecnológica en la que internet ha cambiado de forma radical la interacción y contacto entre los seres humanos, así como la actitud frente a la oferta cultural (Colomer, 2011). Por ello, el olimpismo debería de adaptarse a lo virtual como nueva forma de interacción social con capacidad de albergar en su seno al fenómeno deportivo. Como argumento final en esta línea, podemos nombrar alguna modalidad como el tiro deportivo, donde el gasto energético también es mínimo y donde el resultado en el juego depende de otros elementos mas cercanos a la habilidad, al equilibrio postural o a la motricidad fina (Mon, 2006).

Esta adaptabilidad del deporte se advierte en su sujeción a continuos cambios estructurales, como la disminución progresiva de violencia en sus disciplinas durante el proceso civilizatorio del siglo XVIII, acabando por regularse e institucionalizarse a través del Estado moderno (Dunning, 2003). Thomas Bach, actual presidente del COI, expresó que algunos e-sports atentaría con los valores establecidos por el olimpismo al expresar explícitamente actos discriminatorios o violentos como tiroteos (Latorre y Riquelme, 2018). En primer lugar, la violencia se define como “todo cuanto se encamine a conseguir algo mediante la fuerza, a menudo física, que anula la voluntad de otro” (UNESCO, 1988); orientada a la consecución en este caso de la victoria deportiva. Por otra parte, la violencia se da en todas las esferas de la sociedad, constituyéndose como un fenómeno social y no sólo deportivo teniendo el deporte una relación de reproducción con respecto a la sociedad (Enríquez y Castro, 2012). Esta imposición de la voluntad para llegar a la victoria no sólo se da de forma explícita en deportes de combate, a priori violentos, como el boxeo, judo, taekwondo, esgrima, karate o lucha grecorromana (todos ellos olímpicos), sino que se dan en forma de intimidación durante el juego o como violencia simbólica estructural en el sector deportivo en su totalidad (Sánchez-Pato, Murad, Mosquera, y Proença de Campos, 2007). Por ello, podríamos afirmar que el deporte posee, de forma inherente, componentes violentos en su seno.

Otra definición de deporte la aporta el convencionalismo internalista propio de Morgan (López, 2015), que pretende formular una descripción teórica del deporte a través de elementos que pertenezcan de forma exclusiva al mismo:

criterios racionales, cuestiones lingüísticas entre otras. Estando estos elementos basados en la lucha por la excelencia física y espiritual por medio de la integridad, es decir, una propuesta prácticamente deontológica. Bajo esta línea teórica, los e-sports tampoco quedan fuera de su inclusión como deporte ya que se necesita un alto desarrollo de habilidades físicas como precisión y coordinación óculo manual (Jonasson y Thiborg, 2010), funciones aptas de entrenamiento y de mejora en lo que respecta a lo físico (Barrera y Álvarez-Restrepo, 2019). Además, el deporte no tiene valores en sí, sino atribuidos (Heinemann, 2001) tal y como reflejamos anteriormente, por lo que si los e-sports se adecuasen a la deportividad, bien sea fruto de los conceptos del olimpismo, participarían en la susodicha lucha por la espiritualidad.

4. CONSIDERACIONES LEGALES A LA INCLUSION DE LOS E-SPORTS COMO DEPORTE

Los estados europeos, han de ceñirse a la realidad deportiva establecida en los informes y tratados acordados en forma de legislaciones formuladas o políticas potenciales. Uno de estos documentos es la Declaración sobre el deporte, número 29, recogida del Tratado de Ámsterdam, donde se pone en relieve la importancia de la actividad deportiva. En ella se insta a los organismos de la Unión Europea a escuchar a las asociaciones deportivas cuando estén tratándose cuestiones importantes que afecten al deporte (Consejo Europeo de Amsterdam, 1997). Por otro lado, el Informe de Helsinki sobre el deporte, es un informe de la comisión al Consejo Europeo en el que reconoce el papel eminente del deporte con la perspectiva de la salvaguardia de las estructuras deportivas actuales y del mantenimiento de la función social del deporte en el marco comunitario (Comisión del Consejo de Europa, 1999). En última instancia, el Tratado de Niza, concretamente, la declaración relativa a las características específicas del deporte establece las características del deporte como fenómeno cultural y su función social en Europa, indicando que deben tenerse en cuenta al aplicar políticas comunes. Este documento indica que los estados miembros de la Unión Europea han de conducir las cuestiones deportivas, aunque no dispongan de competencias directas, tanto su práctica como su ética. (Consejo Europeo de Niza, 2001)

La primera consideración a tener en cuenta es la identificación de los órganos que intervienen en la definición y de desarrollo del deporte en España. En primer lugar, el Consejo Superior de Deportes (CSD), organismo de carácter administrativo adscrito al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que recibe las competencias del estado en materia deportiva y que reconoce la potestad de reconocimiento de la modalidad deportiva (art. 8b LD 10/1990, de 15 de octubre).

El segundo órgano competente es el Comité Olímpico Español (COE), declarado de utilidad pública (art. 48 LD 10/1990, de 15 de octubre). Bajo la consideración de reunir las condiciones básicas enunciadas, tiene el objeto de propagar los principios fundamentales del olimpismo en el marco de la actividad deportiva en toda y cada una de sus manifestaciones, encontrándose al igual que las federaciones deportivas, bajo la tutela del Estado al determinar su interés. Debido a esto, el Comité Olímpico Español se arroga la potestad de selección, por delegación competencial del Estado y siempre de acuerdo con criterios de selección conforme a estructuras federativas ya existentes, de deportistas con la intención de representar al Reino de España en las Olimpiadas y Juegos Mediterráneos (RD 2075/1982, de 9 de julio).

Las competiciones mencionadas son enmarcadas dentro de formas competitivas que están integradas en el deporte profesional y en su caso de alto rendimiento, siendo consideradas de interés por el Estado español en la medida en la que se prevé una confrontación deportiva internacional en la que se ha de garantizar el máximo rendimiento y competitividad (art 6.1 y 50 LD 10/1990, de 15 de octubre). Para ser considerados como deportistas seleccionables, según los artículos 2, 3 y 4 del Real Decreto 971/2007, de 13 de julio, sobre deportistas de alto nivel y alto rendimiento, los deportistas han de ser partícipes de una modalidad deportiva que esté integrada en una federación deportiva nacional que forme parte de una federación internacional reconocida por el Comité Olímpico Internacional, aunque en última instancia podría no estarlo. Según el artículo 1.5 del Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre las Federaciones deportivas españolas, sólo existirá una federación española por modalidad deportiva, exceptuando las polideportivas y las que integran los deportistas con minusvalías. Si revisamos el Registro de Asociaciones Deportivas consta de 66 federaciones deportivas, ninguna de ellas con modalidades compatibles, homólogas o similares a la analizada, e-sport, ni con posibilidades de abarcarla como especialidad. Sin cumplir este último requisito no se puede, si quiera meditar, la presencia de los e-sport en las Olimpiadas.

Con todo lo expuesto anteriormente remarcamos que el ordenamiento jurídico español no contempla a los e-sports como disciplina deportiva de alto nivel o alto rendimiento en ninguna de sus representaciones. Lo expuesto no es novedad pues es bien conocido la falta de reconocimiento de los e-sports como deporte federado.

Ahora bien, ¿tiene cualquier modalidad de e-sport posibilidad de ser aceptada como deporte? El principal argumento en contra de su aceptación como deporte es la falta de actividad física o contraindicaciones respecto a la salud asociadas a su práctica, conceptos abarcados en apartados previos. Sin embargo, esto no es un impedimento para que se acepte una modalidad deportiva. Pese a lo expuesto anteriormente, ni a nivel estatal ni a nivel internacional, existe texto normativo que refleje de forma unívoca el concepto de modalidad deportiva, lo que hace precisa la presencia de un organismo que ostente la potestad de decretar la existencia de una modalidad (Urbaneja, Yuba, Roca y Torbidoni, 2016).

Tampoco existe un ordenamiento jurídico que defina minuciosamente el procedimiento de aceptación de una modalidad, sino una atribución de funciones al Consejo Superior de Deportes, concretamente la Comisión Directiva del mismo, compuesto entre otras personalidades por miembros propuestas por el Comité Olímpico y Paralímpico español (art. 8 de la LD 10/1990, 15 de octubre). Por esto, según Urbaneja et al. (2016), decretan que, ante la falta de criterios objetivos establecidos, una modalidad será reconocida como tal cuando una organización diferente a la creadora de esta la reconozca. Este órgano, de forma genérica y siempre bajo interpretación subjetiva, establece diferentes criterios para la consideración de modalidad deportiva:

a) Ha de existir una Federación Deportiva Española

Este primer requisito no se cumple. Si es cierto que, el artículo 8.1 del Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre las Federaciones deportivas españolas, para la autorización de la creación de una Federación Deportiva relativa

a los e-sports es necesario cumplir una serie de requisitos. Parte de los cuales son cumplidos hoy en día, como existir competencias de ámbito internacional, viabilidad económica, interés nacional o internacional de la modalidad o el hipotético número de practicantes. Según Orús (2020), un 59% de hombres de España juegan a videojuegos por un 41% de las mujeres. La edad que más jugadores concentra sería de 25 a 34 años, experimentando el sector un crecimiento interanual en la facturación del 15,7% respecto al año anterior. Números que podrían avalar la creación, o al menos su consideración, de una Federación de E-Sports.

Del mismo modo, no se ha formado una federación internacional reconocida de forma genérica por las instituciones pertinentes, pero sí una categorización como actividad física por parte del Comité Olímpico Internacional (Olympics, 2017). En la misma línea, los gobiernos alemán y estadounidense han reconocido a los jugadores profesionales de e-sports como atletas, siendo antecedentes suficientes para argumentar la conformación de la federación (Unión Demócrata Cristiana de Alemania/Unión Social Cristiana de Baviera y Partido Socialdemócrata de Alemania, 2018). Por el contrario, el Comité Olímpico Internacional recientemente ha negado formalmente la solicitud del Global Esports Federation creada en Singapur (Palco23, 2020) como federación internacional de e-sports, que no la conformación de un organismo de iniciativa pública y dotado de partidas presupuestarias que aúne las competencias de una federación.

Al artículo 8.1 del Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre las Federaciones deportivas españolas por el que se permite la creación de una federación deportiva española, tan sólo puede adscribirse una práctica, modalidad o especialidad deportiva reconocida previamente por instituciones públicas o instituciones con competencias públicas delegadas. Por esta razón, los e-sports, al no ser reconocida como tal no podrán a día de hoy constituirse o agruparse como una federación. Por otra parte se abre como posibilidad que los e-sports se adhieran a la disposición adicional primera contemplada en el mismo ordenamiento, por la que “se podrán reconocer agrupaciones de clubes de ámbito estatal con el exclusivo objeto de desarrollar actuaciones deportivas en modalidades... no contempladas por las Federaciones deportivas” (RD 1835/1991, de 20 de diciembre). Pudiendo ser un principio de institucionalización u oficialización de organizaciones privadas ya existentes.

b) Se cumplan criterios contenidos en dictámenes técnicos sobre las diferencias entre juegos y deporte para la delimitación del estatus de modalidad deportiva.

b.1 Debe tratarse de una actividad física.

Este requisito, a nivel conceptual, ya lo hemos tratado anteriormente con argumentos a favor y en contra. Sin embargo, tras la aceptación de los e-sports como actividad física (Olympics, 2017), sería contradictorio por parte de la Comisión Directiva del C.S.D, la negación de cumplimiento de este apartado en vista de la existencia de federaciones deportivas españolas que albergan modalidades que no implican desarrollo de una o varias capacidades o habilidades físicas como son las de ajedrez, colombicultura, colombofilia, o galgos entre otras.

b.2 Ha de tener un claro carácter competitivo en el que se busca la victoria sobre el adversario.

b.3 La competición ha de estar reglada, estando claramente definidos: reglas de competición, el número de participantes, terreno de juego, equipamiento y necesidad de arbitraje cualificado.

Estas dos acepciones son cumplidas en la medida en la que, según emite Huk (2019), existen entrenamientos, competiciones sujetas a normativas o reglas en ligas o torneos de eliminación como ELS ONE CS: GO. Participaciones organizadas y reconocidas instituciones conformadas en el ámbito privado, como la Liga de Videojuegos Profesional y clubes (España) entre otros, en adición de lo aportado en el apartado 2.1 y 1.2 del documento. Por ello podemos dilucidar el componente competitivo de estas actividades y la regulación, no conjunta en este caso, de las competiciones (ONTIER, 2018).

c) Se deberá indicar si la actividad objeto de reconocimiento presenta o no coincidencias significativas con otra Modalidad o Especialidad ya reconocida, y si su práctica respeta o no el medio ambiente y los valores éticos de la sociedad.

Se evidencia la no coincidencia con otras modalidades o especialidades deportivas ya existentes en la dinámica o técnica experimentada, siendo en este caso, el respeto de valores éticos “deportivos” ya tratados en apartados anteriores. El último problema que trataremos en cuestión a la regulación de los e-sports, es tal y como refleja ONTIER (2018), será la transitoriedad de los títulos y la existencia de dueños de propiedad intelectual e industrial de cada título.

Ya remarcó Galilea (1975) que el deporte, pese a las intenciones de apropiación por parte de clubes y federaciones con claro interés económico, no es más que propiedad de la colectividad que lo practica u observa, es decir que ningún ente público o privado tiene la potestad de apropiarse una modalidad deportiva en sí. Sin embargo, esto no ocurre en los e-sports con la aparición de los Publisher, propietarios industriales e intelectuales del juego. Estos deberían conceder la posibilidad de comercializar con la imagen y el propio uso del juego. Es decir, la propiedad industrial e intelectual del juego influiría en la elección de un e-sport como prueba Olímpica desvirtuando la inclusión de la hipotética prueba en una decisión comercial. Por este motivo Thomas Bach barajó la posibilidad de crear un e-sport olímpico propio (Latorre y Riquelme, 2018).

5. CONCLUSIONES.

No aceptar a los e-Sport como deporte o prueba olímpica, tal y como como están configurados en la actualidad, podría ser un error si nos basamos en que, bajo el ideal del deporte representado por los organismos oficiales del olimpismo, cualquier actividad competitiva que sea medida o susceptible de serlo, y que se supedite y adapte a los principios fundamentales de la Carta Olímpica es potencialmente aspirante a una inclusión en los Juegos Olímpicos, como prueba, disciplina o modalidad, dependiendo de su naturaleza, o como deporte institucionalizado.

Por consiguiente, existen dos posiciones respecto a la cuestión: o bien se plantea de forma institucional, y con esto nos referimos a los estados-nación u organismos internacionales reconocidos por ellos, la categorización de los e-sports como deporte; o se ha de replantear la cuestión teórica deportiva acotándola y reestableciendo nuevos elementos constitutivos, lo que podría conllevar la exclusión de alguna, hasta ahora considerada como tal, modalidad deportiva.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos* (Tesis Doctoral) Universidad Complutense de Madrid.

Antón, M. y García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115.

Arrechea, F., Sánchez, A., y Molina, J. M. (2019). El Olimpismo entre los JJOO de la Antigüedad y la Restauración coubertiniana. *Materiales Para La Historia Del Deporte*, (18), 105-114.

Barbero, J. I. (1990). La aparición de las public schools, ¿Thomas Arnold o los cristianos musculares?, *Perspectivas de las Actividad Física y el Deporte*, 5, 34-36.

Barrera, J. y Álvarez Restrepo, A. (2019). La emergencia de los eSports y su configuración como Deporte. Una revisión teórica. *Educación Física y Deporte*, 38(1). <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>.

Borobio, D. (2011). Familia, ritos y fiesta. *Familia*, 43, 11-25.

Brohm, J. M. (1982). *Sociología política del deporte*, México: F.C.E.

Cagigal de Gregorio, V. y Bohórquez. (2006). Cagigal: Retrato del Hombre. *Revista de Psicología del Deporte*. 15(2). 295-308.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Carballo, C., Hernández, N., y Chiani, L. (2002). Acepciones del concepto de deporte. Polisemia e investigación. En *Lecturas: Educación Física y Deportes*. N°57.

Cardero, L. N., Rufí, J. P. P., y Pérez, F. J. G. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Icono14*, 12(2), 416-440.

Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M., y Isidori, E. (2019). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. *Cultura, ciencia y deporte*, 14(40), 71-79.

Comisión del Consejo Europa. (1999). *Informe de Helsinki sobre el deporte*. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A51999DC0644#document1>

Consejo Europeo de Amsterdam. (1997). Tratado de Amsterdam, por el que se modifican el Tratado de la Unión Europea. Recuperado de: https://europa.eu/europeanunion/sites/europaeu/files/docs/body/treaty_of_amsterdam_es.pdf

Consejo Europeo de Niza (2001). Tratado de Niza. Declaración relativa a las características específicas del deporte y a su función social en Europa, que deben tenerse en cuenta al aplicar las políticas. Recuperado de: https://www.europarl.europa.eu/summits/nice2_es.htm

Contrí, G. B., Descals, A. M., Alonso-Geta, P. M. P., & Leonhardt, P. C. (2007). Los adolescentes como consumidores: la familia como agente de socialización. *Estudios sobre consumo*, 35-46.

Colomer, J. (2011). La gestión de públicos culturales en una sociedad tecnológica. *Periférica Internacional. Revista Para El análisis De La Cultura Y El Territorio*, 1(12), 113-131.

Coubertin, P. (1973). Lo que podemos pedir ahora al deporte ... En Pierre de Coubertin (Ed.), *Ideario Olímpico. Discursos y Ensayos*. Madrid. Instituto Nacional de Educación Física-Doncel.

Coubertin, P. (2012). Atletismo y gimnasia. En Norbert Müller y Daniel Poyán Díaz (Ed.), *Olimpismo, Selección de textos*. Lausana: Comité Internacional Pierre de Coubertin-Schors.

Driega, A.W (1997). Olympics before Coubertin. *Journal of Olympic History*, 5(2), 21.

Dunning, E. (2003). *El fenómeno deportivo: Estudios sociológicos en torno al deporte, la violencia y la civilización*. Editorial Paidotribo.

Durántez, C (1976). *Olimpia y los Juegos Olímpicos Antiguos*. Madrid: Comité Olímpico Español.

Durántez, C (2004). *Las Olimpiadas Modernas*. Madrid: Alhambra Marca.

Durántez, C. (2017). *El Emperador Teodosio I el Grande y los Juegos de Olimpia*. Madrid: Comité Olímpico Español.

Enríquez, L. y Castro, I. E. (2012). La violencia en los deportes de combate. Su perspectiva sociológica en la formación del atleta. *EFDeportes, Revista Digital*, 168. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd168/la-violencia-en-los-deportes-de-combate.htm>

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Master's thesis Unpublished doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology

Galilea, J. (1975). El deporte no es propiedad privada. *Apunts, sports medicine*. 12(47), 127-128.

Galligan, H. (2000). *Advanced PE for Edexcel*. Londres: Heinemann Educational.

García-Ferrando, M. (2005). *Sociología del deporte*. Madrid: Alianza.

Garoz, I. (2005) *Juegos y Deportes. Un estudio del Palin Mapuche y el Hockey Hierba*. Madrid: Servicio de Publicaciones UAM.

Guttman, A. (1978). *From ritual to record: the nature of modern sport*. New York: Columbia University Press.

Haddon, C. (2004). *The First Ever English Olympick Games*. Londres: Hodder & Stoughton

Heinemann, K. (2001). Los valores del deporte. Una perspectiva sociológica. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(64), 17-25.

Huk, T. (2019). The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. *The New Educational Review*, 55(1), 160-169. Recuperado de <https://doi.org/10.15804/tner.2019.55.1.13>.

Huizinga, J. (1957). *Homo ludens*. Einaudi: Buenos Aires, Emecé Editores.

Jenny, S.E, Manning, R.D., Keiper, M.C. y Olrich, T.W. (2017). Virtual Athletes: Where e Sports fit Within the definition of "Sport", *Quest*, 69, (1), 1-18.

Jonasson, K., y Thiborg, J. (2010) Electronic sport and its impacton future sport, *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 13(2), 287-299.

Jorquera, J. L., Molina, J. M. y Pato, A. (2015). Antecedentes de los valores olímpicos en la Grecia Clásica y su proyección en el olimpismo moderno. *Materiales Para La Historia Del Deporte*, 2, 297-309.

Latorre, J.J, y Riquelme, G. (2018). Bach: "El debate de los esports en los Juegos quizás quede para mi sucesor". Marca. Recuperado de: <https://www.marca.com/olimpismo/2018/11/11/5be7373f468aeb0f688b45b7.html>

Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte en España. (1990). *Boletín Oficial del Estado*, Madrid, de 17 de octubre, núm. 249, Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1990-25037>

López, F. J. (2015). La estructura de la comunidad deportiva: una propuesta comunicativa. *Revista de Filosofía*. (40), 139-156.

Manning, E. (2009). *Incipient Action: The Dance of the Not-yet*. Relationships: Movement, Art, Philosophy. Cambridge (Mass): MIT Press.

Mon, D. (2006). Objetivos y ventajas de la preparación física en el tiro olímpico: una primera aproximación. *Tiro Olímpico*, 60, 18-21.

Olivera-Betrán, J. y Torrebadella-Flix, X. (2015). Del sport al deporte. Una discusión etimológica, semántica y conceptual en la lengua castellana. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. 15(57), 61-91.

Olivera, J. (1998). ¿Quién es D. José María Cagigal? Artículo presentado en el Simposio Internacional de consenso "José María Cagigal". A Coruña: Universidade Da Coruña. Recuperado de: <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/9752>.

Olivera-Beltrán, J. y Olivera, A. (1994). Paralelismos y diferencias entre los juegos Panhelénicos y los Juegos Olímpicos Modernos. *Apunts: Educación Física y Deportes*. (37), 6-24.

Olympics. (28 de octubre de 2017). Communique of the Olympic Summit. Recuperado de <https://www.olympic.org/news/amp/communique-of-the-olympic-summit>

ONTIER (2018). Guía legal sobre esports. Presente y futuro de la regulación de los esports en España. Recuperado de <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>

Orús, A. (2020). Porcentaje de jugadores de videojuegos por edad y género España 2018. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/>

Palco 23. (1 de noviembre de 2020). El Comité Olímpico Internacional rechaza reconocer a la Global Esports Federation. Recuperado de <https://www.palco23.com/competiciones/el-comite-olimpico-internacional-rechaza-reconocer-a-la-global-esports-federation.html>

Pérez-Aragón, P., y Gallardo-Pérez, J. M. (2016). Thomas Arnold en la obra de Coubertin. El mito de Arnold. *Ágora para la EF y el Deporte*. 18(1). 20-35.

Pérez-Samaniego, V. M., Devís-Devís, J., Smith, B. M., y Sparkes, A. C. (2011). La investigación narrativa en la educación física y el deporte: qué es y para qué sirve. *Movimento*, 17(1), 11-38.

Perinat, A. (1980). Contribuciones de la etología al estudio del desarrollo humano y socialización. *EL BASILISCO*, 11, 27-34.

Real Academia Española (1732). Diccionario de la lengua castellana en que se explica el verdadero sentido de las voces, su naturaleza y calidad, con las frases o modos de hablar, los proverbios o refranes y otras cosas convenientes al uso de la lengua –t. III–. Madrid: Viuda de Francisco Hierro.

Real Decreto 971/2007, de 13 de julio de 2007 sobre deportistas de alto nivel y alto rendimiento, *Boletín Oficial del Estado*, Madrid, de 25 de julio de 2007, núm. 177, de 32240 a 32247. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-14231>

Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre sobre Federaciones deportivas españolas y Registro de Asociaciones Deportivas, *Boletín Oficial del Estado*, Madrid, de 30 de diciembre, núm. 312, de 41820 a 41826, Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1991-30862>

Real Decreto 2075/1982, de 9 de julio sobre actividades y representaciones deportivas internacionales, 31 de agosto de 1982, *Boletín Oficial del Estado*, Madrid,

núm. 208, de 23434 a 23438. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1982-21926>.

Rivero-Herraiz, A. y Sánchez-García, R. (2018). José maría Cagigal y su legado: Una visión de la educación física desde las ciencias sociales. *Curitiva*, 9(1), 64-71.

Sánchez Pato, A., y Martínez-Castro, S. M. (2017). "Sport and Virtual Reality: Humanising a Playful Utopia", en M. Sancho y Viñao, S. (Eds.). *A New Human Impulse for Social Relations and Cultural Development* (1-34), Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Sánchez-Pato, A., Murad, M., Mosquera, M.J. y Proença de Campos, R. M. (2007). La violencia en el deporte: claves para un estudio científico. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 2 (6), 151-166.

Scanlon, T. F. 2016 (18 de octubre). Early Christians' Embrace of the Greek Athletic Body. Juan Ramón Carbó (Presidencia). Congreso Internacional "Cuerpo y Espíritu: Deporte y cristianismo en la Historia" de la Universidad Católica San Antonio de Murcia, Murcia.

Sebastian-Solanes, R.F. (2020). Sociología marxista del deporte: Consideraciones al reduccionismo sociológico de Jean Marie Brohm. *Espacio Abierto*. 29(2), 96-109.

Sesé, J.M. (2008). Los Juegos Olímpicos de la antigüedad. *Cultura, Ciencia y Deporte*. 3(9). 201-211.

Tamboer, J.W. (1992). Sport and motor actions, *Journal of the Philosophy of Sport*, 19, 31-45.

Torreadella, X. (2012). Los orígenes de una ciudad olímpica: Barcelona y el asociacionismo deportivo decimonónico ante la gestación de los primeros Juegos Olímpicos. *Citius, Altius, Fortius*, 5(2), 91-134.

Trapero, M. (1979) El campo semántico deporte. Tenerife: Confederación de las Cajas de Ahorro de Tenerife.

UNESCO (1988) Diccionario de Ciencias Sociales. Planeta Angostini. Barcelona, España.

Unión Demócrata Cristiana de Alemania/Unión Social Cristiana de Baviera y Partido Socialdemócrata de Alemania (2018) *Koalitionsvertrag-Bundesregierung Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*. Recuperado de: <https://www.mdr.de/nachrichten/politik/inland/download-koalitionsvertrag-quelle-spd-100-downloadFile.pdf>

Urbaneja, J. S., Yuba, E. I., Roca, V. L., y Torbidoni, E. I. F. (2016). Carreras (de o por) montaña o trail running. El reconocimiento de la modalidad deportiva: una visión jurídica. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (30), 162-167.

Vaz, A. (2005), Teoria crítica do esporte: Origens, polêmicas e atualidade, *Esporte e Sociedade*, 1(1). 1-23.

Vera, J. A. C. (2015). La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. Index. comunicación: *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51.

Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. En H. R. Arabia, J. Arreymbi, V. A. Clincy, O. Droegehorn, J. Lu, A. M. G. Solo, J. A. Ware y S. Zahir (Eds.). *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP'06*, (437-442). CSREA Press.

Fecha de recepción: 26/12/2020

Fecha de aceptación: 11/1/2011