

# Los *e-Sports* como ¿deporte?

Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos

Javier Rodríguez Ten

Universidad San Jorge (Zaragoza)

Prólogo de Alberto Palomar Olmeda *Magistrado* 









#### COLECCIÓN DE DERECHO DEPORTIVO

Régimen jurídico de los jueces deportivos de disciplinas hípicas, M.ª Corona Quesada González (2012).

Régimen jurídico de los agentes de jugadores en España y la Unión Europea, *Javier Rodríguez Ten* (2013).

Estudios jurídicos sobre el fútbol profesional, Antonio Millán Garrido (Coord.) (2013)

La gestión participada en el deporte local, Julián Hontangas Carrascosa, Juan A. Mestre Sancho y Francisco Orts Delgado (2014).

Conflictos legales en los deportes hípicos, Fernando Acedo Lluch (2014).

Violencia, deporte v Derecho penal, José Manuel Ríos Corbacho (2014).

**Dopaje deportivo y Código Mundial Antidopaje,** Rosario de Vicente Martínez (Dir.) y Antonio Millán Garrido (Coord.) (2014).

**Derecho privado y deporte. Relaciones jurídico-personales,** *Eduardo de la Iglesia Prados* (2014).

El contrato de patrocinio deportivo, Sandra Liliana Echeverry Velásquez (2015).

Mejora humana y dopaje. Una propuesta crítica, Francisco Javier López Frías (2015).

Cuestiones actuales de derecho del deporte, Antonio Millán Garrido (Coord.) (2015).

El estatuto jurídico del agente de deportistas. Estudio de su problemática jurídica, Feliciano Casanova Guasch (2015).

La configuración jurídica del deporte en el medio natural (Relaciones con el turismo, el desarrollo sostenible y la ordenación del territorio), *Ignacio Jiménez Soto* (2015).

«Palabra de fútbol» y Derecho penal, José Manuel Ríos Corbacho (2015).

Compendio elemental de Derecho federativo (Examen sistemático del régimen jurídico de las federaciones deportivas), Antonio Millán Garrido (Coord.) (2015).

Fiscalidad del patrocinio deportivo, José Luis Carretero Lestón (2015).

Derecho del fútbol: presente y futuro, Antonio Millán Garrido (Coord.) (2016).

Los derechos «comunes» del deportista profesional, Fulgencio Pagán Martín-Portugués (2016).

Derecho patrimonial privado y deporte, Eduardo de la Iglesia Prados (2016).

El dopaje en el Derecho Deportivo actual: análisis y revisión bibliográfica, *Elena Atienza Macías y Emilio José Armaza Armaza* (2016).

Las enseñanzas deportivas en España, Javier J. Feito Blanco (2016).

El derecho a la salud en el deporte, Julián Hontangas Carrascosa (2016).

Deporte y derechos, José Luis Pérez Triviño y Eva Cañizares Rivas (Coords.) (2017).

Comentarios a la nueva Ley del Deporte de Andalucía, Antonio Millán Garrido (Dir.) (2017).

Asociacionismo deportivo: diagnóstico y perspectivas, Antonio Millán Garrido (Coord.) (2017).

El interés general como principio rector de la acción pública en el deporte local, Julián Hontangas Carrascosa, Juan A. Mestre Sancho, Francisco Orts Delgado (2017).

Los retos del deporte profesional y profesionalizado en la sociedad actual, *Ignacio Jiménez Soto y José Luis Pérez-Serrabona González (Dirs.)* (2017).

Mujer, discriminación y deporte, María José López González (2017).

Género y deporte (El camino hacia la igualdad), Julián Hontangas Carrascosa, Juan Antonio Mestre Sancho y Francisco Orts Delgado (2018).

**Derecho del fútbol: principios y normatividad,** Antonio Millán Garrido (Coord.) (2018).

Los e-Sports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos, Javier Rodríguez Ten (2018).

#### COLECCIÓN DE DERECHO DEPORTIVO

Director: Antonio Millán Garrido

# LOS E-SPORTS COMO ¿DEPORTE?

Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos

> Javier Rodríguez Ten Universidad San Jorge (Zaragoza)

Prólogo de Alberto Palomar Olmeda *Magistrado* 











Madrid 2018

© Editorial Reus, S. A.

C/ Rafael Calvo, 18, 2.° C – 28010 Madrid Tfno.: (34) 91 521 36 19 – (34) 91 522 30 54

Fax: (34) 91 445 11 26

E-mail: reus@editorialreus.es http://www.editorialreus.es

1.ª edición REUS, S.A. (2018) ISBN: 978-84-290-2052-6 Depósito Legal: M 11543-2018 Diseño de portada: María Lapor Impreso en España Printed in Spain

Imprime: Talleres Editoriales Cometa, S. A.

Ctra. Castellón, km 3,400 – 50013 Zaragoza

Ni Editorial Reus, ni sus Directores de Colección responden del contenido de los textos impresos, cuya originalidad garantizan los autores de los mismos. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización expresa de Editorial Reus, salvo excepción prevista por la ley.

Fotocopiar o reproducir ilegalmente la presente obra es un delito castigado con cárcel en el vigente Código penal español.

### **PRÓLOGO**

#### I Planteamiento inicial

Cuando hace unos días el profesor Rodríguez Ten me pidió que leyese el manuscrito de esta obra y que hiciera este prólogo me invadieron sensaciones contradictorias. La primera, de orgullo de que un autor tan reputado pensase en mí para prologar su último trabajo. Siempre que esto ocurre lo mejor es pensar que son las razones subjetivas del ofertante lo único que justifica la opción y, por tanto, lo mejor es no entrar en consideraciones sobre la oportunidad del elegido. La segunda, la sensación de que este debate sobre los *e-Sports* es, en gran medida, un debate interesado y que los interesados no son, precisamente, los dirigentes del deporte ni, esencialmente, los propios deportistas.

No hace mucho, el profesor Terol y yo mismo habíamos intentado una aproximación inicial a este problema y eso te conduce a esa sensación de que las reflexiones exigen cambiar los términos del debate porque, de lo contrario, estamos hinchando un globo que realmente no es, en esencia, más que un pequeño trozo de goma.

Pero más allá de las sensaciones que te produce el encargo es lo cierto que mi amistad personal, mi respeto intelectual al autor y la seguridad inicial e intuitiva de que el trabajo merecería la pena me llevaron a aceptar el encargo y esta líneas son el fruto de haber añadido a unos meses de trabajo sobre esta materia la lectura del manuscrito que me remitió el autor.

#### II El origen del problema

Como introducción previa al comentario de la obra del profesor Rodríguez Ten cabe indicar que el problema está, a nuestro juicio, en un estadio previo: la débil delimitación de la frontera entre el deporte y el entretenimiento. Las relaciones entre ambos conceptos pueden ser de diferentes tipos. El entretenimiento es la matriz y el deporte la especie dentro de un concepto vulgar o genérico que representa la matriz. Por el contrario, desde otra posición, se podría indicar que el entretenimiento es un concepto residual que incluye un conjunto de actividades que tienen en común identificar al ciudadano como el ocio pero que no son reconducibles a los conceptos o categorías específicas, entre ellas, el deporte, claro está.

El problema teórico, con ser apasionante no es demasiado real por diferentes circunstancias y, en último término, no es muy útil. En este sentido conviene recordar que el concepto de entretenimiento es un concepto contingente, cambiante, sin unas reglas claras porque realmente las sociedades se entretienen en cada momento y en cada situación como quieren o como pueden en función de la tecnología disponible, los cambios de comportamientos, la moda, las tendencias y, en general, un conjunto de intangibles que, ciertamente, nos sitúan ante un concepto indeterminado e incierto.

Adicionalmente, no ayuda en esta delimitación que aquellos conceptos —como el deporte— que, aparentemente, han podido consolidar sus estructuras, también proyectan indeterminación y, eventualmente, confusión. En unos casos, se reconoce como deporte una actividad física que se *acompaña* con una habilidad o protagonismo de animales, vehículos, motos o embarcaciones , en otros, se admite una actividad que ciertamente tiene poca actividad física y mucha intelectual y, en un tercer bloque, aquellas actividades que realmente se aproximan más al concepto histórico del deporte donde la persona, individualmente o en equipo, trata de conseguir los mejores resultados en el marco de una competición organizada y estable en la que el esfuerzo físico es un componente fácilmente reconocible y, claramente, identificable en la realización de la actividad.

La cuestión, en términos jurídicos, está en la delimitación de las categorías jurídicas que dan cobertura a la actividad deportiva. Nuestra opción, en la cúspide es la modalidad deportiva y en el desglose la especialidad deportiva. Sobre estos conceptos hay una profunda confusión. Durante muchos años el debate no se plantea porque el reconocimiento de modalidades y especialidades es, esencialmente, un fenómeno de imitación del movimiento internacional que, dicho sea de paso, tampoco proyecta una enorme seguridad cuando actividades deportivas entran y salen del programa olímpico sin una delimitación clara.

Pero el paso del tiempo ha demostrado que existen otras actividades que reclaman ser consideradas deporte. Bien sea modalidad o especialidad. Cuando el criterio de imitación o de proyección nacional para decirlo en términos más claros no es suficiente es cuando surgen los problemas de traducir conceptos genéricos en elementos suficientes para dar seguridad jurídica al sector a fin de determinar cuándo una actividad reúne los requisitos suficientes para ser considerada y en qué grado como actividad deportiva.

De alguna forma podríamos decir que las categorías jurídicas necesitan de la precisión que da las ciencias del deporte y éstas tienen sus propias prioridades entre las cuales, durante mucho tiempo, no ha estado, precisamente, la delimitación de la realidad social que debía ser asumida o no por el concepto jurídico que debe darle (o no) soporte.

Sea como fuere, hoy, podríamos poner todos múltiples ejemplos de actividades deportivas que se parecen a otras que no reúnen tal condición y, aquí —en la indefinición— comienzan nuestros problemas para resolver una cuestión como la que planteamos en relación con los *e-Sports*.

Es cierto que nuestros problemas continúan cuando proyectamos la realidad sobre sistema de distribución de competencias y, por tanto, sobre la respectiva responsabilidad de los Poderes Públicos de ordenar este sector de la vida social. El problema aquí, ya desde una perspectiva constitucional, es la asimetría de regulación. Mientras el entretenimiento es, esencialmente, una actividad de regulación autonómica, el deporte puede considerarse que tiene una estructura que, al menos, en su cúspide es una actividad de regulación estatal.

A partir de aquí y, especialmente, tras el pronunciamiento del Tribunal Constitucional relativo a la Ley General de la Unidad de Mercado en su Sentencia 110/2017, de 5 de octubre (ref. *BOE*-A-2017-12202), se produce un claro efecto de regulaciones estancas y este efecto —el de estanqueidad— es complejo de admitir cuando tu actividad no se desarrolla territorialmente o cuando por la naturaleza de la actividad se precisan elemento de extraterritorialidad. Esta circunstancia genera una *tensión* por ampliar el concepto de deporte y conseguir una estructura regulativa que trascienda de la territorialmente limitada.

La consecuencia es, por tanto, clara. La inexistencia de una categorización suficientemente clara y la ruptura de la unidad de regulación propicia una situación de *tensión* sobre las estructuras deportivas para conseguir dos elementos centrales en la conjunción de los intereses recíprocos. Uno, la existencia y, por tanto, la aplicación de un marco de regulación y, dos, la posibilidad de desarrollo de la actividad en el ámbito del Estado.

En gran medida estas circunstancias son las que propician un *efecto óptico* sobre la consideración de muchas actividades como deporte cuando en realidad ser o no deporte es menos importante que tener una regulación mínimamente aceptable y que poder desarrollar la actividad sin limitación territorial.

En gran medida, desde nuestra consideración, este efecto óptico está en gran medida ínsito en el debate sobre si los e-Sports son o no una actividad deportiva porque la pregunta podríamos formularla al contrario: si no son deporte (que es un concepto conocido) ¿que son? Y, si no sabemos qué son, las siguientes preguntas son aún más difíciles ¿cómo se regulan? ¿quién los regula? ¿qué hay que regular? Responder a todo esto es, ciertamente, muy complejo por lo que es más sencillo pensar que son deporte y entonces todas estas preguntas se responden solas porque el deporte es un ámbito sectorial organizado y regulado.

Concluyo diciendo que los *e-Sports* necesitan —seguro— regulación para preservar a determinados colectivos, para solucionar el problema de la forma de juego, de los deportistas, de la forma y el lugar de prestación de servicios cuando existe laboralidad en la misma, de ser suficientemente serios como para soportar una actividad ajena como puede ser el juego o como para determinar la titularidad de la explotación de los hechos. Todo eso merece, necesita regulación pero no necesariamente la del deporte.

El libro que ahora se prologa aporta un elemento central al debate: la asunción de la regulación deportiva sería consecuencia de *forzar* las categorías de acceso al concepto que, ciertamente, no cuadran de forma sencilla con las categorías jurídicas que delimitan la actividad deportiva.

#### III La estructura del Libro

El libro se estructura en siete capítulos que comienzan con la presentación y los datos sobre la relevancia social y económica de los videojuegos que se realiza en el capítulo I, donde el autor llega a confesar que ha sido jugador y de ahí el interés intelectual en el tema que, ciertamente, seguro que le ha llevado a pensar que lo mejor es jugar sin plantearse la naturaleza de las cosas porque realmente se complica todo cuando el debate sobre una cosa tan plácida y lúdica se convierte en un problema jurídico nada sencillo de solucionar.

El capítulo II se plantea, a modo de interrogante, cual es el verdadero problema para llegar a la conclusión de que se trata de los intereses subyacentes. Es un planteamiento en el que debemos mostrar nuestra conformidad más absoluta aunque nosotros mismos hayamos intentado completar la versión de los intereses económicos y comerciales de los ofertantes con la posición de los interesados pasivos, esto es, entre los consumidores y la sociedad en general que debería tener una regulación de contrapeso o de balanza entre los intereses de unos y otros. Pero, como señala el profesor Rodríguez Ten, el conjunto de intereses subyacentes en el desarrollo de la actividad son los que han precipitado el debate poco meditado pero, eso sí, ciertamente cómodo. Es más fácil ver el paraíso que llegar a él.

El capítulo III es real y plantea un problema real. La diferencia entre videojuegos y el moderno concepto de *e-Sports* que, en esencia, son los videojuegos que toman una actividad deportiva como centro de su actividad frente a aquellos otros en los que se desarrolla una actividad electrónica que no es ni mínimamente reconducible a criterios deportivos. Las fuentes del sector vienen a identificar en menos del 5% los *e-Sports* en el ámbito de los videojuegos. Luego, es verdad, que estamos mezclando conceptos y que esa mezcla es la

que genera el efecto de ilusión sobre la importancia del sector y, por tanto, sobre los intereses subyacentes. Que el sector de videojuegos es una actividad de ocio importante en términos de actividad económica e industrial no ofrece duda, pero que su esencia concentre en una actividad deportiva es más que dudosa.

Podríamos, incluso, plantear si todos los videojuegos son asociables a los valores del deporte. Sé que es una discusión que trasciende al propósito de estas líneas pero es un debate que demuestra la importancia de la terminología y de la identificación específica del problema.

A partir de estos esquemas iniciales y en lo que constituye la auténtica aportación del libro, los capítulos IV; V y VI se refieren a la viabilidad jurídica del reconocimiento de la condición de modalidad deportiva como elemento sobre el que sustentar, en su caso, una estructura asociativa (federación) que diera cobertura a la actividad.

En el capítulo IV se efectúa una referencia general a los conceptos jurídicos de modalidad y especialidad y al procedimiento para el reconocimiento de la modalidad; en el capítulo V se analiza el procedimiento para el reconocimiento de modalidades y especialidades, y el capítulo VI concluye con el análisis de si los *e-Sports* cumplen los requisitos para ser considerados en el ámbito del deporte

Las conclusiones están en el capítulo VII en el que se indica que el debate no es natural sino interesado y que no cuenta con el suficiente respaldo científico, que incumplen los requisitos para ser reconocidos como modalidad deportiva y que incumple los requisitos implícitos del deporte.

#### IV Visión de conjunto

El libro que se presenta es un libro sólido que enfoca una cuestión social de una óptica específica de análisis como es la perspectiva jurídica. En este análisis se aprecia un evidente rigor y una formulación que, desde luego, se comparte íntegramente.

En el «estado actual de la situación» los *e-Sports* tienen notables dificultades para ser considerados como deporte desde una

perspectiva jurídica y, como el propio autor señala, las ciencias del deporte no son más optimistas en este análisis.

El libro aporta un enfoque ciertamente interesante y compartible en relación con la viabilidad jurídica del encuadramiento en el ámbito de la actividad deportiva. Es muy probable —como planteábamos— que lo que realmente se esté reclamando es seguridad, regulación, preservación de esquemas de actividad, funcionamiento y, en su suma, modelo y que —lo más a mano— sea la conceptuación en el ámbito del deporte.

El estudio del profesor Rodríguez Ten demuestra que la vistosidad del efecto deportivo no arregla el verdadero problema sino que, realmente, introduce nuevas y diferentes incógnitas en las que, probablemente, no se había pensado cuando se percibió la organización deportiva como la solución más sencilla al problema.

Madrid, marzo de 2018

ALBERTO PALOMAR OLMEDA

## CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Es una realidad social innegable que los videojuegos han pasado a ser una de las principales fuentes de entretenimiento de niños, jóvenes y no tan jóvenes. Vinculados a la reciente evolución tecnológica, surgen en los años ochenta como una distracción individual (a lo sumo, dual y simultánea, a través de los famosos «uno o dos jugadores»), puesta a disposición del público en cafeterías y bares o en espacios destinados a tal fin (los desaparecidos salones recreativos) por un módico precio, desplazando al conocido *pinball* y modernizándose exponencialmente conforme lo han venido haciendo las telecomunicaciones, la informática e *internet*.

Diferentes estudios constatan la imparable evolución de los videojuegos y su creciente importancia en términos de practicantes y flujos económicos, especialmente en el caso de los videojuegos de competición, donde a los anteriores se añaden los seguidores de los jugadores y de las competiciones. En esta categoría englobaríamos todos los programas susceptibles de ser utilizados para la realización de campeonatos, presenciales o virtuales, entre diferentes personas, que utilizando un dispositivo (ordenador fijo, portátil, *tablet*, teléfono móvil, consola...) en el que se encuentra instalado el programa o al que accede en remoto, interactúan entre sí. Estos videojuegos de competición, en el caso de los que reproducen el desarrollo de actividades deportivas reconocibles (por ejemplo, el fútbol) son los denominados *e-Sports*, término que ha sido objeto

de un uso expansivo injustificado hasta englobar (prescindiéndose ya de si reproducen una modalidad deportiva) cualquier temática (por ejemplo, bélica, de fantasía, etc.).

Para entender mejor el fenómeno al que estamos asistiendo resulta clave otorgar la debida relevancia al hecho de que un entretenimiento en origen individual (el videojuego), un negocio dirigido al consumidor autónomo, ha conseguido incrementar de manera ostensible su mercado al incorporar a la esencia del producto la posible competición entre dichos practicantes individuales, inicialmente simultánea y presencial, posteriormente deslocalizada gracias a internet y ahora nuevamente presencial a través de la organización de macro eventos, con estructuras piramidales o de exhibición/competición entre los mejores jugadores del país o del mundo, que son todo un espectáculo de masas (retransmitido además en streaming) y que junto a los ingresos directos retroalimentan el incremento de practicantes y seguidores, que se traduce en mayores cifras de negocio para los propietarios de los programas, los dispositivos de juego, las plataformas de competición, las operadoras de telecomunicaciones, etc.

En este sentido, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI)<sup>1</sup>, hizo referencia en 2016 a que la agencia especializada Play The Game cifraba los ingresos del sector en España en cuatro millones y medio de euros, que según la consultora de referencia en el sector, Newzoo, el número de entusiastas de los e-Sports en España era de cuatro millones de personas, que un estudio interno de la propia AEVI cifraba va en más de trescientos los trabajadores del sector (incluidos aproximadamente cien videojugadores profesionales) y que se preveía un incremento hasta los mil para el año 2020. A nivel mundial, el informe recuerda que la mencionada consultora Newzoo cifró en más de cuatrocientos noventa y dos millones de dólares el volumen de ingresos global de los e-Sports, y en más de doscientos cincuenta millones los espectadores a nivel mundial, entre habituales y ocasionales. Para tener una mejor idea de la magnitud del sector, al momento de cerrarse el presente trabajo (enero de 2018) la propia AEVI ha difundido el Informe El sector de los videojuegos en España: impacto económico y esce-

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Véase la información completa en: http://www.aevi.org.es.

*narios fiscales*<sup>2</sup>, que, si bien referido a datos globales (no sólo a lo que podemos entender que forma parte de los *e-Sports*), aporta datos como los siguientes, también referidos a 2016:

- La producción efectiva del sector de los videojuegos en España fue de 1.177 millones de euros, con un valor añadido de 503 millones de euros y un empleo directo de 8.790 personas.
- La industria de los videojuegos equivalió al 0,11% del PIB. El impacto total de la producción del sector del videojuego fue de 3.577 millones de euros, el valor añadido de 1.452 millones de euros y abarcó 22.828 puestos de trabajo.
- Por cada euro invertido en el sector de los videojuegos en España se tiene un impacto de tres euros en el conjunto de la economía, y por cada empleo generado en el sector de los videojuegos se crean 2.6 en otros sectores.
- La industria de los videojuegos en España representa el 14,3% del sector de edición, el 9,6% del sector de producción audiovisual (cine, vídeo, televisión y música), el 3,8% del sector de la programación y tratamiento de datos y el 3,2% del sector de las telecomunicaciones.

En este marco expansivo el sector del videojuego de competición se ha ido organizando libremente, siguiendo las pautas establecidas por la legislación de los diferentes Estados, bien como entretenimiento asociativo o incluso como actividad descaradamente mercantil, constituyéndose plataformas de competición *on line* que organizan torneos (decidiendo el/los videojuegos que constituirán su objeto y el número y requisitos de admisión de los participantes) como la la *Major League Gaming* (MLG) o la *Electronic Sport League* (ESL); ello sin olvidar la más reciente creación de un tercer tipo de entidades dedicadas a la promoción, unificación y protección de la actividad, como la *International e-Sports Federation* (IeSF) o la *World e-Sports Association* (WESA).

Pese a su innegable solidez económica y sus halagüeñas previsiones de futuro, el sector del videojuego no ha sido todavía objeto de interés para el legislador español, y al igual que sucede en la mayor parte de Estados, no se encuentra regulado específicamente,

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Informe disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801\_AEVI\_EstudioEconomico.pdf.

incidiendo sobre el mismo las disposiciones legales que lo harían sobre cualquier otra actividad de entretenimiento, diferenciando si concurre o no ánimo de lucro: civil, mercantil, asociativa, laboral, fiscal, etc. En este sentido, en nuestro entorno más próximo (que no ha mostrado especial entusiasmo regulatorio) sólo cabe destacar que Francia ha incorporado dos artículos (101 y 102) en su Ley 1321-2016, para una República digital; el primero para incorporar al Código francés de la Seguridad Interior determinados aspectos organizativos de estas competiciones, y el segundo estableciendo concretas pautas básicas del régimen de los jugadores profesionales de videojuegos, aspectos ambos desarrollados respectivamente en dos Decretos (871-2017 y 872-2017, ambos de 9 de mayo) posteriores. Como puede apreciarse, y es algo a resaltar desde un principio, ya que se trata de una comparación recurrente, una regulación específica pero completamente ajena a la legislación deportiva francesa y a la concepción de la práctica de los videojuegos como deporte.

Al debate sobre la necesidad (o no) de habilitar una regulación específica para el sector de los videojuegos de competición, que solvente determinadas lagunas y que delimite (por ejemplo) el régimen jurídico de los jugadores aficionados, compensados y profesionales que los practican, se ha incorporado recientemente en España la posibilidad de que su consideración como deporte pudiera resolver el problema, de manera que a través de la extensión de la legislación deportiva (que establece la estructura y el régimen de las federaciones, ligas profesionales y clubes, y en especial del Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, regulador de la relación laboral especial del deportista profesional, la sujeción a las normas sobre dopaje, etc.) se otorgara una sencilla y rápida solución, además de dotar a la actividad (en tela de juicio respecto de posibles efectos perjudiciales de diferente índole) de la prestigiosa y limpia cobertura del deporte, algo que realmente no necesitan los videojugadores más importantes porque tal reconocimiento pueden obtenerlo igualmente por otras vías, como sucede con los cantantes o showmen. A este proceso de aproximación al ámbito del deporte ha coadyuvado la cada vez más difundida expresión e-Sport, obviamente fomentada por los defensores de esta opción.

Llegados a este punto, no es necesario profundizar en exceso para darse cuenta de que el debate que actualmente se está pro-

# ÍNDICE

PRÓLOGO	5
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO II. EL ¿VERDADERO? ORIGEN DEL DEBATE: LOS IMPORTANTES INTERESES SUBYACENTES	25
CAPÍTULO III. LA TERMINOLOGÍA: UN ELEMENTO IMPOR-	
TANTE	33
I. PLANTEAMIENTO	33
II. LA ENGAÑOSA APARIENCIA DEL TÉRMINO E-SPORT	35
III. OTROS PROBLEMAS TERMINOLÓGICOS	38
CAPÍTULO IV. EL PROCEDIMIENTO PARA EL RECONOCI-	
MIENTO DE LAS MODALIDADES DEPORTIVAS EN ESPAÑA.	41
I. INTRODUCCIÓN	41
II. ÁMBITO ESTATAL	43
A. Regulación y procedimiento	43
B. Las especialidades deportivas	47
III. ÁMBITO AUTONÓMICO	51
CAPÍTULO V. EL DEBATE PRELIMINAR	55
I. PLANTEAMIENTO	55
II POSICIONES A FAVOR	55

		A SER RECONOCIDOS COMO MODALIDAD DEPOR-
		TRODUCCIÓN
		QUISITOS TÉCNICO-DEPORTIVOS
11.	A.	Realización directa de la actividad por seres humanos Ser una actividad física, es decir, vinculada a un tipo de acción que implique un esfuerzo físico significativo y/o a la realización de movimientos complejos
		a) Algunas opiniones desde el ámbito de las Ciencias del Deporte
		b) Algunas opiniones desde el ámbito de las Ciencias jurídicas
	C.	Que la actividad tenga claro carácter competitivo (enfrentamiento, lucha, combate, etc.) entre dos o más individuos, buscándose la victoria sobre el adversario
	D.	Sometimiento de la actividad a entrenamiento sistemático y continuado que permita optimizar el rendimiento deportivo
IT.	RF	QUISITOS ESTRUCTURALES Y DE VIABILIDAD
		Que la actividad esté reconocida e implantada internacio- nalmente, con una estructura gestora y desarrollándose competiciones, preferentemente con reconocimiento del Comité Olímpico
	В.	Que la actividad cuente en España con una implantación adecuada en lo referente a número de practicantes y expan-
	C.	sión por todo el territorio nacional
	D.	sidad de un arbitraje cualificado
V.	OT	ROS REQUISITOS
	B.	Que la actividad respete los valores éticos de la sociedad Compromiso para la protección de la integridad Compromiso en la lucha contra el dopaje
		Que la actividad sea respetuosa con el medio ambiente

	Que la actividad no constituya una práctica basada en jue- gos de azar o en juegos no competitivos en origen, de estra- tegia o en la habilidad puramente normal o que, aunque competitiva, sea fundamentalmente de naturaleza sedenta- ria	105
	rial deportivo	112
CAPÍT	ULO VIII. A MODO DE CONCLUSIÓN	115
	L DEBATE NO ES NATURAL SINO INTERESADO, Y NO UENTA CON SUFICIENTE RESPALDO CIENTÍFICO	115
C	OS <i>E-SPORTS</i> NO COMBINAN LA NATURALEZA TÉCNI- O-DEPORTIVA Y EL CUMPLIMIENTO DE TODOS LOS EQUISITOS LEGALES PARA PODER SER RECONOCIDOS	
C	OMO DEPORTE NI COMO MODALIDAD DEPORTIVA	119
A	. Concepción legal	120
В	. Concepción técnico-deportiva	121
N	A NECESIDAD DE POSITIVIZAR LO QUE HASTA AHORA O HABÍA SIDO NECESARIO PARA VERIFICAR SU INCUM-	
	LIMIENTO POR LOS E-SPORTS: LOS REQUISITOS IMPLÍ-	124
	ITOS DE LOS DEPORTES	124
	La vocación de permanencia	125
	La inocuidad, más allá de las lesiones	126
	El respeto al modelo europeo de deporte	131
IV. L	AS CONTRAPRODUCENTES CONSECUENCIAS DE UN IIPOTÉTICO RECONOCIMIENTO	133
	A POSIBLE DISTORSIÓN ESTADÍSTICA DE LA REALIDAD EPORTIVA	139
	ONCLUSIÓN FINAL	142
RIRI 10	OGRAFÍA	145

