

nota informativa

Ciudad de México, 23 de noviembre de 2022

Los Esports en México: reconocimiento y lagunas jurídicas

¿Pueden los esports ser considerados legalmente en México como un deporte, así como el fútbol, boxeo, básquetbol, automovilismo o tiro con arco?

El entretenimiento, los deportes y la tecnología son de suma importancia para la sociedad actual, ya que son tres sectores que generan muchos empleos e ingresos en todo el mundo. En México, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), informó que, en el primer trimestre de 2022, el sector de servicios de esparcimiento cultural y deportivo y otros servicios recreativos registró un Producto Interno Bruto (PIB) de 92 mil 131 millones de pesos, lo que significó un crecimiento del 4.3% con respecto al trimestre anterior, y un alza de 72.4% respecto al mismo periodo de un año antes. El Fútbol en México, de acuerdo con el INEGI, genera 193 mil 200 empleos con una derrama salarial de 25 mil 300 millones de pesos al año. En relación con ello, los videojuegos, específicamente, los esports, pudieran representar la unión de estos tres sectores.

Si bien es cierto que los videojuegos han tenido un gran crecimiento año con año, desde la creación del primer videojuego de la historia, los esports han cambiado para muchos la forma de ver, seguir y practicar los videojuegos y/o los deportes, el último informe de la consultora Newzoo el cual asegura que 2022 cerrará con 261 millones de entusiastas de los esports en todo el mundo, 8.8% más que el pasado año, y que esa cifra superará los 318 millones en 2025. Antes de volverse el negocio multimillonario que es hoy, donde distintas marcas han apostado por ellos, e incluso considerado por muchos como un deporte, los videojuegos y los esports tuvieron un *Start (inicio)*, desde la organización de competencia, hasta la profesionalización de los gamers.

1. Origen de los esports

Determinar cuál fue el primer videojuego de todos sin duda alguna ha resultado controversial, principalmente por las múltiples definiciones que se han establecido, sin embargo, existe un consenso en que se puede considerar como el primer videojuego a *Nought and Crosses*, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El videojuego era una versión computarizada del tres en raya y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

Durante los años noventa, surgieron diversos torneos internacionales con mayor profesionalización, por ejemplo, el Nintendo World Championship o la Cyberathlete Professional League (CPL), **siendo la CPL la primera organización dedicada a la realización de torneos de videojuegos, ahora conocidos como esports.**

En el año 2000, Corea del Sur comenzó a licenciar jugadores profesionales de esports, mientras que alrededor del mundo se creaban más y más competencias. En 2007, los esports llegaron a audiencias masivas, la *Championship Gaming Series 2007*, fue el primer gran evento transmitido por televisión en tres países: EUA, China y Reino Unido; y en el 2010 se transmitió por primera vez



una liga vía *streaming* (como Twitch, Facebook Gaming, YouTube Gaming, etc.), principal formato actual de los *esports*.

Sin lugar a duda, un punto de inflexión en los esports fue el lanzamiento en 2009 de League of Legends (LoL), máximo exponente de los deportes electrónicos. LoL y otros videojuegos como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) generaron un crecimiento exponencial. Muchos desarrolladores (*publishers*) de juegos comenzaron a organizar sus propias ligas o competencias, por ejemplo, The International Dota 2 Championship, Call of Duty Championship y el League of Legends World Championships.

2. Reconocimiento jurídico

A su vez, cabe determinar si realmente los *esports* pueden y deben ser considerados como un deporte, así como el fútbol, boxeo, básquetbol, automovilismo o tiro con arco. De ser así, cabría examinar si en México deben ser considerados como un deporte o solo como entretenimiento.

Para ello, es importante definir qué entendemos por deporte. Por lo que, tomando como base, en primer lugar, a la Real Academia Española de la Lengua, se define como deporte a la "actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas, así como la recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre".

Por otro lado, distintos autores, filósofos y sociólogos han realizado diferentes definiciones de deporte, entre los que destacan Manuel García Ferrando, José Hernández Moreno, Francisco Javier Castejón Oliva, y José María Cagigal. Éste último señaló que el deporte no es un término unívoco, ya que para Cagigal existen distintas formas de Deporte como lo son: deporte escolar, deporte recreativo, deporte de iniciación, deporte adaptado, entre otros, pero que al final, todos los tipos de deportes se pudieran encuadrar en 2 orientaciones: **el deporte – espectáculo y el deporte para todos o práctica.**

Siguiendo con los distintos autores, es importante mencionar a Bouet, quien dio la primera Clasificación del Deporte, dividiéndolo en 5 disciplinas: deporte de combate, deportes de balón o pelota, deportes atléticos y/o gimnásticos, deportes en la naturaleza y **deportes mecánicos. Estos últimos, caracterizados por el empleo de máquinas, la cual es la que genera la energía, y el hombre quien la controla y dirige, en esta última clasificación, pudiéramos encuadrar a los esports.**

Ante ello, cabe preguntarse si en México, legalmente hablando, ¿pueden ser considerados los *esports* como deporte? Desde el punto de vista jurídico, la definición de Deporte la encontramos en la Ley General de Cultura Física y Deporte (LGCFD), la cual, en su artículo 5 establece y define al deporte como **la actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones.**

De la anterior definición, se podría dilucidar que los *esports* cumplen con cada una de las características que conforman la definición legal de deporte, de conformidad con lo siguiente:

Comenzando por la característica de ser una "actividad física", a primera vista, podría ser el requisito más complicado de cumplir cuando se habla de deportes electrónicos, sin embargo, atendiendo a lo dispuesto en la propia LGCFD, **ésta define la actividad física como aquellos actos motores propios del ser humano, realizados como parte de sus actividades cotidianas.** Por tanto, se puede concluir que la primera característica que conforma la definición de Deporte sí se



cumple con los *esports*, ya que el movimiento que realizan los usuarios para poder jugar es en sí un acto motor propio del ser humano.

La segunda y tercera característica que cumplir por parte de los *esports*, según la definición de Deporte de la LGCFD, es **si se encuentra “organizado” y “reglamentado”, y en ese sentido, los *esports* cuentan con organización y reglamentos**. Ejemplo de ello son las distintas ligas o competencias que existen alrededor del mundo, desde las organizadas por los mismos *publishers* como es la Liga Latinoamericana de League of Legends (LLA) organizada por Riot Games de manera regional, o el League of Legends World Championship, *The International* (Dota 2) organizado por Valve, hasta las organizadas por empresas creadas para llevar a cabo competencias de *esports* como es la ESL, la cual alberga distintos *esports*. Asimismo, podemos encontrar a EVO, un evento que se realiza año con año a nivel mundial y que alberga videojuegos de peleas como son: *Street Fighter Super Smash Bros*, *Mortal Kombat* y *Tekken*. Cada una de estas ligas o torneos cuenta con su propio reglamento de competencia, en el cual se establece desde la inscripción de jugadores, los premios, hasta si existiera alguna desconexión o error durante la partida.

La siguiente característica que marca la LGCFD es que tenga como finalidad el “preservar y mejorar la salud física y mental, así como el desarrollo social, ético e intelectual”. Ante ello, muchos podrían argumentar que los *esports*, lejos de preservar o mejorar la salud física o mental de las personas, en realidad la empeoran. No obstante, cuando hablamos de un nivel competitivo o de alto rendimiento, los *esports* cumplen con preservar y mejorar la salud física, mental, y el desarrollo de las personas, ya que en la mayoría de los casos los jugadores viven en una *gaming house* (lugar donde viven, entrenan, comen y realizan otras actividades para llevar a cabo su profesión), dentro de la cual, los jugadores cuentan no solo con un área para entrenar y dormir, sino también con gimnasio, nutriólogos y/o chefs que les cocinan, así como con fisioterapeutas.

De acuerdo con el estudio *Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports*, realizado por Tuomas Kari y Veli-Mattiy Karhulahti publicado en el *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, tomando como muestra 115 e-atletas de élite, estos, entrenan aproximadamente 5,28 horas todos los días durante todo el año en el nivel de élite. Aproximadamente 1,08 horas de ese entrenamiento es ejercicio físico. Más de la mitad (55,6 %) de los e-atletas de élite creen que integrar el ejercicio físico en sus programas de entrenamiento tiene un efecto positivo en el rendimiento de los deportes electrónicos; sin embargo, no menos del 47,0% de los e-atletas de élite realizan su ejercicio físico principalmente para mantener la salud general. En consecuencia, el estudio indica que los atletas electrónicos de élite también son atletas activos, los mayores de 18 años hacen ejercicio físico más de tres veces la recomendación de actividad diaria de 21 minutos dada por la Organización Mundial de la Salud.

Si bien los *esports* son un deporte más mental en el cual se desarrolla la mente y el intelecto, el tema físico es importante, desde la postura en el sentado al momento de jugar, así como el cuidado de los músculos y huesos de las manos. Los *esports* también ayudan en el desarrollo social, ya que los jugadores viven con sus propios compañeros para desarrollar un mejor trabajo en equipo al momento de la competencia, mejor química, además que, como cualquier deporte, el tema ético es de suma importancia. En este sentido, **los *esports* generan respeto al rival, disciplina y existen sanciones en caso de que algún *gamer* realice alguna infracción a los reglamentos de competencia**.

La última característica para ser considerado como deporte, según la LGCFD, es que existan “logros de resultados en competiciones”, el cual es cubierto por los *esports*, ya que no solo



cuentan competencias individuales o por equipos para nombrar a sus respectivos campeones, **existen también rankings y bolsas de miles o millones de dólares para los ganadores y competidores.**

Es importante mencionar que la **Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE), máximo organismo deportivo en México respecto al deporte federado, en febrero de 2019, reconoció, aprobó y avaló a la Federación Mexicana de eSports (FEMES) como Federación Nacional Deportiva.** Asimismo, se le otorgó el Registro Único del Deporte (RUD), lo que quiere decir que CONADE ya ha reconocido a **los esports como deporte oficial.** A nivel internacional, también han sido reconocidas otras organizaciones de esports como lo son CONCECARES, la *International eSports Federation (IeSF)* y WESCO.

3. Lagunas jurídicas

La importancia de que los esports sean reconocidos como deporte en México radica en que a los gamers se les comience a tratar como deportistas profesionales (tal y como se hace con los basquetbolistas, boxeadores y futbolistas). Esto permitiría encuadrarlos dentro del capítulo X de la **Ley Federal del Trabajo, mismo que estipula lo concerniente a los deportistas profesionales; o bien desarrollar un capítulo especial dentro de dicha legislación, además de la regulación jurídico adicional a los aspectos laborales derivados de los esports.**

No obstante, es importante señalar que, a diferencia de los deportes tradicionales, como lo son el fútbol, atletismo, natación, entre otros, los eventos más importantes de *esports* no son organizados por las Federaciones Internacionales o Nacionales, sino por los **creadores de los videojuegos, es decir, los publishers, lo que hace que exista lagunas jurídicas en muchos aspectos**, por ejemplo: en la transferencia de los jugadores de un equipo a otro, la diferencia de un mínimo de contraprestación en un *esport* con otro, el dopaje, las sanciones, la elegibilidad, el tratamiento de jugadores menores de edad.

Finalmente, podemos concluir que, la importancia de que los *esports* se profesionalicen en nuestro país en todos los aspectos para el crecimiento que han tenido otras regiones es vital, desde las **relaciones de los jugadores**, ya que en muchas ocasiones los jugadores cuentan con contratos desfavorables o de una figura jurídica ambigua, **temas migratorios, reglamentos, creación de sociedades**, muchas de ellas utilizando la figura de Sociedad por Acciones Simplificada o inclusive, equipos sin constituirse como sociedad, **ligas, y sin duda, que exista mayor certeza jurídica dentro del ecosistema de los esports** en México.

Área Derecho Deportivo de ECIJA México

Socios.mexico@ecija.com