

EL DEPORTE Y LOS VIDEOJUEGOS COMPETITIVOS: DOS ECOSISTEMAS MUY DIFERENCIADOS EN LA ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO

SPORTS AND COMPETITIVE VIDEO GAMES: TWO VERY DIFFERENTIATED ECOSYSTEMS IN ORGANIZATION AND DEVELOPMENT

Dr. Antonio González Molina · ULPGC

Revista n°21 · Periodicidad semestral / Julio / Diciembre / 2018

Los Deportes y los Videojuegos Competitivos se desarrollan, organizan y practican en dos realidades y ecosistemas totalmente diferentes. En la práctica del DEPORTE estamos en una realidad continua (lo vemos a nivel macroscópico como tal) que se desarrolla en la cancha deportiva, mientras que en el VIDEOJUEGO estamos en una realidad discontinua, conformada por "bits" (ceros y unos), es una ficción que se desarrolla en ordenadores o consolas, por la aplicación de programas informáticos, (software), lo que generan objetivos y estructuras organizativas muy diferenciadas.

Los Deportes se organizan, desarrollan y compiten en un ecosistema analógico, espacio de realidad física, geofísico real, que se toca, tiene olor, sabor, es terrícola, el actor principal es el jugador o deportista que realiza acciones motrices significativas con su cuerpo, variada amalgama de motricidad, dinamismo y conquista de un espacio físico en pleno movimiento, dominio de técnicas y habilidades, destrezas humanas físico-deportivas muy particulares de su personalidad. Los Videojuegos Competitivos se desarrollan en un espacio de realidad virtual (no es real), en una pantalla, consola, con imágenes, personajes representados por figurines y creaciones propias de las nuevas tecnologías y del espacio digital, las acciones que se visualizan en las pantallas son realizadas por figuras, personajes/actores imaginarios, que se mueven a base de herramientas e instrumentos que maneja o manipula hábil y técnicamente (casi siempre en posición de sentado) un jugador (gamers) que está frente a la misma a través del uso de consolas, ratones, teclados, etc..

Los Deportes se organizan a través de un ecosistema de jugadores, equipos, clubes y federaciones deportivas en ámbitos territoriales (locales, provinciales, regionales, nacionales, internacionales), no tienen ánimo de lucro, persiguen objetivos sociales y el bien común. Los videojuegos se organizan, promocionan y comercializan a través de ecosistemas empresariales, propias del mundo de la industria, los equipos son propiedad de empresas, no tienen fronteras para sus ventas, son productos con ánimo de lucro económico y explotación comercial, que son representados por el extraordinario poder de los "publishers", que son los dueños intelectuales del juego.

Cada modalidad/especialidad del Deporte, está en un ecosistema cuya propiedad pertenece al patrimonio cultural de la humanidad, no tiene ánimo de lucro, disponen de estructuras organizativas territoriales. Mientras que en el ecosistema de un Videojuego es de propiedad exclusivamente de la empresa que lo ha diseñado, comercializa, cobra los derechos de autor, es un producto comercial, con ánimo de lucro. En los videojuegos existe un ecosistema propio de una gran industria empresarial con infraestructuras productivas (empresa propietaria del videojuego,

los publishers, equipos, promotores, managers, etc.), su organización no es territorial sino global en el complejo espacio digital y de internet.

Una de las grandes diferencias entre los Deportes institucionalizados y Videojuegos Competitivos (conocidos popularmente como e-Sports) radica en la propiedad de sus elementos y estructuras. En el mundo de los deportes conocidos (fútbol, baloncesto, balonmano, judo, kárate, tenis...) las reglas de juego no tienen un propietario, todo el mundo puede practicarlo a nivel amateurs o profesional en la medida que dispongan de los elementos de juego necesarios (campo, balón, árbitro...). En el caso de los Videojuegos competitivos (e-Sports), esto no sucede, existe la figura del 'propietario' del Videojuego / e-Sport), existe alguien que ostenta la titularidad exclusiva de todo lo relacionado con el juego, desde los elementos de juego internos (consolas, pantallas, teclados, hardware, conexiones a internet, reglas, acciones, etc.) hasta los externos (organización, árbitros, promoción, etc.). Dicha empresa es denominada "publisher", propietaria en exclusiva de su propiedad, defensora de sus intereses económicos de explotación, comercialización, promoción. En el ecosistema de la potente industria de los videojuegos, encontramos la figura con extraordinario poder del "publisher", los 'videogame publisher' (distribuidora de videojuegos), son empresas económicamente poderosas desarrolladas en las últimas décadas, controlan absolutamente todo el proceso de la industria: diseñar y desarrollar un videojuego, promoción, comercialización, distribución, derechos de propiedad intelectual e industrial, así como mantener el control del cobro de todos los derechos que el mismo reportan (licencia de uso, comunicación pública, organización de competiciones, representaciones legales del videojuego). El "Publisher", tiene y ostenta un poder absoluto, toma las iniciativas y decisiones de la selección de los mercados donde introducir los nuevos productos, controla las competiciones, la extraordinaria oferta y negocio de los videojuegos de apuestas económicas millonarias por internet, controlan y toman decisiones sobre los clubes que han de competir, así como de las grandes figuras de jugadores ("gamers") internacionales, etc. Actualmente, esta industria se ha desarrollado de forma extraordinaria, podremos encontrar las empresas y marcas de videojuegos que se han convertido en grandes multinacionales en pleno siglo XXI, citamos nombres/marcas conocidas como: Blizzard, Capcom, Ubisoft, Riots. Son marcas de "publishers" de Videojuegos competitivos (e-Sports) muy conocidas de este sector que con su gran influencia comercial, promoción y distribución obtienen grandes beneficios y facturaciones económicas multimillonarias por todo el mundo (EE.UU., China, Corea del Sur, Japón, Rusia, Europa...). Los "publishers" pioneros dentro del desarrollo de los e-Sports a nivel internacional están Valve Corporation (propietaria del Counter Strike) y Riot (propietaria del League of Legends)

Los Deportes se desarrollan en un ecosistema donde las competiciones se organizan, gestionan y promocionan a través de Clubes y Federaciones Deportivas según niveles provinciales, interprovinciales/regionales, nacionales e internacionales. Cada Federación Deportiva representa y se responsabiliza de una sola modalidad deportiva (Fútbol, Atletismo, Balonmano, Baloncesto, Voleibol, Natación, Badminton, Tenis, Ciclismo, Vela, Judo, Taekwondo, Kárate, Lucha Canaria, Boxeo, Gimnasia, Piragüismo, Windsurfing, Kitesurf, etc...). La esperanza de vida de una federación deportiva es infinitamente larga (teóricamente para toda la vida) en sus años de gestión, es una entidad/institución sin ánimos de lucro con vocación de servicios entre sus clubes asociados y no se reparten dividendos. Las leyes y normativas de competición tienen vocación de poder durar muchos años y se actualizan según necesidades puntuales de la sociedad. Mientras que en los Videojuegos tendría que existir una federación por cada modalidad, cuestión caso imposible, y su esperanza de vida es muy corta porque depende de la oferta y demanda del mercado. En los Videojuegos competitivos, las competiciones son organizadas y gestionadas directamente por las empresas propietarias del Videojuego o por medio de sus representantes legales o bien por algunas entidades públicas o privadas con la autorización expresa del propietario o "publishers" del videojuego, con unos intereses y explotaciones económicas claramente identificados. No lo organiza una sola entidad, son empresas privadas y organizaciones múltiples, no es un sector

centralizado (como ocurre en las federaciones deportivas), ya que es un “producto comercial”, que se posiciona en el mercado para su comercialización. En los videojuegos competitivos, realmente es muy difícil que exista una sola federación genérica que aglutine y represente los intereses de todos, cada “videojuego” debería constituir su propia federación (cuestión prácticamente imposible) ya que el ecosistema del actual mercado de videojuegos lo componen una gran variedad de empresas y ofertas, modalidades, tendencias e intereses muy particulares de sus promotores (Videojuegos de Arcade, de Simulación, Juegos de Estrategia Militar pura de Aventuras gráficas, juegos de rol y War-Games, Reproducciones de Juegos de Mesa, etc.),

Como conclusiones podríamos afirmar que los Videojuegos competitivos NO pueden ser considerados como un Deporte porque no lo son, no disponen de los elementos caracterizadores de los Deportes. Las acciones y encuentros/partidas de los Videojuegos se representan a través de imágenes, sonidos, movimientos y ficciones creadas por su autor y se manifiestan exclusivamente en un espacio digital, en una realidad virtual, a través de recursos intangibles (programas y aplicaciones informáticas, software, redes sociales, internet, normativas de participación), aunque utilizan recursos tangibles (ordenadores, consolas, asientos, mesas). Su ecosistema es totalmente diferente al mundo del deporte, está abierto a un mundo globalizado a través de múltiples redes sociales e internet que se esparcen y dinamizan en el mundo entero, de difícil y compleja regulación para unificar criterios de actuación entre los grandes intereses de países/naciones/estados/regiones tan variadas y diferentes. Solo se oferta y practica en un área de “espacio digital”, en online.

Entre los objetivos de las prácticas deportivas se pretende la mejora de la salud, condición física, profilaxis contra enfermedades, creación de hábitos saludables, calidad de vida, lucha contra la obesidad y la drogodependencia, la recreación, la creación y desarrollo de una cultura lúdica e identidad cultural diferenciada etc. Mientras que según recientes estudios científicos publicados en diversos informes y medios sociales, las excesivas prácticas de los videojuegos están provocando graves enfermedades de adicciones entre la población joven, que preocupa seriamente a la Organización Mundial de la Salud (OMS), que lo considera una enfermedad, con graves problemas en algunas regiones (EE.UU., China, Corea del Sur, Rusia, Europa ...).

Consideramos que tanto el Deporte como los Videojuegos Competitivos, van coexistir en la gran industria de la cultura del ocio y la recreación del siglo XXI, pero en dos ecosistemas totalmente diferentes, sencillamente porque son dos realidades totalmente diferentes, una analógica (Deportes) y otra virtual (Videojuegos competitivos), por este motivo su regulación legal han de estar en leyes, normativas y contextos diferentes.