

# El Prometedor Futuro de los eSports

Por Francisco Del Real

**E**l pasado 29 de octubre fue una fecha muy importante en el mundo “gamer”: ese día se jugó la final del campeonato mundial de *League of Legends*, mismo que inició el 29 de septiembre con equipos de jugadores profesionales de Asia, Norteamérica y Europa, y que este año se llevó a cabo en el Staples Center de Los Ángeles, California. Con lleno total. En la edición 2015, las distintas etapas se desarrollaron en París, Londres, Bruselas y Berlín. ¿Sorprendente? Este torneo reparte dos millones de dólares en premios (sólo el primer premio es un millón de dólares) entre 14 equipos participantes.

Sigamos viendo más datos rápidos. Según información publicada en Forbes, el sitio Twitch.tv, que es el principal sitio de transmisiones en tiempo real de eSports, tiene flujos de visitas en Internet tan altos que sólo sitios como Google, Netflix y Apple lo superan; además de que sus usuarios lo observan en promedio 44% más tiempo que los usuarios de Youtube. Hablando de Youtube, el canal de eSports de *League of Legends* tiene más de dos millones de suscriptores y más de cuatro mil videos, de los cuales la gran mayoría son partidas completas por cada torneo realizado.

¿Pero qué, exactamente, es *League of Legends*? Más en concreto, ¿Qué son los eSports? ¿Cómo se convirtieron en el fenómeno que son el día de hoy?

Los eSports son competencias de videojuegos que confrontan a dos o más jugadores o equipos de jugadores en vivo. Los contenidos de estos videojuegos son, en su mayoría, escenarios virtuales de combate, y el ejemplo por excelencia es el juego *League of Legends*, del desarrollador Riot Games, aunque juegos como *Halo*, de Microsoft, *Hearthstone* – cuyo campeonato también se ha estado llevando a cabo en Los Ángeles durante estas semanas –

o *Starcraft*, ambos de Blizzard Entertainment, igualmente han adquirido posiciones importantes en los gustos de los jugadores. Otra variable en el contenido de los videojuegos son los deportes tradicionales, como es el caso de *Madden* y *FIFA*, ambos de Electronic Arts, que también organizan competencias a nivel regional y mundial.

Ahora bien, aquellos que tengan algo de conocimiento en materia de videojuegos sabrán que los torneos no son nada nuevo; sin embargo, la diferencia entre los torneos clásicos y los eSports radica en la difusión masiva que estos últimos han tenido gracias a que hoy en día las transmisiones por Internet permiten a los fans seguir todos los eventos en vivo desde la comodidad de sus computadoras y desde cualquier lugar del mundo.

Podemos decir que el auge que han tenido los eSports se debe al desarrollo de videojuegos para computadora, cuya principal ventaja es que los jugadores no necesitan adquirir ninguna consola adicional, combinado con la evolución de las comunicaciones por Internet y la

creciente interacción en redes sociales. Así es como ha surgido una opción de entretenimiento bastante atractiva para el grupo de población que se encuentra entre los 15 y los 34 años, principalmente, donde la interacción virtual ha reemplazado cada vez más a la interacción real, según estudios.

Como comentaba anteriormente, el contenido de los eSports consiste en videojuegos de confrontación o de “modo batalla” que requieren que el jugador domine las herramientas proporcionadas por los desarrolladores dentro del mundo virtual, así como la planeación de estrategias y el trabajo en equipo; en una palabra, habilidad. ¿La relación les resulta familiar?

No es coincidencia que este tipo de juegos llame la

“  
**El sitio Twitch.tv, que es el principal sitio de transmisiones en tiempo real de eSports, tiene flujos de visitas en Internet tan altos que sólo sitios como Google, Netflix y Apple lo superan.**  
”



**“ Los jóvenes se sienten más atraídos por juegos en los que el resultado dependa de su habilidad y no sólo del azar; es más, en el caso de los eSports, todo depende preponderantemente de la habilidad de los jugadores. ”**

atención del público joven; después de todo, múltiples estadísticas concluyen que los jóvenes se sienten más atraídos por juegos en los que el resultado dependa de su habilidad y no sólo del azar; es más, en el caso de los eSports, todo depende preponderantemente de la habilidad de los jugadores.

Pero entonces, si se trata de videojuegos en los que sólo interviene la habilidad de los jugadores, y el azar parece no jugar ningún papel en el resultado, ¿por qué deben ser regulados como parte de la Industria del Juego? La respuesta es simple: como todos los deportes, algunos torneos de eSports permiten que los asistentes coloquen apuestas en favor de sus jugadores o equipos preferidos. Estas apuestas deben ser reguladas de la misma forma en que se regulan las apuestas para los deportes tradicionales, aunque dichos deportes no sean regulados como parte de la Industria del Juego. Sobre todo, si tomamos en cuenta un estudio reciente de la *European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs* que reveló que el promedio de uso del Internet en estudiantes europeos equivale a 5.8 días a la semana, y que por lo menos el 7% de ellos realiza apuestas en línea dos o más veces al mes. Recientemente, la Comisión de Juego del Reino Unido denunció a dos jóvenes por promocionar sorteos de lote-

rías y juegos de azar ilegales en sus videos de Youtube sobre el juego *FIFA*, e inició un procedimiento por incitar a menores de edad a participar en ellos.

Además, no debemos pasar por alto que muchos torneos de eSports están abiertos a menores de edad, por lo que es importante vigilar que la estructura de cada torneo se adecúe a las disposiciones en materia de Juego que tenga cada jurisdicción; nuestra recomendación siempre será hacer un análisis caso por caso. A modo de ejemplo, el torneo de *League of Legends* que Riot Games organiza en México, el cual está abierto a equipos de universitarios desde los 17 años (cuando la participación en juegos con apuestas está permitida a partir de los 18 años) y cuyos premios no son cantidades en efectivo, sino apoyos académicos que cubre directamente el organizador a las instituciones educativas de los participantes, no contraviene las disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos y su Reglamento; es más, ni siquiera se encuentra en su ámbito material de aplicación. Esto es porque no sólo debemos fijarnos en que los juegos sean o no de azar, sino también en más elementos – previstos en cada legislación – que deben ser considerados cuando sometamos un torneo al test de legalidad en cada una de las distintas jurisdicciones.





Francisco Del Real

*Francisco Del Real es un abogado mexicano con diez años de experiencia, especializado en Derecho Corporativo y Cumplimiento Regulatorio, enfocado a la industria del juego, los deportes y el entretenimiento. Ha participado en la redacción de diversos artículos, y como conferencista en los eventos más importantes del medio.*

*Actualmente, es socio en Lazcano Sámano, S.C., una de las firmas de abogados con mayor experiencia y reconocimiento en el sector del juego de América Latina, con sede en la Ciudad de México, la cual asesora y representa legalmente a compañías líderes de nuestra Industria.*



También a partir de este ejemplo puede surgir otra duda, que es la forma en la que se financian los desarrolladores de videojuegos – y la organización de eventos con cada vez mayor espectacularidad – y es que, en algunos casos (como *League of Legends*), los juegos se descargan de forma gratuita, y no necesariamente son vendidos a los jugadores. Pues bien, esto ocurre porque la principal fuente de financiamiento para los desarrolladores radica en la venta de artículos alusivos a los juegos (figuras, posters, artículos de colección, etcétera), en la venta de extensiones para las características de los juegos (muy recurridas por los jugadores de mediano y alto nivel), y en los patrocinios, donde cada vez figuran más marcas como Coca Cola, Red Bull, Intel e ESPN (a partir de este año, el sitio de Internet de ESPN tiene una sección especial para eSports). Tan creciente es la tendencia en favor de los eSports, que instituciones de otros deportes ya están invirtiendo

para participar en estos eventos, como es el caso del equipo de fútbol francés, Paris Saint-Germain, o el alemán, Schalke 04, los cuales ya tienen un equipo de *League of Legends*. Otros clubes como el Valencia, en España, o el River Plate, en Argentina, también han creado ya sus divisiones de eSports para participar en torneos de fútbol virtual.

Como reflexión final, es importante que la Industria del Juego entienda qué son los eSports y cuales son sus implicaciones legales y comerciales, pues si bien es cierto que aún no se tiene una respuesta clara a la pregunta de si los juegos de habilidad podrían representar una posible solución al estanco en los ingresos de los casinos a nivel mundial, también lo es que estos torneos profesionales de videojuegos no son una moda pasajera, sino que continuarán en crecimiento y muchos operadores de juegos tradicionales querrán incluirlos como una oferta más en su portafolio de productos de juego, como ya lo han anunciado tres casinos de la cadena Caesars Entertainment en Atlantic City. ♠