

NOTA INFORMATIVA (8 DE AGOSTO DE 2017)

LOS JUEGOS DIGITALES DEBEN REGULARSE EN UN MARCO PROPIO, DIFERENTE AL ÁMBITO DEL DEPORTE

1. La Carta Europea del Deporte de 1992, asumida por todos los países que forman parte del Consejo de Europa y que recoge el borrador de la Ley del Deporte de Canarias que ha resultado de un proceso participativo, señala en su Art. 2.1. a) que "Se entenderá por deporte todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles". Tan solo haciendo referencia a la definición antedicha, los juegos digitales no tienen cabida en el ámbito dispositivo de la nueva ley del deporte de Canarias.
2. Todo lo que es juego, en el sentido que Huizinga atribuía al "homo ludens", no puede ser considerado deporte. Ni todo el deporte, en la actual concepción amplia existente en Europa, debe de ser considerado juego. El elemento determinante es la actividad física, no el juego o la competición, razón por la que los juegos de mesa, llamados también juegos de salón, no son deporte.
3. En 2002, una actividad de juego de cartas como es el Bridge, mantuvo un pulso con el Consejo Superior de Deportes, con el fin de lograr su reconocimiento oficial como modalidad deportiva. Ante la demanda judicial presentada por la Asociación Española de Bridge contra la resolución denegatoria del CSD, fueron solicitados dos dictámenes periciales realizados por Fernando Sánchez Bañuelos y Ramiro Merino Merchán que el Juzgado Central de lo Contencioso-Administrativo núm. 6 de la Audiencia Nacional, tuvo en cuenta para fundamentar su sentencia núm. 79, desestimando dicha demanda.
4. La sentencia referida, concluía que el Bridge (al igual que los juegos electrónicos), *"no se trataba de un juego activo al ser un juego de mesa; es un juego de estrategia, fundamentalmente sedentario y de actividad intelectual; no está vinculado a un tipo de acción que requiera esfuerzo físico significativo..., con lo que no reúne todos los requisitos y características que debe de acreditar una actividad para ser calificada como modalidad deportiva"*.
5. En el marco de la legislación deportiva de ámbito estatal, los juegos digitales no cumplen con los criterios establecidos para que puedan ser reconocidos oficialmente como una modalidad deportiva, entre otras consideraciones, porque no constituyen una actividad de naturaleza física, y tienen un carácter fundamentalmente sedentario.
6. Y una vez dicho esto, también manifestamos que en ningún caso se debe demonizar el juego digital, que es un elemento clave en la industria del entretenimiento y que puede ser una herramienta educativa. No significa que estos juegos no deban ser regulados, ni puedan progresar como juegos organizados, competitivos y de ayuda al desarrollo tecnológico. Es más, pensamos que es necesaria esa regulación, sobre todo porque se ha convertido en una actividad económica de enorme importancia, en algunos casos, con participantes profesionalizados y que ha generado una industria del vídeo-juego que tiene su gran espacio en el mercado. Pero su regulación no puede concebirse en el marco del sistema deportivo, sino que debe acometerse en un ámbito propio y diferente al que tiene actualmente el deporte.