

# Módulo 4. Retos de los esports: pasado, presente y futuro

A través de este módulo, descubriremos algunos retos a los que se enfrenta el ecosistema de los esports y que podrían tener un gran impacto en su progreso en los próximos años. La mayoría de los retos son los mismos que podríamos encontrar en los deportes tradicionales, pero con algunas especificidades, debidas principalmente al uso de Internet.

Ahora bien, la integridad y la profesionalidad son los dos objetivos principales del ecosistema de los esports, cuyo propósito es dar a los videojuegos una merecida buena imagen seria y una buena reputación.




En este módulo, veremos los siguientes retos principales:

- apuestas en los esports,
- trampas y dopaje,
- clasificación por edades y protección de los menores,
- estatus del deportista de esports,
- salud, y
- diversidad e inclusión.

## Unidad 4.1 Apuestas en los esports

En el módulo 3 vimos que algunas empresas especializadas en apuestas se están centrando ahora en los esports. Es cierto que cada día se juegan miles de partidos de esports, de todos los géneros de videojuegos, lo que hace que el ecosistema sea realmente atractivo para las actividades de apuestas.

Figura 1: Los mejores sitios de apuestas de Esports

 <b>GG.BET</b>	<b>100% MATCH DEPOSIT BONUS</b> Up to 200€/€ or equivalent	<b>GG.bet Review</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wide range of esports markets</li><li>• Available in EN, PT, ES and JA</li><li>• Top Esports bookmaker &amp; odds</li></ul>	<b>BET NOW</b>
 <b>THUNDERPICK</b> eSports Betting	<b>100% UP TO C/\$200</b> with your first deposit	<b>Thunderpick Review</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Social Crypto and Esports Betting</li><li>• Exclusive VIP Club with unique Rewards</li><li>• Bitcoin, Ethereum, Litecoin, XRP, USDT &amp; more accepted</li></ul>	<b>BET NOW</b>
 <b>Bitcasino.io</b>	<b>UP TO 10% CASHBACK</b> Play and Get Rewards	<b>Bitcasino.io Review</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• First-licensed Crypto Casino</li><li>• Instant withdrawals and multiple crypto accepted</li><li>• Zero wagering: only real money rewards</li></ul>	<b>BET NOW</b>

Fuente: The best Esports Betting Sites according to Esports.net, De <https://www.esports.net/betting/sites/>

Pero actualmente hay muchas críticas procedentes de los actores de los esports (sobre todo por parte de la comunidad y los creadores) porque:

- Las apuestas son posibles en cualquier género de videojuegos, incluidos los videojuegos en los que la clasificación por edades es baja (menos de 18 años), lo que significa que los jugadores de corta edad pueden tener fácil acceso en línea a las apuestas en los esports, sin ningún tipo de control.
- Las apuestas en los esports pueden incluir tanto apuestas de fantasía como apuestas de dinero. En lo que respecta a las apuestas de dinero, la cuestión de cómo podemos abordar la adicción potencial facilitada por Internet es un verdadero reto.
- Las empresas de apuestas activas en los esports pueden ser turbias, es decir, empresas "extraterritoriales" con sede en paraísos fiscales: ¿Quiénes son? ¿Es dinero corrupto, lavado de dinero? ¿Y las criptoapuestas?
- Las apuestas en los esports pueden dar lugar al arreglo de partidos, y por ahora no existe una autoridad global y oficial de control.
- Además, la actividad de "estafa" se facilita en línea y es bastante recurrente en los esports. El mercado es aún joven y a veces muy especulativo. Puede atraer a muchos oportunistas. Regularmente, empresas y jugadores se ven envueltos en dramas monetarios y las apuestas son también un riesgo de estafa.

Figura 2: Comisión de Integridad de los Esports



Fuente: Comisión de Integridad de los Esports. (Productor). (2020). [Logo]. <https://esic.gg/>

La Esports Integrity Commission (ESIC) se creó en 2016 con el propósito de abordar el tema de la integridad en el proceso de investigación y procesamiento de las trampas en los esports, en todas sus formas, como el arreglo de partidos y el dopaje.

Esta organización sin fines de lucro busca ser reconocida como la "guardiana de la integridad de los esports". Están dispuestos a ayudar a los organizadores de torneos, creadores y operadores de apuestas que ofrecen esports. Si quieres beneficiarte de los servicios de la ESIC, debes hacerte miembro y pagar una cuota.

Son muy activos en Counter-Strike: Global Offensive y DotA en particular (torneos operados por ESL) y ahora están intentando extenderse a otros juegos.

Las apuestas en los esports serán un gran desafío en el futuro ya que, como hemos visto en el módulo 3, muchas empresas de apuestas están invirtiendo en los esports, patrocinando y asociándose con todo el mundo: jugadores, clubes de esports, talentos e incluso organizadores de torneos. Es de esperar que se multipliquen las instituciones y asociaciones creadas para proteger su integridad.

## Unidad 4.2 La integridad en los esports: trampas y dopaje

Por desgracia, los esports no están exentos de tramposos. Como en los deportes tradicionales, los jugadores pueden utilizar productos dopantes. También pueden hacer trampa a través del equipo que utilizan (lo que es menos posible en los deportes tradicionales, teniendo en cuenta los reglamentos, las normas y los controles), y utilizar un software de hardware tramposo o cualquier programa que sea accesible en línea (no hace falta ir a la dark web para encontrarlos).

**El dopaje en los esports.** Aunque los esports no sean una competición muy física, el uso de drogas para aumentar el rendimiento de los jugadores sigue existiendo. La mayoría de

ellos no se centran en el rendimiento físico, sino que más bien ayudan a controlar el estrés, la concentración y la toma de decisiones. Sin embargo, el dopaje en la industria de los esports sigue siendo un tabú y durante años ni siquiera fue considerado como una amenaza por los organizadores de los esports.

De hecho, y a diferencia de los deportes, no existía un control sistemático del dopaje durante las competiciones. Esto se debe a muchas razones:

- El dopaje en los esports se centra principalmente en el rendimiento mental; por lo tanto, es más difícil detectar un rendimiento inusual que en los deportes. Por ejemplo, un jugador que controla su estrés gracias a las drogas tendrá menos posibilidades de ser acusado de dopaje que un ciclista que pedalea demasiado rápido.
- Las competiciones deportivas tradicionales tienen lugar "in situ", donde es fácil aplicar controles antidopaje, mientras que las competiciones de esports pueden jugarse en Internet. No hay forma eficaz de controlar a alguien que juega desde su casa.
- Ocuparse de la salud de los jugadores implica la gestión de la confidencialidad y protocolos judiciales. Esta cuestión no era necesariamente una prioridad absoluta para los organizadores de torneos o los clubes de esports.

Sin embargo, la situación comenzó a cambiar en 2015. Semphis, un jugador de Counter-Strike del equipo Cloud9 de EE.UU., reveló durante una entrevista que todos los jugadores (incluido su equipo y él mismo) han utilizado una droga dopante llamada "Adderall" para aumentar su rendimiento. Esta declaración generó un escándalo en la industria de los esports, ya que era la primera vez que se planteaba esta cuestión en público.

**Figura 3: Kory "Semphis" Friesen**



Fuente: The Gamer's Guide to Staying Healthy and In Shape, por I. Dimitrijevic, s.f., en Lifehack. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.lifehack.org/387793/the-gamers-guide-staying-healthy-and-shape>

La ESL, organizadora de la mayor competición de Counter-Strike, decidió afrontar la situación. Firmaron un acuerdo con la agencia antidopaje alemana NADA (National Anti-Doping Agentur) y con la agencia antidopaje mundial WADA (World Anti-Doping Agency). El objetivo es utilizar los conocimientos de la NADA y la WADA en materia deportiva para aplicar una estrategia antidopaje eficaz en sus competiciones. Como resultado, todas las competiciones organizadas por la ESL (IEM, ESL One y ESL ESEA Pro League) cuentan ahora con controles antidopaje.

Controlar a todos los jugadores no es suficiente (y es costoso) y algunos productos utilizados como dopaje son legales en algunos países. Por ejemplo, el Adderall está prohibido en Francia, pero está disponible en EE.UU. bajo prescripción médica. La industria de los esports está trabajando en la creación de una lista de medicamentos prohibidos en las competiciones de esports.

Muchos jugadores profesionales también han empezado a declarar sobre el dopaje en los esports. Esto es sumamente importante, ya que pone en evidencia una práctica desleal desconocida durante mucho tiempo. Demuestra que tomar medicamentos, aunque sean legales, no es una buena práctica. También permite a los jugadores hablar libremente sobre las consecuencias del dopaje en su salud, algo que nadie hubiera tenido en cuenta.

Uso de software para hacer trampa. En comparación con los deportes tradicionales, en los esports es más fácil hacer trampa con el equipamiento. En primer lugar, los esports tienen una fuerte cultura BYOC (Bring Your Own Computer): todos los jugadores suelen llevar su propio equipo a las competiciones. Por lo tanto, es fácil integrar un truco en el equipo (en la computadora o incluso en el teclado o el mouse).

Los trucos más populares son:

- Aimbot: un truco que aumenta la puntería de los tiradores. El bot apunta más fácilmente a las cabezas o a cualquier otra parte del personaje (dependiendo de la configuración).
- Wallhack: un truco que ofrece al usuario la posibilidad de ver a su oponente a través de las paredes. Es muy útil para los FPS tácticos, como Counter-Strike o Valorant, ya que proporciona información crucial (posición de los jugadores, uso de las armas, etc.).

En la actualidad, los organizadores de torneos proporcionan computadoras, sobre todo para evitar trampas durante las competiciones, pero con la implementación de "macros"



(un programa que configura automáticamente el mouse o el teclado con algunos ajustes específicos). En cualquier caso, sigue siendo demasiado fácil para los jugadores encontrar la forma de hacer trampa.

#### Figura 4: Forsaken hace trampa en CSGO



Fuente: CSGO: Should Forsaken Be Forgiven for Cheating? Por R. Nair, 2021, en *Essentially Sports*. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.essentiallysports.com/csgo-should-forsaken-be-forgiven-for-cheating-esports-news/>

Una de las situaciones de trampa más famosas se produjo durante las "Extremesland 2018 Asia Finals", uno de los torneos más importantes de Counter-Strike: Global Offensive en Asia. Durante las finales, Forsaken, un jugador de Optic India fue descubierto haciendo trampas in fraganti. Incluso intentó borrar el software tramposo en tiempo real, pero los administradores del torneo se lo impidieron.

Si los jugadores pueden utilizar un software para hacer trampa, los creadores también pueden implantar programas antitrampas en sus juegos para detectar a los tramposos.

**Figura 5: Programa antitrampas, Valorant**



Fuente: Valorant player ReFleck banned for hacking on live stream, por F. Bhatti, 2021. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://win.gg/news/valorant-player-refleck-banned-for-hacking-on-live-stream/>

Riot Games ha creado su propio programa antitrampas para Valorant, llamado Riot Vanguard. Otros creadores, como Epic Games, por ejemplo, contrataron a un proveedor de software externo (Easy Anti-Cheat). Además de estos programas antitrampas, los creadores han implantado un sistema de denuncias realizadas por la comunidad directamente en el juego a través de "tickets".

Los creadores tienen diferentes formas de sancionar el uso de trampas:

- La más obvia es el cierre de la cuenta del usuario. Desde el lanzamiento de Call of Duty Warzone, un battle royale desarrollado y publicado por Activision, el editor ha expulsado a más de 50000 jugadores.
- Los creadores también pueden decidir expulsar al jugador de todos los torneos. En general, pueden hacer ambas cosas, expulsarlos del juego y de los torneos. Pero en la práctica, no siempre es fácil aplicar una prohibición porque el jugador puede volver a crear una cuenta nueva o intentar inscribirse en un torneo que no está suficientemente controlado.
- Otra posibilidad es crear un emparejamiento específico (el sistema que utiliza el juego para reunir a los jugadores y crear una partida) solo con gente que hace trampa. Esta es la solución que utilizó Square Enix para su MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) Outriders.

Hay otra forma de hacer trampa que es menos conocida por el público, pero muy negativa para la integridad de una competencia. El "boosting" está relacionado con el rango del

jugador (en función del número de victorias o derrotas). En esta situación, el jugador quiere aumentar artificialmente su rango en el juego para acceder a un nivel superior de competición. Para ello, el jugador puede formar equipo con un amigo más fuerte que será demasiado fuerte para el equipo contrario (victoria gratuita). Una forma más radical de boosting es mediante el uso compartido de cuentas, una práctica proscrita por muchos creadores. Una vez más, un jugador pedirá a otro más fuerte que juegue no con él esta vez, sino con su cuenta. Compartir cuenta también es una forma de que un jugador tóxico evite el control de toxicidad, un proceso utilizado por los creadores para eliminar a los jugadores tóxicos de su competición.

Hay múltiples formas de hacer trampa en los esports, probablemente más que en los deportes tradicionales debido de nuevo al formato en línea, y las trampas y el dopaje serán retos importantes en un futuro próximo.

## Unidad 4.3 Clasificación por edades y protección de menores

Teniendo en cuenta el clásico dicho de que "los videojuegos están volviendo violentos a los niños", la protección de los menores se está volviendo esencial en las industrias de los videojuegos y los esports. Los esports necesitan mantener una buena imagen pública, un entorno seguro para jóvenes y niños.

En los esports, cada creador es libre de aplicar su propio programa de protección de menores. El mejor ejemplo es la restricción aplicada durante la suscripción a un torneo o la creación de una cuenta válida para jugar. Por ejemplo, para crear una cuenta de Riot para jugar a League of Legends o Valorant es necesario tener al menos 13 años. Sin embargo, como los videojuegos se juegan en muchos países, no existe una obligación legal global relacionada con el acceso a un juego.

Al igual que las películas, la industria de los videojuegos tiene su propio sistema de clasificación.

### El sistema de clasificación

La clave sobre los retos de la clasificación por edades en los videojuegos es que los sistemas son una guía para los consumidores y no crean un acceso restrictivo absoluto a los juegos. En realidad, esta filosofía es la opuesta a la de la industria cinematográfica. Una película está prohibida por debajo de cierta edad, pero un juego está "desaconsejado" o "no recomendado" para menores de cierta edad.

En la práctica, un cine no puede permitir a un niño de 12 años acceder a una película prohibida para menores de 16, pero ese mismo niño puede comprar un videojuego en línea clasificado "a partir de 16 años" sin ningún problema.

En todo el mundo existen múltiples sistemas de clasificación y los más conocidos son:

- PEGI (Pan European Game Information) utilizado por 38 países de Europa.
- ESRB (Entertainment Software Rating Board) utilizado en Estados Unidos, Canadá y México.
- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) utilizado en Alemania.
- CERO (Computer Entertainment Rating Organization) utilizado en Japón.

Cada sistema tiene un orden de clasificación diferente. ESRB y CERO utilizan letras, mientras que PEGI y USK utilizan cifras. Aunque las letras y las cifras pueden ser diferentes, la mayoría de estos sistemas dividen al público de los videojuegos en 5 categorías:

- niños (de 3 a 6 años)
- todos (entre 6 y 12 años)
- adolescentes (entre 12 y 16 años)
- mayores (entre 16 y 18 años)
- adultos (más de 18 años)

No existe un consenso global, lo que significa que un juego puede clasificarse en 2 categorías diferentes, dependiendo del sistema de clasificación local. Por ejemplo, Halo (un shooter de ciencia ficción creado por Microsoft) está clasificado PEGI 16 en Europa, pero en Alemania, en cambio, está clasificado USK 18.

Además de la escala, el sistema de clasificación también aporta información sobre el contenido del juego. Una vez más, hay diferentes formas de proceder en función del sistema de clasificación.

Figura 6: Sistema de clasificación y pictogramas utilizados por PEGI



Fuente: What do the labels mean? De Pan European Game Information, s.f. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

### Consecuencias para la industria de los esports

En comparación con los deportes tradicionales, el sistema de clasificación no se utiliza para crear categorías de jugadores dentro de un torneo. En una competición de fútbol con niños, adolescentes y adultos, habrá una sección para niños de entre 8 - 10 años, otra para los que tengan entre 12 - 14, etc.

Figura 7: Fútbol PES 2021



Fuente: [Imagen sin título de PES 2021]. (s. f.). Recuperado el 20 de abril de 2022, de [https://www.pesrus.ru/\\_nw/0/04229554.jpg](https://www.pesrus.ru/_nw/0/04229554.jpg)

Durante un torneo de esports de Pro Evolution Soccer, por ejemplo (un juego de fútbol), habrá un requisito de edad mínima, pero un jugador de 13 años podría enfrentarse a otro de 26. En el caso del deporte tradicional, dividir a los participantes por edades es una forma de garantizar la competitividad del torneo (un jugador de 8 años seguramente correrá más lento y será menos fuerte que uno de 15). En los videojuegos, la diferencia de edad rara vez afectará a la competitividad del torneo.

Como hemos explicado antes, la clasificación por edades de los videojuegos no conlleva una obligación legal global que deban cumplir los creadores. No obstante, los creadores adoptarán una estrategia diferente en función de la clasificación y, especialmente, si el juego tiene una clasificación PEGI 16 o PEGI 18.

En los esports, el PEGI de un juego influirá principalmente en el requisito mínimo para jugar en un torneo. Por ejemplo, Riot Games o Ubisoft pueden hacer lo que quieran con respecto al acceso, pero en la mayoría de los casos seguirán el PEGI como requisito de edad mínima para que los jugadores participen. Riot Games admite jugadores de 16 años en sus torneos de Valorant, ya que el juego es PEGI 16, y Ubisoft solo permite jugar a Rainbow Six: Siege porque el juego es PEGI 18.

En algunos casos, el editor puede decidir reducir la edad para abrir los torneos a más participantes. Si se da el caso, normalmente, es porque el torneo no es tan "oficial" y no implica una gran cantidad de premios, y el organizador solicitará la autorización de un adulto (autorización paterna).

Los creadores seguirán el sistema de clasificación principalmente para protegerse de una mala comunicación y reputación. Por ejemplo, si Ubisoft permite jugadores de 13 años, la administración de PEGI podría (y casi siempre lo hará) comunicarlo públicamente e incluso contactar con los políticos locales, que podrían negarse a organizar el torneo en sus ciudades.

El PEGI influye en quién puede participar en un torneo, aunque también es fundamental entender que no impide a algunas categorías de jugadores jugar al juego. En la actualidad, cualquier juego puede descargarse en línea y la mayoría de los orientados a los esports son "free to play", lo que significa que los jugadores no tienen que pagar para descargarlos ni registrar una tarjeta de crédito.

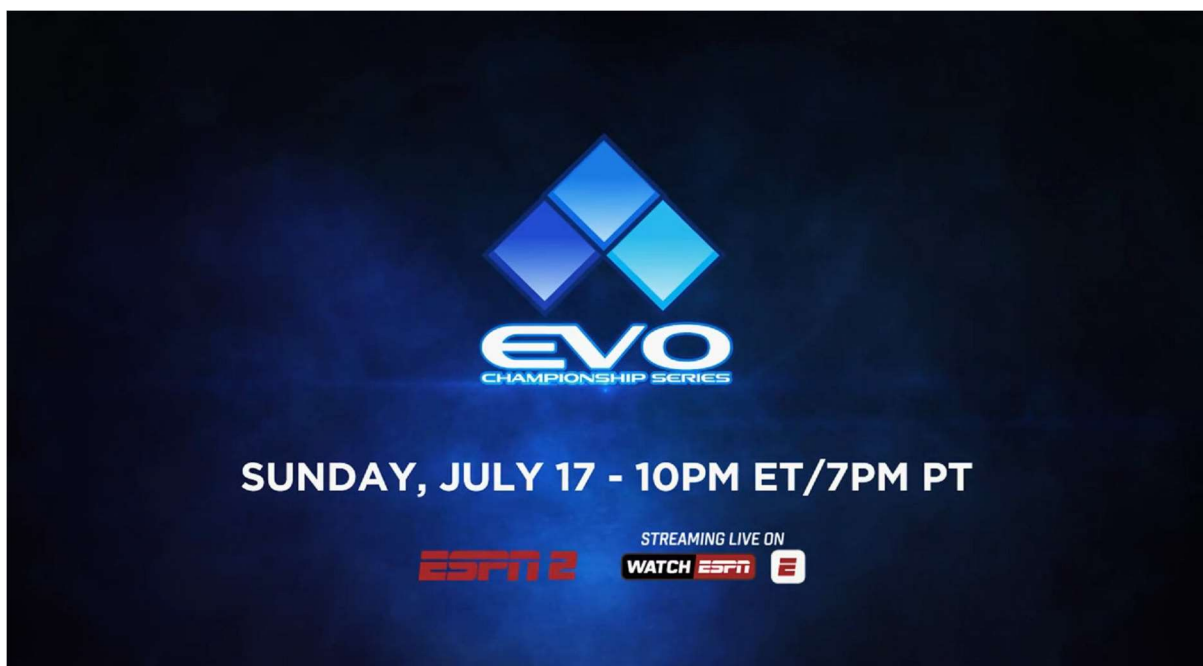
La única medida que han tomado los creadores para evitar que haya demasiados jugadores jóvenes en sus juegos es utilizar este sistema de clasificación cuando implementen la edad mínima requerida para crear una cuenta en su juego. Dado que la mayoría de los creadores tienen varios juegos con distintas clasificaciones PEGI, en la mayoría de los casos se centrarán en los 13 años como requisito mínimo para abarcar el mayor número posible de juegos. Esto significa que un jugador de 13 años (requisito

mínimo en el sitio web de Riot) puede crear una cuenta de Riot para jugar a Valorant, que es PEGI 16, pero ese mismo jugador no podrá participar en un torneo.

Hemos visto que el principal reto del sistema de clasificación tiene que ver con la protección de los menores, lo que conlleva la protección de la reputación y la imagen pública del videojuego. También hay un impacto económico más directo en la clasificación. Hemos visto que una manera de que los creadores ganen dinero es a través de un acuerdo de difusión con una plataforma de streaming o un canal de televisión. Cuando se trata de televisión, las normas pueden ser más estrictas.

En la plataforma Twitch, no influye si el juego es PEGI 16 o 18 (quizá el canal tenga un mensaje de advertencia), pero en televisión no se permite mostrar imágenes de un videojuego PEGI 18 durante el día. La audiencia potencial de la competición se ve directamente afectada por la clasificación PEGI, así como por cualquier acuerdo de patrocinio.

### Figura 8: Evo Championship Series



Fuente: Evo Championship Series. El torneo Evo de Street Fighter V se televisará en ESPN 2, Por M. Joest, 2016, en Game Tyrant. Recuperado el 18 de abril de 2022, de [https://gametyrant.com/news/street-fighter-v-evo-tournament-to-be-televised-on-espn-2?utm\\_source=gametyrant.com&utm\\_medium=related](https://gametyrant.com/news/street-fighter-v-evo-tournament-to-be-televised-on-espn-2?utm_source=gametyrant.com&utm_medium=related)

Uno de los ejemplos más conocidos de este tipo de situaciones es el EVO, un torneo de juegos de lucha en Estados Unidos. En 2016, ESPN, un canal de televisión de deportes estadounidense, decidió retransmitir la final de la competición. Emitieron la final de Street Fighter V que es PEGI 12 y no la de Mortal Kombat que es PEGI 18.

Por ahora, los esports en televisión no son algo habitual, pero sí lo serán en el futuro. Una competición que pueda emitirse a cualquier hora del día en televisión será más atractiva y rentable para patrocinadores y anunciantes que una competición que solo pueda verse en televisión a altas horas de la noche. Existe un interés económico real para que los creadores diseñen más juegos con un PEGI bajo (PEGI 12 o 16).

## **Unidad 4.4 El estatus del jugador profesional: ¿empleado o subcontratado?**

Otro gran reto para los esports es el camino a profesional de los jugadores.

En primer lugar, el ecosistema es muy volátil, y un equipo puede rendir bien durante 3 meses y después caer en picada. El camino hacia la profesionalización requiere una inversión significativa para los equipos, tanto en dinero como en organización y recursos humanos. El equilibrio es muy frágil, y no es necesariamente pertinente contratar a los jugadores como empleados clásicos.

Además, en la mayoría de los países, no existe una normativa o un estatuto específico para abordar las preocupaciones de los jugadores profesionales. Por lo tanto, la mayoría de los jugadores profesionales se clasifican como contratados y no como empleados porque ser un empleado tiene un mayor impacto financiero y legal tanto para los jugadores como para sus equipos (salario mínimo, más impuestos, número mínimo de días libres, licencia por enfermedad, normas de contratación y despido, número máximo de horas de trabajo, que es muy delicado en los esports, etc.).

Si los jugadores firman como subcontratados, es principalmente porque el estatus de empleado es muy complicado y no es apropiado para los deportistas de esports. Tener a los jugadores como subcontratados es menos costoso para la empresa (más libertad en cuanto a obligaciones contractuales y leyes).

La principal preocupación es que la mayoría de las estructuras evitan los contratos de trabajo, pero en la práctica, a veces aplican normas similares al estatus de empleado. Por ejemplo, un jugador puede estar a tiempo completo, cobrar un "sueldo", ser exclusivo del equipo y estar muy controlado por los miembros de la plantilla, lo que es incompatible con el estatuto de simple "contratista".

Algunos países intentaron crear un contrato específico para los jugadores profesionales de esports, pero el modelo estaba tan desconectado de la realidad de los esports que ni siquiera lo utilizan los clubes deportivos. Por ejemplo, en Francia se intentó crear un contrato específico de duración determinada que solo pudieran firmar los clubes deportivos que contaran con una "certificación" específica otorgada por el gobierno. La certificación se hizo mediante un proceso tan difícil (que consumía tiempo y dinero) que



la mayoría de los clubes de esports franceses decidieron continuar su actividad únicamente con contratos de contratista/freelance.

Algunos otros países (como Japón) decidieron abordar el estatus de los jugadores profesionales con pragmatismo, creando procesos específicos de visado o un reconocimiento oficial como "deportista de esports" con algunas ventajas en materia de inmigración o impuestos.

Dentro del modelo de franquicia de League of Legends, podemos encontrar más jugadores contratados directamente por los equipos. Esto tiene que ver con el hecho de que el equipo es el propietario del puesto en la competición y es, por definición, más estable. El editor también está presionando a los equipos para que contraten a los jugadores como empleados para añadir una capa de protección social (y prosperar en la liga).

En Europa, todavía no estamos tan cerca de aumentar el uso de contratos entre empleados y empleadores, especialmente debido a los impuestos. Por ejemplo, los tipos del impuesto sobre la renta (que pagan los jugadores), las "contribuciones a la seguridad social" (que pagan los jugadores) y las contribuciones adicionales a la seguridad social, además de las propias del jugador, que paga el equipo, varían según el territorio.

**Tabla 1: Los tipos de impuestos sobre la renta, las contribuciones a la seguridad social y las contribuciones adicionales a la seguridad social pagadas por el jugador y el equipo en distintos países.**

Country	Average income Tax (paid by players)	Average social security (paid by players)	Average social security (paid by teams)
UK	20-45%	12%	14%
Germany	15-45%	20%	20%
France	14-45%	30%	43%
Sweden	20-25%	7%	31%

Fuente: De Esports Players as Employees: Lo que los equipos y jugadores europeos deben saber, por J. Purewal, 2017. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://medium.com/@purewalandpartners/esports-players-as-employees-what-european-teams-and-players-need-to-know-dc2e156cb684>

Country	País
Average income Tax (paid by players)	Impuesto medio sobre la renta (pagado por los jugadores)



Average social security (paid by players)	Seguridad social media (pagada por los jugadores)
Average social security (paid by teams)	Seguridad social media (pagada por los equipos)
UK	Reino Unido
Germany	Alemania
France	Francia
Sweden	Suecia

El principal problema es que las normas fiscales no están unificadas hasta el momento y un club de esports puede verse obligado a pagar impuestos en su propio país, así como en el país de residencia del jugador, y también en el país donde se celebró el torneo. Realmente se necesitaría un abogado y un apoyo específico para evitar las delicadas situaciones que desencadena el estatus de empleado-empleador en Europa.

Al igual que en los deportes tradicionales, hemos visto muchas normas que se aplican de forma natural en los esports y que no están confirmadas por una ley o que ni siquiera son compatibles con la legislación laboral. Por ejemplo, los derechos de traspaso, las tasas de recompra y los ingresos de patrocinio pueden ser verdaderos obstáculos para que los esports utilicen un contrato de trabajo clásico.

El razonamiento general que subyace a la necesidad de crear o adaptar un estatus específico para los jugadores profesionales es que necesitamos consolidar la práctica y abordar el futuro de los atletas de los esports. ¿Qué pasa con la jubilación o la seguridad social? ¿Cómo podemos asegurarnos de proteger a los jugadores profesionales si siempre se les contrata como "autónomos independientes", lo que, en la mayoría de los casos, no es realista en absoluto? Por otro lado, dependiendo del juego y del ecosistema del torneo, no todos los jugadores deberían convertirse en empleados, o podría tener un efecto terrible en el negocio de los esports (que está destinado a crecer).

## Unidad 4.5 Los esports y la salud

La industria de los esports es joven y, con su profesionalización, apareció hace unos años el debate sobre la prevención de la salud, principalmente en organizaciones de esports como los clubes. Al principio de los esports, los jugadores solo se centraban en su rendimiento. Los premios y las ganancias eran las únicas métricas que importaban entonces. Pero al igual que los deportes, es una práctica que, a nivel profesional, puede provocar lesiones o enfermedades si los jugadores no cuidan su salud. Las consecuencias de la falta de prevención pueden crear riesgos tanto físicos como psicológicos para los jugadores.

### Lesiones físicas

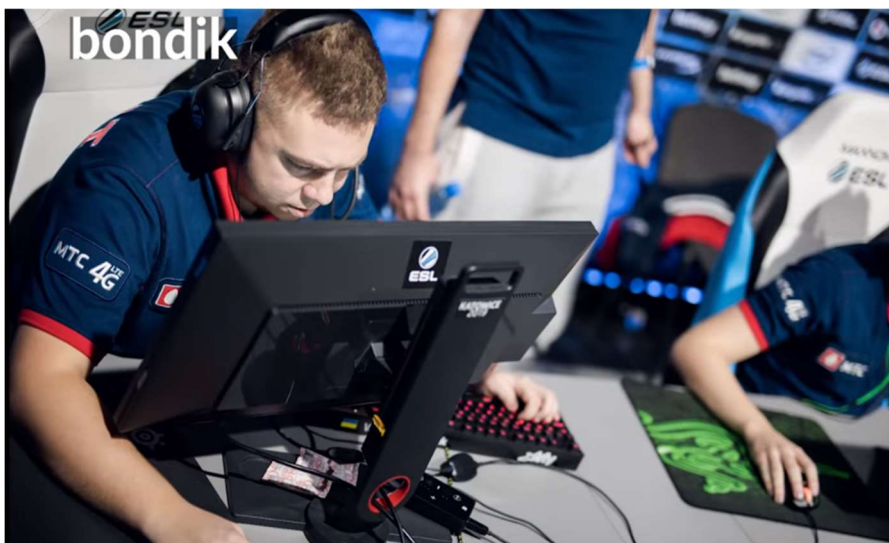
Un jugador pasa la mayor parte del tiempo delante de una computadora, jugando y entrenando. Esta práctica se considera igual de segura y menos peligrosa que los deportes tradicionales. Por supuesto, es más probable que un futbolista sufra lesiones físicas durante un partido que un jugador de esports durante un torneo, pero aun así los riesgos son muy reales.

Muchas lesiones provienen de la repetición del mismo movimiento durante miles de horas, y de la fatiga visual debida al tiempo que se pasa delante de una pantalla.

Actualmente, las principales lesiones físicas a las que se enfrentan muchos jugadores son:

- "Tenosinovitis de De Quervain": esta lesión es una tendinitis del pulgar que proviene de la repetición del mismo gesto con los dedos, la muñeca y el brazo. Cuando los jugadores se lesionan, ya no es posible utilizar el mouse, el teclado, el stick o el mando debido al dolor.
- Dolor de cuello: los jugadores pueden tener una forma específica de mirar la pantalla, y algunos de ellos crean una hiper sollicitación de la espalda y el cuello.

**Figura 9: Bondik jugador Windstrike. No tienen una buena posición sentada en esta foto**



Fuente: Winstrike part ways with Bondik, Krizzen, por L. Biazzi, 2020. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.hltv.org/news/30880/winstrike-part-ways-with-bondik-krizzen>

- Síndrome del túnel carpiano: esta lesión afecta a la muñeca y a la mano. Dependiendo de la gravedad de la lesión, los jugadores pueden enfrentarse a una pérdida de sensibilidad, fuerza y dolor que les incapacita para utilizar el mouse.

**Figura 10: Evgenii "Blizzy" Ri**



Fuente: Vega's Blizzy: En scrims destrozábamos a todos los equipos de la CEI, por Abelle, 2018. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.join dota.com/news/66672-vegas-blizzy-in-scrims-we-were-destroying-all-the-cis-teams>

- Fatiga visual: como cualquier otro deportista, los jugadores de esports pasan muchas horas al día delante de una computadora. Además, muchos de ellos juegan muy pegados a su pantalla y aumentan el riesgo de sufrir enfermedades visuales. En 2019, Evgenii "Blizzy" Ri, jugador de Natus Vincere (NAVI) explicó durante la International (la mayor competición de Dota 2, como se menciona en el módulo 1) que su visión era peor que antes, y que actualmente no ve bien.

La lista anterior de lesiones es solo la habitual y no es exhaustiva. Con la profesionalización de la industria de los esports, los equipos empezaron a pensar en soluciones para proteger a sus jugadores.

El calentamiento muscular fue una de las primeras cosas que los equipos y los jugadores han implementado en su rutina para proteger sus dedos, brazo y muñeca. Los jugadores ya tenían la costumbre de hacer algunos ejercicios de calentamiento para activar sus "memorias musculares" y tener una mejor puntería y mejores reflejos, pero estos

ejercicios solo servían para el rendimiento. Ninguno de estos ejercicios estaba realmente hecho para entrenar el músculo al principio. Al igual que en los deportes tradicionales, los deportistas de esports realizan ahora este tipo de ejercicios antes de cualquier sesión de entrenamiento o partido.

El equipamiento y la configuración también han cambiado a lo largo de los años para ofrecer a los jugadores la forma adecuada de practicar y jugar en la posición correcta. Por ejemplo, durante la pandemia de COVID-19, Yellow Star, un jugador de apoyo de League of Legends del equipo francés LDLC, tuvo que jugar en una mesa de jardín porque no podía hacerlo en las instalaciones del LDLC y no tenía el equipo adecuado en casa.

### Figura 11: YellowStar en su configuración especial



Fuente: [Imagen en línea]. Recuperado el 20 de abril de 2022, de <https://shop.eslgaming.com/collections/g2esports> captura de pantalla del autor.

Si la imagen era divertida (sobre todo porque ganó la partida con esta configuración), explicó que no jugaría en esta situación todos los días porque no es cómodo, y además es peligroso para su salud.

El cliché de los esports de tener una mala configuración (como si solo necesitaras tu habilidad para ganar y el equipo no fuera tan importante) ya no es la norma. Si quieres ser profesional y tener una carrera en los esports, tienes que cuidar tu salud.

Con el creciente número de jugadores que quieren cuidarse, muchas empresas dedicadas a los clientes "gamers" como Razer o HyperX tienen ahora equipamiento para esports que aporta características que deberían ayudar a los jugadores a centrarse en su rendimiento, con menos lesiones.

Sin embargo, este equipamiento puede ser costoso (de 300 a 1.000 euros por una buena silla de juego), y solo asequible para los jugadores o equipos patrocinados.

**Figura 12: Ejemplo de silla gamer distribuida por Razer**



Fuente: [Imagen sin título de una silla gamer]. (s.f.). Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://phantom.pe/silla-gamer-razer-iskur.html>

Las lesiones físicas son el problema de salud más visible al que puede enfrentarse un jugador. También es el más fácil de prevenir con el uso del equipo adecuado y una buena rutina de calentamiento. No es el único riesgo: en todas las actividades en las que hay pasión y una fuerte dedicación, existe el riesgo de sufrir problemas mentales.

El primer problema mental al que puede enfrentarse un jugador de esports es el sueño. Un jugador puede pasar horas delante de la computadora muy concentrado durante un largo periodo de tiempo, y esto puede provocar dificultades para que el cerebro cree melatonina, la sustancia que ayuda a regular el ciclo día/noche y el sueño.

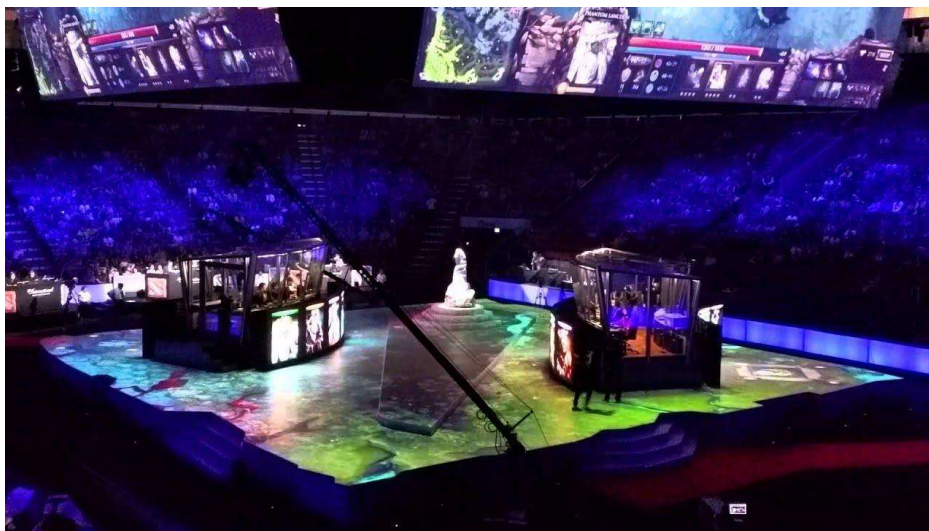
La producción de melatonina también se ve afectada porque los deportistas de esports juegan durante la noche, ya sea porque deben trabajar o estudiar durante el día, o porque el juego solo es accesible en línea a esa hora. La combinación de un uso activo del cerebro y la falta de descanso pueden provocar una fatiga severa que repercute no solo en el rendimiento durante el partido, sino también en el riesgo de lesiones físicas.

Afortunadamente, los entrenadores también entienden que el descanso es tan importante como la práctica y que una hora de sueño puede conducir a mejores resultados que una hora adicional de práctica. Muchos entrenadores dedican tiempo a trabajar en prácticas de salud, rutinas de sueño, etc. con sus jugadores.

Los jugadores de esports, al igual que los deportistas, soportan mucha presión durante las competiciones. Si las consecuencias pueden ser las mismas (depresión, ansiedad, etc.), la razón y la forma en que se produjeron pueden ser diferentes.

Los deportistas suelen jugar ante el público en un estadio, y pueden oír los insultos y la toxicidad en tiempo real. En los esports, aunque los jugadores jueguen en un escenario, llevan auriculares que crean un "ruido blanco" que evita que los jugadores pierdan la concentración a causa de sonidos ajenos al juego. Sin embargo, los jugadores de esports tampoco están protegidos de la toxicidad.

**Figura 13: Escenario durante The International en Dota 2**



Fuente: Valve's Dota 2 Tournament Stage Looks Pretty Cool, por G. Vas, 2015. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.kotaku.com.au/2015/08/valves-dota-2-tournament-stage-looks-pretty-cool/>

Cuando termina un partido, cesan los insultos hacia los deportistas, o al menos no tienen por qué oírlos fuera del estadio. Los jugadores de esports tienen una mayor presencia en plataformas en línea como las redes sociales o las plataformas de streaming. La mayoría de las veces, gestionan su propia cuenta y reciben insultos en mensajes privados o en el chat de Twitch. Cuando entran en Twitter para consultar las últimas noticias, retransmitir sus partidas o revisarlas, los jugadores leen insultos de inmediato.

Además, a diferencia de un deportista que está en el campo con sus compañeros de equipo, que pueden darle apoyo moral, los jugadores de esports suelen leer estos comentarios negativos cuando están solos, sin ningún apoyo. Durante muchos años, los jugadores de esports no estaban preparados para ello, y han tenido que lidiar con esta toxicidad por sí mismos sin ninguna ayuda externa. Esta toxicidad puede llevar a la depresión y al agotamiento, especialmente cuando un jugador no rinde bien. A los jugadores se les entrena para ser buenos en los videojuegos, pero no se les enseña a lidiar con la negatividad que se deriva de una derrota.

La industria de los esports llega tarde a este tema, pero muchos equipos están empezando a tomárselo muy en serio. Entienden que no solo el rendimiento físico es importante, y que un buen espíritu y mentalidad son necesarios para rendir bien. Están trabajando para enseñarle a los jugadores a lidiar con la presión, el estrés y la ansiedad.

En Counter Strike o Valorant, el entrenador solo puede hablar durante los descansos del partido (unos 2 minutos en total por partido, que puede durar 40 minutos). Esto significa que los jugadores deben ser capaces de mantener un buen estado de ánimo y gestionar por sí mismos los aspectos negativos de un partido para seguir dando lo mejor de sí mismos.

Los esports también carecen de conocimientos sobre este tema. Es por esto que los equipos de esports están contratando a ex deportistas profesionales como asesores en gestión emocional. Por ejemplo, Excel reclutó a Dele Alli, delantero del Tottenham, como embajador para ayudar a sus jugadores a lidiar con el aspecto mental de los esports.

**Figura 14: Dele Alli durante el anuncio de su asociación con EXCEL sport**



Fuente: [Imagen sin título de Dele Alli]. (s.f.). Recuperado el 20 de abril de 2022, de <https://www.dexerto.com/wp-content/uploads/2021/07/02/excel-dele-alli.jpeg.webp>

Los equipos también contratan a psicólogos y especialistas para que hagan un seguimiento diario de sus jugadores. Astralis, una organización de esports conocida sobre todo por su plantilla danesa de Counter-Strike, es una de las pioneras en la industria de los esports en lo que respecta a la gestión mental de los jugadores. Han contratado como psicólogo a Lars Robl, ex militar y miembro de las fuerzas especiales danesas.

**Figura 15: Lars Robl, psicólogo de Astralis**



Fuente: Lars Robl: De las Fuerzas Especiales a la Psicología de los Esports, por EarlyGame, s.f. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://earlygame.com/lars-robl-from-the-special-forces-to-esports-psychology/>

La industria de los Esports aún tiene mucho por hacer en materia de salud mental y se inspira en las buenas prácticas de los deportes.

**Alimentación.** Como ya se ha explicado, los jugadores pasan mucho tiempo practicando, lo que significa que no tienen mucho tiempo para cocinar o para pensar en menús saludables. Durante años, los jugadores transmitieron la imagen de personas que comen comida chatarra, lo que dio lugar al tópico de los "jugadores gordos". Además de la mala alimentación de los jugadores, también pueden beber mucho café o bebidas energéticas en compensación.

La práctica de tomar bebidas energéticas se ve fomentada por la presencia de patrocinadores como Monster o Red Bull. Red Bull es uno de los mayores patrocinadores de los esports (módulo 1), especialmente en la comunidad de los juegos de lucha, en la que tienen su propio torneo "The Red Bull Kumite". Los jugadores tienen que mostrar la marca en su ropa, pero también tienen que demostrar que beben el producto durante una competición.

Durante años, como los esports no eran tan populares ni interesantes para las marcas, los equipos y los jugadores no tenían muchas opciones en cuanto a acuerdos de patrocinio. Una marca como Red Bull era la única gran marca interesada en los esports para el público joven.

**Figura 16: Olivier "Luffy" Hay - jugador profesional de Street Fighter V patrocinado por Red Bull.**



Fuente: Luffy: "The obstacle of versus fighting is its wealth!", por A. Hellin, 2019. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://esport-insights.com/luffy-le-frein-du-versus-fighting-cest-sa-richesse/>

Si beber la bebida energética Red Bull o café no es un peligro para un jugador al principio, puede convertirse en uno real si la ingesta es demasiado elevada. Como los jugadores tienen que lidiar con mucha fatiga, pueden descuidar rápidamente este aspecto.

Pero la profesionalización del sector ha hecho que se tome conciencia de la situación alimentaria y, como consecuencia, las mayores organizaciones de esports también tienen "chefs" en su plantilla para cocinar comidas sanas para los jugadores.

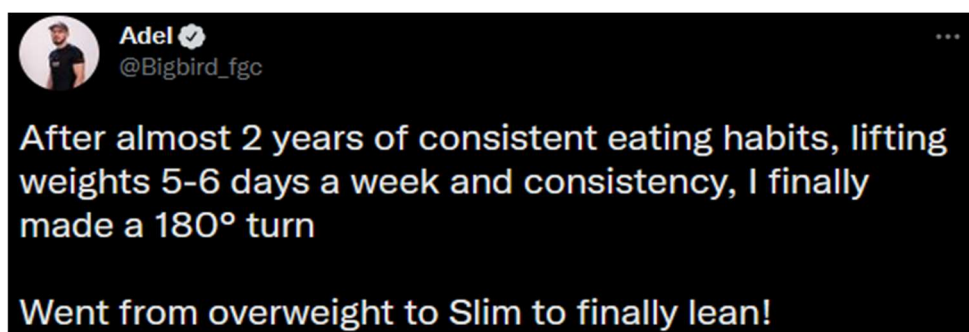
Actualmente, los esports son más populares y "mainstream". Diferentes marcas están ahora interesadas en invertir, como empresas bancarias, fabricantes de automoviles o tiendas de ropa. Las organizaciones deportivas tienen ahora más flexibilidad para elegir un patrocinador que se ajuste a sus necesidades.

Con el ejemplo de Cristiano Ronaldo o Paul Pogba negándose a beber ciertas bebidas (Coca-Cola y Heineken, respectivamente), es posible que en el futuro veamos cómo algunas organizaciones de esports rechazan algunos acuerdos de patrocinio debido a ese tipo de riesgos, aunque las marcas sean los patrocinadores oficiales de las competiciones.

Con el tiempo, los jugadores de esports están empezando a hablar sobre su experiencia en cuestiones de salud y a promover un estilo de vida saludable. En un tuit reciente,

BigBird, jugador profesional de Street Fighter V para NASR Esports (en la org de Oriente Medio y Norte de África), mostró el resultado de su cambio de estilo de vida.

**Figura 17: Tuit from Adel “Bigbig” Anouche**



Fuente: Tuit from Adel “Bigbig” Anouche. [imagen en línea]. Recuperado el 18 de abril de 2022, de [https://twitter.com/bigbird\\_fg?lang=esv](https://twitter.com/bigbird_fg?lang=esv) screenshot by author.

After almost 2 years of consistent eating habits, lifting weights 5-6 days a week and consistency, I finally made a 180° turn	Después de casi 2 años de hábitos alimenticios consistentes, levantamiento de pesas 5-6 días a la semana y constancia, finalmente di un giro de 180°.
Went from overweight to Slim to finally lean	Pasé del sobrepeso a la delgadez y finalmente a la esbeltez.

## Unidad 5.6 Diversidad en los esports

La diversidad y la inclusión son un reto importante para la comunidad de los esports y especialmente para los creadores porque, de forma innata, los esports están abiertos a todo el mundo sin discriminación. En el módulo 1 vimos que al principio era una comunidad de nicho, compuesta principalmente por jóvenes blancos (los videojuegos estaban hechos y comercializados por hombres, para hombres). La cuestión de la diversidad y la inclusión se planteó a raíz de diferentes movimientos:

- El desarrollo del mercado de los esports y su sensibilización han dado lugar a debates sobre el interés y la oportunidad de ampliar la participación a un público más amplio (en términos de jugadores, pero también de espectadores).

- El fenómeno social del movimiento "Me too" (#MeToo) ha impulsado a las minorías de los esports a hablar de su propia experiencia y del sentimiento de exclusión que han sentido.

La falta de diversidad e inclusión se debe a que, durante años, la propia comunidad y los creadores afirmaban que los esports son un campo de juego abierto y que no hay discriminación. (Casi) todos pueden jugar videojuegos. En realidad, nadie estaba haciendo nada para promover la diversidad y la inclusión (o la iniciativa era mínima y no contaba con el apoyo de muchos actores).

Pero en la práctica, tras 20 años de inacción para promover la diversidad y la inclusión, hemos podido observar que, efectivamente, hay una infrarrepresentación de los siguientes colectivos y que eso debe cambiar:

- mujeres y otros géneros marginados
- personas de diferente orientación sexual,
- personas de un color distinto al blanco,
- personas que no tienen dinero para comprar una consola o una computadora, y
- personas con discapacidad.

En los últimos años, muchas organizaciones y asociaciones sin fines de lucro intentaron revertir las estadísticas en los esports promoviendo iniciativas y asociaciones con empresas de esports.

En esta sección, tomaremos el ejemplo de la diversidad de género, donde las cosas están cambiando lentamente en los últimos años, gracias a múltiples acciones impulsadas por organizaciones, jugadores, influencers y creadores.

- Las mujeres y otros géneros marginados representan la mitad de la población del planeta: el mercado de los esports está perdiendo una gran oportunidad.
- Las mujeres y otros géneros marginados representan alrededor del 50% del total de los gamers: el estereotipo de que a las mujeres no les gustan los videojuegos es falso.
- Las mujeres y otros géneros marginados representan entre el 30 y el 35% (Jeong, 2020) del total de los gamers: el estereotipo de que a las mujeres no les gustan los videojuegos es falso.



- Pero solo entre el 5 y el 10% de los jugadores de esports (que participan en competiciones) son mujeres y géneros marginados, lo que afecta a los esports, y necesitamos entender las razones para poder tomar las medidas adecuadas.

Las antiguas razones para explicar la falta de jugadoras de esports se basaban en los siguientes estereotipos:

- Las mujeres no son suficientemente competitivas.
- A las mujeres no les gustan los videojuegos ni los esports.
- Las mujeres son demasiado débiles para los esports.
- Las mujeres no son lo suficientemente buenas para competir.
- Las mujeres quieren evitar correr riesgos, etc.

Gracias a algunas agencias de investigación y estadísticas, pudimos confirmar que el género no es en sí mismo una razón que explique el problema, y también pudimos identificar las causas exactas de la infrarrepresentación de las mujeres (y de otros géneros marginados).

Las causas son múltiples y pueden resumirse de la siguiente manera:

- Los clichés sociales de los años 70 que explican que los videojuegos son solo para hombres.
- Marketing asociado dirigido a los hombres.
- Construcción social y educación, por parte de los padres y en la escuela: no animar a las niñas a jugar a videojuegos (ejemplo de la "Game Boy") o incluso a asumir riesgos.
- Paralelismo con el deporte, con clichés que dicen que el cerebro de una mujer no funciona igual que el de los hombres.
- Sexismo y machismo cuando algunas mujeres intentaron unirse a los esports.
- Fuerte toxicidad dirigida a las mujeres con insultos sexuales.
- Falta de interés de las marcas y los organizadores hacia las mujeres y los géneros marginados.
- Falta de acciones por parte de los creadores para hacer sus juegos más diversos e inclusivos.



- Consecuencias de 20 años de errores, que han llevado a una falta de mujeres y géneros marginados en la industria, necesitamos atraer a más mujeres para encontrar más mujeres en los esports a nivel profesional.
- Falta de confianza en sí mismas de las mujeres debido a esta construcción. Ahora bien, la falta de confianza en sí mismas es un círculo vicioso que lleva a las mujeres a rendirse a veces, o a sentir más presión sobre sus hombros de la que sentiría un hombre.

Podría ser difícil invertir esta problemática y encontrar soluciones. Para ello, habría que actuar sobre diferentes temas, a diferentes niveles (personajes femeninos en los videojuegos, soluciones para la toxicidad, aumentar las oportunidades para las mujeres, etc.). Necesitamos que todos los actores de la industria promuevan y fomenten la diversidad de género.

Actualmente, la mayoría de las iniciativas que inciden en la diversidad de género y la inclusión proceden de organizaciones sin ánimo de lucro, personas influyentes ("modelos de conducta") o los propios creadores.

Iniciativas de diversidad de género

Durante los últimos 10 años, hemos visto muchas iniciativas para promover la diversidad de género y la inclusión, pero el ecosistema era bastante nuevo y a estas organizaciones les faltaba visibilidad y dinero.

### Figura 18: AnyKey



Fuente: AnyKey. (Productor). [Logo]. <https://www.anykey.org/>

Hoy podemos mencionar la iniciativa AnyKey, que es una de las mayores actualmente activas en los Esports. "AnyKey es una organización sin ánimo de lucro que fomenta el cambio y empodera a los campeones que marcan la diferencia en los esports, los juegos competitivos y las retransmisiones en directo" (AnyKey, s.f.). Crean directrices y recursos, organizan conferencias y otros eventos que amplifican la voz de las mujeres y los géneros marginados.

**Figura 19: Women in Games**



Fuente: Women in Games. (2022). (Productor). [Logo]. <https://www.womeningames.org/>

También existen las organizaciones Women in Games que promueven la diversidad de género en la industria de los videojuegos. Women in Games existe a través de diferentes entidades, no vinculadas jurídicamente, en distintos países (Francia, Noruega, Reino Unido, Italia, etc.). Estas organizaciones sin ánimo de lucro reúnen a miles de mujeres expertas del sector para organizar actos, conferencias, creación de redes y programas de prevención para escuelas y universidades.

Women in Games France cuenta con un departamento específico de Esports creado en 2018 para promover la diversidad de género en los esports. Han creado un programa de "incubadora" dedicado a jugadoras con talento a las que apoyan individualmente (entrenamiento personal, encuentros con profesionales, participación en torneos con hombres, etc.). Esta incubadora abrirá una cuarta temporada este año, para apoyar a nuevas jugadoras que quieran convertirse en profesionales. Hasta ahora, han ayudado a más de 20 mujeres, la mayoría de las cuales participan actualmente en torneos (con hombres o mujeres) o han encontrado un trabajo en los esports.

**Figura 20: Jugadoras de la incubadora WIG Esports Temporada 2**



Fuente: Women in Games Support French Esports Incubator Programme, por Women in Games, 2020. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.womeningames.org/women-in-games-support-french-esports-incubator-programme/>

El último movimiento a favor de la diversidad de género y la inclusión se realiza indirectamente por los influencers (jugadores, streamers u otros) que se están convirtiendo en "modelos a seguir" para las mujeres y los géneros marginados.

**Figura 21: Marie-Laure « Kayane » Norindr**



Fuente: Kayane – The French Queen of SoulCalibur, de Red Bull, 2021. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://www.redbull.com/ch-fr/kayane-soul-calibur-joueuse-pro-portrait>

Kayane (jugadora francesa) empezó a jugar a juegos de lucha en competiciones cuando era joven (tenía unos 9 años) y nunca lo dejó. Ahora tiene 32 años y sigue muy activa en los esports, organizando torneos y retransmitiendo eventos o animando espectáculos. Es todo un ejemplo para las mujeres y los géneros marginados, pero también para los hombres, ya que es una de las jugadoras más veteranas de la comunidad de luchadores.

a

**Figura 22: Stephanie “MissHarvey” Harvey**



Fuente: Female Gamers Who Dominate The Online Gaming Community, por J. J. Foster, 2019. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://bridesblush.com/beauty/female-gamers-fb/v>

La canadiense Stephanie Harvey fue campeona en Counter-Strike durante varios años dentro de un equipo femenino (hace 10 años). También fue desarrolladora de juegos y ha creado diferentes iniciativas y centros comunitarios para promover la diversidad de género. Ahora sigue dedicándose a los esports.

La diversidad y la inclusión se están convirtiendo en temas tan importantes que los creadores han generado internamente algunas iniciativas y contratado equipos dedicados. No es el primer reto, ni será el último. Lo bueno es que hemos comprendido que puede llevar varios años cambiar las cosas y que necesitamos la ayuda de todos. Harán falta inversiones en dinero y recursos humanos para crear un entorno seguro para todos, pero podemos decir que existe un consenso mundial, lo cual es una excelente señal. Probablemente surgirán otros retos en el futuro de los esports. Por ejemplo, podemos esperar oír hablar cada vez más de los problemas ecológicos que plantean los esports (informática, consumo de datos, etc.). Como se ha visto, el ecosistema de los esports es muy complejo, flexible y cambiante, lo que lo hace fascinante y apasionante en cuanto a oportunidades, especialmente cuando ya se tiene experiencia en un deporte tradicional.

Sin duda podemos esperar que los esports se inspiren más en los deportes, pero también que los deportes se inspiren en los esports, por ejemplo, en lo que respecta al uso de las

redes sociales, los influencers y las plataformas para la difusión y promoción de contenidos.

## Referencias

**AnyKey.** (s.f.). AnyKey Advocates. <https://www.anykey.org/>

**Jeong, M.** (2020). Are Female Esports Competitors Taken Seriously? En *Esports.net*. <https://www.esports.net/news/are-female-esports-competitors-taken-seriously/>