



COMUNICADO

COMUNICADO DEL CONSEJO GENERAL DE COLEGIOS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y DEL DEPORTE (CONSEJO COLEF) SOBRE LOS E-SPORTS

Statement of the General board of professional associations of sport and physical education (COLEF board) in relation to the e-sports

Consejo General de Colegios Oficiales de Licenciados en Educación Física y en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Consejo COLEF).

Historia: Recibido el 31 de Octubre de 2017. Aceptado el 31 de octubre de 2017

Correspondencia: Consejo COLEF. **Email:** consejo@consejo-colef.es

Ante el debate generado en el sector deportivo sobre el fenómeno de los e-sports (competiciones profesionales de videojuegos), más concretamente en relación a su naturaleza e inclusión en la legislación deportiva, **el Consejo COLEF desea hacer públicas las siguientes consideraciones** como corporación representativa de los profesionales de la educación física y del deporte en el estado español:

1. El desarrollo exponencial que los *e-sports* han experimentado en los últimos años, así como el considerable impacto económico y social que ya generan, hacen prever una **futura y necesaria definición de su propio marco jurídico, por parte de los organismos competentes**. En nuestra opinión, al tratarse de actividades innovadoras, con características y problemáticas muy concretas, requerirán respuestas específicas que se adecúen a toda su complejidad, es decir, una regulación “*ad hoc*” que favorezca su correcto desarrollo.

2. **Es un hecho que los e-sports no han sido reconocidos como deporte o como modalidad deportiva** por ninguno de los organismos competentes para tal fin en España y, en consecuencia, consideramos que **no es congruente su inclusión en la legislación deportiva estatal o autonómica**. Asimismo, proponemos que dicha legislación asuma el concepto integral de deporte promulgado en la Carta Europea del Deporte, incluyendo al deporte recreativo y al deporte social, además del federativo, y diferenciando entre la participación en actividades físicas y actividades intelectuales o pasivas, para adaptar así la estructura de modalidades deportivas a la realidad actual del deporte.

3. Si bien la práctica moderada de los *e-sports* puede conllevar un ejercicio mental que favorezca el desarrollo de determinadas capacidades como la concentración, la rapidez mental y/o la orientación espacio-temporal; estos juegos también suelen caracterizarse por una actividad física reducida (limitada a movi-

mientos distales repetitivos con participación de pequeños grupos musculares) y el mantenimiento de posturas corporales (poco ergonómicas y ocasionalmente forzadas) durante períodos prolongados. En consecuencia, **demandamos la necesaria participación de nuestros profesionales colegiados** (garantía de máxima cualificación en entrenamiento y supervisión de ejercicio físico saludable) **en la preparación multidisciplinar de los jugadores de e-sports**, con el fin de que alcancen un nivel de acondicionamiento físico específico que les permita minimizar posibles perjuicios y/o lesiones derivadas de este tipo de prácticas a nivel osteo-articular, circulatorio, muscular o nervioso.

4. Aprovechamos para reiterar nuestra **profunda preocupación** por dos de los mayores problemas de la sociedad española en la actualidad, **la inactividad física y el sedentarismo**, hábitos que ponen en grave riesgo la salud de las personas y **demandan de los poderes públicos que se priorice la puesta en práctica de planes efectivos para el fomento y la promoción de la actividad física saludable y de una educación física de calidad.**

Por último, **el Consejo COLEF ofrece todo su conocimiento y experiencia acumulados en el sector del deporte para el asesoramiento de las instituciones competentes en la materia de referencia**, especialmente en todo aquello relacionado con los profesionales, y la salud y seguridad de la ciudadanía receptora de sus servicios.