

**POSICIONAMIENTO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
DE LA UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA,
SOBRE EL PROYECTO DE LA LEY DEL DEPORTE EN CANARIAS**


EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El día 20 de julio de 2017, el Presidente del Gobierno de Canarias, D. Fernando Clavijo, en un acto celebrado en un hotel de Las Palmas de Gran Canaria, anunció y se comprometió públicamente con la inclusión de los videojuegos competitivos (conocidos como “e-Sports”) en la nueva Ley del Deporte de Canarias. Este hecho ocasionó un importante revuelo, ya que no seguía el documento del anteproyecto de la Ley del Deporte de Canarias, que ya había sido consensuado por parte de los diferentes agentes sociales integrantes de la Comisión establecida al efecto. Este documento ha tenido diversas versiones producto de las alegaciones públicas, revisiones jurídicas e intervenciones políticas.

Las manifestaciones de profesionales de la actividad física y el deporte, colectivos deportivos (clubes, federaciones,...), administraciones públicas (ayuntamientos y cabildos), partidos políticos (Nueva Canarias, Partido Socialista, Partido Popular y Podemos), etc., en los medios de comunicación, las redes sociales y los órganos adecuados; así como, el informe de 20 de septiembre de los Servicios Jurídicos de la Comunidad Autónoma Canaria, provocan una modificación en el anteproyecto de Ley que se lleva al Consejo Consultivo de Canarias, suprimiéndose el artículo 34 que hacía mención a los eSports. Este hecho, que es altamente favorable para otorgar coherencia a la Ley, se ve minimizado por el mantenimiento del *espacio digital* dentro de los espacios deportivos que se corresponden con áreas de actividad deportiva.

Los aspectos positivos presentados por los defensores de los videojuegos competitivos se relacionan con condiciones como la posibilidad de generar puestos de trabajo, la promoción del talento canario, y la opción de convertir a Canarias en pionera en la inclusión de estas actividades en una Ley del Deporte. Todos estos hipotéticos objetivos o potencialidades siguen teniendo opción de desarrollarse si estas prácticas quedaran al margen de la Ley Canaria del Deporte, y se incluyeran en una ley específica, una Ley Digital, o una Ley del Espacio Digital, a semejanza de cómo se ha hecho en otros territorios de la Comunidad Europea.

El gran problema de la Ley Canaria del Deporte, quizás haya sido que estaba en estudio y próxima a su tramitación parlamentaria cuando, desde algunos sectores se intentaba dar solución a una realidad que no se puede ignorar: la existencia de una actividad de rápido crecimiento y elevado potencial económico que está en el limbo y de difícil encuadre económico y jurídico si no es en una ley específica. La utilización del término e-Sport, que no es baladí, persigue establecer un vínculo semántico, de signficante y de significado, por la gran carga ideológica, de asociación con valores que son de gran importancia para la sociedad, que tiene el deporte. Hablaríamos de una doble vía, aquella vinculada con el deporte per sé, y la otra, asociada a los beneficios políticos, económicos, fiscales y jurídicos de los que se proveerían los videojuegos de competición si son incluidos en la Ley Canaria del Deporte.

PÁGINA 1 / 4	ID. DOCUMENTO 9U1ds9JKfGVxNJkqm9AR3A\$\$		
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA	
43650064C LILIAN ROSA PÉREZ SANTANA	10/11/2017 15:18:59	MTQ3MTA2	
42744167R ANTONIO GONZÁLEZ MOLINA	10/11/2017 13:44:58	MTQ3MDg1	

Por este motivo, la Facultad de Ciencias de la Educación Física y el Deporte de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, en la obligación y compromiso ineludible con la sociedad canaria, hace público el posicionamiento de nuestra institución, con argumentaciones que puedan ayudar a dar luz y aclarar esta problemática, a través del presente manifiesto.

ARGUMENTACIÓN Y JUSTIFICACIONES


La práctica totalidad de los especialistas y las organizaciones del ámbito de la actividad física y el deporte que se han venido manifestando públicamente al respecto, se han posicionado en una misma dirección: los videojuegos de competición (e-Sports) no son deporte. Las escasas intervenciones discordantes intentan justificar su postura en afirmaciones como que otras prácticas también desprovistas de actividad física / motricidad significativa, es decir, no vinculadas a un objetivo motor, han sido incluidas en el catálogo de los deportes, poniendo ejemplos que, en algunos casos, sólo son muestra de un desconocimiento de lo que implica una situación motriz. Confundir la motricidad que se solicita en el billar, el tiro con arco o el tiro olímpico con la del ajedrez, el dominó o la colombofilia, es quizás haber analizado de manera superficial, imprecisa y sesgada, cada una de las prácticas integrantes del primer grupo. El otro razonamiento que se aduce para su consideración como deporte es que no se puede ser retrógrado o totalitario, sino que hay que ampliar los rasgos del concepto deporte para incluirlas; es decir, confeccionar un traje a medida, aunque ello suponga ir en contra del rigor científico y conceptual.

El término *deporte* ha sido profusamente definido; incluso la sociedad, de manera no siempre precisa, en muchas ocasiones refiere a la actividad física como tal. El deporte puede ser concretado como práctica motriz que implica una situación motriz de competición, reglada e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico. La situación motriz conlleva la consecución de objetivos motores a través del procesamiento que el jugador, o los jugadores, hacen del entorno, y la solución motriz que deviene de ello. Esto implica la participación activa y directa del deportista, que elabora una respuesta motriz. Constituye algo intransferible y, habitualmente, de difícil repetición exacta, pues el sujeto tiene que poner en juego su corporalidad y motricidad en relación con muchas variables externas.

Las indicaciones anteriores dejan patente que la motricidad, la puesta en escena de la motricidad, es el rasgo más caracterizador, identificador e ineludible del deporte. De ahí la importancia y justificación de la necesidad que, en la Ley Canaria del Deporte, cuando se haga referencia al juego y al deporte, vayan siempre vinculados al componente motor, a la motricidad significativa y caracterizadoras de cada una de las prácticas lúdicas y deportivas.

La *Carta Europea del Deporte* (1992 y 2001) señala 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**”. Esta definición parece ser la génesis de la indicada en el anteproyecto de Ley que se ha trasladado al Parlamento de Canarias para su discusión y aprobación:

Artículo 7.- Definiciones.: “A los efectos de esta Ley, se entiende por: (...) c) **Deporte**: es **todo tipo de actividad que**, mediante una participación organizada o no, se realice con objetivos relacionados con la mejora de la condición física, psíquica o emocional, con la consecución de

PÁGINA 2 / 4	ID. DOCUMENTO 9U1ds9JKfGVxNJkqm9AR3A\$\$			
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA		
43650064C LILIAN ROSA PÉREZ SANTANA	10/11/2017 15:18:59	MTQ3MTA2		
42744167R ANTONIO GONZÁLEZ MOLINA	10/11/2017 13:44:58	MTQ3MDg1		

resultados en competiciones deportivas, con la adquisición de hábitos deportivos o con la ocupación activa del tiempo de ocio”.

Respecto a las definiciones, en el caso del anteproyecto de Ley, tenemos la posibilidad de observar dos cuestiones de gran importancia:

1. Lo definido se incluye en la definición; algo que podemos comprobar que no se produce en la propuesta de la Carta Europea del Deporte.
2. Se ha suprimido el adjetivo “física” que va asociado al sustantivo “actividad”; que sí aparecía en la versión de 8 de marzo-2017.

Una vez generado el marco técnico y jurídico, con la supresión de la necesidad de estar provisto de motricidad y, por ende, de presencia física, el anteproyecto de Ley podría favorecer, en el futuro, la inclusión de actividades de una naturaleza diferente a la del deporte.


Por su parte, la Ley 10/1990 de 15 de octubre del Deporte, como norma básica de referencia en el ámbito legislativo estatal, establece en su preámbulo que:

El deporte se constituye como un elemento fundamental del sistema educativo y su práctica es importante en el mantenimiento de la salud y, por tanto, es un factor corrector de desequilibrios sociales que contribuye al desarrollo de la igualdad entre los ciudadanos, crea hábitos favorecedores de la inserción social y, asimismo, su práctica en equipo fomenta la solidaridad. Todo esto conforma el deporte como elemento determinante de la calidad de vida y la utilización activa y participativa del tiempo de ocio en la sociedad contemporánea.

Este párrafo de la legislación estatal resulta determinante para entender la necesidad de incluir en la Ley del Deporte de Canarias, elementos que favorezcan el desarrollo de praxis y programas para el fomento de la práctica de la actividad física y deportiva, y el aumento de horas lectivas en el currículo de Educación Física. La importancia del deporte en el sistema educativo se relaciona con la promoción de una educación integral, una educación en valores relacionados con el respeto, la tolerancia, la no violencia, el civismo o la igualdad, que no suelen estar presente en los videojuegos de competición más practicados, conocidos y comercializados en la actualidad, donde los objetivos que centran la acción se basan en matar supuestos enemigos o conquistar territorios mediante la fuerza y la implementación de elementos de guerra. Una excepción podría ser aquellos videojuegos con un enfoque y objetivos educativos activos, siempre y cuando el tiempo de duración de la práctica sea razonable.

El artículo 48, de la versión de 20 de julio-2017, presenta una incorporación que indica que **“es área de actividad el espacio digital para el desarrollo de los e-sports en los términos que reglamentariamente se determinen”**; por lo que una vez desaparecidos los e-Sports de la Ley, no se justifica que se mantenga el espacio digital en la redacción del ahora artículo 47.2.: *c) Áreas de actividad: (...) Son áreas de actividad, entre otras, las bahías, los senderos, las playas, el espacio aéreo y el espacio digital.*

Este término **“espacio digital”** es inexistente en cualquier normativa autonómica, estatal o europea que determine la tipología de los espacios o infraestructuras deportivas. Así, el Consejo Superior de Deportes, tanto en su normativa NIDE (2005), como en la última actualización de la Encuesta de Hábitos Deportivos (2015), donde se tipifican normativamente los diferentes espacios deportivos, no incluye ninguna mención o asociación terminológico-conceptual que pueda entenderse relacional con este término introducido en el Proyecto de Ley Canaria del Deporte.

PÁGINA 3 / 4	ID. DOCUMENTO 9U1ds9JKfGVxNJkqm9AR3A\$\$		
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA	
43650064C LILIAN ROSA PÉREZ SANTANA	10/11/2017 15:18:59	MTQ3MTA2	
42744167R ANTONIO GONZÁLEZ MOLINA	10/11/2017 13:44:58	MTQ3MDg1	

POSICIONAMIENTO

Ante las evidencias científico-técnicas argumentadas, la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la ULPGC manifiesto lo siguiente:

Primero: manifestar que la **actividad física** o **actividad motriz** es el elemento caracterizador y diferenciador del deporte. Por este motivo, proponemos que en el artículo donde se especifique la definición o concepto del deporte, debe expresarse, que: Artículo 7.- Definiciones.: “A los efectos de esta Ley, se entiende por: (...) c) **Deporte**: es todo tipo de **actividad física** que, mediante una participación organizada o no, se realice con objetivos relacionados con la mejora de la condición física, psíquica o emocional, con la consecución de resultados en competiciones, con la adquisición de hábitos saludables o con la ocupación activa del tiempo de ocio”.

Segundo: suprimir del articulado cualquier mención relacionada con el **espacio digital**, pues su única justificación se centraba en “*el desarrollo de los e-sports en los términos que reglamentariamente se determinen*” (según el documento Ley del Deporte de Canarias, de la versión del 20 de julio de 2017), junto al hecho de la inexistencia del espacio digital como área de actividad deportiva en normativa nacional e internacional.

Tercero: Instar a las Administraciones Públicas a desarrollar políticas activas para la mejora de la salud comunitaria a través de la práctica de actividad física y deporte, garantizando el acceso de toda la población canaria a estos servicios.

Cuarto: garantizar normativamente la prestación profesional de los servicios de actividad física y deporte, facilitando y regulando legislativamente las diferentes profesiones del sector de la actividad física y del deporte.

Quinto: generar un marco jurídico para la regulación de la actividad que se derive de la práctica de los videojuegos de competición (e-Sports), que sería recomendable se realice mediante el desarrollo de una ley específica de su propio ámbito de actuación (Ley Digital, Ley de Espacio Digital, Ley de Innovación Tecnológica, según se considere oportuno); concededores del extraordinario desarrollo y empuje económico de la actual industria de las nuevas tecnologías, la innovación y del espacio digital.

Manifiesto y posicionamiento aprobado por unanimidad de los miembros asistentes en sesión extraordinaria de la Junta de Facultad,


En Las Palmas de Gran Canaria a, 9 de noviembre de 2017

La Secretaria

El Decano

Fdo. Dra. Lilian Rosa Pérez Santana

Fdo. Dr. Antonio González Molina

PÁGINA 4 / 4	ID. DOCUMENTO 9U1ds9JKfGVxNJkqm9AR3A\$\$			
FIRMADO POR	FECHA FIRMA	ID. FIRMA		
43650064C LILIAN ROSA PÉREZ SANTANA	10/11/2017 15:18:59	MTQ3MTA2		
42744167R ANTONIO GONZÁLEZ MOLINA	10/11/2017 13:44:58	MTQ3MDg1		