



International Esports Federations Summit on January 2019

French, English, German & Italian :

<https://www.france-esports.org/international-esports-federations-summit-du-18-janvier-2019/>

Un primer encuentro europeo

Como parte de la tercera edición de [DOJO Esport](#), un ciclo de conferencias que tuvo lugar en el Ayuntamiento de París el 18 de enero de 2018, los organizadores del evento (JK Production y Smartcast Ninja) y la asociación France Esports acogieron El International Esports Federations summit.

Se invitó a muchas organizaciones nacionales en Europa identificadas como órganos de gobierno representativos de sus países respectivos, y Alemania ([ESBD](#)), Gran Bretaña ([BEA](#)), España ([AEVI](#)), Italia (FIES) , Suecia ([SESF](#)), Suiza ([SESF](#)) y Ucrania ([UFES](#)) se reunieron en este día dedicado a ellos. Representantes de la [ISFE](#) (International Software Federation of Europe para Editores), [INSEP](#) (Instituto Nacional del Deporte, Experiencia y Rendimiento para el Mundo del Deporte) y el [CIO](#) (Comité Olímpico Internacional por el movimiento olímpico) también estuvieron presentes como observadores.



Foto de familia de los representantes de las federaciones europeas. Crédito de la foto Quentin Missault – JK GROUPE

El Departamento de Relaciones Internacionales de France Esports, en colaboración con los organizadores del DOJO, había preparado una agenda para abordar una posible cooperación internacional, o por lo menos europea, entre las diversas asociaciones presentes.

Esta reunión fue una oportunidad para iniciar una reflexión conjunta sobre las acciones coordinadas entre los diferentes actores internacionales, e indirectamente después de las reuniones y discusiones que tuvieron lugar durante el [Esports Forum](#) organizado por el Comité Olímpico Internacional ([CIO](#)) y la Global Association for International Sports Federations ([GAISF](#)) en Lausana en julio de 2018.

Este evento también subraya la voluntad de France Esports de compartir sus iniciativas con total transparencia para participar en el desarrollo y la sostenibilidad de un deporte internacionalmente responsable.

Una fuerte heterogeneidad de los modelos

La mañana estuvo dedicada a una presentación de las personas presentes y sus respectivas organizaciones, prestando especial atención a estos tres puntos:

- la gobernabilidad y representatividad de todos los actores en el ecosistema local;
- su vínculo con las autoridades públicas nacionales (gobiernos o organismos tradicionales de gobernanza deportiva);
- su vínculo con los titulares de derechos de los diferentes juegos (editores de juegos).

Este tour de mesa reveló la inmensa diversidad de modelos y especificidades nacionales (en particular debido a contextos institucionales y legislativos específicos). Los siguientes puntos resaltan algunas de estas disparidades:

Varios países se encuentran en una situación en la que varias organizaciones reclaman el papel de la federación nacional, y las discusiones han demostrado lo delicado que es abordar los problemas de representatividad y legitimidad. ¿La legitimidad viene de la antigüedad? ¿De la afiliación a una entidad internacional? ¿De la relación con las autoridades públicas? ¿La representatividad del tejido deportivo local? Acciones tomadas? ¿Las intenciones de los representantes? ¿De la falta de organización lucrativa?

Otros países han insistido en la importancia de tener una estructura interna democrática, permitiendo la membresía y la voz de jugadores y organizaciones de todos los tamaños. El modelo de France Esports, precursor por parte de la integración de los titulares de derechos dentro de sus miembros, a través de un colegio dedicado, destaca particularmente en su aspiración de unir a todos los actores. Los editores han reafirmado su deseo de participar en el desarrollo de todo el ecosistema y no han reducido sus pensamientos a la única escena profesional de sus juegos y la protección de su propiedad intelectual.

Independientemente de un debate irresoluble, ¿es el esport un deporte? - apareció la pregunta más pragmática sobre el deseo (o no) de que estas organizaciones sean reconocidas como organizaciones deportivas. Algunos países están trabajando en esta dirección debido a las especificidades legales locales, mientras que otros están considerando crear un camino paralelo para reconocer el esport como un sector separado sin asociarlo directamente con el deporte. De hecho, si en algunos países, ser reconocido como un deporte solo traería beneficios, por el contrario, ser reconocido como un deporte en otros países traería muchas regulaciones y restricciones que podrían ser un obstáculo para el desarrollo adecuado de Todos los jugadores de la industria. Las autoridades públicas locales (ministerios o departamentos específicos) solicitadas dentro de las autoridades nacionales se relacionan directamente con esta elección: en algunos casos, son los organismos tradicionales de gobernanza deportiva (Ministerio y Comités Olímpicos Nacionales), en otros, Pueden ser ministerios de juventud, educación, economía, industria, nuevas tecnologías y tecnología digital. Algunas organizaciones ya han establecido vínculos con ciertos ministerios, que ya han resultado de acciones legales concretas adaptadas al deporte.

Con respecto a la representatividad de todos los actores del ecosistema dentro de las organizaciones nacionales, la presencia de los titulares de derechos es muy heterogénea. Algunos países no se benefician necesariamente de la presencia en su territorio de interlocutores directos en los editores. Se ha propuesto en este caso que las organizaciones nacionales interesadas entren en contacto directo con los titulares de derechos en toda Europa.

Las organizaciones nacionales tampoco tienen todas las mismas actividades. Algunos organizan circuitos competitivos (campeonatos, ligas, etc.), otros ofrecen capacitación a los árbitros y administradores de torneos, y algunos se centran en crear conciencia entre el público en general. Por lo tanto, las acciones y prioridades establecidas no son las mismas en cada país.

Sin embargo, todos los actores presentes están alineados con los desafíos de la sociedad que corresponde a los organismos nacionales abordar: problemas de diversidad, diversidad, integración, salud pública, educación, etc. Estos temas, en una forma más o menos avanzada, fueron citados por todas las presentaciones de los actores.

Finalmente, una de las características comunes de estas diferentes organizaciones es su relativa juventud: todas se fundaron entre 2008 y 2018, y cada una carece de una perspectiva innegable sobre el funcionamiento adecuado y las responsabilidades de un órgano de gobierno a nivel nacional.



Una estandarización compleja pero no insuperable.

La tarde estuvo dedicada principalmente a la cuestión de la definición de sport. De hecho, era obvio para los actores presentes que era necesaria una nomenclatura común, tanto para alinear las acciones entre sí, como para tener una lectura coherente de los diversos datos de la industria. Si los actores del sport no logran sacar una definición aceptada globalmente, es muy probable que otros lo hagan en los próximos años. Se citaron los ejemplos de Argentina donde los juegos violentos no se reconocen como deportes y el Comité Olímpico Alemán que desea distinguir entre deportes (simulaciones deportivas) y nombres (que reunirían a todos los otros juegos competitivos).

Los diferentes representantes cuestionaron así numerosos criterios, como el de la confrontación asíncrona (superplay, speedrun, scoring), la competencia (teniendo en cuenta una práctica de ocio), la equidad de las posibilidades y el RNG (especialmente en lo que se refiere a juegos llamados pago a ganar), o nuevas tecnologías (VR, AR, drones, etc.), sin consenso.

Este intercambio finalmente permitió a todos entender la dificultad de este proceso y estimuló las reflexiones para una reunión futura mientras sensibilizaba a las organizaciones para que propusieran una nomenclatura común.

Hacia reuniones más regulares en el futuro.

Esta primera reunión fue sin duda muy rica y particularmente útil para todas las organizaciones participantes: el esport es, de hecho, una práctica inherentemente desmaterializada y, por lo tanto, sin fronteras, que sigue un proceso de globalización que no le está reservado. Como tal, mantener intercambios regulares con nuestras contrapartes estructurantes a nivel internacional es esencial para estandarizar nuestros modelos y acciones. Sin embargo, el trabajo es importante y la temporalidad será mucho antes de que se materialice por el surgimiento de una entidad europea fuerte y legítima. La segunda reunión se celebrará en abril de 2019 durante la Semana de los Juegos en Berlín, ya que serán nuestros colegas alemanes quienes nos darán la bienvenida para continuar con estos intercambios.

Créditos de fotos : Quentin Missault – JK GROUPE

Traducción : Swiss Esports Federation