

ECONOMIST & JURIST



Ainhoa Caralt Aznar

Colaboradora en el Bufete Toni Caralt Abogados y estudiante de la Universidad Internacional de Cataluña.

Los «esports»: el nuevo desafío del Derecho

Los *esports* o *deportes electrónicos* son el nombre que reciben las competiciones de videojuegos. **Hasta hace unos años los videojuegos eran un simple pasatiempo.** Sin embargo, el desarrollo de las nuevas tecnologías ha permitido su conversión en una nueva forma de competición y entretenimiento. Con todo ello, **se ha producido un cambio en la mentalidad de las nuevas generaciones**, pues sus gustos e inclinaciones se orientan con celeridad hacia lo digital en lo personal, pero especialmente en lo profesional. Seguidamente, junto con la considerable mejora de la conectividad y su asentamiento en los hogares, así como el nacimiento de las plataformas de retransmisión como *Twitch*, se ha sufragado el progreso de esta industria, que atrae cada vez más jóvenes y resulta menos extraña a los mayores.

Los *esports* nacen en los años 1970 de forma modesta en los laboratorios de ingenieros electrónicos, aun sin considerarse videojuegos como tal. En 1972, en la Universidad de Standford se crea la primera competición basada en el videojuego *Spacewar!* que tenía como premio una suscripción anual a la revista *Rolling Stones*. Así, a finales de los años 1990 aparece la idea de competir profesionalmente en los videojuegos. De hecho, es en 1997, bajo la dirección de *Ángel Muñoz*, que se origina en Estados Unidos la *Cyberathlete Professional Lea ...*

SUSCRÍBETE >

para una conversión completa a PDF |