



UNIVERSIDAD
DE CHILE
FACULTAD DE DERECHO

Departamento de Ciencias Penales

“La regulación del dopaje en los Esports: el caso chileno con la marihuana”

Memoria para optar al grado de Licenciado en Ciencias Jurídicas y Sociales

TOMÁS GUILLERMO GODOY GOTSCHLICH

Profesor guía: Ernesto Vásquez Barriga

Santiago de Chile

2024

INDICE

I.	Agradecimientos	2
II.	Resumen	3
III.	Introducción	4
IV.	Capítulo 1.1: El deporte tradicional y el dopaje	6
V.	Capítulo 1.2: Videojuegos y Esports	11
VI.	Capítulo 2.1: El dopaje en los Esports	18
VII.	Capítulo 2.2: La regulación actual del dopaje en los Esports y Chile	22
VIII.	Capítulo 2.3: La experiencia de regulación Latinoamericana con los Esports	25
IX.	Capítulo 3.1: La marihuana en los Esports y su regulación	29
X.	Capítulo 3.2: El caso de Chile frente los Esports y el cannabis	34
XI.	Conclusiones	43
XII.	Referencias Bibliográficas	46
XIII.	Referencias Imágenes	51

AGRADECIMIENTOS

Al ser este un paso más para concluir una etapa maravillosa de mi vida, me gustaría extender mis más sinceros agradecimientos a quienes me ayudaron durante todo este proceso, ya sea a modo de inspiración, apoyo, fortaleza o cariño. Esta dedicatoria es en especial para mis padres, Mónica Gotschlich y Marcelo Godoy, como también para mi tía abuela, María Angélica Gotschlich, junto con Miguel Constanzo, por ser quienes siempre me brindaron el cobijo, como las energías para poder continuar este proceso académico.

Mis cariños y agradecimientos a la facultad de Derecho de la Universidad de Chile por entregarme el conocimiento y la formación que hoy obtengo. En el mismo sentido, al profesor Ernesto Vásquez, por su calidad docente y humana, logrando convencerme de que un trabajo comprometido, puede llegar a ser una aventura gustosa y paulatina, como la vida misma.

También, agradecer a mis amigos, Bruno Solimano, Pía Ponce y Felipe Becerra, por ser aquellas risas y distracciones que revitalizan el alma.

Con todo, no puedo dejar afuera a mi hermano, Lukas Elein Godoy Gotschlich; cientista político, por ser aquella luz en mis momentos más oscuros. Este trabajo es para ti.

Para finalizar, sumándome a las palabras de mi antepasado don Bernardo Gotschlich Hausdorf (1877-1931), abogado de la Universidad de Chile, he de “buscar siempre la verdad, y la claridad, hacer bien y no temer a nadie sino a Dios, ha sido siempre mi principio en las manifestaciones de mi actividad”¹.

¹ Sudete, "Recuerdo de don Bernardo Gotschlich Hausdorf sobre la colonización austro alemana procedente del distrito de Braunau.", GRAFELBERGNOTICIAS, 2009. Disponible en: <https://grafelbergnoticias.blogspot.com/2009/02/recuerdo-de-don-bernardo-gotschlich.html>.

RESUMEN

Los Deportes Electrónicos (Esports) han obtenido un auge tan repentino y sostenido en el tiempo, que han consolidado su posición como una de las actividades de mayor popularidad en los últimos años. Hoy, junto con una gran influencia económica, se ha consolidado una cultura profesional “*gamer*” en la sociedad y el deporte, que se ha conllevado principalmente en el surgimiento de la “*International Esports Federation*” (IESF), cuya misión es “*concretizar que los Esports sean reconocidos como un deporte legítimo*”².

Así, la IESF es la entidad actual que promueve, regula, educa y genera instancias de competencia a nivel profesional mundial de los Esports. En este sentido, junto con la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) elaboraron e instauraron un instructivo que regula el uso de drogas en competencias amparadas por estos organismos. En este preciso catálogo se encuentra la marihuana; específicamente el cannabinoide “THC”, como sustancia prohibida.

Con todo, en Chile “*somos el segundo país con mayor consumo de marihuana en Latinoamérica*”³; esto según datos oficiales de la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, lo cual, adicionado al fenómeno exponencial de los Esports, este trabajo tiene por finalidad analizar y verificar la legislación de esta industria, versando específicamente en la normativa nacional del cannabis y sus eventuales problemas entrelazados con los Esports. En este sentido, se propone un eventual título de intervención a modo de regular, prevenir e informar el uso de esta droga en los Esports, tanto a nivel profesional como amateur.

² Colaboradores de proyectos de Wikimedia, "Federación Internacional de Esports - Wikipedia", Wikipedia, la enciclopedia libre, 23 de noviembre de 2009, https://en.wikipedia.org/wiki/International_Esports_Federation.

³ Celia Hernando, "El mapa del consumo de cannabis en el mundo - Mapas de El Orden Mundial - EOM", El Orden Mundial - EOM, 4 de octubre de 2023, <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mapa-consumo-mundial-cannabis/>.

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, la omnipresencia de internet, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), y las plataformas digitales han transformado profundamente nuestras sociedades. En este contexto, los videojuegos no han escapado a esta revolución, especializándose y profesionalizándose a través de los Esports, en este complejo entramado, donde la competencia se desenvuelve en un ámbito virtual, la falta de un marco jurídico específico se presenta como un desafío imperante.

La ausencia de regulaciones específicas para los Esports plantea desafíos cruciales, destacando la carencia de intervención en áreas críticas como las apuestas, la contratación de menores y las dinámicas de competencia entre clubes. Esta falta de regulación no sólo genera incertidumbre legal, sino también expone a posibles vulnerabilidades que podrían comprometer la integridad de los torneos y competiciones.

La memoria que se propone aborda esta laguna normativa extensa, centrándose en la dimensión del dopaje en los Esports, un área de estudio que ha permanecido en gran medida "oculta" desde el punto de vista legal y ético. En este sentido, se han utilizado diversos recursos para mejorar el rendimiento de la actividad física y psicológica de los deportistas, y en la actualidad, la evolución del dopaje ha cobrado relevancia en las competiciones virtuales. La investigación explorará inicialmente la evolución histórica y jurídica del dopaje; procurando hacer énfasis en la perspectiva nacional chilena, desde el uso de sustancias naturales hasta las sustancias modernas utilizadas para mejorar el rendimiento en los deportes tradicionales y en los Esports.

La intersección entre la regulación de los Esports y la problemática del dopaje se revela como un terreno de análisis crítico, donde actualmente se carece de soluciones concretas a nivel nacional. Así, se examinarán las medidas regulatorias existentes en deportes "tradicionales" para proponer enfoques adaptados y específicos para la naturaleza única de los Esports. Con todo, la aplicación efectiva de normativas antidopaje en los deportes electrónicos se convierte en una tarea esencial actual para preservar la equidad competitiva y la integridad del juego.

Finalmente, se abordará el caso chileno, donde la "*Federación Nacional de Deportes Electrónicos*" ha surgido como el marco organizativo para los equipos de Esports desde 2019. Operando bajo la jurisdicción de la "*International Esports Federation*" (IESF), donde en colaboración con la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), se ha establecido un reglamento anti-doping aplicable a todos los jugadores que compiten en eventos bajo la IESF, u otras organizaciones y/o federaciones que decidan someterse o unirse al reglamento.

Sin embargo, la regulación de la marihuana, específicamente el THC, como sustancia prohibida en competencias internacionales, contrasta con la falta de normativa local en Chile que aborde específicamente el consumo de marihuana en competencias de alto rendimiento de Esports. Dada la prevalencia del consumo de marihuana en la sociedad chilena y su posición como el segundo mayor consumidor en la región, según datos suministrados por la propia Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, se vislumbraría cierta necesidad de abordar esta situación a nivel local. La llamada a la legislación nacional busca establecer una planificación integral y completa sobre el manejo de la marihuana en los Esports, adaptando las regulaciones a la realidad específica de Chile y garantizando un enfoque coherente y equitativo para los competidores. De esta forma, desde una perspectiva jurídica, la tesis aspira a evidenciar esta problemática, y ofrecer propuestas concretas para el eventual diseño de un marco normativo integral de la marihuana en el contexto de los Esports en Chile, así como brindar de la correcta información y educación a los jóvenes “gamers” nacionales.

CAPITULO 1.1: El deporte tradicional y el dopaje

El deporte en sus inicios estuvo íntimamente relacionado a la religión debido a la concepción teocéntrica de la época clásica. Los atletas de aquel entonces mantenían una disciplina y entrenamiento que buscaba perfeccionarse hasta en el más minucioso detalle de su técnica; algo no muy distante de los deportistas profesionales actuales. Con todo, el premio era usualmente simbólico; en Grecia era una modesta corona de olivo, pero para el atleta y la sociedad de aquel entonces, esto se traducía en una dicha divina acarreada de fama y gloria que recaía en los hombros de los ganadores. Por no ir más lejos, los griegos mantenían el lema “*Citius, Altius, Fortius*” (“más rápido, más alto, más fuerte”) que, de obtener la tan ansiada victoria, daba muestras de los frutos cosechados ante el arduo trabajo y devoción, perfeccionados durante años. En este mismo sentido, el uso de drogas y sustancias dopantes no eran ajenas al mundo del deporte. Es más, cómo señala Elena Alfaya, “*el dopaje deportivo ha existido desde los Juegos Olímpicos en la Grecia clásica allá por el siglo VII a.C. No se trataba de un dopaje en sí como el que se conoce hoy en día sino más bien estaba basado en la ingesta de brebajes, pócimas o alimentos para aumentar el rendimiento*”⁴.

De esta forma, es manifiesto que ha quedado registros en la historia de los orígenes del dopaje en diferentes partes del mundo. Algunos ejemplos de esto son, el uso del opio o MaHuang en el continente asiático, o el uso de la hoja de coca por la civilización Inca, asentada en América. En ambos casos, la ingesta de estas plantas buscaba meramente potenciar los sentidos y habilidades de las personas que la consumían, especialmente por sus propiedades estimulantes, defatigantes y fortalecedoras.

Con el paso de los siglos, la concepción antropocentrista se acentuó en la sociedad y junto con esto la manera de ser visto el deporte cambió. En este sentido, el perfeccionamiento del cuerpo y las capacidades humanas deportivas pasan de un vínculo con la religión; a modo de devoción y búsqueda de la gloria divina, a uno que empieza a relacionarse intrínsecamente con la comprensión de su esencia y función social, la cual abarca muchísimas aristas, como la higiene, educación, salud, estética, etc. En este sentido, “*el cuerpo humano vuelve a un pedestal de importancia, en la medida que el Teocentrismo pasa a dar lugar al Antropocentrismo en la primera parte del Renacimiento. El hombre ya no se avergüenza de su forma física, sino que se admira de ella, lo que se refleja en la gran cantidad de obras artísticas que tienen por objeto central el cuerpo humano*”⁵

⁴ Elena Alfaya Pereira, "Sustancias dopantes y técnicas antidopaje: una visión histórica", Dialnet, 28 de julio de 2018, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6554097>.

⁵ Serrano, Martín Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011

Bajo esta concepción, se desarrolla una de las definiciones más tradicionales del deporte. Citando a Pierre Coubertin: “*el culto voluntario y habitual del esfuerzo muscular intensivo apoyado por el deseo de progreso a la plenitud, que puede llevar al riesgo*”⁶. Lo anterior descrito, enfatiza el plano físico de la actividad deportiva y prescinde completamente del intelectual, dejando de manifiesto como sería una actividad exclusivamente del plano físico.

Con el paso de los años y la llegada de la era industrial, se consagró en la psiquis social características como la búsqueda de racionalización, estandarización y precisión de las mediciones; todo bajo la concepción de instaurar un mejor sistema y matriz de producción económica. Es en este sentido que el deporte tampoco se vio indiferente. Los factores mencionados se inmiscuyeron en el deporte, de manera que los récords o puntuaciones eran el estándar de victoria, por lo que se propiciaba la búsqueda de vías distintas en la preparación a fin de obtener el triunfo⁷ (Serrano. 2011)

En paralelo a lo descrito, el desarrollo, instauración y perfeccionamiento de reglamentos deportivos se masificó y se impulsó su difusión bajo estos estándares de nuevas prácticas deportivas orientadas hacia la competición.

Con todo, a partir de la concepción del deporte moderno (siglo XIX aproximadamente), se produce un cambio en el uso y administración de brebajes, pócimas o alimentos con el fin del dopaje, a productos farmacológicos. Así, en el marco de olimpiadas del año 1904, el estadounidense Thomas Hicks fue el primer caso de dopaje documentado, en donde recurrió a la ingesta de alcohol junto con estricnina, situación que le dio la victoria de la maratón, pero que terminó por desmayarlo al instante de finalizar la competencia⁸ (Alfaya. 2018)

Ya en el siglo XX el uso de fármacos, drogas y sustancias dopantes se empieza a generalizar en el ámbito del deporte; específicamente de anfetaminas, esteroides y anabolizantes. En este sentido, en la década de los 60 se producen dos muertes más a causa del dopaje: la primera en los JJOO de 1960, el ciclista danés Knut Jensen y la segunda, en 1967, en el Tour de Francia, el británico Tom Simpson. Estas muertes convulsionan el mundo del deporte, por lo que el Comité Olímpico Internacional (COI) decide fijar controles antidopaje en los juegos de México en 1968.

⁶ Coubertin, citado en: Serrano, Martín Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011

⁷ Serrano, Martín Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011

⁸ Elena Alfaya Pereira, "Sustancias dopantes y técnicas antidopaje: una visión histórica", Dialnet, 28 de julio de 2018, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6554097>.

Lamentablemente, debido a la falta de inversión, financiamiento y falta de conocimiento o expertos en las técnicas empleadas en los procedimientos antidopaje; que sólo eran capaces de detectar sustancias presentes en la orina, fueron insuficientes. De todas maneras, el fenómeno del dopaje proliferó debido a la falta de entidad más restrictiva o fiscalización, puesto que se dejó a la buena fe de los deportistas y entrenadores la situación, lo cual radicó que dentro de la década de los 80' surgieran grandes noticias vinculadas a los deportes y las drogas, como lo fueron el uso continuo y reiterado del dopaje por la Unión Soviética, o el caso Festina de 1998 en el marco del Tour de Francia ⁹ (Alfaya. 2018).

Estos nuevos casos de dopaje fomentaron que la COI aunara fuerzas y voluntades para intentar erradicar esta problemática, resultado que se tradujo en la formación de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) en el año 1999, junto con la elaboración posterior del Código Mundial Antidopaje en el año 2003. Todo lo mencionado en búsqueda de un mismo objetivo, establecer controles antidopaje de forma esporádica y por sorpresa en las competencias, brindar un marco legal común internacional de normativa deportiva en este ámbito y generar métodos de prevención basados primordialmente en la educación. Hoy en día, la AMA realiza cada año la lista anual de sustancias y métodos prohibidos para los deportistas.

Con todo, en la actualidad, una definición del deporte más pertinente, ajustada a los tiempos actuales sería, según Serrano:

Una actividad predominantemente física –pero no excluyente de despliegue intelectual–, individual o colectiva, recreativa o profesional, en la que existe confrontación o competición en carácter de juego, sea contra adversarios humanos, contra uno mismo o contra elementos como un tiempo o una distancia, cuya práctica supone reglamentación e institucionalización y que propende al desarrollo integral de la persona y a la promoción de valores esenciales¹⁰

Definición que da cuenta de la realidad actual y se responsabiliza de aquello integrando elementos como la capacidad intelectual, los diferentes ámbitos de competición o juego, sus elementos y fines u objetivos póstumos. Sin embargo, esta definición no abarcaría la situación en que actualmente el deporte se ha convertido, a saber, en una verdadera industria, que mueve gigantescas hordas de personas y de recursos económicos en general.

⁹ Ibíd

¹⁰ Serrano, Martín Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011

En este sentido, el negocio deportivo conlleva un mercado laboral de ese mismo ámbito; enfocado principalmente en jóvenes que pueden explotar sus virtudes atléticas, favoreciendo la empleabilidad por medio del deporte, que en consecuencia se vislumbraría al deporte como un instrumento de crecimiento económico.

De esta manera y según Klaus Heinemann, existirían dos vías en las que el deporte influiría en la economía de una sociedad, la primera ligada a “efectos permanentes”, tales como: la oferta y demanda de bienes y servicios deportivos, merchandising, derechos de radiodifusión y televisación por parte de los clubes deportivos, el inmenso y exponencial mercado de apuestas actual, etc. Junto con los efectos permanentes, Heinemann, adiciona y analiza los “impactos específicos”, que vendrían a ser la innumerable serie de eventos, torneos y competiciones deportivas que requieren de un presupuesto monetario para su organización.

El resultado de los efectos permanentes junto con los específicos es un mercado deportivo lucrativo que se basaría en “fiestas deportivas de gran nivel”, lo que conlleva al resultado tan ansiado por los inversionistas, el movimiento de grandes sumas de dinero y el surgimiento de actividades comerciales relacionadas entorno a esta industria (Heinemann. 2001)¹¹. En otras palabras, las oportunidades de negocios proliferan y abundan, lo cual termina recayendo en el deportista

Así y retomando con lo principal, el fenómeno del dopaje en gran parte se base en una sociedad que abusa de fármacos, sumado a la creciente demanda de espectáculos deportivos de alto nivel, tanco como la presión ejercida por patrocinadores y por organizadores que esperan ver frutos pecuniarios de sus inversiones, en la misma vía los espectadores tienden a ser una buena herramienta para estos fines, por lo cual su desenlace respecto del deportista tiende a ser unidireccional:

“Competir cada vez con mayor frecuencia, sin apenas días de descanso, en competiciones que a veces son demasiado largas o se desarrollan en cambiantes o desfavorables condiciones atmosféricas.

De modo paralelo, el deportista, ante la expectativa de posibles beneficios, siente la apremiante necesidad de superarse en cada competición y de vencer en las

¹¹ Heinemann, Klaus. “La repercusión económica del deporte: marco teórico y problemas prácticos”, Ponencia presentada en II Congreso Navarro del Deporte, Pamplona 22-24 de diciembre de 2000, organizado por Gobierno de Navarra, Instituto Navarro de Deporte y Juventud. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd43/econom.htm>.

pruebas, y como lograrlo mediante el empleo de medios naturales es muy difícil, recurre al dopaje para que resulte más fácil”¹²

En esta materia, no ha de ser anómalo que el deportista utilice sustancias farmacológicas con el fin de potenciar su desempeño deportivo, logrando así mejoras significativas en sus marcas y obteniendo beneficios fisiológicos específicos. Estos fármacos pueden tener propiedades estimulantes o sedantes, permitiendo regular el estado de alerta y relajación, además, se utilizan para manipular el peso corporal, incrementar la fuerza y la masa muscular, optimizar la capacidad cardíaca, potenciar la concentración mental y contrarrestar los efectos adversos de la tensión nerviosa y fatiga, propias de una competencia de alto nivel.

Para concluir, bajo las finalidades intrínsecas del deporte; principalmente el desarrollo integral del deportista de manera libre, digna y controlada, muta a una práctica (actualmente ilegal) que envilece al deportista y al mismo tiempo lo vuelve deshonesto para con otros, como consigo mismo, desprestigiando el principio esencial del deporte de una competición justa y equitativa. Con todo, el fin es claro conseguir el anhelado éxito o la preciada victoria por medio de la subordinación de la droga.

Los raudos avances tecnológicos, la masificación del internet, conllevan a la era digital, se produce el fenómeno de la globalización. La electrónica y la tecnología se vuelven necesarias e ineludibles ante una sociedad que cada vez demanda más su consumo. En paralelo, los videojuegos comienzan a tomar un nivel de popularidad inesperado, que, de la mano de los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación, culminan relacionándose íntimamente influenciando áreas y dimensiones sociales, como el deporte.

¹² Rodríguez, C. Bueno. 1991. Citado en: Burgueño, J., Prieto, E., & López, R. El dopaje en el deporte: Reseña histórica. 2012. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd168/el-dopaje-en-el-deporte-resena-historica.htm>

CAPITULO 1.2: Videojuegos y los Esports

Los videojuegos son una industria que comenzó a desarrollarse en la década de los años 70, “*este desarrollo se dio gracias a juegos como Pong o Space Invaders, ambos de la compañía Atari. Estos dos juegos estaban destinados a los salones y máquinas recreativas del momento y el nacimiento de las primeras consolas*”¹³

Así, esta industria vio su origen en los juegos y sitios de arcade, evolucionando posteriormente en la década de los años 90, junto con la llegada del internet, el surgir de los juegos en línea (online). De esta forma, podemos concebir que los Esports no involucran únicamente el videojuego como tal, sino que se basa en la intercomunicación de factores tecnológicos, sociales y culturales, cimentados en el área del entretenimiento. Esto debido a que el internet y la cultura de la era digital sumados a los videojuegos generaron el clima perfecto para lograr que los deportes electrónicos surgieran, crecieran en popularidad y se mantengan vigentes hasta el día de hoy.

Con todo, los deportes electrónicos o Esports nacen en 1990 de la mano de la empresa “*Blizzard*” creadora del juego “*Starcraft*”, videojuego de estrategia, ambientado en un mundo futurista y de guerras espaciales.

El gran juego *Starcraft*, fue sumamente influyente en los Esports, toda vez que fue la primera vez que se les dio reconocimiento a los jugadores como atletas y hubo retransmisión de las partidas. De esta forma, Blizzard comenzaría a ser la empresa de videojuegos pionera en los Esports; basándose principalmente en las competiciones de su juego *Starcraft*. Se dedicó a fomentar y crear equipos competitivos, conseguir inversión y financiamiento de grandes empresas, así como también promover el cambio de paradigma que involucraría a los usuarios, pasando de ser simples aficionados a jugadores profesionales.

Con el paso del tiempo diferentes empresas de videojuegos se sumaron a este modelo, cuando en el año 2009 ocurre el segundo hito respecto a los Esports, la empresa “*Riot Games*” estrenaría el videojuego del género MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* o juego de arena de combate multijugador en línea) gratuito o “*free to play*”, llamado “*League of Legends*” o LoL. La mecánica de su jugabilidad, la experiencia audiovisual, junto con la historia o contexto que envolvía al videojuego, lo hacía sencillamente novedoso para los potenciales consumidores de este.

¹³ González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018.

Fue bajo este contexto que tanto *Starcraft 2* de la empresa Blizzard, como *League of Legends* (LOL) de Riot Games iniciaron una competencia de popularidad que, más temprano que tarde, terminó por ganar LOL. Las razones de su victoria se podrían precisar en que “LoL, siempre corrió con ventaja debido a dos grandes razones, la primera es que a diferencia de *Starcraft 2*, era gratuito y la segunda, es que el juego constantemente iba cambiando, por lo cual el jugador siempre sentía cambios en la jugabilidad de este”¹⁴.

De esta forma *League of Legends*, de la mano de Riot Games, termina por arrebatarse el trono a *Starcraft* como el videojuego más popular. Fue tan así, que en los últimos años se ha masificado y perfeccionado a tal escala que es el videojuego más popular tanto a nivel competitivo como entre jugadores casuales, streamers o creadores de contenido. Un dato para considerar: en el mundial del año 2016 “*LoL generó una audiencia de 14.7 millones, con 43 millones de espectadores únicos, superando eventos como la final de la NBA*”¹⁵. Hoy en día, tras la final del mundial del año 2023, LOL generó “*la friolera de 6.402.760 espectadores de pico, récord absoluto en la historia de los Esports, superando por más de 1M al anterior registro alcanzado en Worlds 2022*”¹⁶.

Aun así, no se puede entender por completo la popularidad de los Esports sin mencionar a las plataformas de streaming, herramienta fundamental en esta industria. Esto inclusive, aunque no todo su contenido está relacionado con los Esports, las comunidades extensas que existen detrás de los videojuegos generan mercados mucho más rentables, lo que contribuye al crecimiento de los Esports. Además, de acuerdo con el estudio “*Live Video Streaming*”, se sabe que “*2 de cada 3 espectadores que interactúan con anuncios de video durante el streaming, recuerdan las marcas y/o empresas, ante lo cual se hace un atractivo para sponsorships, anuncios y estrategias de marketing*”¹⁷

Si buscamos una definición de los Esports, nos encontramos con diferentes posturas respecto a su concepción, ya que no existe actualmente una definición exacta. Sin embargo, de acuerdo con lo

¹⁴ Uribe Zazzali, L. Desarrollo histórico de los Esports y su desarrollo en Latinoamérica, 1990 – 2022, Informe para optar al Grado de Licenciatura en Historia, Universidad de Chile, 2022. Pag 7.

¹⁵ TUDN, *League of Legends supera en espectadores a grandes eventos deportivos*. 2017. Disponible en: <https://www.tudn.com/mas-deportes/league-of-legends-supera-en-espectadores-a-grandes-eventos-deportivos>

¹⁶ Carlos Díaz. *Worlds 2023 ya es el torneo de Esports más visto de la historia*. Movistar Esports, 2023. Disponible en: https://esports.as.com/worlds-2023/Worlds-torneo-esports-visto-historia_0_1740425941.html

¹⁷ "Esports - Twitch es la principal plataforma de streaming de Esports", IMS by Aleph. Disponible en: <https://www.imscorporate.com/el-fenomeno-esports/>.

planteado por Sergi Mesonero, fundador de la LVP (Liga de Videojuegos Profesional) aquel, los define como:

*Los Esports son competiciones de videojuegos estructuradas, ni más ni menos. No creo que haya que complicarse demasiado. En esta definición caben tanto las competiciones amateurs como las competiciones profesionales, que están dirigidas más hacia el espectáculo y a los espectadores. Hay intentos de definir a los Esports desde una perspectiva más cerrada incluyendo sólo las competiciones profesionales, pero para mí, siempre que las amateurs tengan una estructura y un espíritu deportivo detrás, se deben incluir también*¹⁸

Por otra parte, la experiencia latinoamericana más cercana de Chile se encuentra en Argentina, específicamente en el proyecto de ley 1997-D-2018, estableciendo en su artículo 1° que se entenderá por deportes electrónicos a “*toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos - ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos*”¹⁹

Con todo, el no contar con una experiencia común de Esports, versando específicamente en sus características legales, se traduce en la inexistencia de una normativa específica para los deportes electrónicos en la actualidad. Esta situación frente a un mercado que crece a pasos enormes genera un sinnúmero de situaciones fácticas no reguladas en curso tales como, problemas por faltas de pago, incumplimiento contractual, falta de estructura jerárquica, etc.

En este sentido, uno de los debates entablados principales se basa en si los Esports son o no un deporte. Actualmente, en el año 2019 el Comité Olímpico Internacional le dio el reconocimiento a los Esports como actividad deportiva y anunció su asociación con diversas federaciones deportivas internacionales, y con “*Publishers*”; vale decir, el “*titular de la propiedad intelectual de los videojuegos, que cuenta con facultades para establecer las normas de cumplimiento del mismo*”²⁰. Este paso fue importantísimo, ya que logro consagrar y producir las “*Olympic Virtual Series*” (OVS), el primer evento que cuenta con la

¹⁸ González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018.

¹⁹Diego Pinto. e-Sports: actualidad y desafíos legales. 2022. Disponible en: <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-catolica-del-norte/derecho-penal-parte-general-ii/esports-actualidad-y-desafios-legales/25973306>

²⁰ *Ibid.*

licencia del movimiento olímpico para Esports, ya sean físicos o no. Cabe destacar que el Comité Olímpico Internacional diferencia aquellos videojuegos que simulan un deporte real de aquellos que no lo son, fundamentando esta discriminación en que los juegos no representativos de deportes irían en contra de los principios del propio Comité Olímpico Internacional.

En Chile, se realizó en el panel de reconocimiento de la Subsecretaría del Deporte, dependiente del Ministerio del Deporte, un debate respectivo al tema de los Esports, donde se sostuvo finalmente que no poseen características esenciales para ser deporte, toda vez que: i) no convicción de existencia de forma clara e incontrovertible de actividad física requerida, ii) no presentan las características de los movimientos asociativos que caracterizan históricamente el desarrollo de las modalidades deportivas, iii) no existencia de una reglamentación en la actividad, iv) ausencia de riesgo manifestado para la vida, salud o integridad física de sus practicantes, v) finalmente, no pueden descartar la ausencia de factores de azar o de factores tecnológicos (González Mellafe. 2022)²¹.

De tal manera, se puede vislumbrar un paradigma mundial exponencialmente diferente, donde existe por un lado una tendencia a no buscar dicho reconocimiento como deporte tradicional, basándose en que las claves del desarrollo exponencial de los Esports en los últimos años han sido tanto la libertad, como la flexibilidad con las que los agentes del sector pueden organizarse y tomar las decisiones que mejor se adapten a un entorno tecnológico en constante cambio. El reconocimiento jurídico como deporte, implicaría que los Esports se vean obligados a constituir federaciones nacionales al amparo de la normatividad deportiva estatal, las mismas que estarían bajo la supervisión de instituciones públicas, lo que se traduciría en un riesgo a esta postura, frente la presencia de barreras burocráticas que retrasarían su actual evolución.

Por otra parte, existe una tesis intermedia que en definitiva lograría determinar a un Esports según su capacidad de desarrollo natural o comercial, donde la exista posibilidad de profesionalización del mismo, a tal punto que jugadores y equipos compitan de manera continua y estable en los diversos formatos de campeonatos, de manera similar a lo que ocurre en las competencias deportivas.

Finalmente, se encuentra la postura tendiente a buscar el reconocimiento jurídico como deporte a los Esports, por ello algunos buscan esta pretensión sustentada en los beneficios que acarrearía a esta industria, como recibir tanto los beneficios jurídicos y económicos que el ordenamiento les otorgaría, así como la aceptación social que conlleva dicho estatus al ser deporte. Los autores que sostienen esta tesis

²¹ González Mellafe, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.

se basan en el llamado “deporte digital”; vale decir, *“una forma de deporte en la que los aspectos principales del mismo se ven facilitados por sistemas electrónicos; la entrada de los jugadores y los equipos”*²². En este sentido, el Esports sería un deporte electrónico en donde toda arista necesaria para su uso es suministrada por un sistema electrónico, de manera que los Esports *“son un deporte independiente de otros ya existentes, con prescindencia de si el videojuego mismo que entra dentro de esta categoría reproduce una actividad deportiva que sea reconocible en la realidad”*²³

Como conclusión, es evidente que los Esports van a ir creciendo a lo largo del tiempo y eventualmente surgirán muchos más problemas ante su falta de regulación, por lo que se necesitará una normativa específica, como suele ser común en el ámbito de las Nuevas Tecnologías. El derecho debe adaptarse a la realidad social en la que vivimos y en este caso es imperativo que se gestione cuanto antes, no sólo por la popularidad, las grandes rentabilidades o una pretensión altruista de concebir el deporte, sino por la mera y enfática necesidad de una seguridad jurídica palpable y constante en el tiempo, con reales y constantes posibilidades de adecuación a las necesidades tan variables de esta industria. Es en este sentido que la definición más adecuada; en el contexto de este escrito, para González Mellafe los Esports son: *“aquellos videojuegos que, cumpliendo ciertos requisitos, adquieren una modalidad competitiva similar, pero no equivalente, a la de los deportes tradicionales, cuya especial naturaleza los convierte en una actividad “profesionalizada”, objeto de una potencial regulación”*²⁴

Los requisitos a los que alude González Mellafe son:

I) La igualdad de condiciones, como ha indicado Guillermo Mendoza en un debate documentado de la revista de psicología de Debat, *“la partida del modo competitivo debe de estar “reglada” ya sea por los organizadores de la competición o por el mismo publisher, de manera que todas las partidas competitivas sean jugadas en igualdad de condiciones”*²⁵.

²² Hamari y Sjoblom (2017) citado en: González Mellafe, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.

²³ González Mellafe, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.

²⁴ Ídem

²⁵ León, Grau y Cortell, citado en González Mellafe, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022. P. 113.

II) Que el resultado dependa de la habilidad: Como menciona Mendoza, *“que el resultado dependa de la habilidad de los jugadores más que del azar”*²⁶. En este sentido, la única inversión en que debería incurrir el jugador es el videojuego en sí mismo, ya que, si se requiere pagar para alcanzar ciertos niveles de habilidad u obtener ciertos beneficios dentro del videojuego, se desnaturalizaría por completo su calidad de Esports, pasando inmediatamente a un mero juego de video. Es por esto que juegos catalogados como *“pay to win”*, donde el jugador que paga tiene ventaja sobre el resto de los jugadores que no; O *“pay to fast”*, donde el jugador puede pagar dinero real para avanzar más rápido en la progresión del juego. Vale decir, que para efectos prácticos un jugador que no paga puede llegar a conseguir lo mismo que el que paga, sólo que, invirtiendo muchísimo más tiempo, por tanto, quedan fuera de la categoría de Esports.

III) La competitividad: Tiene que existir rivalidad y/o confrontación entre 2 o más jugadores o equipos.

Con todo, González Mellafe realiza un alcance sumamente relevante, ante la falta de una regulación uniforme que circunscriba a los Esports, un requisito actual inmerso en los deportes electrónicos es básicamente *“la fuerza del mercado”*. Toda vez que, la popularidad del videojuego marcada por su audiencia tiende a forzar las circunstancias para que se den los espacios de competición profesional, en aquel mercado privativamente organizado.

Para finalizar, no ha de extrañar que el impacto económico de esta industria sea un mercado sumamente atractivo para inversionistas y para el lucro a final de cuentas, esto se materializa en los estudios de NewZoo:

*“Evidencian que los Esports se encontraron en vías de alcanzar una utilidad de aproximadamente 1.380 millones de dólares a finales del 2022, lo cual comparándolo con los 1.110 millones de dólares del año anterior demuestran un crecimiento considerable. En esta misma línea, se espera; en virtud de la proyección del estudio, que los ingresos mundiales de los deportes electrónicos superen los 1860 millones de dólares para el año 2025”*²⁷.

Es por ello, que ante una sociedad que solicita y busca la creciente demanda de espectáculos deportivos electrónicos de alto nivel, la presión ejercida, tanto por patrocinadores como organizadores que esperan

²⁶ Ídem. P. 113.

²⁷ New Zoo's: Global E-Sports & Live Streaming Market Report, 2022. Disponible en: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

ver frutos pecuniarios de sus inversiones y la herramienta práctica que pueden llegar a ser los espectadores, se traduce en un desenlace ya previsto en los deportes “tradicionales”: el uso de sustancias farmacológicas o naturales con el fin de potenciar el desempeño deportivo obteniendo beneficios fisiológicos específicos, a fin de obtener mejoras significativas en las competencias.

CAPÍTULO 2.1: El Dopaje en los Esports

En este sentido, los Esports conllevan un nivel de competitividad y protagonismo imperante en el mundo del internet. Este auge exponencial de la popularidad de los Esports ha conseguido consolidar una comunidad enorme y activa, que cada vez atrae a más espectadores. Su popularidad es tal, que se realizan gigantescos acontecimientos donde los participantes demuestran sus habilidades de juego en público; algo realmente semejante a una arena deportiva tradicional.

Para efectos de ejemplificar en la actualidad la repercusión socioeconómica que conllevan estos mega eventos deportivos, el pasado 19 de noviembre de 2023, se jugó la final del mundial de *League of Legends* o Liga de Leyendas (LoL), producido por la empresa Riot Games. De hecho, según los datos de Esports Charts, plataforma dedicada a aumentar la transparencia y al confianza en los datos de audiencias de deportes electrónicos, se reportaron las siguientes estadísticas: Más de 6,4 millones de personas alrededor del mundo presenciaron vía transmisión online la final de *League of Legends* del año 2023, este número de espectadores le quito la corona al videojuego *Free Fire*, el cual en el año 2021 llegó a 5,4 millones de personas.

Esto se puede apreciar en la siguiente imagen, la cual enseña una tabla con la cantidad de espectadores online según torneo, así como el tiempo se tuvo de transmisión directa en aquella competencia.



Event / Prize Pool / Date	Peak Viewers	Peak Match	Airtime
2023 World Championship [Worlds 2023] \$2 225 000 - 10 Oct 2023 - 19 Nov 2023	6 402 760	T1 vs WBG	116h 40m
Free Fire World Series 2021 Singapore \$2 010 000 - 28 May 2021 - 30 May 2021	5 415 990		8h 50m
2022 World Championship [Worlds 2022] \$2 225 000 - 29 Sep 2022 - 06 Nov 2022	5 147 701	T1 vs DRX	143h 45m
M4 World Championship \$800 000 - 01 Jan 2023 - 15 Jan 2023	4 270 270	BI vs RRQ Hoshi	99h 20m
2021 World Championship [Worlds 2021] \$2 225 000 - 05 Oct 2021 - 06 Nov 2021	4 018 728	EDG vs DK	134h 40m

Fuente: <https://escharts.com/games/lol>

Pero no todo es en base a la competencia y la fama, dado que el incentivo económico tiene una gran relevancia. Es en este sentido y continuando con el ejemplo del mundial de “LoL”, los equipos que llegan a cuartos de final reciben un premio de \$100.125 (cien mil ciento veinticinco dólares); por otra parte, los

equipos semifinalistas junto con el tercer y cuarto lugar reciben un total de \$178.000 (ciento setenta y ocho mil dólares). Con todo, el equipo que quede segundo recibe \$300.000 (trescientos mil dólares), y el ganador del mundial 489.500 mil dólares. Como se puede apreciar no son cifras pequeñas por las que se compiten, generando un flujo de capitales de proporciones -a nivel mundial- considerando que en estas competencias se realizan apuestas vía plataformas online.

Con todo, la relación entre el dinero y la codicia en el contexto de los Esports se destaca y enfatiza bajo las competencias profesionales, toda vez que ya generan considerables cantidades de dinero y se proyecta que este flujo financiero aumentará aún más en el futuro a medida que la profesionalización de este sector se intensifica.

Cabe observar, que los Esports han experimentado un aumento significativo en la demanda de espectáculos, con millones de personas sintonizando para ver competencias de videojuegos. De esta forma en el complejo escenario contemporáneo de los Esports, este fenómeno, alimentado por patrocinadores y organizadores en busca de beneficios financieros, ha llevado a un aumento en la intensidad de entrenamientos y competencias. Producto de aquello, los jugadores, ansiosos por cumplir con las expectativas de su audiencia y auspiciadores, se encuentran inmersos en una vorágine de eventos que tienden a desafiar los límites de la resistencia física y mental.

En paralelo, la expectativa de beneficios económicos y el deseo de superación personal han creado un entorno donde la línea entre la ambición legítima y las prácticas riesgosas se desdibuja. La presión constante y el estrés crónico derivados de la necesidad de destacar en competencias cada vez más frecuentes pueden tener un impacto significativo en la salud mental de los jugadores de Esports.

Este panorama competitivo y demandante, similar al de los deportes tradicionales, plantea la cuestión ética y de salud relacionada con el dopaje. Toda vez que, la búsqueda desesperada de un rendimiento excepcional abre una “puerta” que puede tentar a algunos jugadores a considerar prácticas dopantes como una vía para mejorar su resistencia, concentración y recuperación, desafiando así los límites de la integridad deportiva.

Bajo este contexto, los Esports no han sido ajenos al fenómeno del dopaje, sólo que de una manera más “oscura” u oculta. Todo se inicia en el año 2015 cuando Kory “*Semphis*” Friesen, jugador profesional canadiense del videojuego “*Counter Strike-Global Offensive*”²⁸, afirma que consumía numerosos

²⁸ *Counter-Strike: Global Offensive*: Videojuego de disparos en primera persona desarrollado por Valve Corporation y Hidden Path Entertainment

fármacos a modo de sustancias dopantes; del mismo modo que todo su antiguo equipo de Esports “*Cloud 9*”. La sustancia frecuentada en particular era el “*Adderall*”, un fármaco utilizado para tratar trastornos como la hiperactividad, el déficit de atención y la narcolepsia; vale decir, se vislumbra que la totalidad de jugadores profesional de Cloud 9, durante el marco de la copa mundial de este Esports (producida por “ESL”²⁹) del año 2015, usaron esta droga con el fin de estar más concentrados, aumentar sus capacidades y/o sensibilidades de sus sentidos³⁰ (Saúl González, 2017)

Como era de esperarse, la ESL tomo medidas drásticas a fin de enfrentar el problema de manera directa. En este sentido, realizó acuerdos con dos organizaciones mundiales respecto al tema: la *National Anti-Doping Agentur* (NADA) y la Agencia Mundial Antidopaje (AMA). Cabe destacar, que la última mencionada trabaja directamente con el Comité Olímpico Internacional. De esta forma, una de las empresas organizadores de campeonatos de Esports más grandes del mundo, como lo es la ESL, fue la primera en iniciar una incipiente pero precursora reglamentación, del mismo modo que privilegió procedimientos a modo de administrar pruebas aleatorias a los competidores en sus torneos, hasta la actualidad.

Ante este escenario complejo, se destaca la necesidad crítica de regulaciones sólidas y políticas antidopaje en el mundo de los Esports. Estas medidas no sólo son esenciales para salvaguardar la salud y el bienestar de los jugadores, sino también para preservar la integridad y la equidad en un entorno competitivo que, si bien es virtual, comparte muchas similitudes con el mundo de los deportes tradicionales.

Frente lo mencionado, algunos desafíos actuales que presentan los Esports respecto al dopaje son:

- I) No se cuenta con suficiente personal médico capacitado para los controles antidopaje.
- II) La falta de un organismo de intermediación ajeno a los organizadores y patrocinadores, que vele y regule el control del dopaje en los Esports. Al punto de poder aplicar sanciones a los infractores

Así, ya lo ha mencionado la vicepresidenta de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), Yang Yang:

²⁹ ESL Pro-League: Es la liga profesional deportiva del Esports *Counter-Strike: Global Offensive*.

³⁰ Saúl González, "Un jugador profesional de CS: GO admite doparse para mejorar su rendimiento", Meristation, 4 de julio de 2017, https://as.com/meristation/2015/07/14/noticias/1436892480_147140.html.

Los deportistas de Esports necesitan estar bajo la protección de programas antidopaje sólidos, ya que pueden verse afectados por problemas de dopaje tanto como los atletas en disciplinas tradicionales" (...) "Nos preocuparía que el dopaje pudiera ser un problema. En realidad, hay evidencia de que algunos deportistas están abusando de las drogas. Hay varias preocupaciones sobre la salud y la seguridad de los jugadores de deportes electrónicos y el dopaje es una de esas preocupaciones³¹

En este sentido, la autoridad mencionada subraya la necesidad imperante de establecer protocolos antidopaje sólidos y serios adaptados a los deportes electrónicos. Su preocupación radica en el rápido desarrollo de esta industria, con su consiguiente aumento de participantes y la consciencia de un potencial problema de dopaje. Puesto, que como se ha mencionado, la colaboración activa entre la AMA y la Federación Internacional de Esports (IESF) indica un esfuerzo conjunto para abordar este desafío específico. Ambas entidades reconocen la necesidad de estructurar y regular los Esports, especialmente en lo que respecta al dopaje. Con todo, la meta es una, a saber, garantizar que los jugadores de los Esports estén sometidos a estándares uniformes, equiparables a los aplicados a otros atletas de deportes “tradicionales”, con el fin de promover un ambiente de competición limpio, seguro y ético en el mundo de los deportes electrónicos.

A modo de conclusión -en esta parte- por un sector existe la negativa férrea al reconocimiento legal de los Esports como deporte, junto a la eventual implementación de regulaciones específicas. Toda vez que, se destaca la importancia de la libertad y flexibilidad en la toma de decisiones dentro del sector de los Esports, enfatizando que su rápido desarrollo se ha basado en estas características. En este sentido, se argumenta en contra de la creación de federaciones nacionales y regulaciones estatales, ya que se percibe que esto podría introducir barreras burocráticas que ralenticen la evolución del sector.

Por otra parte, lo que se propone es la intervención de un organismo externo para ejercer control sobre el consumo de sustancias prohibidas y la correspondiente aplicación de sanciones. Este enfoque, al que se suma este autor, busca establecer un marco regulatorio que garantice la integridad del deporte y la salud de los participantes. Sus principales actores son la IESF, la AMA, donde este último organismo; bajo su propia vicepresidenta sostiene, que esta intervención es crucial para el crecimiento sostenible de los Esports, ya que promueve un modelo preventivo.

³¹ Iusport. La AMA, sobre los Esports: Hay evidencia de que están abusando de las drogas, Iusport: el otro lado del deporte. Disponible en: <https://iusport.com/art/125447/la-ama-sobre-los-esports-hay-evidencia-de-que-están-abusando-de-las-drogas/>

CAPÍTULO 2.2: La regulación actual del dopaje en los Esports y Chile

Como vimos en los capítulos anteriores, el fenómeno del dopaje logró inmiscuirse en los Esports a tal punto que la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), que elabora el Código Mundial Antidopaje, cuya primera versión del documento se aprobó en el año 2003, para entrar en vigor al siguiente año, actualmente decreta y define el dopaje como “*la comisión de una o varias infracciones de las normas antidopaje según lo dispuesto en los apartados 1 a 11 del artículo 2 del Código*”³².

Ante lo cual, los apartados 1 a 11 del artículo 2 del Código mencionado, hacen referencia a la presencia de sustancias prohibidas en muestras biológicas, el uso o intento de uso de métodos o sustancias prohibidas, la negativa a someterse a controles antidopaje sin justificación válida y el incumplimiento reiterado de la localización del deportista en un período determinado. Además, se considera una infracción la manipulación o intento de manipulación de cualquier fase del control de dopaje, la posesión de sustancias prohibidas sin autorización terapéutica, el tráfico de dichas sustancias, la administración o intento de administración a deportistas, la complicidad en infracciones, la asociación con personas sancionadas y las represalias contra quienes informan sobre posibles infracciones. (Código Mundial Antidopaje. 2021)

El Código Mundial Antidopaje vigente (2021) tiene variados fines, pero principalmente versa en 2:

- I) La protección de los deportistas a través de la promoción sanitaria, garantizando la equidad e igualdad para todos los competidores del mundo.
- II) Velar por la armonización, coordinación y eficacia de los programas contra el dopaje a nivel internacional y nacional por medio de una concienciada educación, vigilando el cumplimiento, su disuasión por normas y sanciones y la detección para ver qué Deportistas lo vulneran³³

Debido al crecimiento raudo y exponencial de los Esports, ya tratado en los capítulos anteriores, surge la “*Esports Integrity Commission*” (ESIC), organismo que asumirá la responsabilidad de investigar todas las formas de trampa en los deportes electrónicos, y así lograr unir a la industria bajo los valores y visiones esenciales para luchar contra la corrupción en cualquiera de sus formas. La ESIC dentro de sus miembros cuenta con variadas ligas de competiciones, como, por ejemplo, la “*European Esports*

³² Código Mundial Antidopaje. 2021. artículo 1. Disponible en: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/codigo_2021_espanol_final_002.pdf

³³ Ángel Manuel Chavarría López. El dopaje en los Esports. Juristas con Futuro, 2021. Disponible en: <https://www.juristasconfuturo.com/recursos/doctrina-juridica/el-dopaje-en-los-esports/>.

Federation”, y también con cuerpos de gobiernos de diferentes estados, como por ejemplo la “*United Kingdom Gambling Commission*”.

Es en este sentido, la organización y armonización que produce la ESIC buscó cierto grado de independencia, pero siguiendo en todo momento las normas amparadas bajo el Código Mundial de Antidopaje. Por lo cual, fomentó y creó su propio Código Antidopaje, el cual se basa y ampara en el Código Mundial Antidopaje de la AMA. Este documento elaborado por la ESIC en su propia introducción anuncia el fundamento de la necesidad de desarrollar el escrito en cuestión, toda vez que esta clase de políticas antidopaje abanderan la integridad, popularidad e imagen pública de los deportes electrónicos, así como la salud de todos los jugadores.

En el artículo 1° de este código se menciona su alcance y aplicación, recayendo sobre todos los participantes, de manera obligatoria, con todos los términos y especificaciones, bajo su propia responsabilidad. También el documento considera la posibilidad de someterse a pruebas cuando así lo solicite un funcionario autorizado o el reconocimiento de que ciertos participantes también pueden estar sujetos a otras reglas que rigen la disciplina, conducta o a la legislación nacional con respecto a las drogas ilícitas. Este último punto es sumamente relevante, pues conlleva a la aplicación de normativa ajena al Código enunciado.

Por otra parte, en su artículo 2° se tipifican las conductas prohibidas y ofensivas; en el artículo 3 encontramos un listado con las sustancias prohibidas y en el artículo 4 menciona las exenciones por medicamentos terapéuticos que sí se permiten.

Finalmente, en lo que respecta a las sanciones, el código menciona que cuando un participante admita una violación de la política antidopaje o el Panel Disciplinario lo confirme, se deberá imponer una de las siguientes sanciones:

- Primera infracción: multa de hasta el 100% del dinero del premio de la competición y/o entre 4 y 8 puntos de suspensión y/o un plazo fijo de suspensión del juego/evento o eventos, de hasta 24 meses.
- Segunda infracción: imposición de una suspensión del juego/evento e incluso de cualquier otro evento del resto de Esports, de entre 1 año hasta toda la vida.
- Tercera infracción: suspensión de por vida en todos los deportes electrónicos

Finalmente, dentro del desarrollo de estos Códigos normativos, es necesario precisar su margen y/o alcance, puesto que cada competición que se celebra tiene una serie de medidas para los participantes,

incluidas antidopaje. Y mientras que ciertos Publisher de Esports no consideren que se deban someter a las mismas normas que en los deportes tradicionales, prefiriendo regularse por su propia normativa; otros en cambio sí que siguen esa misma vía. Es en este sentido, que tanto el Código Mundial Antidopaje de la AMA como el del ESIC, hacen enormes esfuerzos para trazar la ruta que encamine hacia una normativa única en común para todos los videojuegos, vale decir, para todas las modalidades de Esports. No se debe olvidar, que, en esta misma vía se encuentra la IESF, organismo unificador del mundo de los Esports, que básicamente reúne, organiza y direcciona a todos los actores interesados en los deportes electrónicos, a fin de concretar un ambiente e industria unida en pro de un desarrollo sostenible y responsable en todo el globo.

Capítulo 2.3 La experiencia de regulación Latinoamericana con los Esports

Cuando analizamos la región latinoamericana se decide excluir a Brasil puesto que tiene un ecosistema más complejo y desarrollado que los demás países vecinos. Dicho aquello, la primera aproximación latinoamericana por intentar regular los Esports fue la Argentina con su proyecto de Ley 1997-D-2018, el cual fue sumamente criticado debido a sus fines y características tributarias (buscaban recaudar más impuestos a esta industria). Pero, en su artículo 1° se define y establece a los Esports como *“toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos -ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos”*³⁴

Este artículo fue un pequeño avance para la región, pero de mucho valor a la vez para la regulación de los Esports. En este sentido, el abogado Juan Cyterszpiller, director deportivo de la organización de Esports *“Isurus”*³⁵ de Argentina menciona:

*“A la velocidad como avanzan y evolucionan los Esports, merecerían convertirse en una rama autónoma del derecho. Si se les llega a englobar en el derecho deportivo, eso va a tener sus aspectos positivos y negativos (...) son varias ramas del derecho las que se superponen para responder en situaciones conflictivas vinculadas a los Esports, como el derecho comercial, mercantil y laboral. Sin embargo, son los publishers los que actualmente marcan las reglas”*³⁶

Es en este sentido que la notable ausencia de regulación legal para Esports en Latinoamérica, engloba diversos aspectos cruciales. En primer lugar, la falta de normativas específicas en torno a las apuestas deja un vacío propenso a prácticas éticas cuestionables, especialmente en un contexto de creciente participación en apuestas relacionadas con eventos y/o competencias. En segundo lugar, la ausencia de regulación en áreas fundamentales como premios, contratación de jugadores y publicidad plantea interrogantes sobre la legitimidad y el desarrollo estructurado de las competiciones, así como la seguridad jurídica para los participantes. Además, se subraya la necesidad de una atención especial a la

³⁴"Proyecto de Ley", Diputados Argentina, 13 de abril de 2018, <https://www2.hcdn.gob.ar/proyectos/proyectoTP.jsp?exp=1997-D-2018>.

³⁵ Isurus es una marca regional de Esports con oficinas en México, Brasil, Argentina y Chile que tiene como objetivo colaborar con el desarrollo de la escena competitiva y gamer de todo Latinoamérica. Fundado en 2011, es el club de Esports más longevo y exitoso de Latinoamérica, superando los cien títulos en más de diez juegos distintos.

³⁶ Noticias de Casinos, Apuestas & iGaming, Focus Latinoamérica. Piden regulación para los Esports en Latinoamérica. Noticias de Casinos | Apuestas & iGaming | Focus Latinoamérica, 2021. Disponible en: <https://focusgn.com/latinoamerica/proponen-regulacion-esports-latinoamerica>

protección de datos, dados los riesgos inherentes de esta industria que se gestó y desarrollo en la era digital. Por último, la falta del reconocimiento legal formal como deporte deja a esta próspera industria en una posición de desventaja, no sólo en términos de legitimidad, sino también en cuanto a oportunidades de financiamiento y consideración específica de sus particularidades en la legislación. En resumen, el llamado a una regulación específica se presenta como imperativo para garantizar el desarrollo sostenible y ético de los Esports, así como para la protección adecuada de los derechos de los involucrados.

En el caso de Chile, en el año 2019, la Federación de Esports de aquel entonces, solicitó al panel de reconocimiento³⁷; integrar a los juegos electrónicos como deporte, siendo rechazada dicha solicitud. Con todo, la argumentación se basó en que los juegos electrónicos no cumplirían según lo establecido en la normativa vigente con los elementos y criterios que conforman una modalidad deportiva. En su desglose de requisitos, el panel cuestionó la actividad física humana, argumentando que la esencia de los Esports es virtual y carece por ello, de relevancia física.

Respecto a la implantación social e institucionalización de la actividad física desplegada por los deportes electrónicos, se destaca que la existencia de competiciones organizadas no transforma automáticamente a los Esports en deportes, y se señala que forman parte de la "industria del entretenimiento de los juegos". Por otra parte, la falta de una reglamentación única y estándar se considera un obstáculo, ya que la diversidad de contenidos y formatos de los Esports hace difícil estandarizar una reglamentación. Con todo, el panel sostiene la ausencia de riesgos para la salud de los practicantes de los deportes electrónicos, un tema debatido actualmente. Finalmente, el panel tomó en consideración que existirían ciertos factores de azar en los Esports, situación que este memorista encuentra equivocada, ya que estos juegos se basan en reglas establecidas por las empresas de programación y no en factores aleatorios. Todo lo anterior descrito respecto al rechazo, teniendo en vista y consideración que el Comité Olímpico Internacional el año 2018, en su sexta cumbre olímpica les otorgo el reconocimiento expreso a los Esports como deportes.

Cabe destacar, que en el año 2022 el Servicio de Impuestos Internos emitió un oficio ordinario (N° 98, 2022)³⁸, donde se pronunciaba acerca de la tributación que afecta a los premios obtenidos en torneos de videojuegos, diferenciando según la residencia de la persona o entidad receptora del premio y estableciendo la obligación de retener e ingresar impuestos adicionales en ciertos casos. Además, se

³⁷ Entidad asesora técnica interna del Ministerio del Deporte que elabora informes a modo de responder las solicitudes de reconocimiento de una actividad física como modalidad o especialidad deportiva.

³⁸ Oficio Ordinario N°98. 07/01/2022. Premios obtenidos en torneos de videojuegos conforme a la Ley sobre Impuesto a la Renta", Inicio - Fischer y Cía., 7 de enero de 2022, <https://fycom.cl/informaciontributaria/wp-content/uploads/2022/02/Oficio-N°-98-del-07-01-2022.pdf>.

destaca la posibilidad de acreditar gastos asociados a la participación en los torneos, siguiendo las reglas generales. Esta falta total de reconocimiento legal ha creado un vacío normativo palpable, dejando a los deportes electrónicos en una suerte de tierra de nadie jurídica.

Por lo cual, la falta de un reconocimiento legal específico que trate a los Esports y versando específicamente en la legislación chilena, se vislumbra un problema permea diversas dimensiones legales, esta carencia jurídica suma importancia demostrarse que, más allá de la perspectiva tributaria, nuestro país no ha destinado voluntades ni esfuerzos en una atención legislativa expresa para los Esports. Lo descrito anteriormente, genera un terreno jurídico ambiguo y desregulado en la industria en cuestión, lo que suscita en sus participantes cuestionamientos relativos a la legitimidad, estructuración y seguridad jurídica.

Con todo, es imperativo para esta tesis abordar las ambigüedades inherentes que rodean al dopaje en los Esports. Con ello, más allá de la regulación contemplada en el Código de la ESIC, cada competición que se lleva a cabo implementa una serie de medidas y protocolos antidopaje. Es por esto que, mientras ciertos *Publishers* sostienen la perspectiva de no regirse por las normas de los deportes tradicionales y sí por regulaciones privadas independientes, otros realizan esfuerzos y buscan la vía de adherirse a protocolos comunes estandarizados a modo establecer una senda que guie hacia la consolidación de una normativa única vinculante para todos los videojuegos, abarcando todas las modalidades de Esports, así como pretende el Código Mundial Antidopaje y el de la ESIC. Lo anterior, garantizaría la coherencia normativa entre todos los Esports y fomentaría la integridad y equidad en la práctica de los deportes electrónicos.

Con todo lo anterior mencionado, el abogado chileno Diego Pinto Bravo, menciona que:

“El reconocimiento de los Esports como deportes, es algo un tanto complejo (...) lo complejo es la ejecución. Para lograr tener una escena poderosa, que pueda incluso tener injerencia en las políticas públicas, se debe promover una unión privada: asociaciones de clubes y/o jugadores, que se unan bajo un mismo estatuto, con reglamentos internos, que den cuenta de una escena profesionalizada y unida, con estándares regulados”³⁹

³⁹ Diego Pinto Bravo. League Of Lawyers: ¿Qué necesitan los Esports en Latam para seguir creciendo? Prensa Esports, 2020. Disponible en: <https://prensaesports.com/league-of-lawyers-que-necesitan-los-esports-en-latam-para-seguir-creciendo/>

En esta línea, Pinto hace énfasis en que la vía más óptima en Chile se encontraría en el Decreto Ley 2757, documento que regula las asociaciones gremiales, en cuyo artículo 1° menciona: *“Son asociaciones gremiales las organizaciones constituidas en conformidad a esta ley, que reúnan personas naturales, jurídicas o ambas, con el objeto de promover la racionalización, desarrollo y protección de las actividades que les son comunes, en razón de su profesión, oficio o rama de la producción o de los servicios y de las conexas a dichas actividades comunes”*⁴⁰

Ante lo cual, las distintas organizaciones de Esports chilenas deberían conformar asociaciones privada o un órgano de este tipo (gremial), lo cual potenciaría el panorama actual de los deportes electrónicos. Con todo, Diego Pinto (2020) menciona que, si en la actualidad los equipos de Esports nacionales tienen la voluntad y medios de organización, los beneficios son verídicos y palpables, siendo el más evidente la posibilidad de unirse en un conglomerado gremial lobista activo en el congreso que haga las gestiones político-jurídicas necesarias según sus necesidades, tales como la de índole tributaria, demandas colectivas, solicitud de fondos públicos, entre otras.

A modo de término del capítulo, la postura de este tesista es que ante la necesidad actual de la región y de nuestra nación, es imperativo regular esta materia y tal aserto surge porque existen problemas asociados a determinadas industrias, mercados o contextos nacionales y sociales, los cuales pueden ser más o menos visibles para el legislador y regulador, dependiendo múltiples factores. Uno de ellos, retomando, es el que versa esta tesis, a saber, el dopaje.

⁴⁰ "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 4 de julio de 1979. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=6992&idVersion=2019-03-14>.

CAPITULO 3.1: La marihuana en los Esports y su regulación

La marihuana o cannabis es una de las sustancias más consumidas en el mundo. A pesar de estar categorizado como ilegal en la mayoría de los países, esta sustancia ha experimentado una notable transformación en su percepción pública y tratamiento mediático, particularmente en lo que respecta a su posible potencial terapéutico. Este cambio ha propiciado un aumento significativo en los esfuerzos dirigidos a la legalización y/o regularización de su uso en diversas jurisdicciones en todo el mundo. Todo esto, a pesar de su arraigado consumo recreativo, que sólo es superado a nivel global por el alcohol, la consideración legal del cannabis sigue siendo objeto de controversia. En este sentido, María Florencia Melo (2023) señala que *“el informe mundial realizado por la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) del año 2020, sentenció que la droga más popular en consumo fue la cannabis; en particular 209 millones de personas la consumieron al menos una vez durante los doce meses previos a la encuesta”*⁴¹.

Con todo y conforme a los datos proporcionados por la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito del año 2023, *“el cannabis figura como la droga “recreativa” más ampliamente consumida en el orbe, con el 4,3% de la población adulta mundial”*⁴². La marcada tendencia hacia su legalización con propósitos recreativos experimenta un incremento palpable, reflejando una transformación en la percepción social de esta sustancia.

En paralelo, la investigación científica y la medicina que versa sobre el cannabis ha ampliado su enfoque más allá de los aspectos meramente recreativos, explorando sus posibles aplicaciones ligadas al área de la salud, así como en diversas terapias. En este sentido y a modo ejemplar, la Administración de Alimentos y Medicamentos de los Estados Unidos (FDA) ha aprobado algunos productos basados en cannabinoides para el tratamiento de condiciones médicas específicas, como las convulsiones asociadas con el síndrome de Dravet y el síndrome de Lennox-Gastaut.

No obstante, a pesar de estos avances, persiste un debate profundo e imperante en torno a la legalización y uso del cannabis, especialmente en contextos deportivos. Con todo y como menciona Jamie Burr y Christian Cheung, la falta de acuerdos de voluntades a modo de consenso sobre los eventuales pros y

⁴¹ María Florencia Melo. Cannabis, la droga más popular en el mundo. Statista Daily Data. 2023. Disponible en: <https://es.statista.com/grafico/30270/personas-que-consumieron-drogas-en-el-mundo/#:~:text=consumo%20de%20drogas&text=El%20%C3%BAltimo%20informe%20mundial%20sobre,meses%20previos%20a%20la%20encuesta>

⁴² "El número de consumidores de drogas aumentó un 23% en una década", Noticias ONU, 25 de junio de 2023. Disponible en: <https://news.un.org/es/story/2023/06/1522247#:~:text=Mientras%20tanto,%20el%20número%20de,de%20la%20población%20adulta%20mundial>

contras del consumo de cannabis en el marco de una actividad deportiva se ve sobrepasado por las diversas regulaciones que limitan el campo de la investigación⁴³ (James Burr y Christian Cheung. 2022).

Si analizamos la interrelación entre el cannabis y la actividad deportiva, “*existe evidencia de antaño de que el cannabis tiene la capacidad de alterar la fisiología cardiorrespiratoria en reposo*”⁴⁴, esto vislumbra enormemente la posibilidad que podría llegar a afectar a capacidad de ejercicio.

El problema se acompleja cuando se habla de “fitocannabinoides”, vale decir, las moléculas de género específico de esta droga. Ahora bien, las dos más estudiadas y abordadas por este escrito, son el delta-9-tetrahidrocannabinol o “THC” y el cannabidiol o “CBD”. El THC es el principal responsable de los efectos psicotrópicos de la marihuana; en cambio, el CBD no tiene propiedades psicotrópicas.

La situación hoy por hoy, es la falta de conocimiento actualizado empírico sobre los efectos cardiovasculares y respiratorios, así como el impacto en la fuerza muscular y el rendimiento deportivo que podría tener el cannabis en poblaciones atléticas. Toda vez que, hoy en día las vías de consumir THC o CBD son variadas. De hecho, como señala James Burr y Christian Cheung, la gran mayoría de estudios realizados en el pasado provienen del tabaquismo como única vía de consumo y es conocido que inhalar humo o monóxido de carbono generan problemas a la salud, a pesar de aquello los resultados de estudios relacionados con el THC de manera independiente arrojaron que muchos efectos del tabaco se homologan en el cannabinoide en cuestión, tales como alteraciones al flujo sanguíneo de las extremidades, frecuencia cardiaca, presión arterial y sensibilidad ventilatoria. Con todo, se esboza ante lo empírico que estas alteraciones sistémicas eventualmente podrían afectar el rendimiento por medios fisiológicos ante el ejercicio⁴⁵ (James Burr y Christian Cheung. 2022)

Es en este sentido, se vuelve imperante ahondar en investigaciones dirigidas específicamente a poblaciones deportivas, utilizando pruebas de rendimiento contemporáneas que incluyan ejercicios de máxima intensidad. Adicionalmente, deben considerarse los diversos modos de administración de cannabis, concentraciones de cannabinoides, así también como los momentos oportunos de consumo, y el impacto diferencial en hombres y mujeres.

⁴³ Jamie Burr y Christian Cheung, "SSE #218: Cannabis y rendimiento físico: Evidencias actuales", Gatorade Sports Science Institute. 2022. Disponible en: <https://www.gssiweb.org/latam/sports-science-exchange/articulo/sse-218-cannabis-y-rendimiento-fisico-evidencias-actuales#:~:text=El%20uso%20de%20cannabis%20que.de%20la%20Agencia%20Mundial%20Antidopaje>

⁴⁴ *Ibid*

⁴⁵ *Ibid*.

Mencionado aquello y profundizando en la regulación actual del cannabis en el mundo del deporte, esta sustancia se encuentra prohibida por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), a pesar de la falta de investigaciones o estudios focalizados que demuestren una mejora en la “*performance*” del deportista. Cabe destacar, que “*se ha sugerido también que dependiendo del deporte una sustancia puede ser beneficiosa o no. Por ejemplo, en la arquería se ha descubierto que el alcohol ayuda a mantener quieta la mano de los atletas, mientras que en otros deportes es derechamente un despropósito*”⁴⁶

Aquella sugerencia debe ser absorbida en el análisis de esta tesis, puesto que la AMA en el año 2018 decide retirar específicamente al fitocannabinoide, cannabidiol o “CBD” de la lista de sustancias prohibidas, por lo cual hoy en día “*el CBD para gamers ha sido declarado por la Organización Mundial de la Salud como seguro y ha sido aceptado su uso incluso por el Comité Olímpico Internacional (COI) a partir de los Juegos de Tokio*”⁴⁷.

Los argumentos que sostuvieron principalmente el COI durante el año 2021 para ratificar el uso del CBD por los deportistas, fue la declaración de la Organización Mundial de la Salud, la cual reconoció “*que el CBD no es adictivo y tiene propiedades terapéuticas*”⁴⁸. Sumado a que su efecto no provocaría el “colocón” o “*high*”; vale decir, las propiedades psicoactivas del cannabis, sino más bien que el CBD se encuentra ligado a su componente terapéutico, algunos de sus principales beneficios serían:

Resolver dolores puntuales o crónicos, elevar los niveles de energía, apoyar el sueño y mejorar el descanso, contribuir a un estado de ánimo más equilibrado, participar de un estilo de vida natural y gestionar la ansiedad

En esta misma vía y como se abordó anteriormente, la manera de consumo del cannabis actualmente es muy variada y en el mismo sentido este fitocannabinoide no es la excepción. El CBD se puede consumir desde aceites para ingerir, sublinguales, cápsulas, productos tópicos, flores, gominolas y suplementos deportivos

Por otra parte, el fitocannabinoide delta-9-tetrahidrocannabinol o “THC” se encuentra estrictamente prohibido por la legislación internacional; específicamente por la AMA, toda vez que sería el componente adictivo, psicoactivo, que no mejoraría el rendimiento del deportista, violando el espíritu

⁴⁶Notorius. Cannabis y Deporte ¿Se pueden llegar a complementar? 2022. Disponible en: <https://notorious.cl/blogcannabico/cultura-cannabica/cannabis-y-deporte-se-pueden-llegar-a-complementar>

⁴⁷ Medileaf. CBD Gamers | El CBD en los eSports, 2022. Disponible en: <https://medileaf.es/cbd-esports/>

⁴⁸ "Cannabidiol (compuesto del cannabis)", World Health Organization (WHO), 2017. Disponible en: [https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/cannabidiol-\(compound-of-cannabis\)](https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/cannabidiol-(compound-of-cannabis)).

del deporte y logrando representar un riesgo para la seguridad al afectar el juicio y los reflejos. Con todo, la justificación esgrimida por la COI fue porque “*es ilegal en la mayoría de los países del mundo y porque viola el espíritu del deporte*”⁴⁹

Debemos recordar respecto a los Esports, que dependiendo del país es el reconocimiento que se les da como deportes; independiente de la ya mencionada declaración del comité olímpico internacional que los considera como tal. Si consideramos el caso chileno y como se trató en los capítulos anteriores, a los Esports no se les reconoce como deporte ni existe una regulación que los ampare, por lo cual tampoco existe normativa específica relacionada al dopaje o uso de drogas en el contexto de los deportes electrónicos y aun mucho menos un artículo o acápite destinado a la regulación del cannabis.

Conforme lo expuesto, se requiere hacer presente que esta tesis aborda la temática entre los Esports y el dopaje; haciendo énfasis en la marihuana; debido a aquello se vislumbra la necesidad de establecer un marco regulatorio en los Esports que incluya medidas de control antidopaje y la correspondiente aplicación de sanciones, a modo de proteger la integridad y ética deportiva, como prevenir y cuidar la salud de los participantes. Es por esto, que se distingue la relación colaborativa entre la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) y la Federación Internacional de Esports (IESF) frente a sus propios esfuerzos y medidas para enfrentar este desafío. Con todo, ambas entidades reconocen la falta de legislación en los deportes electrónicos en general, por lo que instan a regular.

Más allá de la aspiración de otorgar a los Esports la categorización de deportes tradicionales, situación que no es el objetivo de esta memoria, pero que se hace inverosímil no ahondar sobre él a modo de base o postura formal de este documento, se postula la búsqueda de estándares normativos uniformes, comparables a los aplicados en otras disciplinas deportivas, con la finalidad de fomentar un entorno de competición ético, seguro y limpio en el ámbito deportivo en general. Esta investigación aboga por la implementación de controles antidopaje rigurosos, la imposición de sanciones proporcionales y claras para los infractores, así como la promoción de prácticas saludables y la concienciación sobre los riesgos asociados con el consumo de sustancias prohibidas entre los participantes de los Esports.

En última instancia, se debe mencionar que la importancia de la colaboración entre la AMA, la IESF y otras instancias pertinentes para el desarrollo y mantenimiento de un marco regulatorio efectivo que

⁴⁹ Andrés Aguirre. Cannabis y Deporte: ¿Todavía es dopaje? JurisDeportiva, 2023. Disponible en: <https://jurisdeportiva.com/cannabis-y-deporte-aspectos-relevantes-que-debes-conocer-para-saber-si-hoy-en-dia-es-considerada-una-sustancia-de-dopaje/>

proteja la integridad y promueva los valores fundamentales en los Esports, beneficia tanto a los competidores como a los aficionados asegurando un ambiente de juego equitativo y seguro.

Ante lo ya mencionado y vinculando con el fenómeno del dopaje, en el mundo deportivo nacional existen los artículos 69 y siguientes de la Ley N°19.712⁵⁰; conocida también como la “Ley del Deporte”, estableciendo de manera imperativa la responsabilidad a nivel estatal de promover y ejecutar medidas dirigidas a prevenir y controlar el uso de sustancias prohibidas y métodos no reglamentarios en los deportistas. Estas medidas tienen como objetivo impedir que los deportistas aumenten artificialmente su capacidad física o modifiquen los resultados de las competiciones. Este mandato legal conduce a la creación de la Comisión Nacional de Control de Dopaje (CNCD), encargada de materializar dichas disposiciones.

Por tanto y en correlación con el mundo deportivo convencional, se ha dejado de manifiesto la evidencia de la presencia de problemáticas similares respecto al dopaje en el ámbito de los deportes electrónicos. Además, se debe considerar la problemática de la adicción en general, la cual puede estar asociada al consumo excesivo de videojuegos y que unida a una droga o sustancia puede ser sumamente perjudicial tanto para un deportista, como para un jugador aficionado. Este asunto no ha sido reconocido por las autoridades reguladoras del deporte nacional, las cuales principalmente se han enfrascado en una contienda respecto a si considerar deportes a los Esports o no.

Por consiguiente, el desarrollo no regulado de esta actividad deportiva genera riesgos que exigen la implementación de mecanismos de control apropiados. Es esencial establecer regulaciones, e información educativa que aborden tanto el dopaje como los problemas de adicción en el mundo de los deportes electrónicos, a modo de salvaguardar la integridad y el bienestar de los participantes y/o aficionados en los Esports.

⁵⁰ "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 2001. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=181636>.

CAPITULO 3.2: El caso de Chile frente los Esports y el cannabis.

Si nos remontamos a la historia chilena contra las drogas y la marihuana, la primera ley chilena que abordó esta situación fue la N° 17.934 de 1973⁵¹, cuyo enfoque era la prohibición sólo de estupefacientes y no psicotrópicos. Posteriormente surgió la ley N° 18.403 de 1985⁵², esta permitía el uso farmacéutico del cannabis, pero seguía penalizando su producción y venta ilegal. Luego de aquello, aparece la ley N° 19.366 de 1994⁵³ que distinguía entre estupefacientes y sustancias psicotrópicas y permitió el uso farmacéutico del cannabis por parte de privados, mientras que las personas naturales no tenían aquella libertad. En el año 2005, se produce una reforma que permitió la investigación científica, como también el uso del cannabis y sus derivados, para la elaboración de productos farmacéuticos de uso humano, cabe destacar que era necesario contar con la debida autorización del Instituto de Salud Pública. En este sentido, se permitió la venta al público en farmacias o laboratorios de fármacos o productos a base de cannabis, siempre restringida por la retención de recetas médicas. Finalmente, aparece la ley N° 20.000⁵⁴ la cual busca definir

“Los delitos y las penas vinculados al tráfico ilícito de estupefacientes y también regula, el cultivo y consumo personal de marihuana. Esta ley establece que el auto cultivo de marihuana es una actividad penalizada, sin embargo, también reconoce excepciones para evitar criminalizar a aquellos que cultiven para uso personal y no para su venta o distribución. (...) Nuestra legislación no toca el tema de la relación entre el uso de drogas y el mundo laboral. Eso depende de cada lugar de trabajo. Cada empresa es responsable de definir su propia política de prevención, control, rehabilitación y sanciones para casos de drogadicción”⁵⁵

En este sentido, la ley 20.000 entra a sancionar el tráfico, producción, cultivo, posesión y consumo de drogas. Así, la marihuana tiene un trato un tanto diferente en la normativa, pues esta permite la

⁵¹"Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1973. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=29379>.

⁵²"Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1985. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=29815&idParte=0&idVersion=>.

⁵³"Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1995. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=30733>.

⁵⁴"Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 2005. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=235507>.

⁵⁵ José Manuel Gil. El estatus legal de la marihuana o cannabis en Chile. Diario Constitucional, 2023. Disponible en: <https://www.diarioconstitucional.cl/reportajes/el-estatus-legal-de-la-marihuana-o-cannabis-en-chile/>.

producción y cultivo. Por otra parte, su consumo, porte o tenencia se entenderá justificado con esto gracias a la “Ley Anti-Narco”; aprobada en marzo del 2023, la cual regula el cultivo, consumo, porte o tenencia de cannabis por razones médicas. Cabe destacar, que se requiere receta de un médico cirujano que señale diagnóstico de la enfermedad, tratamiento, duración y forma de administración, la que no puede ser mediante combustión.

Si analizamos a la sociedad chilena y su relación con el cannabis, es interesante percatarse que esta droga se encuentra en suelo nacional desde 1545 en Quillota

“La paz entre el Virreinato y las tribus indígenas a lo largo del río Biobío en 1641 produjo el establecimiento de campos de cáñamo en la zona. El cáñamo era tan importante para la Corona española que los impuestos se podían pagar en cáñamo. Hubo un tiempo en que los campos de cáñamo se podían encontrar en casi todas las partes de Chile. Pero la industria del cáñamo se concentró cerca de las fábricas manufactureras hasta principios de 1890, después de este año la producción se desaceleró de forma constante. En la década de 1960 fueron los hijos de los diplomáticos estadounidenses que la traían desde su país, pero su uso como sustancia recreativa se extendió muy rápidamente entre la juventud chilena que no tardó en darse cuenta que la marihuana era la misma que se hallaba en gigantescas plantaciones en los valles de los Andes chilenos”⁵⁶

De esta forma, se logra apreciar como el cannabis ha estado inserta en la población chilena incluso desde sus cimientos. Si nos enfocamos en la actualidad la consultora “*Tu influyes*” realizó una encuesta a mayores de edad en 213 comunas de la nación, que arrojó los siguientes resultados:

“El 63% de los encuestados creen que la aplicación de la actual ley de drogas no distingue claramente delincuentes de personas que consumen, mientras que el 82% se manifestó “de acuerdo/muy de acuerdo” en que es necesaria una nueva regulación sobre cannabis. En cuanto a quienes se declaran consumidores, un 69% se declaró no consumidor, el 17% se declaró consumidor recreacional o social y un 14% consumo medicinal”⁵⁷

⁵⁶Ibíd.

⁵⁷ Ibid.

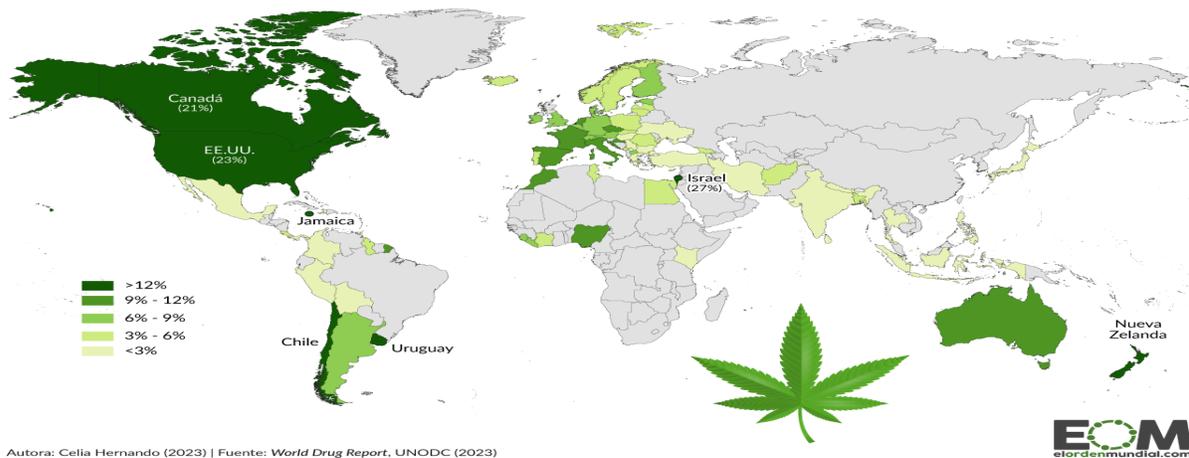
En este mismo sentido, Claudio Venegas; director de la Fundación Eutopía, quien solicitó el estudio a la consultora “Tu influyes”, menciona que *“de un universo de 13 millones y medio de personas, poco más de cuatro millones de mayores de edad se identificaban con algún tipo de uso, lo que es enorme. Y dentro de estos, la mayoría, cerca de dos millones y medio, tienen un uso recreacional. El resto lo utiliza de manera medicinal”*⁵⁸

En este mismo sentido, se ha señalado, que *“un 12,7 de los chilenos consumen marihuana según el décimo tercer estudio nacional de drogas elaborado por el Servicio Nacional para la Prevención y Rehabilitación del Consumo de Drogas y Alcohol (Senda)”*⁵⁹.

Además, cabe destacar que, si vemos esto a nivel regional, Uruguay y Chile son los países con las mayores tasas de consumo de marihuana en América Latina. Y a nivel mundial, *“la cannabis es, con gran diferencia, la droga más consumida del mundo. Un 2,8% de la población mundial consumió esta sustancia a lo largo del año 2021, según la UNODC, un dato que sobrepasa por mucho el porcentaje de uso de otras sustancias ilícitas, como los opiáceos y opioides (0,8%)”*⁶⁰.

La penetración de la marihuana en el mundo

% de adultos que han consumido cannabis en el último año (dato más reciente, 2015-2021)



Fuente: <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mapa-consumo-mundial-cannabis/>

Así, y como se pudo constatar en las páginas anteriores, la relación del cannabis con el chileno viene desde la fundación del país como tal, y continúa hasta la actualidad. Es inverosímil no concebir una

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Celia Hernando. El mapa del consumo de cannabis en el mundo, El Orden Mundial, 2023. Disponible en: <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mapa-consumo-mundial-cannabis/>

tratativa jurídica específica a nivel nacional que verse sobre esta droga, toda vez que en la población chilena su consumo o uso, destaca a nivel regional y global.

Si entrelazamos el fenómeno del cannabis en Chile, junto con el mundo de los Esports, nos encontramos en un páramo vacío y abandonado por la legislación nacional, toda vez que no existe reconocimiento como deporte a los Esports, por lo cual no le son aplicables las normas de esta actividad física. En la misma vía, no existe legislación nacional específica que verse sobre los deportes electrónicos.

Ante esta situación de un nulo marco legal nacional, los Esports en Chile deben ajustarse a las reglas que el “*Publisher*” y/o organizadores del evento competitivo tengan, por lo cual la existencia de una legislación integral común para los deportes electrónicos, así como sumarse a comisiones internacionales u organismos similares. A modo de resumen, mientras que el *Publisher* del Esports se mantenga en la negativa férrea de someter su producto a cierta organización o comisión internacional, como la ESIC, prefiriendo regularse por sus propias reglas, no se llegará hacia una normativa única en común para todos los videojuegos, vale decir, para todas las modalidades de Esports.

Actualmente, una manera de hacer frente a esta situación jurídica compleja es que los diferentes equipos de Esports se unen creando federaciones nacionales, de esta forma se puede unir a la *International Esports Federation*” (IESF), entidad ya tratada en este documento, que promueve, regula, educa y genera instancias de competencia a nivel profesional mundial de los Esports, amparadas por una normativa común, donde junto con la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) elaboraron e instauraron cierta legislación que regula el uso de drogas en competencias amparadas por la IESF, donde se trata específicamente al cannabis.

Dentro de las reglas antidopaje de la IESF, en su artículo 4 se encuentra la “lista prohibida” que señala “*estas Normas Antidopaje incorporan la Lista de Prohibiciones, que la AMA publica y revisa como se describe en el artículo 4.1 del Código*”⁶¹. Y si versamos en el artículo 4.1, este señala:

“La Lista Prohibida identificará aquellas Sustancias Prohibidas y Métodos Prohibidos que son prohibidos como dopaje en todo momento (tanto en competición como fuera de competición). (...) La Lista Prohibida puede ser ampliado por la AMA para un deporte en particular. Las sustancias y los métodos prohibidos pueden ser incluidos en la Lista de Prohibiciones por categoría general

⁶¹ IESF. Rules & Regulations. Antidoping rules, International Esports Federation, 2024. Disponible en: <https://iesf.org/rules-regulations/>

(por ejemplo, agentes anabólicos) o por referencia específica a una sustancia o método particular”⁶²

Por lo cual, la lista de sustancias prohibidas (como sus pormenores) quedan a facultad de la AMA, quien, durante el 1° de enero del presente año entregó y entró en vigor la Lista de Prohibiciones, a modo de ser el estándar internacional obligatorio del Programa Mundial Antidopaje 2024. Es en esta lista que se encuentra tratada específicamente el cannabis, de la siguiente manera:

“S8: CANABINOIDES. Todas las Sustancias Prohibidas en esta clase son Sustancias Específicas. Sustancias de Abuso en esta sección: tetrahidrocannabinol (THC). Todos los cannabinoides naturales y sintéticos están prohibidos: En cannabis (hachís y marihuana) y productos de cannabis, Tetrahidrocannabinoles (THC) naturales y sintéticos, Cannabinoides sintéticos que imitan los efectos del THC”⁶³

Por lo cual, queda expresamente manifiesto que el THC sería específicamente el cannabinoide prohibido, no así el CBD, el cual tiene un tratamiento especial, en su calidad de excepción. Esto se debe, principalmente, a que el CBD no es adictivo, tiene propiedades terapéuticas y no contiene las propiedades psicoactivas del cannabis, tal y como fue tratado en el capítulo que antecede.

Con todo lo anterior, esta sería la única legislación aplicable respecto al cannabis en los Esports actualmente, por lo menos bajo los estándares de la AMA o la IESF, así como de aquellas federaciones nacionales de deportes electrónicos constituidas actualmente bajo el amparo de la reciente Federación Mundial de Esports; entidad no gubernamental creada en el año 2019, y que reúne a la comunidad mundial de deportes electrónicos. Igualmente, se someterían aquellos Esports en que el Publisher se decide integrar a estos estándares normativos.

En este sentido y considerando el carácter masivo de nuestra población consumidora de cannabis, se vislumbra cierta problemática un tanto invisibilizada en nuestra sociedad relacionada al cannabis con los videojuegos y/o los deportes electrónicos. Puesto que, frente a la negativa chilena de la solicitud de reconocimiento de los Esports como deportes, el panorama se vuelve un espacio de descontrol en lo

⁶² Ibid.

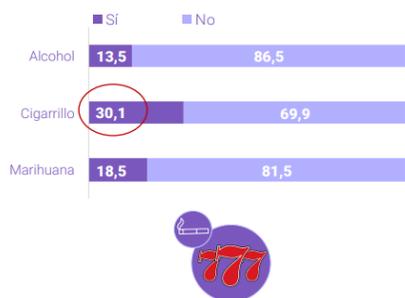
⁶³ World Anti-Doping Agency (WADA) The prohibited list. World Anti-Doping Agency. S8, CANABINOIDES, s.f., pág. 17. Disponible en: <https://www.wada-ama.org/en/prohibited-list#search-anchor>

relativo a la adicción; tanto en videojuegos o Esports adicionado al cannabis, afectando tanto a adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes.

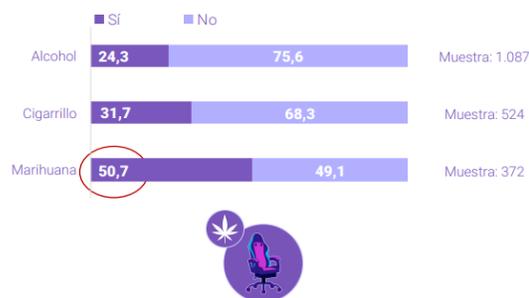
Lo anteriormente descrito, se torna evidente en nuestra nación, frente al reciente estudio “*Juventudes y Juegos*”, realizado por el Instituto Nacional de la Juventud de Chile (INJUV). Investigación que encuestó a 1.515 personas, hombres y mujeres entre 15 y 29 años, con el objeto de dilucidar los comportamientos, opiniones y factores conexos a la “actividad ludopática en jóvenes residentes en Chile”, junto con lo anterior, determinar la influencia de la adicción a los videojuegos y las apuestas, en su vida cotidiana⁶⁴ (Méndez. 2024).

Los datos que suministra el estudio son sumamente relevantes, puesto que se demuestra ante la pregunta “¿Consumes cigarrillos o drogas como la marihuana mientras juegas videojuegos o apuestas en línea?”⁶⁵ los resultados son categóricos: “la mitad de las juventudes afirma que ha jugado o visto videojuegos bajo el consumo de la marihuana⁶⁶”. Aquello se puede apreciar en la siguiente imagen

Entre quienes consumen, **1 de cada 3 jóvenes declara haber fumado cigarrillos** participando de juegos de azar y/o apuestas. Le sigue el porcentaje que lo ha hecho bajo el **consumo de marihuana (19%)**.



Entre quienes consumen, **la mitad de las juventudes** afirma que ha jugado o visto videojuegos bajo el **consumo de marihuana**, seguido de quienes lo han hecho **consumiendo cigarrillos (32%) y alcohol (24%)**.



Fuente: https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf

⁶⁴ Víctor Mendez, "Gamers chilenos juegan 7 horas a la semana, el 47% lo hace para escapar de sus problemas", NERDNEWSCL, 2024. Disponible en: <https://nerdnews.cl/gamers-chilenos-juegan-7-horas-a-la-semana-el-47-lo-hace-para-escapar-de-sus-problemas/>

⁶⁵ Informe “Juventudes y Juegos”. INJUV, 2024. Disponible en: https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf

⁶⁶ Ibid.

Lo anterior evidencia la interrelación entre la marihuana y el gamer chileno, pareciera ser que nuestro país enfrentaría un problema de adicción a los videojuegos y/o Esports adicionado al consumo cannabis. Esto se respalda aún más, ante el siguiente dato del estudio en cuestión:

“8 de cada 10 jóvenes declaran que, alguna vez en la vida, sí han jugado algún juego online o han usado plataformas de streaming en vivo de videojuegos, como Twitch. Además, se indica que, en una semana normal, las y los jóvenes chilenos dedican en promedio 7 horas para JUGAR títulos online y 6 horas para ver streaming de juegos. El estudio también señala que entre quienes declaran haber jugado títulos online algunas veces al mes, casi la mitad de ellos (47%), lo ha hecho “como modo de escapar de sus problemas””⁶⁷

Ante lo cual, resulta preocupante un eventual problema de salud pública suscitado, pero poco destacado y trabajado por nuestra patria, en lo respectivo a las adicciones de videojuegos y/o Esports adicionado a nuestra íntima relación con la marihuana

Frente a lo relatado, se vuelve menester dirigirnos a nuestra Constitución Política de la República, en su artículo 19 N°9, donde se consagra el derecho a la salud; disposición que ampara tanto la salud física como psíquica, González señala,

“Considerando el componente de juegos de azar no regulados en el mercado actual, la ocurrencia de situaciones de doping o consumo de drogas o estimulantes y eventuales situaciones de violencia psicológica que se produce en este entorno virtual, es preciso acudir a la salud como potencial título de intervención, específicamente en su faz de salud mental y protección de la integridad psíquica en caso de una futura regulación. La evidencia de esta situación salta a la vista cuando recordamos que la OMS ha incorporado la adicción a los videojuegos a su catálogo de enfermedades mentales”⁶⁸

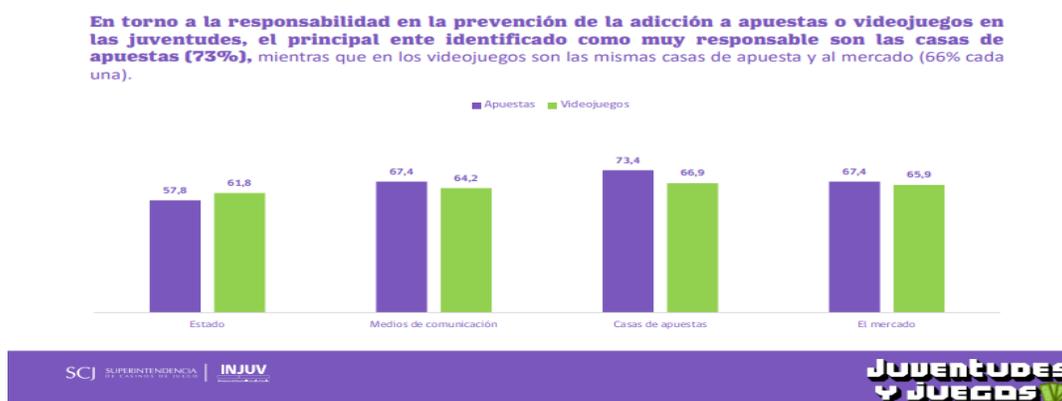
Por lo cual, bajo la lógica de la protección de la salud; como un título de intervención, a fin de poder establecer un marco legislativo ante el problema del dopaje en los Esports, tanto a nivel competitivo

⁶⁷ Víctor Mendez, "Gamers chilenos juegan 7 horas a la semana, el 47% lo hace para escapar de sus problemas", NERDNEWSCL, 2024. Disponible en: <https://nerdnews.cl/gamers-chilenos-juegan-7-horas-a-la-semana-el-47-lo-hace-para-escapar-de-sus-problemas/>

⁶⁸ González Mellafé, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.

como amateur y conociendo nuestra relación a nivel país con el cannabis. Nuestra nación se vería obligada por su Constitución; por lo menos, a informar y/o educar a su población sobre los riesgos latentes del dopaje en los Esports, versando de manera enfática en la marihuana, a modo de proteger la salud de los compatriotas y prevenir un cumulo de adicciones que influirán en la salud psíquica como física de los chilenos y chilenas gamers.

A modo de resaltar la necesidad imperante de regular el dopaje en los deportes electrónicos chilenos; haciendo énfasis en el cannabis, son los propios consumidores y compatriotas quienes recalcan la necesidad de una injerencia mayor estatal frente a la regulación de la adicción a los videojuegos, puesto que el 68% opina que los videojuegos son problemáticos o muy problemáticos para las juventudes chilenas en la actualidad⁶⁹. Aquello se puede apreciar en la siguiente imagen:



Fuente: https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf

⁶⁹ Víctor Mendez, "Gamers chilenos juegan 7 horas a la semana, el 47% lo hace para escapar de sus problemas", NERDNEWSCL, 2024. Disponible en: <https://nerdnews.cl/gamers-chilenos-juegan-7-horas-a-la-semana-el-47-lo-hace-para-escapar-de-sus-problemas/>

Con todo, y a modo de actualidad, en Chile durante el año 2023 se acogió el primer Campeonato Panamericano de Deportes Electrónicos, organizado por la Federación Mundial de Esports y Panam Sports, el cual se disputó en octubre del año anterior, dentro del marco de los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos Santiago 2023. *“El campeonato se realizó en el Parque Deportivo Estadio Nacional de Santiago, entre 2 y el 4 de noviembre y participaron más de 120 jugadores de 25 países, quienes se enfrentaron codo a codo en disciplinas como eFootball™ 2023 y DOTA 2”*⁷⁰

Como se evidencia, el fenómeno de los deportes electrónicos llegó para quedarse, este campeonato realizado en suelo nacional marcó un hito histórico en los Esports, puesto que contempló también a las personas con discapacidades; bajo la vía de los parapanamericanos, “esto no es sólo una colaboración; es un momento crucial en el mundo del deporte, un testimonio de los valores de igualdad, inclusión y unidad”⁷¹.

⁷⁰ ¡Conoce a los ganadores del primer Campeonato Panamericano de Esports(#PEC23)– MEDIABANCO Agencia de Noticias – Chile. (s. f.). Disponible en: <https://www.mediabanco.com/conoce-a-los-ganadores-del-primer-campeonato-panamericano-de-esportspec23%E2%82%AC/>

⁷¹ Panam Sports. La inauguración del campeonato panamericano de Esports une mundos - Panam Sports, 2023. Disponible en: <https://www.panamsports.org/noticias-deportivas/la-inauguracion-del-campeonato-panamericano-de-esports-une-mundos/>

CONCLUSIONES.

La historia de los deportes, desde sus orígenes, asociados a la religión, hasta la actualidad, donde se ha convertido en una industria global con significativas implicaciones económicas, ha tenido numerosas conceptualizaciones, experimentado transformaciones a lo largo del tiempo, pasando de una conexión teocéntrica a una perspectiva antropocéntrica, donde el énfasis en el culto al esfuerzo muscular se ha combinado con la búsqueda de progreso y rendimiento. Hoy en día, el deporte, en su desarrollo, ha incorporado elementos de racionalización, estandarización y precisión propios de la era industrial y la economía.

Cabe destacar, que ya en la era digital, la actualidad, los Esports emergen como una fuerza influyente en el panorama deportivo. Sin embargo, esta evolución también ha llevado consigo desafíos únicos en términos de regulación, donde el fenómeno del dopaje surge un tanto invisibilizado. Al analizar el dopaje dentro de los deportes tradicionales se brinda un marco para comprender la importancia de abordar la cuestión en los Esports, haciéndose indispensable comprender la intersección entre la tecnología, la cultura digital y los deportes electrónicos, que han logrado inmiscuir una tendencia a la búsqueda de un enfoque jurídico específico a modo proteger la integridad de las competiciones, como la salud de los jugadores.

Frente al proceso evolutivo del deporte y de la sociedad, se destaca la necesidad de regulaciones adaptables y enfoques multidisciplinarios para preservar la esencia del deporte electrónico y garantizar su integridad en la era de los Esports. La transición que versó en los videojuegos hacia una forma legítima de competición deportiva plantea nuevos desafíos, donde entra en juego la adaptación de las regulaciones antidopaje a las particularidades de esta industria, puesto que, desde una perspectiva técnica, la detección y prevención del dopaje en los Esports enfrentan obstáculos únicos. Toda vez que, a diferencia de los deportes tradicionales, donde los controles antidopaje suelen recaer en sustancias específicas, en los Esports, la gama de sustancias susceptibles de dopaje es mucho más amplia, diversa y compleja.

Así, la regulación del dopaje en los Esports constituye un desafío complejo que requiere enfoques jurídicos y técnicos específicos para abordar tanto los aspectos éticos como de salud vinculados a esta práctica. Desde el punto de vista jurídico, es necesario establecer un marco normativo sólido que aborde las complejidades del dopaje en los Esports. La creación de una entidad independiente de regulación antidopaje se vuelve popular ante la irregularidad, ajena a los organizadores y patrocinadores, garantizando la imparcialidad y eficacia en la aplicación de las normas. Esta entidad debería contar con

la autoridad para llevar a cabo controles aleatorios, imponer sanciones a los infractores y gestionar procedimientos de apelación transparentes.

En este sentido, el abordaje técnico y jurídico del dopaje en los Esports requiere una colaboración estrecha entre expertos en medicina deportiva, tecnología, legisladores y la propia comunidad de Esports. Es esencial, en opinión de este memorista, establecer normativas específicas que se ajusten a la naturaleza única de esta industria, garantizando la integridad de las competiciones, la salud de los jugadores y la sostenibilidad a largo plazo de los Esports como una forma legítima de competición deportiva. La regulación eficaz del dopaje en los Esports no sólo asegura la “limpieza” competitiva y la salvaguarda de la salud de los jugadores, sino que también sienta las bases para el reconocimiento sostenido de los Esports como una forma legítima de competición deportiva. La unión de expertos en medicina, tecnología y legislación, respaldada por la colaboración entre la industria y las entidades reguladoras, se erige como la piedra angular para el desarrollo y la implementación de normativas específicas y dinámicas. Este enfoque integral, orientado hacia el futuro, garantizaría la adaptabilidad necesaria para enfrentar los desafíos cambiantes en la tecnología y las tácticas de dopaje, preservando así la integridad del deporte electrónico y asegurando su trayectoria como una disciplina deportiva respetada, popular, rentable y sostenible en el tiempo.

Con todo y versando en nuestra patria, resulta preocupante como nuestro país conociendo las cifras actuales de consumo de cannabis y realizando esfuerzos en complementar la ley 20.000, como con la “ley anti-narco”, no analice un segmento especial para los deportes electrónicos, incluso cuando nuestros adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes, que se encuentran sumidos en un cúmulo de adicción suministrado por los videojuegos y/o Esports adicionado a la marihuana, tal y como se señaló en el último capítulo.

En este sentido, nuestra carta magna habilitaría al legislador nacional un título de intervención jurídico a modo de salvaguardar, prevenir, proteger y cuidar el derecho a la salud de nuestros compatriotas que se encontraría en la actualidad mermado ante el cúmulo de adicción mencionado. En la misma vía, son los propios chilenos y chilenas los que solicitan una injerencia mayor estatal frente a la escasa regulación ante la adicción a los videojuegos y su relación con el cannabis; así, el 68% opina que los videojuegos son problemáticos o muy problemáticos para las juventudes chilenas en la actualidad.

Con todo, Chile ha sido el anfitrión en eventos de gran magnitud de los Esports. Este abandono legislativo, propicia a encarar el problema, toda vez que se ha demostrado la incapacidad del legislador en solventar o regular a los Esports hasta la fecha.

El mercado de los Esports va al alza y pareciera no detenerse, su importancia cada vez cobra más valor, en un país en que el regulador no ha puesto atención a esta materia, se ha ido consolidando una cultura de Esports ligada profundamente al cannabis de forma recreativa, en un país en que su ley tiende a ser un tanto ambigua y debe constantemente recurrir a su jurisprudencia. La situación vislumbrar, una vez más y en reflejo de nuestra historia, que nuestra patria pareciera “subirse tarde al carro de la vanguardia normativa y económica, normalmente esperando que ocurra algún suceso anómalo o escandaloso para recién hacerse cargo de la cuestión”⁷².

Es en este sentido, que bajo la lógica de la protección de la salud; como un título de intervención amparado por nuestra actual Constitución, y en vista de una potencial sociedad adicta, surge la postura de solventar esta situación antes de producir el abandono y daño total a la sociedad.

Mas temprano que tarde la realidad superará a la norma y ante una necesidad de regular plenamente, pero con una voluntad política nula, se hace inconexo el análisis regulatorio. Es esencial establecer regulaciones y/o información educativa que aborden tanto el dopaje en general, como los problemas de adicción en el mundo de los deportes electrónicos, haciendo especial énfasis en la marihuana. Con todo, el fin es claro, salvaguardar la integridad, el bienestar y la salud de los participantes y aficionados en el mundo de los Esports y los videojuegos.

Dable es indicar, que legislar en un terreno tan fértil como el de los deportes electrónicos, no es sumirse a un fetichismo legal de trincheras en que se hace inviable regular a los Esports, porque al menos bajo la legislación chilena, la definición de modalidad deportiva no se encontraría direccionada con la que contiene la Ley del Deporte; sino que, tener una mirada amplia, global y con proyecciones a futuro, donde principalmente organismos no gubernamentales internacionales se encuentran abanderando y brindando enormes esfuerzos por dar un marco regulador, como lo son la ESIC y la AMA.

El panorama actual es un espacio de descontrol y abandonó en lo relativo a la drogadicción; y salud nacional, especialmente en lo respectivo al cannabis, tanto en adolescentes como en adultos jóvenes, en instancias ligadas a los Esports; ya sea de manera profesional o amateur. Informar, prevenir y regular, en vista del panorama nacional actual y del creciente mercado de los deportes electrónicos, se hace menester. La pregunta siguiente de la que depende este problema es y una vez más, si la voluntad de nuestra clase política se encuentra a la altura de tal desafío.

⁷² González Mellafé, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Andrés Aguirre. Cannabis y Deporte: ¿Todavía es dopaje? JurisDeportiva, 2023. Disponible en: <https://jurisdeportiva.com/cannabis-y-deporte-aspectos-relevantes-que-debes-conocer-para-saber-si-hoy-en-dia-es-considerada-una-sustancia-de-dopaje/>
2. Ángel Manuel Chavarría López. El dopaje en los Esports. Juristas con Futuro, 2021. Disponible en: <https://www.juristasconfuturo.com/recursos/doctrina-juridica/el-dopaje-en-los-esports/>.
3. Burr, Jamie y Cheung, Christian. "SSE #218: Cannabis y rendimiento físico: Evidencias actuales", Gatorade Sports Science Institute. 2022. Disponible en: <https://www.gssiweb.org/latam/sports-science-exchange/articulo/sse-218-cannabis-y-rendimiento-fisico-evidencias-actuales#:~:text=El%20uso%20de%20cannabis%20que,de%20la%20Agencia%20Mundial%20Antidopaje>
4. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 4 de julio de 1979. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=6992&idVersion=2019-03-14>
5. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1973. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=29379>.
6. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1985. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=29815&idParte=0&idVersion=>.
7. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 1995. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=30733>.
8. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 2005. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=235507>.
9. "Biblioteca del Congreso Nacional | Ley Chile", www.bcn.cl/leychile, 2001. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=181636>.
10. "Cannabidiol (compuesto del cannabis)", World Health Organization (WHO), 2017. Disponible en: [https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/cannabidiol-\(compound-of-cannabis\)](https://www.who.int/es/news-room/questions-and-answers/item/cannabidiol-(compound-of-cannabis)).

11. Carlos Díaz. Worlds 2023 ya es el torneo de Esports más visto de la historia. Movistar Esports, 2023. Disponible en: https://esports.as.com/worlds-2023/Worlds-torneo-esports-visto-historia_0_1740425941.html
12. Celia Hernando. "El mapa del consumo de cannabis en el mundo", El Orden Mundial, 2023. Disponible en: <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mapa-consumo-mundial-cannabis/>
13. Conoce a los ganadores del primer Campeonato Panamericano de Esports(#PEC23)–MEDIABANCO Agencia de Noticias – Chile. (s. f.). Disponible en: <https://www.mediabanco.com/conoce-a-los-ganadores-del-primer-campeonato-panamericano-de-esportspec23%EF%BF%BC/>
14. Coubertin, citado en: Serrano, Martin Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011.
15. Colaboradores de proyectos de Wikimedia, "Federación Internacional de Esports - Wikipedia", Wikipedia, la enciclopedia libre, 23 de noviembre de 2009, https://en.wikipedia.org/wiki/International_Esports_Federation.
16. Código Mundial Antidopaje. 2021. artículo 1. Disponible en: https://www.wada-ama.org/sites/default/files/resources/files/codigo_2021_espanol_final_002.pdf
17. Diego Pinto. e-Sports: actualidad y desafíos legales. 2022. Disponible en: <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-catolica-del-norte/derecho-penal-parte-general-ii/esports-actualidad-y-desafios-legales/25973306>
18. Diego Pinto Bravo. "League Of Lawyers: ¿Qué necesitan los Esports en Latam para seguir creciendo?" Prensa Esports, 2020. Disponible en: <https://prensaesports.com/league-of-lawyers-que-necesitan-los-esports-en-latam-para-seguir-creciendo/>
19. Elena Alfaya Pereira, "Sustancias dopantes y técnicas antidopaje: una visión histórica", Dialnet, 28 de julio de 2018, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6554097>.
20. El número de consumidores de drogas aumentó un 23% en una década", Noticias ONU, 25 de junio de 2023. Disponible en:

<https://news.un.org/es/story/2023/06/1522247#:~:text=Mientras%20tanto,%20el%20número%20de,%20la%20población%20adulta%20mundial>

21. Esports - Twitch es la principal plataforma de streaming de Esports", IMS by Aleph. Disponible en: <https://www.ims corporate.com/el-fenomeno-esports/>.
22. González Alba del Rio, La evolución de los Esports, Sevilla 2018.
23. González Mellafe, P. "El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc", tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.
24. Hamari y Sjoblom (2017) citado en: González Mellafe, P. "El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc", tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022.
25. Heinemann, Klaus. "La repercusión económica del deporte: marco teórico y problemas prácticos", Ponencia presentada en II Congreso Navarro del Deporte, Pamplona 22-24 de diciembre de 2000, organizado por Gobierno de Navarra, Instituto Navarro de Deporte y Juventud. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd43/econom.htm>.
26. Informe Juventudes y Juegos. INJUV, 2024. Disponible en: https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf
27. IESF. Rules & Regulations. Antidoping rules, International Esports Federation, 2024. Disponible en: <https://iesf.org/rules-regulations/>
28. Iusport. La AMA, sobre los Esports: Hay evidencia de que están abusando de las drogas, Iusport: el otro lado del deporte. Disponible en: <https://iusport.com/art/125447/la-ama-sobre-los-esports-hay-evidencia-de-que-estan-abusando-de-las-drogas/>
29. José Manuel Gil. El estatus legal de la marihuana o cannabis en Chile. Diario Constitucional, 2023. Disponible en: <https://www.diarioconstitucional.cl/reportajes/el-estatus-legal-de-la-marihuana-o-cannabis-en-chile/>.

30. León, Grau y Cortell, citado en González Mellafe, P. El fenómeno del gaming y los e-sports en Chile: importancia y justificación jurídico-económica para una regulación ad-hoc, tesis de maestría, Mención en Derecho Regulatorio, Universidad Católica de Chile, 2022. P 113.
31. María Florencia Melo. Cannabis, la droga más popular en el mundo. Statista Daily Data. 2023. Disponible en: <https://es.statista.com/grafico/30270/personas-que-consumieron-drogas-en-el-mundo/#:~:text=consumo%20de%20drogas&text=El%20%C3%BAltimo%20informe%20mundial%20sobre,meses%20previos%20a%20la%20encuesta>
32. Medileaf. "CBD Gamers | El CBD en los eSports", 2022. Disponible en: <https://medileaf.es/cbd-esports/>
33. New Zoo's: Global E-Sports & Live Streaming Market Report, 2022. Disponible en: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
34. Notorius. "Cannabis y Deporte ¿Se pueden llegar a complementar?" 2022. Disponible en: <https://notorious.cl/blogcannabico/cultura-cannabica/cannabis-y-deporte-se-pueden-llegar-a-complementar/>
35. Noticias de Casinos, Apuestas & iGaming, Focus Latinoamérica. "Piden regulación para los Esports en Latinoamérica." Noticias de Casinos | Apuestas & iGaming | Focus Latinoamérica, 2021. Disponible en: <https://focusgn.com/latinoamerica/proponen-regulacion-esports-latinoamerica>.
36. "Oficio Ordinario N°98. 07/01/2022. Premios obtenidos en torneos de videojuegos conforme a la Ley sobre Impuesto a la Renta", Inicio - Fischer y Cía., 7 de enero de 2022, <https://fycom.cl/informaciontributaria/wp-content/uploads/2022/02/Oficio-N-98-del-07-01-2022.pdf>.
37. Panam Sports. "La inauguración del campeonato panamericano de Esports une mundos", 2023. Disponible en: <https://www.panamsports.org/noticias-deportivas/la-inauguracion-del-campeonato-panamericano-de-esports-une-mundos/>
38. "Proyecto de Ley", Diputados Argentina, 13 de abril de 2018, <https://www2.hcdn.gob.ar/proyectos/proyectoTP.jsp?exp=1997-D-2018>.

39. Rodríguez, C. Bueno. 1991. Citado en: Burgueño, J., Prieto, E., & López, R. "El dopaje en el deporte: Reseña histórica." 2012. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd168/el-dopaje-en-el-deporte-resena-historica.htm>
40. Saúl González. "Un jugador profesional de CS: GO admite doparse para mejorar su rendimiento", Meristation, 4 de julio de 2017. https://as.com/meristation/2015/07/14/noticias/1436892480_147140.html
41. Serrano, Martin Alberto. El derecho al deporte en Chile: fundamentos y antecedentes para su consagración constitucional. Chile, 2011.
42. Sudete, "Recuerdo de don Bernardo Gotschlich Hausdorf sobre la colonización austro alemana procedente del distrito de Braunau.", GRAFELBERGNOTICIAS, 2009. Disponible en: <https://grafelbergnoticias.blogspot.com/2009/02/recuerdo-de-don-bernardo-gotschlich.html>.
43. TUDN. "League of Legends supera en espectadores a grandes eventos deportivos." 2017. Disponible en: <https://www.tudn.com/mas-deportes/league-of-legends-supera-en-espectadores-a-grandes-eventos-deportivos>
44. Uribe Zazzali, L. "Desarrollo histórico de los Esports y su desarrollo en Latinoamérica, 1990 – 2022", Informe para optar al Grado de Licenciatura en Historia, Universidad de Chile, 2022. Pag 7.
45. Victor Mendez. "Gamers chilenos juegan 7 horas a la semana, el 47% lo hace para escapar de sus problemas", NERDNEWSCL, 2024. Disponible en: <https://nerdnews.cl/gamers-chilenos-juegan-7-horas-a-la-semana-el-47-lo-hace-para-escapar-de-sus-problemas/>
46. World Anti-Doping Agency (WADA). "The prohibited list." World Anti-Doping Agency. S8, CANABCANABINOIDES, s.f., pág. 17. Disponible en: <https://www.wada-ama.org/en/prohibited-list#search-anchor>

REFERENCIAS IMÁGENES

1. Tabla con la cantidad de espectadores online según torneo. Imagen página 18. Disponible en: <https://escharts.com/games/lol>
2. Mapa consumo mundial de Cannabis. Imagen página 36. Disponible en: <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/mapa-consumo-mundial-cannabis/>
3. Estudio “*Juventudes y Juegos*”, realizado por el Instituto Nacional de la Juventud de Chile (INJUV). Imágenes páginas 39 y 41. Disponible en: https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo.pdf