

## ENTORNO

# El Gobierno chino reconoce a los eSports como una profesión

Los deportes electrónicos serán oficialmente reconocidos como una profesión en China tras confirmarse como primera potencia mundial.

Palco23  
12 feb 2019 - 09:59

El Gobierno chino reconoce a los eSports como una profesión

Los jugadores de eSports ya podrán incorporarse al mercado laboral en China. A finales de enero Zhang Jinan, ministro de recursos humanos y seguridad social, ha anunciado quince nuevas profesiones que serán reconocidas oficialmente por el gobierno.

Entre ellas se han contado dos dentro del deporte electrónico: jugadores y operadores. Por operadores, ha explicado Jinan en una comparecencia de prensa, se entiende a todos los trabajadores que participan en los eventos de forma directa o indirecta. Los jugadores, por su parte, solo serán reconocidos como profesionales si compiten en torneos u eventos o entrenan junto a otros jugadores reconocidos como tal.

Curiosamente, entre esas profesiones se ha reconocido el polémico *boosting* de cuentas, una práctica por la que algunos jugadores pueden subir de rango a cambio de dinero y que está penalizada y prohibida por las diferentes competiciones y asociaciones de videojuegos. De hecho, distintos jugadores profesionales han sido sancionados.

**Asia es la locomotora de los eSports y el reconocimiento del Gobierno chino supone un impulso a una industria puntera en el sector deportivo y tecnológico**

La nueva medida, que llega durante las celebraciones del Año Nuevo, se enmarca dentro de la estrategia de desarrollo de la industria de los eSports en el gigante asiático. En noviembre de 2018 se anunció que Shanghai acogería el torneo internacional Dota 2 y en enero el gobierno anunció su participación en diversos proyectos junto a patrocinadores como Versus Programming Network (Vspn), Team WE o Banana Culture. Incluso, en los pasados Juegos Asiáticos, los eSports participaron como deporte de demostración y lograron liderar el medallero con dos medallas de oro y una de plata.

Según el último informe de Newzoo sobre el volumen de negocio de los eSports, en 2018 había más de 619 millones de jugadores solo en China, los cuales gastarán 38 mil millones de dólares en el que se ha convertido en el mayor mercado del mundo del sector. Según sus estudios, el 94% de los *gamers* gastó dinero en el juego en los últimos seis meses. Además, casi el 70% consume contenido relacionado a los videojuegos en distintas plataformas.