

## Los estimulantes con los que se dopan los competidores de videojuegos



Liga de Deportes Electrónicos dijo que realizará controles antidoping en su próximo torneo en agosto.

**Uno de los principales organizadores de torneos de videojuegos lanzó un programa antidopaje luego de que un competidor admitiera haber consumido sustancias prohibidas para mejorar su desempeño.**

El jugador Kory Friesen, conocido como Semphis, **reconoció que había consumido en un torneo en marzo Adderall**, un medicamento utilizado para tratar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, ADHD por sus siglas en inglés.

La empresa organizadora de competencias de videojuego, Liga de Deportes Electrónicos o ESL por sus siglas en inglés, afirmó poco después que colaborará con la Agencia Mundial Antidopaje para crear una política "justa, factible y concluyente" sobre el consumo de estimulantes ilegales.

La Liga de Deportes Electrónicos es la mayor organización a nivel mundial que organiza torneos de eSports y cuenta con cerca de seis millones de miembros.

**Un competidor que pidió permanecer anónimo dijo a la BBC que el dopaje es "un gran problema"** en los torneos de videojuegos.

Estas competencias, conocidas como eSports o deportes electrónicos, son un fenómeno creciente. Miles de jugadores asisten a eventos de eSports para ver a sus equipos y competidores favoritos en acción.

Jugadores de todas partes del mundo se enfrentan en estos campeonatos por la oportunidad de ganar premios de hasta medio millón de dólares.

## Reflejos rápidos

Los torneos de videojuegos atraen miles de seguidores y ofrecen premios de hasta medio millón de dólares.

"La clave en muchos juegos es el número de interacciones por minuto. Se precisan reflejos rápidos para competir", dijo Tom Phillips, editor adjunto del sitio especializado en videojuegos Eurogamer.

"En muchos de estos torneos se puede ganar mucho dinero en premios, además de fama y contratos de patrocinio. Es fácil ver por qué algunas personas buscan mejorar su desempeño usando estimulantes ilegales", agregó Phillips.

"Creo que se trata de un problema muy serio y debe ser encarado, si queremos que este deporte sea tomado con seriedad".



## Mayor concentración

Kory Friesen admitió haber consumido Adderall en una entrevista divulgada en YouTube.

Esta sustancia solo puede comprarse en el Reino Unido con receta médica y es usada para tratar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, un síndrome caracterizado por atención breve, inquietud y conductas impulsivas.



Adderall es un medicamento utilizado para tratar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

[www.psiciadolescencia.com.ar](http://www.psiciadolescencia.com.ar)

Adderall aumenta la concentración y reduce los tiempos de reacción.

"En deportes tradicionales, los atletas pueden llegar a consumir sustancias no permitidas para mejorar su habilidad física", dijo Phillips.

"En los deportes electrónicos, los jugadores consumen estimulantes prohibidos para mejorar sus habilidades mentales".

## Pruebas cutáneas

La Liga de Deportes Electrónicos dijo que introducirá un sistema de control antidoping con el fin de "mantener el espíritu de juego limpio o fair play en los deportes electrónicos".

**La empresa agregó que conducirá pruebas cutáneas en su próximo torneo en agosto**, aunque aún no ha publicado una lista de estimulantes o sustancias prohibidas.

La ESL también anunció un programa de prevención para educar a los jugadores sobre los riesgos del dopaje y "ayudarlos a manejar las presiones físicas y emocionales de las competencias profesionales".

"Se trata de una nueva forma de entretenimiento y es sólo por la confesión de un competidor que la Liga se vio obligada a actuar", señaló Phillips.

"Esperemos que exista ahora la suficiente presión para que otros grandes organizadores de competencias de videojuegos, como la empresa Major League Gaming, también tomen medidas contra los estimulantes ilegales".

RedacciónBBC Mundo 24 julio 2015

[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150724\\_videojuegos\\_estimulantes\\_am](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150724_videojuegos_estimulantes_am)

### LEER MÁS

- **El verdadero peligro de los juegos de computadora**  
6 junio 2015

- **¿Realmente los juegos extremos electrónicos son deportes?**  
19 enero 2015