



ONTIER

GUÍA LEGAL SOBRE E-SPORTS

Presente y futuro de la regulación
de los e-Sports en España

Informe elaborado por ONTIER en colaboración
con Liga de Videojuegos Profesional
y José David Martínez Torres

- Junio 2016 -



PRESENTE Y FUTURO DE LA REGULACIÓN DE LOS E-SPORTS EN ESPAÑA

Sergi Mesonero . CEO de Fandroid Entertainment - Organizador de Liga de Videjuegos Profesional

Como todos los negocios emergentes y de rápido crecimiento, los e-Sports tienen una parte "luminosa" (la novedad, las sorpresas continuas, la pasión de los 'early adopters'...) y una parte "oscura": la existencia de prácticas dudosas que conlleva la escasa profesionalidad y el ventajismo. En este contexto, la inexistencia de una definición y regulación de esta actividad y sus diferentes aspectos (del status como profesional de un jugador a la naturaleza de los clubs de e-Sports pasando por las relaciones con las competiciones y las marcas patrocinadoras) provoca una situación de desventaja competitiva de las buenas prácticas y los operadores legítimos, que es el motivo principal para avanzar en la regulación del sector.

Joaquín Muñoz. Abogado. Head of IT&IP Law en ONTIER.

Los e-Sports son ya, no sólo una realidad sino una industria que genera un impacto considerable en la economía de muchos países desarrollados. La repentina profesionalización de ligas, equipos y jugadores demanda también un marco jurídico estable que dé certidumbre a todos los agentes. No se trata de hiper-regular el sector sino, más bien, de utilizar las herramientas jurídicas existentes y llegar a un consenso entre industria e instituciones. La similitud casi exacta en determinados aspectos con la práctica deportiva tradicional hace que se plantee si, como ya se está haciendo a nivel internacional tiene sentido considerar a los e-Sports como una modalidad deportiva. No es la única de las soluciones y habrá posiciones a favor y en contra, pero se antoja la solución más integral al problema.

ÍNDICE

La industria de los e-Sports en España y en el Mundo

1.1.	Nacimiento de los e-Sports: años 80 y 90	06
1.2.	El nuevo milenio	08
1.3.	El caso de Corea del Sur	09
1.4.	Presente	09
1.5.	Status quo y posibles direcciones	11
1.6.	La situación en España	12
1.7.	La necesidad de regular el sector	13

Aspectos legales relacionados con los e-Sports

2.1.	Introducción	15
2.2.	Forma jurídica de los clubes de e-Sports	16
2.3.	Aspectos laborales	17
2.4.	Lesiones	18
2.5.	Dopaje	19
2.6.	Propiedad Intelectual en los e-Sports	20
2.7.	Apuestas	25
2.8.	La posible consideración de los e-Sports como deporte	26

LA INDUSTRIA DE LOS E-SPORTS EN ESPAÑA Y EN EL MUNDO

1.1. NACIMIENTO DE LOS E-SPORTS: AÑOS 80 Y 90

A medida que la importancia económica, social y cultural de los videojuegos ha ido en aumento y que las condiciones técnicas para el juego en línea se han desarrollado, competir en ellos se ha convertido en una actividad cada vez más relevante y ha ido adquiriendo valores asociados a los deportes tradicionales. Nacen los e-Sports o deportes electrónicos, “uno de los más profundos avances de la cultura deportiva contemporánea”, según un reciente artículo de TIME Magazine, de 18 de junio de 2008.

Desde el nacimiento del medio como producto de consumo, se ha competido de alguna manera en videojuegos. Atari lanzó una competición oficial (por puntuación) de Space Invaders en 1980 en la que participaron más de 10.000 jugadores. El mismo año nace Twin Galaxies, organización que pretende recoger todos los récords de puntuación de las máquinas de arcade a nivel mundial (con Pac-Man y Donkey Kong como Santos Grialés a conquistar). También surgen concursos televisivos como Starcade y a finales de la década los Nintendo World Championships. A pesar de su interés histórico, estos ejemplos primitivos no pueden vincularse directamente al moderno movimiento de los e-Sports por dos motivos fundamentales: primero, porque la competición es por puntuación, al tratarse de juegos de un solo jugador; segundo, porque no existía en aquél momento una integración de valores deportivos a la competición.

Es este segundo punto el definitorio: independientemente de si jugar a un videojuego puede ser clasificado como deporte, lo que es incuestionable es el espíritu deportivo que adquiere la competición y que se manifiesta con la adhesión a una serie de valores.



FreeImages.com/ hong_sook

Dos son los grupos de valores asociados al deporte tradicional de los que los e-Sports se han apropiado. Por un lado los relacionados con la deportividad, (o proceder “ajustado a normas de corrección semejantes a las que deben observarse en el deporte”, DRAE) y por otro lado los relacionados con el profesionalismo (o “cultivo o utilización de ciertas disciplinas, artes o deportes, como medio de lucro”, DRAE).

Así, en la discusión/distinción alrededor de los e-Sports frente a otros tipos de actividad competitiva vehiculada a través de videojuegos, conceptos como el respeto a las reglas, el respeto al adversario, y la autosuperación son ubicuos, pero también otros como competición estructurada, disciplina, entrenamiento, trabajo, ganancia, fans, espectáculo.

El deporte profesional se desarrolló procedente de la tradición deportiva amateur (que a su vez procedía de la práctica casual de juegos y actividad física). En cambio, los e-Sports se formularon de manera casi inmediata, o en muy poco tiempo, en cuanto las condiciones técnicas y de producto (juegos susceptibles de competir con ellos) lo hicieron posible. Se podría hablar de la escena de clanes formados alrededor de cibercafés y LAN parties como germen, pero tan pronto como en 1997 surge en EE.UU. la primera organización/empresa que explota la idea de competir de manera “profesional” en videojuegos: la Cyberathlete Professional League o CPL.



LVP

Pese a operar principalmente en EE.UU., la CPL pretendía convertirse en una “liga” global y rápidamente estableció un incipiente circuito internacional, que incluso llegó a tener presencia en España con un evento en Barcelona, en el año 2005. De esta manera, la CPL dominó durante casi 10 años el imaginario de la incipiente comunidad de e-Sports, con su estructura basada en “abierto” que recordaba a la del circuito profesional de tenis, y sus grandes premios -al menos para la época- de miles de dólares que provocaban la envidia de los jóvenes fans y la incredulidad de sus padres.

Los primeros años del milenio fueron la época dorada de los grandes torneos internacionales de videojuegos, organizaciones que, a la sombra de la CPL, establecieron circuitos de eventos que derivaban en uno u otros grandes torneos finales y que intentaban mimetizar (con mejor voluntad que resultados) eventos de los deportes de masas. Algunos ejemplos son los World Cyber Games (los “juegos olímpicos” de los videojuegos), nacidos el año 2000, la Electronic Sports World Cup (la “copa del mundo”), en 2003, o las World Series of Video Games (las “series mundiales”), en 2006. Es también la época de los primeros pabellones deportivos llenos (p.ej., ESWC en Paris-Bercy), aunque estas ocasiones eran la excepción a una normalidad basada en cibercafés, LAN parties, un público muy minoritario y fundamentalmente adolescente y una escasa profesionalización de todos los actores del sistema, en particular de los jugadores.

A fecha de hoy, todas estas organizaciones o bien han desaparecido (WCG, WSVG...) o bien han derivado en eventos de escasa relevancia (ESWC), en parte superados por un nuevo tipo de organización que aparece en los primeros años del nuevo milenio y que se convertirá en el paradigma de la competición a nivel internacional.

1.2 EL NUEVO MILENIO

La extensión de la banda ancha a la población general es el gran catalizador de la primera oleada de expansión de los e-Sports tras su nacimiento.

En 2000, la organización alemana Deutsche ClanLiga cambia su nombre a Electronic Sports League (ESL) y surge la que será la organización internacional de mayor éxito de la corta historia de los e-Sports.

En 2004, la web americana SOCOM Battles (nacida el año anterior) cambia su nombre a GameBattles y en 2006 es adquirida por la empresa Major League Gaming (MLG).

Durante la primera década del milenio e inicio de la segunda, ESL y MLG son las dos organizaciones que personifican el crecimiento y expansión geográfica de los e-Sports en el continente europeo y norteamericano. Adicionalmente, ambas representan dos culturas muy diferentes y que sólo han convergido recientemente: la de la competición en pc (ESL) y en consola (MLG).

MLG y ESL no son las únicas plataformas de competición online (recordemos la extinta ClanBase). Pero sin duda son las más exitosas. A diferencia de CPL y émulos, el éxito relativo de estas organizaciones estriba por un lado en basar sus operaciones en la competición online accesible a todo el mundo (aunque sin olvidar los eventos) y por otro en establecer competiciones de carácter nacional (p.ej. las ESL Pro Series). De hecho, MLG puede considerarse una organización exclusivamente nacional hasta la década actual y la salida de StarCraft II. Por último, otro actor clave para entender el actual panorama mundial es la organización sueca DreamHack. Originariamente una LAN party, se convirtió durante la pasada década en un festival global sobre gaming y tecnología en la que los e-Sports fueron aumentando de importancia edición a edición, con la celebración de torneos de vocación internacional.



1.3 EL CASO DE COREA DEL SUR

Mientras tanto, en Corea del Sur -y a espaldas no sólo de occidente sino del resto del mundo- se estaba produciendo una revolución. La inmensa popularidad del juego StarCraft (Blizzard Entertainment, 1998) y de las competiciones en este título desencadena en el año 2000 en la creación de la Korean e-Sports Players Association (KeSPA).

A pesar del nombre, la KeSPA no es una asociación de jugadores sino una colusión entre varias empresas privadas (fundamentalmente operadores de telecomunicaciones) y el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de la República de Corea. Su objetivo: repartirse de manera ordenada la explotación de un sector que acababa de nacer pero que resonaba fuertemente con la obsesión local por el progreso técnico y educativo y la rigurosa ética del trabajo.

Esta mezcla de intereses público-privados es típica de la sociedad coreana y difícilmente replicable en occidente, pero es responsable de que a día de hoy el país cuente con la mayor profesionalización de operadores, jugadores, medios de comunicación etc., lo que se refleja en su desarrollo económico como industria nacional y en su dominio deportivo en diferentes disciplinas a nivel mundial.

El gran desarrollo de la competición profesional en Corea ha llevado a pensar que el origen de los e-Sports se produce en este país y que desde allí se ha difundido al resto del mundo. Por el contrario, como hemos visto el nacimiento se produce en varias de las economías más desarrolladas (EE.UU., Alemania, Corea del Sur) prácticamente a la vez y con muy poca vinculación entre ellas. Es más, las barreras culturales y lingüísticas hicieron que la polinización cruzada entre el gaming coreano y el occidental haya sido algo relativamente reciente.

1.4 PRESENTE

En la década actual se producen tres fenómenos nuevos de gran importancia: uno tecnológico y tres relativos a la estructuración de la industria de los e-Sports: por el lado tecnológico, la aparición de los servicios de streaming gratuito; y por el lado de la estructura, la implicación de las casas editoras y estudios de videojuegos, la regionalización de la competición y la consolidación de actores son los nuevos fenómenos que están llevando a la industria a un nuevo nivel de popularidad y progresión social y económica.

La explosión de la audiencia

La explosión de la oferta de contenido sobre todo por la aparición y popularización de los servicios de streaming gratuito (en particular de Twitch.tv) provoca un crecimiento similar de la audiencia. Sin duda, el espíritu deportivo de la competición exige que ésta sea accesible para el espectador interesado en verla en directo. Previamente a la aparición de estos servicios, las competiciones debían servir directamente el vídeo (infraestructura de servidores y ancho de banda), lo que era totalmente antieconómico.

La implicación de la industria

Tras años de ignorancia activa (cuando no de menosprecio), la industria del videojuego “descubre” los e-Sports sobre todo por el éxito de la pionera de Riot Games en el desarrollo de la escena competitiva de su juego League of Legends, según varias fuentes (p.ej. Newzoo) el juego multijugador más jugado del mundo. Existe consenso en la industria en que la inversión de Riot en e-Sports ha creado una retroalimentación positiva en el número de jugadores a través de la aspiracionalidad y la presencia pública del juego. El circuito de competición oficial de Riot Games, con las ligas regionales como la LCS europea o americana y los mundiales anuales, es el más estructurado y profesionalizado del mundo.



LVP

Ligas regionales y nacionales

Como hemos visto, la primigenia industria de los e-Sports era internacionalista: de manera natural, las organizaciones se dirigían a pequeños núcleos geográficamente dispersos de seguidores muy especializados. La mayor popularidad de los e-Sports y el trabajo de cultivo de áreas geográficas de gran potencial por parte de actores globales como Riot Games o ESL y locales como Garena en el sureste asiático o LVP en España han llevado a la aparición por primera vez y fuera de Corea del Sur de ligas regionales/nacionales estables y autosostenibles que, a la vez, retroalimentan el circuito internacional.

Consolidación

En los últimos meses se han producido movimientos relevantes en el mercado de e-Sports en todo el mundo, con la compra o la entrada en el accionariado de diversas organizaciones de socios industriales o fondos de inversión.

- **Canadá:** La cadena de cines Cineplex compra la página de torneos WorldGaming por US\$10M e invierte otros 5 en crear una liga que operará en sus teatros.
- **Suecia/Alemania:** La compañía sueca de medios de comunicación Modern Times Group (MTG) ha adquirido un 74% de la compañía alemana Turtle Entertainment, propietaria de la Electronic Sports League (ESL) y el 100% de DreamHack, por 80M\$ y 28M\$ respectivamente.
Reino Unido: La cadena de tiendas GAME adquiere la empresa organizadora de eventos de e-Sports Multiplay por 20 millones de libras.
- **EE.UU.:** Activision/Blizzard adquiere los activos de Major League Gaming por 47M\$.

Estas adquisiciones y consolidaciones sin duda redundarán en compañías más estables, con acceso a nuevos mercados, mejores profesionales y conocimientos.

1.5 STATUS QUO Y POSIBLES DIRECCIONES

Cuatro son actualmente los actores principales a nivel global:

Modern Times Group: La multinacional de producción y distribución audiovisual sueca es el mayor actor mundial. Propietaria de ESL, ESEA (a través de ESL) y DreamHack, sus principales activos son la web de ESL y los circuitos de eventos Intel Extreme Masters, ESL One y DreamHack. A través de estos tienen presencia recurrente en Polonia, China y EE.UU. (ESL), y Suecia, España, Francia y Rumanía (DreamHack), entre otros países.

Riot Games: League of Legends sigue siendo el benchmark con el que medir el éxito de juegos, ligas, eventos y jugadores. A pesar de ser, por el momento, un monocultivo, la empresa californiana es una subsidiaria del gigante chino Tencent, una de las mayores compañías de internet del mundo, lo que refuerza su posición global.

Activision Blizzard: A pesar de contar con el mejor portfolio potencial de títulos de toda la industria (StarCraft, Heroes of the Storm, Hearthstone, el nuevo Overwatch e incluso World of Warcraft en su modalidad Arena), el control férreo de Blizzard de los circuitos de competición de sus juegos sumado a su escaso interés por cultivar partenariados y crear escenas locales les ha llevado a una cierta irrelevancia. Por su parte y tras unos inicios titubeantes, Activision ha apostado de manera definitiva por los e-Sports con la creación de la Call of Duty World League (CWL) y la compra de MLG. Está por ver si seguirá el ejemplo de su compañía hermana, de Riot Games o un camino propio.

Valve Corporation: La eterna gran incógnita. La implicación de Valve en e-Sports siempre ha sido errática e indirecta (muchas veces apoyando eventos de terceros, en particular ESL). A pesar de ello, son propietarios de los Counter-Strike y Dota 2., los dos títulos con mayor proyección tras League of Legends, por lo que su papel no puede menospreciarse.

A estos podemos unir una serie de actores a nivel regional o nacional:

- La industria nacional coreana, cartelizada alrededor de KeSPA.
- Garena: Compañía de servicios online fuerte en el sureste asiático, organizadora de competiciones regionales.
- Plataformas internacionales de juego online como FaceIt o Gfinity.
- Otros actores nacionales, como Worldgaming (Canadá), Multiplay (Reino Unido) o LVP (España)

Por último, cabe añadir los incipientes intentos de ordenar el sector. Estos son los más relevantes:

- **La International e-Sports Federation (IeSF):** organización con sede en Corea del Sur que agrupa a asociaciones nacionales que e-Sports. Bajo control en buena medida de KeSPA, cuenta con unos 40 miembros, entre miembros de pleno derecho y observadores. De entre ellos, una quincena de asociaciones han obtenido un cierto reconocimiento oficial por parte de sus autoridades nacionales deportivas o Comité Olímpico nacional.
- Recientemente, ESL ha formado con ocho clubs profesionales un lobby (World e-Sports Association o WESA) dirigido a defender su posición en el segmento de Counter-Strike.

A todo lo anterior hay que añadir cientos de otras iniciativas que forman un ecosistema complejo y dinámico, pero de una gran inestabilidad, en ocasiones caótico. A pesar del crecimiento e incipiente consolidación, el sector todavía está lejos de ser una industria rentable y establecida.

1.6 LA SITUACIÓN EN ESPAÑA

España cuenta con una penetración del consumo de videojuegos mucho mayor que países de su entorno. Una medida indirecta de esto es que España es el 9º país del mundo por ingresos de la industria del videojuego (Newzoo) mientras que por producto interior bruto es el 14 (y el 16 por paridad de poder de compra; ambos FMI). El campo, pues, parece abonado para el desarrollo de los e-Sports. Y de hecho, así es. De ser el “patito feo” de los e-Sports europeos, en pocos años España se ha convertido en una de las grandes potencias continentales. Estos son algunos indicadores que nos lo muestran:

- España cuenta con la mayor competición exclusivamente nacional de Europa (LVP).
- Presencia en el territorio de las más importantes franquicias internacionales (ESL, DreamHack).
- Celebración de grandes eventos que incluyen e-Sports: anuales como Madrid Games Week, Tenerife LAN Party o Euskal Encounter o puntuales como los eventos de la League of Legends Championship Series (LCS), de los que se han celebrado dos en España.
- Tres organizaciones de LCS tienen como base España: G2, Origen y Giants Gaming.
- Baskonia, un club deportivo de gran raigambre, ha abierto una sección de e-Sports y existen rumores de otros clubs estudiando el tema.
- Marcas de primer nivel han entrado a patrocinar competiciones o equipos nacionales (Vodafone y El Corte Inglés entre otras).
- El principal minorista del sector, GAME, está desarrollando su propia submarca: Game e-Sports.
- Dos de los mayores diarios deportivos del país (Marca y Mundo Deportivo) tienen una sección de e-Sports en su edición online.
- La cadena de televisión MTV ha estrenado un programa de telerrealidad sobre la plantilla española del equipo de League of Legends G2.

Cualquiera de estos puntos se consideraría una gran noticia en la mayoría de países europeos. Todos juntos dibujan un panorama sorprendente: un país que ha acogido la idea de los e-Sports con la energía y entusiasmo de una Corea mediterránea. Económicamente, aún es un sector con un peso escaso, pero con perspectivas de gran crecimiento.



LVP

1.7 LA NECESIDAD DE REGULAR EL SECTOR

Cualquier actividad con suficiente impacto económico y social debe tener claro su marco jurídico. Para los e-Sports no existe tal. Esto no significa necesariamente que en el sector se esté actuando de forma ilícita, pero sí que, en la práctica, se estén utilizando figuras jurídicas que no acaban de responder ni de adecuarse a las necesidades y naturaleza de los e-Sports.

El principal desafío a nivel regulatorio consiste en aclarar la naturaleza de los e-Sports como actividad deportiva y fundamentalmente diferente de los juegos de azar, los juegos de habilidad, los concursos y las apuestas. Esto es lo que están intentando actualmente hacer en Francia a través del proyecto de Ley Digital (Loi pour une République Numérique). Otros temas importantes son aclarar el marco de relación entre los jugadores profesionales y las organizaciones que les dan soporte (clubes), la tributación de premios o la naturaleza del patrocinio.

Esto no nos debe hacer olvidar tres diferencias fundamentales entre los e-Sports y los deportes tradicionales:

1. La utilización comunitaria de un producto comercial en un uso diferente de su intención primaria.
2. La existencia de una figura que no tiene parangón en otros deportes o disciplinas de estilo deportivo: el publisher.
3. La transitoriedad de los títulos competitivos al tratarse de un producto comercial en un medio en constante evolución.

Todo esto son especificidades que deben tenerse en cuenta para afrontar la regulación del sector. Una mala regulación o una sobregulación supone un peligro evidente para una actividad actualmente en formación y muy dinámica. Pero un buen marco regulatorio puede suponer un impulso definitivo a una actividad que económicamente va a marcar el futuro del ocio en el siglo XXI. En términos de penetración de los e-Sports, España es una "pequeña Corea", en nuestra mano está convertir los e-Sports españoles en un referente mundial.



LVP

ASPECTOS LEGALES RELACIONADOS CON LOS E-SPORTS

2.1 INTRODUCCIÓN

Resulta evidente que esta nueva realidad requiere de un marco jurídico que garantice los derechos de los jugadores profesionales, sus clubes, las ligas, los publishers, los patrocinadores y los demás actores que contribuyen, día tras día, a la profesionalización de los e-Sports.

Desde la perspectiva jurídica, la consolidación de los deportes electrónicos y el gran número de similitudes que tiene con respecto a los deportes tradicionales propone un abanico de posibilidades de cara a su regulación. Esta puede ir desde la auto-regulación más absoluta hasta el reconocimiento oficial como deporte, con las garantías que ello conllevaría para todos los actores involucrados.

Además, es necesario lidiar con asuntos como los aspectos mercantiles y laborales de los clubes, el régimen de lesiones, el dopaje, la existencia de derechos audiovisuales, la presencia de patrocinadores y de casas de apuestas y los derechos de propiedad intelectual de los estudios de videojuegos.

Este apartado analiza el estado actual de estas cuestiones jurídicas en el sector de los e-Sports y realiza algunas propuestas con el objeto de perfilar un marco jurídico que facilite su rápida y total profesionalización.



LVP

2.2 FORMA JURÍDICA DE LOS CLUBES

Dado el auge del sector, no es de extrañar que el club de Baloncesto Baskonia, siguiendo la estela de otros clubes de deportes tradicionales como el Besiktas y el VfL Wolfsburg, haya decidido integrar plenamente a su estructura un filial de e-Sports: el Baskonia Atlantis.

Sin embargo, la incorporación de los e-Sports en los clubes de deportes tradicionales sigue siendo anecdótica, y la regla general es que los club de e-Sports sean independientes, constituidos en su mayoría como Sociedades Limitadas (S.L.). Así, pueden mencionarse los siguientes casos: Gamers 2 Media S.L. (G2 Vodafone), Gbots S.L., Celbanging S.L. (eMonkeyz Club) o Giants Gaming e-Sports, S.L. entre otros.

Las ventajas de constituirse como S.L. son obvias. Por un lado, otorgar personalidad jurídica al club para que todas las relaciones pasen por el mismo y no por cada uno de los integrantes de manera individual, lo que resulta muy importante para la suscripción de contratos de patrocinio, adquisición de compromisos con las ligas o la compra de materiales para el club, como los distintos equipos informáticos necesarios. Asimismo, limitan la responsabilidad de sus socios respecto a las deudas del club, entre otras ventajas.

Sin embargo, nuestro ordenamiento jurídico también recoge otras figuras societarias diseñadas de forma específica para el desarrollo de actividades deportivas, análogas a las que realizan estos equipos. Son: (i) el club deportivo elemental y (ii) el club deportivo básico. Sin embargo, para asegurar la posibilidad de que los clubes de e-Sports puedan constituirse como tal, sería necesario que esta disciplina fuera considerada oficialmente como deporte.

Los clubes deportivos elementales vienen utilizándose para grupos ocasionales que practican un deporte, mientras que en los clubes deportivos básicos se presume una cierta organización permanente para el desarrollo de la actividad deportiva a la que se dediquen. Estas características justifican que la constitución de un club deportivo elemental sea más sencilla que la constitución de un club deportivo básico pero que, sin embargo, tengan una serie de limitaciones respecto a los clubes básicos.

En concreto, algunas de las ventajas de los clubes deportivos elementales son la (i) facilidad para su constitución, bastando con un documento privado que contenga una serie de menciones mínimas y su inscripción en el Registro de Asociaciones Deportivas, y, (ii) la posibilidad de establecer su propia normativa y organización. Por el contrario, como desventajas, (i) no podrán participar en competiciones deportivas oficiales de ámbito estatal o de carácter internacional, lo que requerirá que se transformen en clubes deportivos básicos y (ii) de las deudas del club responderán todos los socios de manera mancomunada.

Por otro lado, respecto a los clubes deportivos básicos, requieren de un mínimo de cinco fundadores, la redacción de unos estatutos y la suscripción de un acta fundacional ante notario, presentan una serie de ventajas respecto a los clubes elementales. Entre otras; (i) tienen personalidad jurídica y plena capacidad de obrar, (ii) pueden ser declarados de utilidad pública, gozando con ello de una serie de ventajas fiscales, (iii) permiten que el club participe en competiciones oficiales de ámbito estatal o de carácter internacional.

Puede indicarse, a modo de resumen, que la única opción actual para los equipos de e-Sports es constituirse como sociedad limitada, en la mayoría de los casos obligados por la profesionalización de las ligas pero esta figura no responde directamente a las necesidades de los clubes o equipos de e-Sports, mucho más en la línea de actividad de los clubes deportivos tradicionales.

2.3 ASPECTOS LABORALES

2.3.1 Carácter laboral de la relación entre el club y sus jugadores.

Al igual que sucede con los jugadores de deportes tradicionales, las relaciones de los jugadores de e-Sports con sus clubes podrían considerarse de índole laboral, dado que existen varias muestras que permiten plantear la concurrencia de las características de las mismas: regularidad, voluntariedad, ajenidad, dependencia y remuneración. Y es que, cuando una relación cumple tales requisitos, se considera una relación laboral de acuerdo con el Estatuto de los Trabajadores, lo que implica importantes ventajas para el jugador. Actualmente, las relaciones entre los clubes de e-Sports y sus jugadores en España se suelen articular a través de contratos mercantiles en virtud de los que los jugadores son remunerados exclusivamente por la cesión de sus derechos de imagen. Desde el punto de vista normativo, debe mantenerse la relación mercantil para la transmisión de derechos de imagen, pero no debe extenderse hasta el punto de suplir el necesario contrato laboral entre las partes.

La naturaleza laboral de la relación podría sustentarse sobre argumentos como los siguientes:

- **Regularidad.** Aunque los jugadores compiten únicamente cuando existen competiciones, el requisito de regularidad se cumple, ya que en los periodos en los que no compiten suelen dedicar varias horas del día a entrenar junto a los demás compañeros de equipo y bajo la supervisión de un entrenador.
- **Voluntariedad.** Los jugadores de e-Sports se integran en equipos y compiten por su propio deseo. Ajenidad. Se observa desde el momento en el que el jugador no asume los riesgos de su actividad, pues seguirá percibiendo una remuneración independientemente de los resultados de su club. Además, el club se aprovecha del resultado del trabajo del jugador, ya que podrá ingresar cuantiosos premios por los torneos ganados. Así, queda demostrado que la retribución del jugador no depende del éxito o fracaso de su club.
- **Dependencia.** El jugador debe seguir las órdenes de su club y entrenador, que programan su actividad. Así, deberá acudir a las citas estipuladas y seguir las instrucciones y estrategias diseñadas para cada competición. El jugador acata órdenes y se somete al régimen disciplinario del club, sin que sea necesario que exista una subordinación rigurosa y absoluta.
- **Remuneración.** Los jugadores de e-Sports reciben una determinada cantidad de dinero por integrarse en un equipo y participar en competiciones. Aunque estos pagos se fundamenten en la práctica en la cesión de derechos de imagen, esta situación podría considerarse una clara simulación relativa puesto que, en realidad, una parte de ese pago serviría para remunerar la propia actividad del jugador.

Puede concluirse, por tanto, que las relaciones entre los clubes y los jugadores de e-Sports podrían llegar a ser consideradas de índole laboral. Partiendo de lo anterior, sería posible ir todavía más allá en el caso de que los e-Sports fueran reconocidos como “disciplina deportiva”. En tal caso, la relación entre las partes citadas podría considerarse una clase de relación laboral de carácter especial: la relación laboral de deportistas profesionales. En este sentido, resulta paradigmático el caso de Estados Unidos, cuyo Gobierno considera a los jugadores de e-Sports como deportistas profesionales a los efectos de otorgar visados de permanencia temporal en su territorio.

2.3.2 Cesión temporal de jugadores

Podría darse la situación de que un club cediera temporalmente a un jugador a otro club, mediando siempre el consentimiento expreso del jugador involucrado. En el supuesto de que se produzca la cesión definitiva, el jugador tendría derecho a ser traspasado cuando no hubiera participado en competiciones oficiales en toda una temporada. De este modo, el club cesionario se subrogaría en los derechos y obligaciones del club cedente, correspondiéndoles responsabilidad solidaria en materia laboral y de Seguridad Social.

2.3.3 Seguridad Social.

Independientemente de que los jugadores de e-Sports se considerasen empleados sujetos al régimen laboral general o al régimen especial de deportistas profesionales, les sería aplicable el Régimen General de la Seguridad Social, como cualquier otro trabajador.



LVP

2.4 LESIONES

A pesar del carácter aparentemente sedentario de los jugadores de e-Sports, las lesiones no son menos frecuentes que en otros deportes. La gran cantidad de horas que estos deportistas emplean para entrenarse a diario, unida a la presión bajo la que compiten, fomenta que aparezcan con cierta frecuencia problemas de espalda, cuello, codo o muñeca, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica.

Uno de los casos más comentados fue el del jugador de Counter-Strike: Global Offensive Olof “olofmeister” Kajbjer que, debido a una lesión de muñeca, causó baja impidiendo que su club, Fnatic, disputara la última DreamHack Masters, en la que se disputaban 250.000 dólares en premios.

También es destacable el caso de Hai “Hai” Du Lam, jugador de League of Legends, que a sus 23 años se vio obligado a retirarse del mundo competitivo por una lesión crónica en su muñeca.

Es innegable que las lesiones de los jugadores de e-Sports tienen graves repercusiones económicas tanto para sus clubes como para los propios jugadores que, al no ser reconocidos como jugadores profesionales, no gozan de los mismos reconocimientos a efectos de Seguridad Social para el acceso a las coberturas por accidente o enfermedades profesionales.

Por este motivo, debe abogarse por una regulación que incluya a los jugadores de e-Sports como jugadores profesionales con cobertura en la seguridad social. También será relevante el papel de las aseguradoras, que podrán comenzar a ofrecer pólizas específicas para estos jugadores, como sucede con otros deportes tradicionales.

2.5 DOPAJE

Si la popularidad de los e-Sports y su reconocimiento económico han aumentado drásticamente en los últimos años, en la misma medida ha crecido la competitividad y la presión sobre los jugadores, dando lugar a que comiencen a surgir los primeros casos de dopaje.

Así, en 2015, Kory "Semphis" Friesen, ex jugador del club Cloud 9 de Counter-Strike: Global Offensive, reconoció que se encontraba bajo los efectos de Adderall (sustancia que mejora la capacidad de concentración y aumenta la apreciación de los sentidos) durante la competición ESL One Katowice 2015. Había en juego 250.000 dólares, 100.000 de ellos para el equipo vencedor.

Las reacciones no se hicieron esperar y la Electronic Sports League (ESL), responsable de la competición, anunció que comenzaría a perseguir el dopaje en todas sus competiciones de la mano de la Nationale Anti Doping Agentur (NADA) y la World Anti Doping Agency (WADA). Pretenden implantar una política antidopaje común que incluya tests diseñados específicamente para los jugadores de e-Sports.

Desde el punto de vista jurídico, será necesario establecer unas reglas exhaustivas sobre las competiciones, incluyendo en las mismas una lista detallada de las sustancias prohibidas, métodos de detección y las posibles sanciones por su incumplimiento.



LVP

2.6 PROPIEDAD INTELECTUAL

Otra de las áreas del Derecho que tiene una relevancia fundamental en el sector de los e-Sports es la Propiedad intelectual, que se ve afectada de diversas y decisivas maneras. Este hecho es innegable ya que la base de las competiciones, el elemento sin el que perderían su razón de ser, son los propios videojuegos, es decir, obras creativas de naturaleza compleja protegidas por el régimen de propiedad intelectual o derecho de autor y cuyos derechos corresponden en exclusiva a la compañía desarrolladora.

Por otro lado y al igual que sucede con cualquier otra competición seguida por miles de aficionados, como: el fútbol, el baloncesto, el tenis o la Fórmula-1, entre otras; la titularidad de los derechos audiovisuales para las emisiones y los derechos sobre las propias grabaciones audiovisuales de las competiciones de e-Sports constituye uno de los activos más preciados del sector e influirá decisivamente en su configuración y en la configuración de los modelos de negocio de los diferentes actores que lo integran.

Además de estas cuestiones, la consolidación del sector de e-Sports también incidirá en la actividad de las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual, que verán aumentado el catálogo de actos de explotación que gestionan y deberán adaptarse para permitir la adhesión de nuevos tipos de socios.

A continuación se analizan cada una de las cuestiones mencionadas.

2.6.1 Propiedad intelectual sobre el objeto principal de los e-Sports: el videojuego.

Indudablemente, el activo principal sobre el que pivota el sector de los e-Sports son los videojuegos. Esta disciplina nunca existiría sin ellos, al igual que el fútbol o el baloncesto no existirían sin pelota y el ajedrez no existiría sin peones, torres, alfiles y demás piezas. Son el objeto sobre el que recae la acción de la competición, compartiendo el protagonismo con los jugadores que ponen en práctica sus habilidades. Esta similitud con respecto a los deportes tradicionales también introduce, por el contrario, grandes diferencias. Y es que el objeto que centra la competición, el videojuego, es un bien (i) intangible, (ii) de carácter privativo e (iii) insustituible.

Los videojuegos son obras protegidas por la normativa de propiedad intelectual, siempre y cuando sean originales y estén expresadas en un soporte. En concreto, los videojuegos son obras complejas, puesto que están formados por aportaciones de diferente índole. La mayor parte de ellas pueden clasificarse en dos grupos: la parte técnica y la parte artística. La parte técnica estaría compuesta fundamentalmente por un programa de ordenador, que dota al videojuego de estructura y permite que los movimientos realizados por los jugadores en el mando o joystick de control se representen fielmente en el juego. Por otro lado, la parte artística estaría formada por una gran variedad de aportaciones creativas: personajes, skins, escenarios, trama o guion, música e, incluso, interpretaciones actorales. El oscarizado actor Kevin Spacey, por ejemplo, ha sido uno de los muchos artistas que ha interpretado a un personaje de un videojuego. En su caso, interpretó a uno de los protagonistas de "Call of Duty: Advanced Warfare".

A excepción de los programadores del software, las personas que realizan todas estas aportaciones creativas son autores de sus creaciones. En unas ocasiones, las crearán específicamente para el videojuego bajo la coordinación de la compañía desarrolladora. Otras veces, la propia compañía tratará de incluir obras ya existentes en el videojuego, lo que es muy habitual en relación con la música: muchas compañías obtienen las licencias necesarias para incluir canciones conocidas en sus juegos.

Bien por vía legal o firmando exhaustivos contratos de cesión de derechos, esta compañía adquiere todos los derechos de explotación necesarios sobre los diferentes elementos mencionados para incluirlos en el videojuego y poder explotarlo de forma unitaria. El estudio que ha desarrollado el videojuego es, por tanto, el único que puede explotar la el videojuego, por lo que su presencia en el sector del e-Sports es insoslayable.

Al igual que los niños no suelen jugar al fútbol sin el dueño del balón, las competiciones de e-Sports no pueden organizarse sin la compañía desarrolladora titular de los derechos sobre el videojuego en cuestión. Algunos de los videojuegos más utilizados para competir son el League of Legends (LoL), el Dota 2, el Counter Strike y el FIFA, por lo que Riot Games, Valve y Electronic Arts, respectivamente, tendrán un papel fundamental en el sector.

Llegados a este punto, el sector de los e-Sports puede avanzar por dos caminos diferentes, como de hecho está sucediendo. Es posible que las competiciones se centralicen íntegramente por el propio desarrollador del videojuego, como ya está realizando Riot Games con su videojuego League of Legends. Pero también es posible que el desarrollador licencie a terceros la organización de las competiciones o la difusión de los eventos, para lo que exigen ciertas garantías de calidad y profesionalismo. De hecho, lo más habitual es que ambos modelos coexistan. En España, por ejemplo, la competición oficial de League of Legends, como las de otros muchos juegos, se organiza por la Liga de Videojuegos Profesional (LVP). Existen otras ligas a nivel mundial como la Electronic Sports League (ESL).

En el caso de que el propio estudio desarrolle todas las esferas del sector, los problemas en materia de propiedad intelectual se reducen al mínimo, puesto que dispondrá de plena libertad para realizar los actos de explotación sobre los derechos del videojuego que conlleva la organización y retransmisión de la competición.

La cuestión varía cuando el publisher del videojuego no despliega una posición activa y prefiere delegar en otras entidades tareas como la organización o la retransmisión de los eventos. Entonces, estas entidades deberán obtener las licencias adecuadas para tales actos de explotación. A continuación se enumeran los distintos actores o players que podrían realizar actos de explotación de la propiedad intelectual del publisher en el sector de los e-Sports. Es importante aclarar previamente que lo habitual es que algún player desarrolle más de uno, sino todos, los papeles que se analizan:

- **Organizador de la competición.** Los torneos de e-Sports suelen organizarse en recintos con capacidad para miles de personas. La organización de estos torneos supone realizar un acto de explotación de los derechos de propiedad intelectual del publisher del videojuego: realizarían un acto de comunicación pública, ya que todos los asistentes tendrían acceso al videojuego sin previa distribución de copias. Si bien es cierto que no podrían jugar al videojuego, sí lo visualizarían en las pantallas colocadas en el recinto. Este acto se enmarcaría en la modalidad de exhibición pública, pero también tiene tintes de ejecución pública, ya que los jugadores vendrían a interpretar o ejecutar en cierto modo el videojuego. El organizador deberá obtener una licencia del estudio desarrollador y deberá abonar a las entidades de gestión las cuantías derivadas de la explotación de los derechos remuneratorios que corresponden a autores, intérpretes y productores por la comunicación pública del videojuego. Esta cuestión se desarrollará en un apartado específico.

- **Emisor (broadcaster).** Como sucede con cualquier otra disciplina deportiva, la mayor parte de los aficionados al e-Sports no animarán a su equipo desde el estadio, sino que seguirán la competición desde dispositivos personales como smartphones, tablets, ordenadores o smart-tvs. Ello no sería posible sin una compañía que filme y transmita la competición. La grabación audiovisual resultante, transmitida en directo (live streaming) y puesta a disposición del público que prefiera verla en otro momento, se asemeja a las de otros deportes: estará formada por elementos como el videojuego (como centro de la acción), la narración y comentarios, las imágenes y reacciones de los jugadores, repeticiones de las mejores jugadas o entrevistas con los protagonistas.

Para poder transmitir la competición, el broadcaster debe obtener dos tipos de derechos diferentes: (i) los derechos de propiedad intelectual sobre el videojuego y (ii) los derechos audiovisuales sobre la competición. De la misma manera que sucedía con la organización de torneos en estadios, la transmisión en live streaming de los torneos de e-Sports también supone la realización de actos de comunicación pública del videojuego, a los que se añaden actos de puesta a disposición y de transformación del mismo. Se comunica públicamente en las modalidades de transmisión y retransmisión. También se permite que los aficionados accedan a las grabaciones en las que aparece el videojuego cuando y donde quieran. Por último, el videojuego se incluiría en un nuevo objeto protegido por propiedad intelectual: la grabación audiovisual; por lo que es necesario que el estudio licencie esta incorporación, que suele denominarse sincronización.

El broadcaster será considerado productor de la grabación audiovisual, y ostentará los derechos que reconoce la normativa de propiedad intelectual.

- **Exhibidores.** Lo más habitual es que los broadcasters exploten sus propias emisiones a través de Internet, como hacen las plataformas Twitch y Youtube Gaming. Sin embargo, en países donde los e-Sports se encuentran plenamente consolidados e, incluso, en España, es habitual que las grandes finales se retransmitan en bares y salas de cine. Para poder hacerlo legalmente, estos exhibidores deben obtener una licencia del emisor para poder emitir la competiciones en sus locales, que están abiertos al público. Además, deberán obtener las autorizaciones o abonar las remuneraciones correspondientes a las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual, como se expone más adelante.

2.6.2 Derechos audiovisuales sobre las competiciones.

La fuentes de buena parte de los ingresos económicos que generan todos los deportes mayoritarios actuales son (i) los contratos de patrocinio y (ii) la comercialización de los derechos audiovisuales para emitir los torneos o competiciones más importantes. Dejando a un lado, por el momento, la primera cuestión, este apartado trata de analizar el funcionamiento de los derechos audiovisuales en los e-Sports.

En otros deportes, los equipos o la entidad que organiza la competición son titulares de los derechos audiovisuales. De hecho, el sistema acaba de cambiar en España con la publicación del reciente Real Decreto-Ley 5/2015, de 30 de abril, que supone la centralización de la explotación de los mismos a través de la Liga Nacional de Fútbol Profesional aunque, eso sí, los derechos correspondan de forma originaria a los clubes. Con esta nueva norma, el fútbol español se acerca a los modelos implantados en la mayoría de países de Europa.

La cuestión es algo más compleja en el seno de los deportes electrónicos. Además de los actores tradicionales mencionados, los e-Sports debe contar necesariamente con un nuevo actor clave: el estudio que ha desarrollado el videojuego, quien dispone de una nueva vía de explotación de su obra tanto o más rentable que la distribución de copias. Y es que los videojuegos dejan de ser un producto en sí mismos para convertirse, a su vez, en un instrumento clave en la creación de un nuevo producto: la comercialización de las retransmisiones audiovisuales.

Por tanto, la determinación de la titularidad originaria de los derechos audiovisuales en el sector de los e-Sports se complica. La falta de certezas sobre este asunto ya ha generado situaciones problemáticas en Estados donde el sector se encuentra más profesionalizado. En Corea del Sur, donde incluso existen canales de televisión que emiten e-Sports las 24 horas del día, la Korean e-Sports Players Association (KeSPA) tuvo un conflicto con Blizzard, desarrolladora de World of Warcraft y StarCraft, al tratar de comercializar los derechos audiovisuales de la principal competición de ese Estado sin contar con el estudio titular de los derechos de propiedad intelectual sobre el videojuego.

Como trasluce de este ejemplo, los estudios de videojuegos están monopolizando la explotación de los derechos audiovisuales, ejercitando la posición de fuerza que les otorga la propiedad del videojuego.



LVP

Sin embargo, para la competición es tan necesario el propio videojuego como la presencia de buenos equipos y jugadores que demuestren su habilidad y eleven el interés entre los aficionados. Hoy día los equipos obtienen importantes ganancias, pero aún no alcanzan los niveles de ingresos de otros deportes a pesar de que el interés que despiertan sí es equiparable. Esta diferencia de ingresos se explica fundamentalmente porque los equipos no participan en las ganancias derivadas de la comercialización de los derechos de retransmisión. De hecho, las únicas fuentes de ingreso de los equipos de e-Sports son (i) la publicidad, (ii) los contratos de patrocinio y (iii) los premios de los torneos.

Lógicamente, esta tendencia cambiará a medida que esta disciplina deportiva se consolide. Resulta oportuno rediseñar el modelo de explotación de derechos audiovisuales, de forma que todos los miembros clave del espectáculo puedan obtener una parte de las ganancias generadas por un producto que contribuyen decisivamente a componer.

Una vez determinada la titularidad de los derechos audiovisuales, estos titulares podrán ofrecer el producto por sí mismos o licenciar su explotación a las plataformas de internet o canales de televisión a cambio de cuantiosas contraprestaciones económicas. Limitar contractualmente el alcance de estas licencias será clave para maximizar el retorno económico de las retransmisiones.

2.6.3 Nuevas funciones para las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual.

Las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual se encargan de recaudar cantidades de dinero de quienes realizan actos de explotación de propiedad intelectual para, a continuación, repartirlas entre sus socios, que son los titulares de los derechos recaudados. Su utilidad consiste en evitar a cada titular la necesidad de recaudar individualmente sus derechos, lo que sería francamente complicado. Estas entidades se encuentran legitimadas para realizar su actividad bien por encargo de los titulares o bien por mandato legal, dependiendo del derecho en cuestión. En el primer caso, los titulares del derecho tienen la libertad de decidir si quieren o no encargar la gestión a la entidad. En el segundo caso, no: el derecho se gestiona necesariamente por la entidad por indicarlo así la ley y, si el titular quiere participar en el reparto, deberá asociarse a la misma.

En España existen ocho entidades, gestionando cada una de ellas derechos de diferentes titulares. Básicamente: autores audiovisuales y musicales, autores de obras escritas, autores de obras plásticas, artistas y productores. Todos estos creadores tienen presencia, precisamente, en los videojuegos, por lo que tanto la organización como la transmisión y exhibición de torneos de e-Sports implican llevar a cabo actos de explotación de derechos que gestionan o, mejor dicho, deberían comenzar a gestionar, estas entidades.



LVP

Y es que los videojuegos pasar de utilizarse en entornos privados para comenzarse a utilizar de forma pública. Por tanto, los actos de comunicación pública sobre los mismos se convierten en algo ordinario. La existencia de tales actos de explotación abre un nuevo sector de oportunidad para las entidades de gestión, que gestionan los derechos exclusivos o de simple remuneración de autores y otros participantes clave de los videojuegos, respectivamente.

De todos modos, debe tenerse en cuenta que la falta de consenso sobre la naturaleza jurídica de los videojuegos (hay quienes los consideran programas de ordenador, quienes los consideran obras audiovisuales y quienes opinan que son ambas al mismo tiempo) dificultará la gestión de alguno de estos derechos. El siguiente análisis parte de la consideración de los videojuegos como obra o audiovisual.

A continuación se apuntan todos ellos:

Organización de competiciones. Como se ha indicado, los torneos de e-Sports reúnen en estadios a gran cantidad de espectadores deseosos de ver las habilidades de sus equipos compitiendo con videojuegos. Se realizan actos de comunicación pública de los videojuegos, por lo que los organizadores deben abonar a las entidades de gestión los siguientes conceptos:

- Pago a los autores del videojuego, en tanto que obra audiovisual, de un porcentaje del precio de entrada por realizar una proyección pública del mismo. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería SGAE, aunque no lo está haciendo por el momento.
- Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego y a los productores de los fonogramas de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos serían AIE y AGEDI, a través del Órgano Conjunto de Recaudación.
- Pago a los artistas que interpretan el guión del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería AISGE.

Retransmisión de competiciones de e-Sports y exhibición en lugares abiertos al público.

- Pago a los autores del videojuego de un porcentaje del precio de entrada (cines) o de una remuneración (cadenas de televisión, bares, hoteles), por la comunicación pública del mismo.
- Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos serían AIE.
- Pago a los artistas que interpretan el guión del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería AISGE.
- Pago a los productores del videojuego de una remuneración derivada de la comunicación pública. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería EGEDA.



LVP

2.7 APUESTAS

Otro de los indicadores del crecimiento de los e-Sports es el auge que están experimentando las apuestas sobre partidas de distintos juegos como el League of Legends o el Counter-Strike, ya sea a través de nuevos portales de apuestas creados para este sector, a través de portales de apuestas tradicionales o, incluso, a través de portales de streaming que integran esta funcionalidad de juego. Al igual que sucede con otras competiciones deportivas de resultado incierto, las apuestas sobre e-Sports serán una constante a corto plazo. De hecho, se estima que el volumen de apuestas ascenderá a 23,5 mil millones de dólares en 2020.

Hoy día, hay dos modelos que han comenzado a destacar en relación con los e-Sports. Por un lado, el modelo tradicional en el que se apuesta cantidades de dinero contra la casa de apuestas o contra otros usuarios. Por otro, la apuesta de bienes digitales relacionados con el propio juego sobre el que se compete. Teniendo en cuenta que la inmensa mayoría de seguidores de los torneos también juegan al videojuego, es habitual que se realicen apuestas de armas, skins, monedas virtuales y otros bienes digitales relativos a videojuegos como el Dota 2 o el Counter Strike: Global Offensive. Estos bienes digitales pueden alcanzar en el mercado un valor de miles de euros. Una skin del videojuego DOTA 2, por ejemplo, alcanzó los 38.000 dólares.



FreeImages.com/John Nyberg

En España, la mayor parte de este tipo de apuestas quedarían incardinadas en el ámbito de aplicación de la normativa sobre juego online, que comprende aquellas actividades en las que los participantes en la apuesta arriesguen cantidades de dinero o bienes con valor económico. En consecuencia, las casas de apuestas deberán obtener una licencia general y otra específica de la Dirección General de Ordenación del Juego para poder llevar a cabo esta actividad legalmente.

La apuesta de bienes digitales plantea más dudas, dependiendo de las características del supuesto concreto, ya que los estudios suelen esgrimir que sus bienes digitales no tiene valor económico por sí mismos, siendo los usuarios quienes proceden a su comercialización ilegal en mercados independientes.

Teniendo en cuenta la altura de dichas cifras económicas, ya han tenido lugar casos de amaño por parte de algunos jugadores. Así, en 2014, se descubrió que en una de las competiciones americanas más importantes de Counter-Strike: Global Offensive (CEVO), varios de los jugadores de los equipos iBUYPOWER y NetcodeGuides.com pactaron el resultado de la partida que les enfrentaba, optando con ello a obtener más de 10.000 dólares en skins del mismo videojuego. La consecuencia fue la expulsión de los jugadores implicados por parte de Valve, propietaria del Counter-Strike: Global Offensive, de todas las competiciones patrocinadas por ellos. No obstante, resulta imprescindible elaborar una política común que sancione esta clase de prácticas.

2.8. LA POSIBLE CONSIDERACIÓN DE LOS E-SPORTS COMO DEPORTE

Para abordar la posibilidad de reconocer los e-Sports como modalidad o disciplina deportiva, es imprescindible partir del concepto de “deporte” con el objeto de determinar si los rasgos característicos de los e-Sports pueden incardinarse en el mismo. Una vez acreditado el cumplimiento de esta premisa, se detallan las principales consecuencias que se derivarían del reconocimiento oficial como modalidad deportiva.

2.8.1 Concepto de “deporte”.

La primera dificultad que surge a la hora de establecer qué es el deporte parte la existencia de diferentes conceptos, tantos como los múltiples puntos de vista desde los que puede ser analizado.

Como afirma García Ferrando (1990: 29), el deporte abarca distintas manifestaciones en diversos órdenes de nuestra sociedad, de manera que en los últimos años se habla de la industria deportiva como grupo diferenciado que ofrece actividades de distracción, entretenimiento, espectáculo, educación, pasatiempo y, en general, bienes y servicios relacionados con el ocio y la actividad física, competitiva y recreativa. Este autor entiende que en todo deporte aparecen tres elementos esenciales definiéndolo como “una actividad física e intelectual, humana, de naturaleza competitiva y gobernada por reglas institucionalizadas”.

Por su parte, el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española define el “deporte” como *“Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”* o como *“Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre”*.

Conforme al Diccionario de Términos Deportivos (Espasa 2003:182), el “deporte” es: *“Entretenimiento, distracción, placer”* o una *“Actividad física individual o colectiva realizada como ejercicio o placer, cuya práctica supone entrenamiento y la sujeción a ciertas reglas generalmente de carácter competitivo”*.

Castejón (2001: 17) define el “deporte” de forma amplia, dando cabida a casi cualquier disciplina. Considera que es una *“actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro/s, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otro/s tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo”*.

Finalmente, la Carta Europea del Deporte define el “deporte” como: *“cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no, tiene por objeto la expresión o mejoría de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición a todos los niveles”*.

Estudiadas las anteriores definiciones, puede afirmarse que el “deporte” se caracteriza por las siguientes notas: (i) actividad física e intelectual; (ii) participación organizada; (iii) juego o competición; (iv) entrenamiento; (v) sujeción a normas y (vi) carácter competitivo.

En la práctica, suele atribuirse la consideración de “modalidad deportiva” a cualquier forma de práctica de actividad físico-deportiva con características estructurales propias, que tenga tradición, reconocimiento y reglamentación internacional o nacional, o que, sin tener esas características, ofrezca suficientes caracteres diferenciales de otra modalidad deportiva oficialmente reconocida, así como el suficiente arraigo e implantación social.

2.8.2 Los e-Sports reúnen todas las características típicas del “deporte”.

Para poder afirmar que los e-Sports son una modalidad deportiva, los rasgos o requisitos indicados deberán estar presentes en ellos. A continuación se analiza su concurrencia de forma pormenorizada:

- **Actividad física e intelectual.** Este primer rasgo se manifiesta en los e-Sports en sus dos vertientes. Por un lado, la participación en dicha actividad supone un desgaste físico relevante, lo que configura a sus participantes como verdaderos atletas desde el punto de vista físico. Y es que la larga duración de las competiciones de larga duración y el elevado nivel de concentración que requieren algunos videojuegos supone una verdadera exigencia física.

En segundo lugar, indiscutible es la presencia de la actividad intelectual en dichas competiciones y actividades. De hecho, el aspecto clave de la participación en dicha actividad es el desarrollo intelectual del participante.

Dependiendo, además, de la clase de videojuego que se utilice para competir, un tipo de esfuerzo predomina sobre el otro. Resulta paradigmático el caso de los shooter, en los que la actividad y habilidad física es predominante y les acerca a disciplinas como el Tiro Olímpico.

- **Participación organizada.** Una de las características propias de la competición e-Sports es su carácter organizado. Los propios estudios de desarrollos de videojuegos, como Riot Games, o entidades independientes, como LVP, organizan competiciones seguidas por miles de personas.

- **Juego o competición.** Ambas características son propias de los e-Sports. Los videojuegos nacieron como un entretenimiento y se han convertido, en la actualidad, en una competición con sistemas de clasificación y nombramientos de campeones a distintos niveles.

- **Entrenamiento.** Los clubes de e-Sports que compiten en torneos importantes cuentan con entrenadores que diseñan las estrategias de juego y las mejoran con los jugadores, que suelen concentrarse con periodicidad en centros de entrenamiento preparados para ellos. De hecho, el entrenamiento tiene además una versión claramente lúdica, que también es predicable del deporte configurado como ocio o distracción; de tal manera, que en los videojuegos es complejo diferenciar claramente este componente lúdico, lo que supone una gran ventaja con respecto a otros deportes y su dificultad para el acceso al tiempo de ocio de sus practicantes.

- **Sujeción a normas.** Los e-Sports se encuentran doblemente sujetos a normas. Por un lado, a nivel interno, deben seguir las propias limitaciones y reglas en que se basa el videojuego desarrollo del juego. Por otro lado, a nivel externo, la competición se basa en una serie de normas organizativas. En ella se regulan cuestiones similares a cualquier Reglamento de Competición al uso, como por ejemplo: quién puede participar, cómo va a desarrollarse la competición, etc.

- **Carácter competitivo.** Claramente este carácter puede predicarse de los e-Sports en su práctica profesional, tanto por el resultado económico de los mismos como por el reconocimiento que obtienen los vencedores, ampliamente reconocidos social y públicamente, por tanto, más allá del mero “jugar por jugar” existe, en este caso, un interés competitivo claro.

La concurrencia de todas estas características implica que los e-Sports puedan llegar a ser considerados una modalidad o disciplina deportiva. De hecho, son varios los Estados que han dado pasos dirigidos a reconocer oficialmente los e-Sports como “deporte”. Es el caso de Francia, por ejemplo, cuyo Gobierno ha manifestado su intención de atribuir este reconocimiento. No obstante, el referente es, como no podía ser de otro modo, Corea:



LVP

2.8.3 Consecuencias de la consideración de los e-Sports como modalidad deportiva.

El reconocimiento oficial de los e-Sports como modalidad o disciplina deportiva supone una serie de ventajas de relevancia para el sector, que contribuirían decisivamente a su consolidación y profesionalización. Son las siguientes:

- Existencia de una estructura asociativa a través de un sistema de Federaciones deportivas, desarrollando un sistema de participación y competición deportiva, que en España está sujeto al Derecho Público, pudiendo ejercer competencias públicas delegadas.
- Acceso a ayudas y subvenciones de carácter público.
- Consideración de los patrocinios como “patrocinio del deporte”. Los patrocinadores podrían beneficiarse de importantes ventajas fiscales.
- Reconocimiento como deportistas profesionales de los jugadores de e-Sports, lo que implica mayores garantías en materia laboral, de Seguridad Social o el acceso a pensiones de incapacidad y de jubilación.
- En esta línea, los medios de comunicación se hacían eco recientemente del reconocimiento como deportista profesional de un jugador de Starcraft II en Estados Unidos; conseguir dicho reconocimiento de deportista profesional de forma general requiere un primer paso que es el reconocimiento como disciplina deportiva de la actividad.
- Obtención ingresos para la Seguridad Social y a efectos fiscales como una verdadera actividad económica regulada.
- Acceso de dichas competiciones o actividades deportivas al sistema de apuestas y de juego online, conforme la normativa española.
- Posible participación en Juegos Olímpicos con la consiguiente proyección internacional.
- Posibilidad de contar con controles de dopaje con plenas garantías por la colaboración de las instituciones de protección de la salud y de lucha contra el dopaje del deporte.
- Reconocimiento de una serie de derechos y obligaciones como deportistas a los practicantes de dicha actividad, en el marco de una relación con los organizadores, empresas, etc., de seguridad jurídica.

Así, puede concluirse que los e-Sports son una modalidad deportiva que puede llegar a ser reconocida oficialmente como tal, para lo que se requeriría la colaboración de todos los actores involucrados pero, especialmente, la colaboración de los organismos públicos.



ONTIER

ONTIER ESPAÑA
Paseo de la Castellana, 55
Persona de contacto: Joaquín Muñoz (Head of IT&IP Law)
Tel. 914313000 / Email: jmunoz@ontier.net

www.ontier.net