

Qué dudas legales planean sobre el éxito de los eSports

Los eSports se han convertido en un negocio que factura más de 600 millones de euros al año. Sin embargo, no existe un marco normativo claro que conceda una sólida seguridad jurídica al sector.

V. Moreno. Madrid

Los eSports o deportes electrónicos han dejado de ser un pequeño nicho del mundo del entretenimiento para convertirse en un verdadero fenómeno mundial al que siguen más de 380 millones de espectadores –entre entusiastas y ocasionales– y que consigue alcanzar cifras de facturación de cerca de 700 millones de dólares (617 millones de euros), según los cálculos de la empresa especializada Newzoo para este año.

La muestra de que éste no es un negocio más y que su crecimiento es imparable se puede verificar con una simple comparación de datos: en 2017, los eSports lograron atraer 412 millones de euros y se prevé que esta cifra crezca hasta sobrepasar los 1.200 millones de euros de facturación en 2021.

“El sector cuenta con un elevado nivel de madurez, y el ecosistema ha crecido de manera imparable, lo que ha provocado que las marcas, de todos los ámbitos empresariales, hayan empezado a ver los eSports como un espacio interesante en el que invertir o llegar a acuerdos de patrocinio”, apuntó ayer durante el *Insiders E-Sports Meeting*, Álvaro Argüelles, director comercial de la Liga de Videjuegos Profesional y de Fandroid Entertainment.

Sin embargo, y frente a esta interesante realidad económica, existe cierta incertidumbre sobre el encaje legal de esta disciplina en la normativa nacional e internacional. Según explicó Alejandro Touriño, socio director de Ecija, no es que no exista un marco regulatorio que cubra cualquiera de las inquietudes laborales, mercantiles o de propiedad intelectual, sino que éste no está lo suficientemente enfocado para dar una respuesta concreta a ciertas dudas que genera un negocio disruptivo como éste.

“Los deportes electrónicos son un territorio económico que está arrancando y que irá



Imagen de un torneo de deportes electrónicos.

a más. Éste no es un entorno salvaje, existen normas generales que se pueden interpretar para responder a los problemas. Sin embargo, sería muy positivo que ciertos elementos gozaran de una mayor claridad. Resulta sorprendente que, conociendo lo que genera este negocio, el legislador no haya puesto ya el foco en los eSports y no haya generado avances significativos”, apuntó el letrado.

Entre los asuntos que deberían abordarse desde el poder legislativo, Touriño destacó los siguientes temas como aspectos esenciales.

¿Modalidad deportiva?

Aunque parezca mentira, definir los eSports como un deporte o como una mera modalidad digital –como ha sucedido en Francia– puede cambiar el equilibrio y la legislación aplicable a esta disciplina tanto desde un punto de vista laboral como mercantil o societario.

“Todavía no se ha dado el paso de reconocer los eSports como un deporte, aunque en los Juegos Olímpicos de Tokio de 2020 serán una modalidad deportiva candidata. Sin embargo, existen enormes se-

AUTORREGULAR

Los eSports no cuentan con una normativa específica. Lo mismo ocurre en el sector de los videojuegos, que, a falta de una legislación adecuada, a sus necesidades ha optado por la autorregulación.

mejanzas entre las estructuras de los eSports y la de los clubes de fútbol”, comentó.

Forma jurídica

La mayor parte de los clubes se han constituido como sociedades limitadas. Sin embargo, el letrado apuntó que si por fin se determinara legalmente que los eSports son un deporte, los clubes podrían tomar como guía lo descrito en Ley 10/1990 del Deporte para constituirse asociaciones deportivas e incluso formar federaciones.

Laboral

El aspecto laboral es otro de esos espacios en el que existen muchas dudas. La pregunta que surge en este apar-

tado es: ¿un jugador de un equipo de deportes electrónicos es un empleado de dicho club o un autónomo? Dependiendo de la figura que se considere, se le aplicará una norma u otra. Por otro lado, y volviendo al posible reconocimiento de los eSports como deporte, el letrado destacó que esta duda se resolvería fácilmente, puesto que estos jugadores entrarían dentro de lo que se especifica en el artículo 2.1.d del Estatuto de los Trabajadores, que considera “relaciones laborales de carácter especial la de los deportistas profesionales”.

Al entrar en este espacio se generarían más garantías laborales y se resolverían muchas dudas desde un punto de vista contractual o de Seguridad Social.

“Por ahora no se ha dado ninguna situación conflictiva, pero cuando empiece a haber traspasos o fichajes de jugadores entre clubes y se cuestione el tipo de relación laboral que existía entre el club y los *players* empezarán a aparecer los pleitos. En ese momento, serán los jueces los que interpreten la normativa y los que fijen el futuro laboral de éstos en sus sentencias”, explicó Touriño.

COMISIÓN

Aprobado el informe sobre la reforma de la Ley de Propiedad Intelectual

Expansión. Madrid

La Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados aprobó ayer por unanimidad el informe sobre el proyecto de reforma de la Ley de Propiedad Intelectual en la que se recogen medidas contra la piratería, como el cierre de webs sin necesidad de autorización judicial en caso de reiteración o iniciativas para un mayor control de las entidades de gestión de derechos y poner freno a prácticas como en el caso de *La Rueda* (cobro de derechos de autor por canciones que se emitan en la televisión de madrugada), explica *Europa Press*.

El texto, que pasará ahora al Senado, incluye la modificación pactada por PP, PSOE y Ciudadanos, en el artículo 195 de la norma, que establece que “la ejecución de la medida de colaboración dirigida al prestador de servicios, con independencia de cuál sea su naturaleza, no requerirá la autorización judicial prevista en el artículo 122 bis de la ley reguladora de la jurisdicción contencioso-administrativa”. Este cambio supondría dejar el cierre de estas páginas en manos de la sección segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual.

Estos mismos partidos y Podemos también han pactado una decena de enmiendas que se han incluido en el texto en fase de ponencia. Las más destacadas son las que se refieren a la negociación de tarifas entre los usuarios de la propiedad intelectual –radios y televisiones– y entidades de gestión, que añade una regulación en caso de desacuerdo entre las partes. En estos casos, los usuarios deberán pagar el 100% de la última tarifa acordada o, a falta de un acuerdo anterior, el 50%. “Hasta que se resuelva el conflicto, se entenderá, provisionalmente, que la obligación de pago ha sido cumplida y, en lo que se refiera al derecho exclusivo que pudiera ocurrir con el derecho de remuneración, concedida la autorización para el uso de ese derecho exclusivo”, apunta el documento.

Propiedad intelectual

Sin duda, las figuras más afectadas en este apartado son el *publisher*, el creador del producto, y el videojuego que se utilice para competir. A nadie se le escapa que los juegos son obras protegidas por el derecho de propiedad intelectual y por esa razón, como explicó el socio director de Ecija, los *publishers* siempre tendrán derecho a impedir que ningún tercero explote su creación sin contar con su consentimiento. Frente a esta situación, el *publisher* se convertirá en organizador o pondrá a disposición licencias para que otros realicen estos encuentros.

Publicidad

La publicidad es un apartado controvertido en el ámbito digital, algo que no ocurre en el mundo audiovisual. Sea como sea, en cualquiera de estos eventos de eSports, los equipos y los propios organizadores deberán seguir siempre la normativa relacionada con la publicidad para luchar contra la publicidad encubierta (posicionar sin advertencia) o la ilegal (alcohol, tabaco, etcétera). “Al fin y al cabo”, afirmó Touriño, “la audiencia siempre tiene que ser consciente de que está ante una publicidad o un emplazamiento de producto, como sucede en el mundo de la televisión”.

Derechos de imagen

Otro aspecto a tener en cuenta en el mundo de los eSports es el que tiene que ver con los derechos de imagen de los jugadores y su cesión a los clubes. Lejos del mundo de los deportes electrónicos, es habitual ver contratos en los que se diferencian los rendimientos por trabajo y por derechos de imagen. La Administración Tributaria ha fijado ratios aplicados a estos parámetros en el mundo *offline*, pero no está conceptualizado en el sector de los eSports”, concluyó Touriño.