

# Jugadores de eSports: condiciones laborales e impacto de las plataformas digitales de streaming

## eSports players: working conditions and impact of digital streaming platforms

Miriam García Luna

*Graduada en Derecho*

*Universidad Carlos III de Madrid*

Recibido: 3/8/2021

Aceptado: 6/10/2021

doi: <https://doi.org/10.20318/labos.2021.6488>

*Resumen:* Como consecuencia del gran crecimiento que han tenido los *esports* a lo largo de los últimos años, los jugadores profesionales de videojuegos han experimentado un gran cambio en relación a sus condiciones laborales. A lo largo del análisis de la regulación aplicable, también veremos las consecuencias que tendría aplicar la normativa relativa a los deportistas profesionales y la relativa a los artistas de espectáculos públicos. De manera adicional, trataremos todos los obstáculos que aparecen con la aplicación de la normativa actual que es de aplicación en la industria y los resultados que provoca el uso de nuevas plataformas digitales. A partir de estos datos, ofreceremos una propuesta propia para brindar a los jugadores de *esports* la seguridad legal que merecen dentro del ámbito laboral.

*Palabras clave:* *esports*, deportes electrónicos, jugador, club, videojuegos, *stream*, condiciones laborales y plataformas digitales.

*Abstract:* As a result of the great growth that esports have had over the last few years, professional video games players have undergone a big change in their working conditions. Throughout the analysis of the applicable regulation, we will also examine the consequences of applying the regulations relating to professional athletes and public show artists. In addition, we will deal all the obstacles that appear with the application of the current regulations that are applicable in the industry and the results caused by the use of new digital platforms. Based on this data, we will offer our own proposal to provide esports players with the legal security they deserve within the workplace.

*Keywords:* esports, electronic sports, player, club, video games, stream, labor conditions and digital platforms.

---

\*100384910@alumnos.uc3m.es

## 1. El crecimiento vertiginoso de los eSports

Los videojuegos, como muchos de los inventos tecnológicos que utilizamos actualmente, tuvieron un origen militar. Debido a la gran inversión realizada por parte de los países a causa de las dos grandes guerras del siglo pasado, aparecieron nuevas empresas con el fin de encontrar un nuevo modelo de mercado destinado a distribuir dichos descubrimientos para el uso doméstico y privado de los ciudadanos de todo el mundo.

Los *eSports* son competiciones a nivel profesional vinculadas a un videojuego específico, por lo que pueden existir un gran número de deportes electrónicos dentro del sector con su normativa propia. Como es lógico, no todos los videojuegos adquieren tal condición, por lo que habrá que analizar ciertos elementos<sup>1</sup>. En primer lugar, el juego debe permitir el enfrentamiento entre dos o más jugadores. De este modo, no entrarán dentro de esta categoría los juegos destinados a un solo jugador (*solo player*). Además, los jugadores tendrán que competir en igualdad de condiciones, pues se excluye la posibilidad de que se puedan adquirir mejoras que otorguen ventaja sobre el contrario, siendo únicamente posible ganar al rival valorando las habilidades mecánicas de los jugadores. En tercer lugar, deben existir ligas y competiciones oficiales organizadas por empresas que cuenten con equipos y jugadores profesionalizados. En el caso de España, contamos con la Liga de Videojuegos Profesional (LVP<sup>2</sup>) y la ESL Masters España, mientras que a nivel europeo contamos con la LCS EU. Finalmente, el videojuego en cuestión debe alcanzar una cifra importante de aficionados activos para crear una demanda significativa. Por consiguiente, si un videojuego cumple con todos estos requisitos, en principio, podrá ser considerado como un ciberdeporte.

Respecto al ámbito de la regulación de los videojuegos profesionales, los *eSports* tuvieron su auge en la década pasada. El primer país europeo que reguló este sector fue Francia en 2016 con la regulación específica de los deportes electrónicos. Otro país que parece estar dispuesto a su próxima regulación es Andorra, pues en junio de 2020 decidieron presentar un proyecto de ley<sup>3</sup>. Alemania, por su parte, decidió regular el sector calificando a los jugadores como deportistas. Este intento de regular el sector se vio reflejada también en nuestro país, ya que el 25 de marzo de 2009 la Comisión de Cultura del Congreso votó de manera unánime una iniciativa propuesta por el Partido Social Obrero Español (PSOE) donde se reconocía al videojuego como parte de la industria cultural.

Según la Asociación española de videojuegos (AEVI), el sector de los videojuegos español tiene una gran relevancia, ya sea a nivel nacional con una facturación de 1.479 millones de euros en 2018, como a nivel europeo, siendo uno de los países con más fuerza dentro del sector en comparación con otros países<sup>4</sup>. A nivel mundial, los videojuegos han conseguido alcanzar cierto reconocimiento. Tanto es así que el Comité Olímpico Internacional (COI) en la celebración de la 6ª Cumbre Olímpica en 2017 emitió un comunicado en el que reconocía los *eSports* como una actividad deportiva, logro que los usuarios de la comunidad llevaban esperando muchos años. Además, se intentó convertir los ciberdeportes en una actividad olímpica, esta vez sin éxito. No obstante, en atención a las nuevas circunstancias mundiales causadas por la pandemia y el retraso en la celebración de los Juegos Olímpicos de 2020, el COI decidió crear la primera competición de deportes

<sup>1</sup> Gimeno, Bárbara (2019). ¿Qué requisitos debe cumplir un videojuego para ser eSport? *Marca eSports*. Disponible en <https://www.marca.com/esports/2019/05/31/5cf12473ca474178598b4587.html>

<sup>2</sup> La Liga de Videojuegos Profesional (LVP) es la organización encargada de las mayores competiciones a nivel nacional e internacional desde su creación en 2011 que cuenta con juegos tan importantes como *League of Legends*, *Counter Strike*, *FIFA* o *Valorant*.

<sup>3</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2021). El proyecto de ley para regular los esports en Andorra. Àlex Barbarà. Disponible en [https://www.alexbarbara.es/ley\\_esports\\_andorra/#Las\\_primeras\\_enmiendas\\_al\\_Proyecto\\_de\\_ley](https://www.alexbarbara.es/ley_esports_andorra/#Las_primeras_enmiendas_al_Proyecto_de_ley)

<sup>4</sup> Asociación Española de Videojuegos (2019). *Anuario 2019: La industria del videojuego en España*, pps. 34 y 58. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

electrónicos denominada Series Olímpicas Virtuales <sup>5</sup> (OVS) que tuvo lugar en junio de 2021. Este evento permitió participar en cada una de las cinco diferentes pruebas a personas situadas en cualquier parte del mundo desde sus casas o instalaciones de entrenamiento.

Gracias a un estudio confeccionado por Newzoo, sabemos que los deportes electrónicos superarán en espectadores e ingresos a la Super Bowl o incluso a la Champions League de fútbol en menos de diez años<sup>6</sup>. Todo esto será posible gracias a la posibilidad de retransmitir las partidas vía *streaming* (retransmisión en directo) en diversas plataformas, siendo las más conocidas Twitch, propiedad de Amazon, o YouTube, propiedad de Google. Estas plataformas reciben millones de usuarios cada mes con la intención de disfrutar de las mejores partidas de sus jugadores profesionales favoritos. La situación global de emergencia sanitaria en 2020 ha supuesto la paralización temporal de la económica mundial, y en especial de los espectáculos públicos y de los eventos. Por el contrario, otras actividades han conseguido crecer exponencialmente. Este ha sido el caso del consumo del contenido a través de internet y, por consiguiente, el contenido de los *eSports* no ha sido una excepción. Aludiendo a otro estudio realizado por AcuityAds se ha confirmado que el confinamiento ha disparado el consumo en línea en España en un 75% como consecuencia del COVID-19<sup>7</sup>.

Sin embargo, todos estos datos no implican que la industria de los ciberdeportes sea un sector ajeno a las dificultades socioeconómicas y culturales imperantes en la actualidad, ya que muchos agentes del sector se han visto en graves circunstancias. Una parte importante del impacto negativo proviene de la paralización de los eventos presenciales, ya que estos eran fundamentales a la hora de conseguir inversiones de marcas, pero también se ha visto perjudicada a causa de la incertidumbre que existe en el momento actual, lo cual provoca un retraimiento de los inversores y, por consiguiente, los equipos cuentan con menos presupuesto para ejercer su actividad<sup>8</sup>.

## 2. Marco jurídico laboral

El fenómeno de los *eSports* ha despertado a nivel mundial la incógnita de cuál sería la regulación perfecta para este sector<sup>9</sup>. Algunos operadores de la actividad, como las organizaciones, prefieren optar por la regulación vigente reflejada en el Estatuto de los Trabajadores, pues creen que si el sector ha sido capaz de nacer y crecer hasta el nivel actual es porque la normativa es completamente válida y suficiente. Asimismo, estos creen que, si personas externas al sector intentasen regularlo con otra configuración (como ocurriría en el caso de regularizarlo con una nueva normativa especial) contaminarían la industria al carecer del conocimiento necesario para hacerlo de manera adecuada.

Otros expertos, por el contrario, denuncian que la normativa actual es completamente insuficiente, ya que no es capaz de dar respuesta a toda la problemática existente y que, por tanto, se debe aplicar una normativa especial creada específicamente para los videojuegos. Cualquier pensamiento que vaya en contra de esta postura, para estos segundos operadores, sería entorpecer el desarrollo de los deportes electrónicos en nuestro país.

<sup>5</sup> Comunicado realizado por la Comité Olímpico Internacional el 22 de abril 2021. Disponible en <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-2021-things-to-know>

<sup>6</sup> Newzoo (2020). *Global Esports Market Report Light Version*. Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>

<sup>7</sup> AcuityAds (2020). Los esports, la gran alternativa para los anunciantes ante el parón deportivo. Disponible en <https://www.acuityads.com/blog/2020/04/29/los-esports-la-gran-alternativa-para-los-anunciantes-ante-el-paron-deportivo/>

<sup>8</sup> AEVI (2020). *Los esports en España: situación actual y posición de la industria*, p 25. Disponible en [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/12/Informe\\_esports\\_ESP\\_20.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/12/Informe_esports_ESP_20.pdf)

<sup>9</sup> Roqueta Buj, Remedios (2017). El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos. *Revista iusport*. Disponible en <https://iusport.com/art/39670/-i-el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos-i>

### 2.1. Relación especial: los proplayers como deportistas profesionales

Una de las tendencias más predominantes consiste en aplicar la regulación especial ya prevista para los deportistas profesionales debido a la gran similitud que existe entre las características de los jugadores y de las competiciones a las que se ven sometidos con los deportistas tradicionales. Por tanto, podríamos pensar que es de aplicación el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio.

Desde un cierto punto de vista, las competiciones de videojuegos pueden equipararse con los deportes clásicos en la medida en que los jugadores deben reunir una serie de aptitudes y características. En este sentido, deben comprometerse a seguir unas rutinas de entrenamiento con el equipo y obedecer las directrices del entrenador. Asimismo, cuentan con un equipo de apoyo especializado para mejorar su rendimiento en el que se incluyen analistas encargados de visualizar las partidas y explicar los posibles errores que hayan cometido los jugadores en cada entrenamiento o incluso tener la posibilidad de obtener la ayuda de un psicólogo deportivo.

Continuando con el análisis del Real Decreto 1006/1985, los artículos 9 y 10 también serían perfectamente aplicables en relación con la regulación de la distribución de la jornada de los jugadores, sobre todo vinculado a los entrenamientos que deben seguir, los partidos y las concentraciones previas a las competiciones. Aunque pueda parecer lo contrario por la idea que existe socialmente, los jugadores de *eSports* deben seguir unos entrenamientos muy estrictos durante horas y, una vez finalizados, los chicos continúan entrenando por su cuenta con el único objetivo de conseguir el mayor rendimiento posible en los partidos.

En este sentido, las obligaciones que deberá cumplir el jugador para considerar que ha actuado de manera diligente con el equipo consisten en realizar su actividad en las fechas señaladas, cumpliendo las expectativas que corresponda a la persona en concreto (no se espera lo mismo de todos los jugadores), atendiendo a sus condiciones físicas y técnicas, de acuerdo a las reglas aplicables y siguiendo las instrucciones del club o sus representantes, tal y como establece el artículo 7.1.

Otro de los problemas que presenta la regulación establecida por el Estatuto de los Trabajadores es la referida a la cesión de trabajadores, ya que esta no es legalmente posible. No obstante, en el ámbito del deporte profesional esta circunstancia es perfectamente viable, sin más necesidad que el propio consentimiento de los jugadores, tal y como dispone el artículo 11 del Real Decreto. Esta es una cuestión que trataremos con mayor profundidad en el próximo epígrafe al enumerar toda la problemática de la regulación vigente, pues la cesión de jugadores es un elemento vital en la industria que favorece tanto al club como al propio jugador.

Muchas de las características que presentan los deportistas tradicionales también se ven reflejadas en los jugadores de *eSports*. Por tanto, podríamos pensar que la regulación contenida en el Real Decreto 1006/1985 sería la adecuada en materia de contratación de los jugadores. Sin embargo, previamente habrá que estudiar si realmente estos podrían ser considerados como deportistas y, de este modo, se encuentren dentro del ámbito de aplicación de la normativa. Por su parte, el Real Decreto establece claramente que el objeto de la relación laboral no es cualquier actividad deportiva, sino aquella que desarrolla en el marco de las competiciones oficiales organizadas por las Federaciones y Ligas Profesionales. Por tanto, para que pudieran ser considerados como deportistas profesionales sería necesario que la actividad competitiva de videojuegos se incluyera dentro la organización deportiva.

Esta tesis sobre la aplicación de la regulación del deporte para el ámbito de los deportes electrónicos ha sido seguida por diferentes expertos, entre ellos Adrián Todolí<sup>10</sup>. Este autor considera

---

<sup>10</sup> Conferencia organizada por Adrián Todolí que tuvo lugar en la universidad de Valencia el 26 de enero de 2018 donde intervenían diferentes agentes del sector, entre los que se encontraban Akawonder (jugador profesional de Hearthstone) y Sergi Mesonero (Presidente de la LVP). Además, se contó con el apoyo de grandes expertos en Derecho Laboral y Derecho del Deporte como Alberto Palomar Olmeda o Remedios Roqueta Buj.

que la aplicación del Real Decreto 1006/1985 sería la normativa adecuada incluso cuando el club (o equipo) no haya sido inscrito en los correspondientes registros. Tal y como desprende la propia norma en el artículo 13, la obligación de la inscripción supone una obligación administrativa, por lo que en caso de incumplimiento parece ser que no debería afectar a la esfera laboral. Por tanto, nada impide considerar la existencia de un club deportivo, incluso cuando este no haya sido inscrito. Por otro lado, el propio artículo 1.2 del Real Decreto solo exige la práctica efectiva de deporte para que su regulación sea de aplicación. Por consiguiente, no será necesario el reconocimiento oficial como deporte, ya que esta no es exigida por la norma, tratándose nuevamente de una cuestión administrativa.

De este modo, los equipos de los deportes electrónicos podrán pertenecer perfectamente a este ámbito deportivo y, aun sin cumplir con los requisitos administrativos, ostentarán el amparo legal de la regulación. Esta posición también ha sido seguida por nuestros tribunales al exponer que *“a diferencia de las previsiones que al efecto contenía la primera regulación legal, en la normativa actual no es preciso que el deportista se halle en posesión de la correspondiente licencia federativa”*.<sup>11</sup> Por tanto, para que exista un contrato de trabajo de deportista profesional, no será necesario tener en posesión la licencia federativa requerida por la normativa administrativa ni tampoco será obligatorio que el deporte tenga el reconocimiento administrativo previo.

Como vemos, esta interpretación no es para nada descabellada y encuentra reflejo en algunos sistemas jurídicos, como es el caso de Estados Unidos, ya que su Gobierno califica a los jugadores de videojuegos profesionales como deportistas profesionales a la hora de otorgar los necesarios visados de permanencia temporal en su país. En el panorama europeo, tenemos el caso de Alemania quienes comenzaron con el intento de regularización en 2017<sup>12</sup>. Los *eSports* no son considerados por el territorio alemán como deporte, pero sí que se ha conseguido equiparar la regulación existente para los visados de inmigración de los deportistas y entrenadores a los jugadores profesionales de videojuegos<sup>13</sup>.

Sin embargo, y como era de esperar, esta visión no es defendida unánimemente. Así pues, Alberto Palomar Olmeda alega que el sector necesita una nueva regulación, pero la aplicación del Real Decreto destinado a los deportistas profesionales no es la vía más adecuada, bajo su punto de vista. Sus argumentos son muy lógicos, pues en ningún momento niega que la legislación especial de los deportistas tradicionales aclare algunas cuestiones. Sin embargo, defiende que estos son insuficientes, pues otros muchos se encuentran exentos de protección.

El problema fundamental gira alrededor de la estructura territorial que deberían tener los deportes electrónicos en relación con las autonomías, ya que cada una podría establecer qué videojuegos son considerados deportes y se podría dar el hecho de que la calificación varíe generando de este modo inseguridad. Por otro lado, continúa su exposición explicando que en los deportes profesionales parece claro el lugar donde se realiza la actividad, es decir, el estadio (campo de fútbol, cancha de baloncesto, etc.). Sin embargo, esto no se puede extrapolar al mundo de los videojuegos, ya que la actividad se realiza a través internet.

Alejándonos del ámbito doctrinal y haciendo referencia a la jurisprudencia, es importante mencionar al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, pues en el asunto C-90/16<sup>14</sup> falló que no tendrían consideración de deporte las actividades con un componente físico insignificante a efectos de aplicar una exención del IVA según la Directiva 2006/112. En este sentido, el tribunal alega que *“el hecho de que una actividad sea beneficiosa para la salud física y mental no constituye por sí mismo*

<sup>11</sup> Sentencia del Tribunal Supremo del 2 de abril de 2009 recurso 4391/2007, FJ 3º.

<sup>12</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2018). La situación legal de los esports en Alemania. Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/la-situacion-legal-de-los-esports-en-alemania/>

<sup>13</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2019). La ley alemana para facilitar los visados en los esports. Àlex Barbarà. Disponible en [https://www.alexbarbara.es/legislacion\\_visados\\_esports\\_alemania/](https://www.alexbarbara.es/legislacion_visados_esports_alemania/)

<sup>14</sup> Sentencia de 26 de octubre de 2017, asunto C-90/16, del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, párrafos 24 y 25.

*un elemento suficiente para deducir que tal actividad está comprendida dentro del concepto de «deporte», a efectos del mismo precepto*”. Por tanto, para el órgano jurisdiccional europeo, los ciberdeportes no alcanzan dicha calificación al no contener un componente físico relevante.

La aplicación de la regulación de los deportistas parece no ser la más adecuada, aunque no se puede negar que es una de las posturas mayoritarias y, por consiguiente, una de las que más peso ostenta. A mi parecer, el profesor Palomar Olmeda está en lo cierto. En un primer momento puede parecer la solución más lógica en atención a todas las similitudes que presentan ambos sectores, pero no se resolverían la totalidad de incógnitas y lagunas que se dan en la actualidad dentro del sector.

## *2.2. Relación especial: los proplayers como artistas en espectáculos públicos*

Otra de las vías legales que se plantean para tratar de dar luz a la controversia es considerar la relación laboral de los jugadores profesionales de videojuegos como si fueran artistas al entender las competiciones como un espectáculo público. Los eventos de videojuegos y espectadores son elementos básicos sin los cuales el sector no podría existir tal y como los conocemos. Teniendo esto en cuenta, podríamos plantear la posibilidad de aplicar el Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos.

En primer lugar, debemos analizar si realmente los jugadores de deportes electrónicos entran dentro del objeto de contrato de esta normativa para lo que tendremos que acudir al artículo 1.2. La realidad es que en la norma no se establece una definición para que una actividad se considere artística, sino que subordina dicha calificación a que la acción se desarrolle ante el público o que estén destinadas a la grabación para su posterior difusión. El artículo menciona una serie de ejemplos (bailarines, músicos, actores, humoristas...), pero dicha mención no consiste en una lista de *numerus clausus*, sino una mera ejemplificación, por lo que cualquier otro tipo de actividad que reúna los requisitos podrá alcanzar dicha calificación.

En segundo lugar, la aplicación la norma sería muy útil en relación con la contratación de menores de 16 años bajo la autorización excepcional contemplada en el artículo 2.1, siempre que la participación no suponga ningún tipo de peligro para la salud física del menor ni tampoco para su formación profesional. Dicha autorización se tendrá que solicitar por los representantes del menor unido al consentimiento del mismo. Una vez que se haya concedido la autorización, corresponderá al tutor la celebración del contrato y, adicionalmente, también corresponderá a este el ejercicio de las oportunas acciones ocasionadas del contrato. Al ser un sector realmente atractivo para los más pequeños, en la práctica es muy común que la mayoría de niños hagan uso de su tiempo de ocio para jugar a videojuegos. Esto unido al auge del sector ha despertado el interés de jóvenes para dedicarse a los *eSports* de manera profesional, entrando en la escena cada vez con menos edad. De hecho, en 2019 Kyle “Bugha” Giersdorf, de 16 años, ganó 3 millones tras convertirse en el vencedor de una competición mundial de Fortnite<sup>15</sup>. Asimismo, Joseph Deen se convirtió en el jugador profesional de videojuegos más joven al firmar un contrato de 33.000 \$ con un equipo. Lamentablemente, tendrá que esperar a tener 13 años para poder debutar en la escena<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Del Palacio, Guillermo (2019). Kyle Giersdorf “Bugha”, el millonario de 16 años que ganó el Mundial de Fortnite. *El Mundo*. Disponible en <https://www.elmundo.es/tecnologia/videojuegos/2019/07/30/5d3f278021efa0641f8b4637.html>

<sup>16</sup> Millán, Alberto (2021). Conoce a Joseph Deen, el jugador profesional más joven y super bien pagado de Fornite. *Nintenderos*. Disponible en <https://www.nintenderos.com/2021/03/conoce-a-joseph-deen-el-jugador-profesional-mas-joven-y-super-bien-pagado-de-fortnite/>

Por otro lado, el artículo 5 establece la posibilidad de firmar tanto contratos indefinidos como contratos de duración determinada sin necesidad de expresar justa causa para la cláusula de temporalidad, fenómeno que no ocurre al aplicar el Estatuto de los Trabajadores. Esto es interesante en el sentido de que los jugadores únicamente juegan realmente con el equipo durante el periodo que dure la temporada de la liga correspondiente en la que participen. Adicionalmente, los artículos 8 y 9 regulan la jornada de trabajo, teniendo el derecho de ostentar un descanso semanal mínimo de día y medio que en ningún caso podrá coincidir con los días en los que se tenga que realizar la actividad artística.

No podemos olvidar tampoco el hecho de que absolutamente todas las competiciones de *eSports* son retransmitidas a través de algún medio, generalmente a través de las plataformas de *streaming* Twitch y YouTube. De modo que los videojuegos no están destinados únicamente al consumo directo como jugadores, sino también a disfrutar de ellos como espectadores. Los ciberdeportes generan grandes cantidades de eventos relevantes y, unido a la existencia de un elevado número de seguidores que permanecen fieles a todas las retransmisiones de partidas de múltiples videojuegos, podrían parecer claros indicios para aplicar la normativa especial que está siendo objeto de estudio. Sin embargo, otras actividades también originan estos factores y no por ello se califican como espectáculos públicos. Por tanto, debemos seguir buscando una solución que se adapte perfectamente a la industria del videojuego.

### *2.3. Regulación vigente: los proplayers como trabajadores por cuenta ajena.*

Actualmente, los jugadores profesionales se rigen por el contrato ordinario estipulado en el Estatuto de los Trabajadores. Sin embargo, hay algunos operadores del sector, como los clubes y jugadores, que son defensores de una regulación diferente a la actual como consecuencia de la gran inseguridad jurídica que provoca la misma.

No obstante, las organizaciones (como la Liga de Videojuegos Profesional, entre otras) no comparten esta opinión y declaran que una regulación diferente podría perjudicar gravemente el sector debido al gran desconocimiento que todavía se encuentra en nuestra sociedad e, incluso, a veces dentro del propio sector. De hecho, el gran crecimiento que ha tenido la industria española en los últimos años nos ha posicionado en uno de los países con una de las mejores ligas en Europa, haciendo que jugadores internacionales acudan a nuestras ligas nacionales.

Antes de comenzar, debemos analizar si nos encontramos ante un trabajador autónomo o ante un trabajador por cuenta ajena para poder aplicarle el Estatuto de los Trabajadores. Como hay muchos tipos de videojuegos, su método de juego también varía. En este escenario nos encontramos con juegos de un solo jugador o multijugador. De este modo, los jugadores serán considerados como trabajadores autónomos en el caso de que el juego sea individual, pues no existe una coordinación ni entre los jugadores (puesto que no hay más) ni el equipo, es decir, el jugador no sigue instrucciones de nadie.

En caso contrario, tendremos que entender que existe una relación laboral de trabajador por cuenta ajena cuando sea un juego que permita jugar en equipo con varios jugadores y haya una organización y estructura (horarios, entrenamientos, analistas, etcétera). El jugador por cuenta ajena estará vinculado a dicho club a través de un contrato en el que se establece la actividad que va a realizar y por la cual recibirá una contraprestación a cambio de dicho servicio en función de su participación y a los resultados que obtenga el jugador en cuestión.

Como cualquier otro trabajador por cuenta ajena, los jugadores de videojuegos presentan una relación de laboralidad con el equipo (que, en este caso, sería el empresario), pues se dan los

criterios necesarios para establecerla, tal como dispone la jurisprudencia del Tribunal Supremo<sup>17</sup> y como analizaremos a continuación<sup>18</sup>. En primer lugar, se aprecia la existencia de dependencia, ya que la jornada de los jugadores la organiza y decide el club, de modo que los jugadores tendrán que hacer caso en todo momento a las órdenes de sus entrenadores, analistas, preparadores y psicólogos. Asimismo, tendrán que respetar los horarios, descansos y dietas que se les impongan. De hecho, este sector presenta una particularidad que no existe en el resto: los clubes profesionales cuentan con casas (*gaming house*) equipadas especialmente para que los jugadores vivan en ella durante toda la temporada en la que compiten destinada a la convivencia tanto de los jugadores como del resto de personas que trabajan con ellos. Este escenario permite que el jugador se encuentre concentrado en todo momento en su trabajo y trate de mejorar todo lo posible la relación social que tenga con el resto de los compañeros, algo fundamental a la hora de comunicarse en las partidas. Sin embargo, esto provoca que se vean controlados a todas horas por la organización técnica del equipo<sup>19</sup>.

Una vez analizada la situación anterior, parece obvia la existencia del segundo requisito relativo a la ajenidad. Los jugadores no asumen ningún tipo de riesgo, de hecho, el empresario tiene que asumir muchos más costes que en cualquier otro tipo de relación laboral, ya que tiene que afrontar los gastos básicos para vivir de todas las personas que se encuentren viviendo en la *gaming house*. Por consiguiente, el empresario pone a disposición de los jugadores todos los medios necesarios para llevar a cabo la actividad, no siendo relevante que en ocasiones puntuales los jugadores aporten algún medio para realizar la misma, como ocurre cuando ellos mismos llevan sus propios periféricos para jugar. Esta irrelevancia radica en el hecho de que únicamente a través de estos no se puede llevar a cabo la actividad y será necesario que el empresario les entregue un dispositivo electrónico donde puedan jugar.

Asimismo, será el club quien se encargue de organizar los eventos que se van a llevar a cabo de cara al público y quien obtenga directamente los beneficios producidos por la actividad de los jugadores (premios por ganar competiciones, dinero obtenido por la venta de los productos con la imagen del club o de los propios jugadores...). Esto es posible gracias a que los jugadores pactan expresamente con el club la cesión de derechos de imagen. Hay que tener especial cuidado en este asunto, pues muchos clubes contratan a sus jugadores únicamente a través de este contrato mercantil. Sin embargo, la firma de este documento nunca sustituirá la necesidad de la firma del contrato laboral, salvo que se trate de un supuesto donde el club tenga una relación exclusivamente de carácter promocional con el jugador, sin necesidad de que este participe de forma activa en las competiciones<sup>20</sup>. Por tanto, en todo caso será necesario siempre firmar un contrato de trabajo laboral y, si se desea, firmar un contrato mercantil por la cesión de dichos derechos añadiendo un suplemento al sueldo acordado en el contrato laboral por dicha cesión.

Finalmente, cabe hablar de los últimos dos presupuestos en relación con la voluntariedad y a la retribución que perciben los jugadores. En este sentido, también será función del club establecer la remuneración que cada jugador va a percibir durante el tiempo de vigencia del contrato. Además, la actividad no se desarrolla de manera coercitiva, es decir, el jugador será libre en todo momento de aceptar o no cualquier tipo de oferta por parte de los equipos. Esta prestación del consentimiento no debe solo tenerse en cuenta en un primer momento cuando el trabajador decida unirse al club,

<sup>17</sup> Sentencia del Tribunal Supremo de 23 de enero de 1990 recurso 1990\197; sentencia del Tribunal Supremo de 7 de octubre de 2009 recurso 4169/2008; sentencia del Tribunal Supremo de 4 de febrero de 2020 recurso 3008/2017.

<sup>18</sup> ONTIER. Óp., cit., p. 17.

<sup>19</sup> Guindo Morales, Sara (2020). Los indicios o notas características del trabajo autónomo y del trabajo por cuenta ajena a raíz de las recientes y relevantes sentencias judiciales sobre los riders. *Trabajo y derecho: nueva revista de actualidad y relaciones laborales* nº67-68. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=22997>

<sup>20</sup> Barbarà Artigas, Alex (2018) ¿Se puede usar el contrato de cesión de derechos de imagen para contratar a jugadores de deportes electrónicos? Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/cesion-de-derechos-de-imagen-para-los-jugadores-de-deportes-electronicos/>



sino durante todo el desarrollo de la actividad. De modo que, si por la razón que fuere el jugador no quisiera seguir perteneciendo al club en un momento determinado, podrá abandonarlo siempre que haya existido el preaviso que señalen los convenios colectivos o la propia costumbre, tal y como dispone el artículo 49 del Estatuto de los Trabajadores al contemplar la dimisión del trabajador como una causa de extinción del contrato de trabajo.

Por tanto, se puede concluir que la actividad realizada por los jugadores de *esports* reúne los requisitos necesarios de laboralidad y, como consecuencia, tendrá la consideración de relación laboral<sup>21</sup>, independientemente de la calificación jurídica que las partes hayan realizado en el contrato y, en consecuencia, serán considerados trabajadores por cuenta ajena aplicando todo el régimen legal previsto para estos.

De forma paulatina son más los clubes que se mentalizan en la importancia de contratar adecuadamente a los trabajadores, ya que apenas hace unos años ni siquiera era pensable la figura del contrato en el sector ni una regulación que pudiera proteger a los jugadores. Un testimonio en voz de Francisco “Moryo” Javier (jugador de League of Legends) que denunció el comportamiento abusivo de su club tuvo como consecuencia la primera demanda contra el equipo eMonkeyz por despido improcedente dentro del sector en 2018 presentada ante un juzgado de lo Social de Madrid<sup>22</sup>.

Este jugador denunció diferentes hechos que se producían constantemente a nivel interno como tener un tipo de contrato que no se adecuaba a las funciones que ostentaba el jugador, pues este se encontraba contratado de manera temporal a través de un contrato de obra y servicios. Asimismo, el jugador declaraba que su antiguo equipo no respetaba en ningún momento los periodos de descanso ni le remuneraban las horas extraordinarias que realizaba el jugador. De manera adicional, el club decidió cambiar unilateralmente el contrato de trabajo, pasando de ser un contrato indefinido a uno a tiempo parcial, cobrando un salario menor que ascendía a 600 euros mensuales. Finalmente, el club tomó la decisión de despedir a este jugador sin previo aviso ni abonar indemnización ninguna, hecho que hizo que el jugador profesional decidiera demandarlos por despido improcedente. Por suerte, el juez no tuvo que redactar el fallo de la sentencia, pues el equipo consiguió llegar a un acuerdo económico con Moryo en sede judicial con la condición de establecer una cláusula de confidencialidad, por lo que se desconoce el contenido del mismo.

Esta demanda abrió paso a otras posteriores como el caso norteamericano de Turner “Tfue” Tenney<sup>23</sup> donde se asentó jurisprudencia tras declarar que el contrato que había firmado el jugador contenía cláusulas anticompetitivas.

### 3. Problemática común a los jugadores

El régimen laboral vigente aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos carece de la capacidad para solucionar la cantidad de problemas que presenta esta nueva disciplina. La situación fáctica del sector se refleja en la existencia de muchos supuestos donde los trabajadores se encuentran con la desprotección del ordenamiento jurídico. Asimismo, se analizarán las nuevas plataformas digitales y las consecuencias que han tenido dentro de nuestro sector. En este sentido, la aplicación del Estatuto de los Trabajadores a la industria de los videojuegos provoca una gran cantidad de incógnitas que

<sup>21</sup> Vidán Peña, Jesús Mariano (2021). Las claves laborales en los eSports. *Noticias Jurídicas*. Disponible en <https://noticias.juridicas.com/conocimiento/tribunas/16136-las-claves-laborales-en-los-esports/>

<sup>22</sup> Olías, Laura (2019). La primera demanda de un jugador profesional de videojuegos se salda con un acuerdo para no llegar a juicio. *elDiario.es* Disponible en [https://www.eldiario.es/economia/primera-demanda-jugador-profesional-videojuegos\\_1\\_1557722.html](https://www.eldiario.es/economia/primera-demanda-jugador-profesional-videojuegos_1_1557722.html)

<sup>23</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2019). El caso Tfue vs. Faze Clan: ¿un caso esencial para el futuro de los esports norteamericanos? Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/TFUE-VS-FAZE-CLAN/>

no deberían ser toleradas dentro de la industria. Por tanto, habría que buscar nuevas vías de legislación para conseguir dar una respuesta y, de este modo, garantizar mayor seguridad a los jugadores y ayudar al crecimiento del sector.

### 3.1. *Lagunas jurídicas existentes por la aplicación del estatuto de los trabajadores*

El Estatuto de los Trabajadores no es de reciente creación, pues su primera elaboración tuvo lugar en 1980. El texto actual ha sufrido diferentes modificaciones para ir adaptando la normativa a los nuevos avances sociales y tecnológicos que han generado nuevos puestos de trabajo. A pesar de estas modificaciones, la aparición y el crecimiento tan exponencial en los últimos años del sector de los videojuegos hace que esta norma legal se haya quedado anticuada para el ámbito laboral de los jugadores de los ciberdeportes.

#### 3.1.1. Protección de los menores

Este sector se encuentra integrado en su mayoría por personas muy jóvenes, algunos menores de 16 años, sobre todo en la escena *amateur*. Otro de los argumentos que justifican la entrada al sector en una edad tan temprana es que la carrera profesional de estos jugadores es muy corta, incluso más que la de los deportistas tradicionales, pues hay que tener en cuenta que la edad media para abandonar esta profesión se sitúa en los 25 años. En consecuencia, los jugadores tratan de llegar lo más rápido posible a competiciones de alto nivel explotando al máximo su talento, pues los grandes equipos europeos siempre se fijan en los más pequeños para tratar de retener talento el mayor tiempo posible dentro de su club.

El Estatuto de los Trabajadores exige que los trabajadores tengan la mayoría de edad para trabajar. No obstante, el artículo 6 del Real Decreto regula esta cuestión estableciendo que, bajo ningún concepto, los menores de 16 años podrán acceder al trabajo. Únicamente se contempla el supuesto de excepcionalidad en relación con los espectáculos públicos, donde necesitarán la autorización de la autoridad laboral y siempre que no suponga un peligro ni para su salud ni para su formación. La realidad es que esta opción, tal y como se ha analizado anteriormente, resulta inverosímil<sup>24</sup>. Sin embargo, hay un régimen especial en el Estatuto de los Trabajadores para los menores entre 16 y 18 años, ya que se les permitirá trabajar siempre que tengan la autorización de sus padres o representantes. En el caso de menores emancipados, simplemente necesitarán el consentimiento de sus padres, mientras que si todavía viven de manera dependiente será necesaria la autorización de los padres o representantes legales del menor.

De manera adicional, la protección de los menores en el ámbito laboral también encuentra regulación en la Ley 31/1995, de 8 de noviembre de Prevención de Riesgos Laborales, pues su artículo 27 está destinada a la protección de estos, remitiéndose a un desarrollo normativo por parte del Gobierno para establecer las condiciones de trabajo de los menores de edad. En el ordenamiento vigente, el Reglamento de 26 de julio de 1957 es el encargado de detallar las industrias prohibidas por su naturaleza peligrosa e insalubre (como la reparación de las máquinas o mecanismos peligrosos o cualquier trabajo que se efectúe a más de cuatro metros de altura, entre otros). No obstante, en todos estos supuestos no encontramos alguno que tenga relación con los deportes electrónicos,

---

<sup>24</sup> EJASO (2018). *Contratación de menores de edad en los eSports*. Disponible en <https://ejaso.com/blog/contrataciones-de-menores-de-edad-en-los-esports>

por lo que, en principio, deberíamos entender que no se trata de una industria prohibida por parte del ordenamiento<sup>25</sup>.

No obstante, el acceso a la realización de la actividad no sería la única cuestión que se tendría que regular, sino también la limitación de los menores en las competiciones y la regulación de sus horarios y entrenamientos para compatibilizarlo con sus otras obligaciones típicas de la edad. Podemos mencionar algunos instrumentos comunitarios que no solo establecen prohibiciones en el ámbito de la contratación en relación con los menores, sino que también velan por su derecho al descanso. De este modo, encontramos textos como la Directiva 94/33 CE.

En conclusión, la regulación vigente establece algunos mecanismos de protección para los menores de edad. Sin embargo, como en el resto de casos, esta protección es demasiado genérica y no es de gran utilidad dentro de la escena competitiva. Esto es muy arriesgado, ya que la edad recomendada para jugar a alguno de estos juegos es a partir de trece años, como en el caso de *League of Legends* o incluso en una edad aún más temprana a esta como en el caso de *Overwatch*. Por tanto, será necesario esperar a que exista una regulación específica que regulen expresamente el papel del menor.

### 3.1.2. Imperatividad de contrato indefinido

El contrato común tiene una prevalencia muy fuerte por el contrato de duración indefinida, ya que en el artículo 15 del Estatuto de los Trabajadores se establece que, como regla general, se aplicará el contrato indefinido y solo en algunas ocasiones se podrá emplear el contrato de duración determinada, siempre que se den una serie de circunstancias.

Analizando estas causas para el contrato temporal, la única de ellas que parece encajar con los *eSports* es la primera de todas relacionada con la realización de una obra o servicio determinado. Esto se podría justificar con la idea de que los jugadores realizan una actividad determinada limitada en el tiempo, pues tal y como hemos explicado anteriormente los jugadores solo están bajo las directrices del equipo durante el periodo que se prolongue la temporada de la liga a la que pertenezcan. Siguiendo esta idea, muchos clubes de deportes electrónicos firman contratos de duración determinada con sus jugadores, generalmente de un año para satisfacer eficazmente sus necesidades.

Sin embargo, autores como Adrián Todolí<sup>26</sup> consideran que es completamente inadmisibles este tipo de contrato para jugadores de videojuegos. Su idea consiste en que los equipos participen todos los años en las competiciones y, por tanto, se trata de una actividad estructural que debe ir acompañada de un contrato indefinido. Siguiendo las declaraciones hechas por el profesor, los clubes tendrán que contratar a los jugadores mediante un contrato indefinido, lo cual no encaja con esta industria. Tanto los jugadores como los equipos necesitan poder tener abierta la vía para establecer una duración de su contrato, pues ninguno de los dos quiere estar atado al otro indefinidamente.

Si un club decidiera ignorar esta norma y añadiera una cláusula en el contrato que pactase la duración del mismo, este pacto sería considerado nulo por fraude de ley y, como consecuencia, el jugador será considerado como un trabajador indefinido. Es más, si se pacta un contrato temporal sin causa de temporalidad, el equipo podrá ser sancionado por la inspección de trabajo. España

<sup>25</sup> Guerrero Gómez, Carla (2017). Normativa protectora y prohibiciones de los menores de edad en el trabajo. Universidad de La Laguna. Tenerife. Facultad de Derecho. Disponible en <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5660/NORMATIVA%20PROTECTORA%20Y%20PROHIBICIONES%20DE%20LOS%20MENORES%20DE%20EDAD%20EN%20EL%20TRABAJO.pdf;jsessionid=7C504930991FA3B2D42A45881253AA83?sequence=1>

<sup>26</sup> Todolí Signes, Adrián. Op.,cit.

tiene un régimen muy severo que se ha ido endureciendo con el paso del tiempo con el fin de perseguir los fraudes de ley en este sentido, ya que es uno de los países con más contratación temporal en fraude en toda Europa.

En conclusión, el carácter indefinido de los contratos de los jugadores es una cuestión imperativa por ley que perjudica tanto al club como a los jugadores, ya que a ambos les interesa tener una movilidad cuando las temporadas finalizan, ya que el caché de los jugadores no será el mismo al principio que al final de la competición.

### 3.1.3. Movilidad de los jugadores a otros equipos

La regulación actual es poco operativa en esta cuestión, ya que el Estatuto de los Trabajadores prohíbe las cláusulas de cesión de trabajadores entre empresas, salvo que se trate de empresas de trabajo temporal con la correspondiente autorización, tal y como dispone el artículo 43.

No obstante, la transferencia de jugadores entre los distintos equipos es un evento muy habitual durante las competiciones, ya que, generalmente, en cada temporada (aproximadamente duran 3 meses) los clubes suelen renovar completamente su plantilla de jugadores. Además, hay que destacar que la posibilidad de que un equipo pueda ceder a uno de sus jugadores es una cuestión que interesa a ambas partes. Por un lado, el equipo consigue dinero por un jugador que no está siendo útil en su *roster* (plantilla) y, por otro lado, el jugador se ve beneficiado, ya que va a entrenar en un club donde va a poder mejorar sus mecánicas y poder debutar en las distintas competiciones.

Otra problemática que preocupaba en exceso a los clubes es la imposibilidad de retener el talento dentro de su organización. Los trabajadores tienen la completa libertad de abandonar su puesto de trabajo y contratar con una nueva empresa, es decir, un jugador de videojuegos podría decidir abandonar su club en cualquier momento y fichar por otro. Este escenario genera que los clubes no quieran invertir en formación excesiva en los jugadores, pues piensan que, a largo plazo, no será rentable (si cada temporada los jugadores abandonan los clubs, tendrán que invertir constantemente en formar a los nuevos jugadores que se unen al equipo y este nunca obtendría el resultado deseado). No obstante, este es uno de los pocos problemas que podría encontrar solución en el Estatuto de los Trabajadores con la inclusión de ciertos pactos dentro del contrato de trabajo recogidos en el artículo 21 del Estatuto de los Trabajadores.

En primer lugar, hay que hacer referencia al pacto de plena dedicación o exclusiva, el cual implica que, cuando un club contrata a un jugador, este no podrá competir ni hacer promoción a otros equipos o incluso entrenar a otros jugadores pertenecientes a otros clubes. Sin embargo, para que esta cláusula de exclusividad sea válida, tendrá que ser pactada expresamente en el contrato por escrito y, adicionalmente, se tendrá que pagar una cantidad adicional del salario que percibiría el jugador por su actividad. Este sueldo adicional deberá ser efectivo y no bastará únicamente con pactarlo, pues si el jugador no lo llegara a percibir, este pacto será considerado nulo y el jugador podrá hacer lo que desee. Según tercer apartado del artículo anteriormente mencionado, el trabajador podrá revocar este pacto siempre que quiera cumpliendo el único requisito de que tendrá que avisar por escrito al empresario con una antelación de treinta días sin tener que pagar algún tipo de compensación.

Otros pactos a destacar que son permitidos por ley son los pactos de permanencia y las cláusulas de no competencia postcontractual. El primero obliga al jugador a quedarse en el club hasta un tiempo determinado, mientras que el segundo te permite abandonar el equipo, pero te prohíbe jugar en otro equipo de la misma liga. Es importante recordar que estos pactos no se tratan de

cláusulas de rescisión y únicamente serán válidos si se cumplen unos requisitos establecidos por la jurisprudencia<sup>27</sup>.

El pacto de permanencia requiere que se pacte expresamente en el contrato o en un anexo y, adicionalmente, que el club ofrezca una formación real y especializada al jugador. En este sentido, la simple formación para que juegue mejor no será considerada como tal, pues el curso impartido debe tener la finalidad de poner en marcha proyectos o trabajos específicos. Por lo general, se tratará de un curso externo que suponga un desembolso de dinero por parte del club. Esta permanencia no será de tiempo indefinido, ya que tendrá la limitación de dos años. Si el jugador abandona el equipo con antelación, deberá indemnizar al club por daños y perjuicios.

La cláusula de no competencia postcontractual impide que el jugador, después de haber abandonado el club a causa de la extinción del contrato de trabajo, acuda a otro equipo para jugar en la misma competición que su anterior equipo. En este sentido, genera expectativas para ambas partes. Por un lado, indemniza al trabajador del perjuicio que pueda suponer no trabajar en otro equipo durante el tiempo que se haya pactado y, a su vez, protege al empresario del posible perjuicio que hubiera supuesto que ese jugador se hubiera ido a otro club perteneciente a su liga y, por tanto, estén en competencia. Esta cláusula será válida siempre que el empresario, en este caso el club, tenga un efectivo interés industrial o comercial y que se satisfaga una compensación adicional al jugador para subsanar los posibles percances que le vaya a ocasionar al jugador en un futuro. Cabe destacar que el tiempo que vaya a durar dicha cláusula tampoco es indefinido, pues existe la limitación de dos años para las profesiones técnicas y seis meses para el resto. En el caso de los *eSports*, todavía no se ha determinado si se trata de una profesión técnica, pero sí que existen indicios para ello.

En este sentido, se podrían reflejar este tipo de cláusulas en una nueva normativa especial, ya que han demostrado que pueden ser una vía perfectamente válida para solucionar los problemas a la hora de retener talento entre los jugadores. No obstante, todavía queda la cuestión de la cesión de jugadores, por tanto, sí que sería apropiado adoptar un nuevo sistema que vierta luz al asunto, al igual que se lleva a cabo con los deportistas tradicionales.

#### 3.1.4. Vulneración del derecho al descanso

El estatuto de los Trabajadores dispone en su artículo 34 que la jornada máxima semanal tendrá una duración de cuarenta horas. Dentro del mismo precepto, se establece que será necesario que entre jornadas laborales medie un periodo de descanso, como mínimo de doce horas. Asimismo, el artículo 35 dispone que tendrán la consideración de horas extraordinarias todas aquellas que superen a las máximas permitidas, teniendo un límite de 80 horas extraordinarias de manera anual.

Los jugadores profesionales que pertenecen a un club viven en una *gaming house* que el propio equipo les ha proporcionado. El problema aparece cuando tratamos de delimitar la jornada de estos jugadores, originando un incumplimiento de la normativa laboral. Como norma general, los equipos pactan con los jugadores unas seis horas de entrenamientos diarias, pero la verdad denunciada a través de los testimonios de los protagonistas de esta industria revela que, aparte de esas horas de entrenamiento estipuladas en el contrato, los jugadores profesionales continúan mejorando sus habilidades una vez acabada su jornada laboral. No habría ninguna vulneración de derechos si esa decisión fuera tomada libremente por los jóvenes, pero, como se realiza dentro del lugar de trabajo a través de los medios otorgados por el club, resulta bastante difusa la limitación entre la jornada

<sup>27</sup> Sentencia del Tribunal Supremo de 5 de abril de 2004, recurso 2468/03; Sentencia del Tribunal Supremo de 6 de febrero de 2009, recurso 665/2008 FJ 3º; sentencia del Tribunal Supremo de 21 de Diciembre de 2000, recurso 443/2000, FJ 3º

laboral y el comienzo del tiempo de ocio del jugador. En este sentido, se podría llegar a calificar dichas horas como extraordinarias<sup>28</sup>.

Tampoco hay que olvidar el hecho de que muchas veces es el propio club quien incita de manera implícita a los jugadores a entrenar fuera de su jornada laboral. Si un jugador decidiera únicamente seguir los entrenamientos que están estipulados en el contrato de trabajo, este sabrá que su rendimiento no será semejante al de sus compañeros, por lo que será sustituido por otro jugador que sea mucho más rentable para el equipo. En esta situación, los jugadores se ven en una presión constante por demostrar su nivel dentro de las partidas, practicando en todos los momentos que tienen disponibles.

### 3.1.5. Algoritmo de los videojuegos: el sistema de descenso

Muy unida con la problemática anterior y con el gran control al que se encuentran sometidos los jugadores por parte del equipo, nos encontramos con el control al que se someten los jugadores por parte de los propios videojuegos como reflejo del carácter competitivo de los mismos. Los equipos tratarán de contar con los mejores jugadores que les sea posible atendiendo al rendimiento, habilidad y conocimiento de juego de los jugadores, pero ¿cómo identificar a esos jugadores de alto nivel? La solución es sencilla gracias al sistema de puntuación que será diferente en función del videojuego que se trate.

Casi todos los deportes electrónicos cuentan con un sistema de clasificación basado en las victorias del jugador. Por tanto, a medida que el jugador en cuestión vaya ganando más partidas, mejor posición tendrá el *ranking*. Sin embargo, no solo tendrá que preocuparse por las victorias, ya que los deportes electrónicos intentan exprimir al máximo la competitividad. Esta es la razón de la existencia de los descensos para los jugadores más inactivos. De este modo, el propio videojuego penaliza a los jugadores que decidan no jugar de manera regular, haciéndoles descender de liga o incluso quitándosela y obligando al jugador a tener que posicionarse nuevamente si decide regresar. Este escenario genera un ambiente bastante tóxico, pues muchas veces los propios jugadores no jugarían por sí mismos ciertas partidas, pero se encuentran en la obligación de hacerlo para no desaparecer de la escena competitiva.

Por consiguiente, los jugadores se encuentran sometidos a un gran control no solo por parte del equipo al que pertenecen, sino también por parte del propio videojuego. Constantemente los jugadores se sienten forzados a jugar, ya sea para tratar de no descender o simplemente para mejorar de manera continua sus habilidades y demostrar al resto de los clubes dentro de la escena el gran potencial que ostentan y, de esta forma, tratar de llegar a ligas superiores.

## 3.2. Pluriactividad: plataformas digitales de streaming

Uno de los dilemas principales de los jugadores profesionales de videojuegos es si deben o no adentrarse dentro del mundo del *streaming* (hacer retransmisiones directo) o, por el contrario, centrarse de manera completa en su carrera como jugador. Tal y como apunta Alex Barbarà<sup>29</sup>, la dicotomía se sitúa en la siguiente pregunta: ¿hacer *streaming* para ganar más dinero o entrenar muchas horas para optar a ganar los premios de los mejores eventos?

<sup>28</sup> EJASO (2018). *Claves legales de los esports*. 2ª Edición, p. 10. Disponible en <https://ejaso.com/media/eqzd4fzb/claves-legales-esports.pdf>

<sup>29</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2017). *Stremear o competir, la dicotomía de los e-Sports*. Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/stremear-o-competir-e-sports/>

La realidad es que los jugadores profesionales tienen que dedicar muchas horas cada día para entrenar, pero muchos de ellos deciden retransmitir dichas partidas por diversos motivos. Algunos buscando alejarse del estrés de la competición, otros buscando aumentar su número de seguidores y hacerse más notorio dentro de la escena. Sin embargo, el elemento detonador que suele presionar a los jugadores a adentrarse en este mundo es el económico. Por lo general, los jugadores en España tienen salarios bajos. Por ejemplo, los jugadores de League of Legends que participan en la Superliga Orange ganan alrededor de 1.500 euros mensuales.

El mundo del *streaming* en relación a los jugadores de *eSports* ha ido evolucionando poco a poco. Hace unos años, era bastante común que los jugadores, aparte de crear contenido en sus propios canales personales bajo la marca del equipo, también pactasen con el equipo retransmitir un mínimo de horas en el canal del propio club. Sin embargo, esto ya no suele ser común en la actualidad.

Dentro del sector de los videojuegos, existen plataformas que ofrecen la posibilidad de retransmitir estos contenidos de forma online y de manera gratuita. Antes hemos hecho referencia a una de las más importantes: Twitch. Esta empresa fue adquirida por Amazon en 2014 por la cantidad de 970 millones de dólares<sup>30</sup>. La plataforma dispone de los derechos de retransmisión de grandes eventos de deportes electrónicos. Cabe recordar que los derechos de propiedad intelectual son un elemento fundamental en el sector, ya que, si no dispusieran de ellos, no podrían transmitir ningún tipo de contenido en relación con los videojuegos.

Carlos “Ocelote” Rodríguez, antiguo jugador profesional de League of Legends y fundador de G2, uno de los mayores equipos a nivel mundial, apuntó en una entrevista la gran importancia de dedicarle tiempo y trabajo a la propia imagen: *“Un jugador de juegos electrónicos sin ‘fanbase’, sin marca detrás, sin vender nada puede ganar unos 100.000 euros al año; uno que además tiene ‘fanbase’ y hace ‘streaming’ sube a 150.000 € al año; y si tienes además una marca, ‘royalties’ de cosas que vende con su logo, y demás, sube seguro de 500.000 € o 600.000 € euros al año”*<sup>31</sup>. Ocelote se ha convertido en uno empresarios más influyentes del sector y en gran medida ha sido como consecuencia de la gran cantidad de seguidores que lo apoyan.

Hemos repetido varias veces a lo largo de este estudio que los jugadores de ciberdeportes tendrán la calificación de trabajadores por cuenta ajena siempre que actúen bajo el paraguas de un equipo. Sin embargo, si dichos jugadores deciden dedicar parte de su tiempo en ser creadores de contenido, tendrán la obligación de darse de alta como autónomos, entrando en el ámbito de la pluriactividad y teniendo que cotizar en más de un régimen de la Seguridad Social. Si estos jugadores han cumplido con todos los requisitos de ambos regímenes, tendrán derecho a obtener dos pensiones. No obstante, existe un problema adicional y es que la actividad que nos incumbe no casa adecuadamente con ninguno de los epígrafes contemplados para el régimen de trabajadores autónomos. Como norma general, acaban incluyéndose dentro del epígrafe de artistas y toreros, ya que esta es la recomendación de la Dirección General de Tributos<sup>32</sup>.

#### 4. La vía jurídica más idónea: la regulación específica

Hemos analizado a lo largo del escrito tanto la regulación vigente como la aplicación de otras normativas alternativas para saber cuál era la más adecuada para la industria. Sin embargo, todas ellas han

<sup>30</sup> Reche, Cristina (2020). Amazon trae a España su plataforma de streaming Twitch. *Economía Digital*. Disponible en [https://www.economiadigital.es/empresas/amazon-abre-en-espana-la-filial-para-su-plataforma-de-streaming-twitch\\_20091913\\_102.html](https://www.economiadigital.es/empresas/amazon-abre-en-espana-la-filial-para-su-plataforma-de-streaming-twitch_20091913_102.html)

<sup>31</sup> Entrevista de Carlos “Ocelote” Rodríguez otorgada al periódico El Mundo en 2015. Dispone en <https://www.elmundo.es/especiales/videojuegos/los-cracks.html>

<sup>32</sup> Resolución vinculante de la Dirección General de Tributos V0992-16, de 14 de marzo de 2016.

demostrado ser insuficiente en distintos aspectos. Por ello, la propuesta jurídica más inteligente se fundamenta en la creación de una normativa específica que cubra todas las necesidades de la industria,

Este modelo normativo ha tenido seguidores en distintos países demostrando que es la mejor vía jurídica para resolver la controversia. En el ámbito internacional, no podemos ignorar el fenómeno de Corea del Sur, cuna de los *eSports* y de los mejores jugadores a nivel mundial. En atención al Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos de 2016, Corea del Sur produjo durante el 2016 un total de 4,05B de USD (3.389M de euros) en ingresos, siendo la cuarta industria del mundo en ingresos<sup>33</sup>. Los deportes electrónicos en el territorio coreano ostentan una categoría superior a cualquier otra profesional, equiparable a los campeones olímpicos. La gran importancia de esta industria en el país se entiende cuando estudios demuestran que la gran mayoría de la población surcoreana juega a videojuegos diariamente<sup>34</sup>.

En este escenario, era imposible que el Gobierno de Corea del Sur no decidiera regular este sector, sobre todo atendiendo a la gran adicción que los videojuegos causaron en la población. Así, en 2012 el Gobierno introdujo una enmienda (*Shutdown Law o Cinderella Law*) a una ley de protección juvenil con el objetivo de restringir el número de horas que un menor de edad podía dedicarle a los videojuegos, prohibiendo a los menores de 16 años jugar entre las doce de la noche y las seis de la mañana. Esta ley no tuvo un buen recibimiento por la sociedad, ya que alegaban una vulneración de sus derechos fundamentales. No obstante, el Tribunal Constitucional del país declaró que la ley era válida, pero habría que matizar algunos detalles<sup>35</sup>.

El legislador surcoreano tenía que seguir produciendo una normativa específica para el sector, pero decidió tener en cuenta las anteriores protestas y consultó a los agentes del sector. De este modo, se consolidó colaboración entre el sector público y el privado para dictar una solución que realmente tuviera el objetivo de paliar los problemas reales que existían<sup>36</sup>. El 17 de febrero de 2012 el Parlamento Coreano promulgó la ley denominada Act on Promotion of e-Sports (electronic sports)<sup>37</sup> con la finalidad de ayudar al crecimiento de los deportes electrónicos a nivel nacional, estableciendo una infraestructura adecuada para fomentar su desarrollo, mejorar la competitividad, invertir en posibles eventos para que el público pueda disfrutar de la industria y, sobre todo, incrementar el desarrollo de la economía nacional vinculada a los deportes electrónicos.

Dentro de las medidas recogidas en la Ley, destaca el deber que tiene el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo para crear planes de educación con las universidades del país para enseñar a la población conocimientos sobre la competición, la retransmisión o la investigación del sector. Además, dicho Ministerio tendrá que nombrar una institución que será la responsable de designar los distintos videojuegos que conseguirán la calificación de ciberdeporte. Sin embargo, los requisitos que tendrán que reunir dichos videojuegos no han sido reflejados en el texto normativo.

La importancia de las actuaciones, tanto ejecutivas como legislativas, que ha llevado a cabo el Gobierno coreano reside en que ningún momento deseaban equiparar los *eSports* a los deportes

<sup>33</sup> Desarrollo Español de Videojuegos (2016). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*, p. 11. Disponible en <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>

<sup>34</sup> Zhou, Ping (2018). South Korea Computer Gaming Culture. *ThoughtCo*. Disponible en <https://www.thoughtco.com/south-korea-computer-gaming-culture-1434484>

<sup>35</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2018). La regulación jurídica de los deportes electrónicos en Corea del Sur, Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>

<sup>36</sup> Ley nº 11315 del Parlamento Coreano disponible en su última versión de febrero de 2016. Disponible en [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17) o en su texto original disponible en <https://drive.google.com/file/d/0B6pcuyAxOmK1a2NCb0xTS0lMaFU/view>

<sup>37</sup> Terol Gómez, Ramón (2018). Ley nº 11315 de 17 de febrero de 2012 de promoción de los e-sports (deportes electrónicos) de la República de Corea, con las enmiendas introducidas por la Ley nº 13971 de 3 de febrero de 2016. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento* nº 61. Disponible en [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/90071/1/2018\\_Terol\\_RevAranzadiDer-DeporteEntreten.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/90071/1/2018_Terol_RevAranzadiDer-DeporteEntreten.pdf)



tradicionales, sino que se decidió desde el primer momento elaborar una regulación propia. La no calificación como tal del sector no se debe a un problema técnico o normativo, sino que realmente se piensa que dicho reconocimiento sería contraproducente para el crecimiento y desarrollo de los deportes electrónicos. A pesar de este pensamiento, se han ido dando pequeños pasos para lograr tal reconocimiento. El Ministerio de Deportes del país ha pasado a formar parte de la Federación Internacional de Esports (IeSF) con el objetivo de que los deportes electrónicos alcancen la calificación de deporte. Finalmente, en 2014 la Universidad de Corea del Sur reconoció los *eSports* como actividad deportiva, de modo que cualquier jugador de un deporte electrónico podía acceder a becas de estudio para financiar los mismos y, además, tener la posibilidad de flexibilizar su horario académico para que este sea compatible con su actividad, tal y como hacían anteriormente con los deportistas<sup>38</sup>.

Adicionalmente, se crearon diversas instituciones con el objetivo de promocionar la industria a nivel nacional. En 1999, diversas empresas pertenecientes al sector crearon una organización para fomentar la cultura y su retransmisión internacional. Esta asociación, en 2002, fue renombrada a su designación actual conocida como Korea e-Sports Association (KeSPA). Esta institución tuvo una gran relevancia a nivel laboral, pues, aunque en un primer momento no estuviera destinada a ello, el desarrollo de los *eSports* hizo que fuera adquiriendo nuevas competencias. En este sentido, se encargaba de regular las condiciones de los jugadores profesionales en relación a salarios mínimos, condiciones de contratación o la relación de los clubs en ligas internacionales<sup>39</sup>.

La decisión de regular este sector de manera específica ha tenido consecuencias muy positivas, no solo a nivel económico, sino también a nivel social. Los jugadores de videojuegos profesionales en Corea del Sur son considerados como unas verdaderas estrellas y cualquiera estaría dispuesto a sacrificar grandes cosas para convertirse en uno de ellos. Tanto es así que ha sido necesario continuar regulando algunos aspectos posteriormente.

En 2017, se aprobó la enmienda nº 2007327<sup>40</sup> para reformar la Game Industry Promotion Act con la finalidad de elevar a delito a las personas que se dedicaran a hacer *elo boosting*. Esta actividad consiste en que un jugador de alto nivel utilice una cuenta de otra persona con el objetivo de subirla de rango a cambio de dinero. Esta actividad está prohibida por parte de las compañías creadoras de los videojuegos sancionando a los usuarios que realicen esta actividad de manera severa, generalmente impidiendo que puedan volver a jugar. Corea del Sur decidió que esta conducta era tan lesiva para la integridad de las competiciones que debía ser castigado más ferozmente, incluso con penas de prisión. La enmienda entró en vigor en 2019 y, a partir de este momento, cualquier ciudadano podrá denunciar a otro por cometer esta actividad y, posteriormente, un órgano administrativo analizará la situación y se dará audiencia a ambas partes. Finalmente, un comité administrativo o juez dictarán la correspondiente resolución<sup>41</sup>.

Una vez analizadas estas cuestiones, no cabe duda del gran reconocimiento que supone ser un jugador de deportes electrónicos en el territorio surcoreano. Esta realidad también tuvo un reflejo en un intento de Ley presentada por el Parlamento en 2020 (la conocida como “Ley Faker”, en honor al jugador más exitoso de League of Legends de toda la historia). Este anteproyecto tenía el propósito que determinadas personas designadas por el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo pertenecientes al campo de la cultura y las artes populares pudiera retrasar dicho servicio hasta los treinta años. El servicio militar es el acto más importante que va a desempeñar un coreano en ho-

<sup>38</sup> Velesquen Saenz, Gustavo (2020). Los e-sports desde la perspectiva del derecho de trabajo. *Revista Ideides*. Disponible en <http://revista-ideides.com/los-e-sports-desde-la-perspectiva-del-derecho-del-trabajo/>

<sup>39</sup> Barbarà Artigas, Alex. Op.,cit.

<sup>40</sup> Texto original del Parlamento de Corea del Sur disponible en [http://likms.assembly.go.kr/bill/billDetail.do?billId=PRC\\_I10-7J0A6H1E2P1T4P0W1S2W3Q9F8D6](http://likms.assembly.go.kr/bill/billDetail.do?billId=PRC_I10-7J0A6H1E2P1T4P0W1S2W3Q9F8D6)

<sup>41</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2019). El crimen del Elo Boost en Corea del Sur. Àlex Barbarà. Disponible en <https://www.alexbarbara.es/el-crimen-del-elo-boost-en-corea-del-sur/>

nor a su país, servicio que fue institucionalizado en 1957 para los hombres. Cuando los jugadores eran llamados para cumplir con el servicio, debían acudir sin posibilidad de presentar justificación ninguna. No obstante, dado a la gran repercusión de los deportes electrónicos el Parlamento ha planteado la posibilidad de hacer una excepción con dichos jugadores. Lamentablemente, esta Ley no llegó a prosperar, pero los ciberdeportes consiguieron dar un golpe en la mesa, proyectando nuevamente su relevancia<sup>42</sup>.

En el ámbito europeo, tenemos que hacer mención a Francia, ya que fue la pionera y abrió el camino para que el resto de países occidentales instaurasen una normativa específica en la industria. En 2016, se presentó ante el Senado la versión definitiva de la Loi n° 2016-1321 pour une République Numérique<sup>43</sup>, la cual contó con participación ciudadana por vía electrónica, ya que estos pudieron añadir sugerencias para mejorar la ley.

Esta norma hacía referencia a diversos elementos, como la definición de *eSports* basada en el concepto de videojuego recogido en el artículo 220 del Code général des impôts (código tributario)<sup>44</sup>. Esta definición se convirtió en la primera definición europea que manifestaba claramente lo que tendría la consideración de competición de deportes electrónicos, aunque presentó algunas excepciones como los eventos presenciales de poca relevancia, por lo que estos espectáculos no entrarían dentro de esta regulación.

Dentro de todos los aspectos que se trataban en la normativa destacan la garantía para el pago de los premios de las competiciones siempre que superasen una determinada cuantía. Dichos eventos tenían que contar con la autorización previa de la autoridad administrativa para asegurarse que cumplen con todas las condiciones necesarias. En el ámbito laboral, se recogieron otras definiciones como el concepto de jugador profesional de deportes electrónicos y qué derechos ostentan por tener tal calificación, entendiéndose que será considerada como jugador de *eSports* cualquier persona física que tenga como actividad remunerada el competir en eventos de deportes electrónicos bajo el nombre de un club. La normativa continúa exponiendo que a estos profesionales se les aplicará el código de trabajo en relación con los derechos laborales y salariales.

Tal y como vimos anteriormente, una de las problemáticas que encontrábamos en nuestro país era la relativa a la duración del contrato de trabajo. Este problema ya no existe tras esta regulación por parte del territorio francés, pues permite que un contrato dure lo mismo que una temporada competitiva de videojuegos atendiendo al calendario de las competiciones. Asimismo, también se refleja en la ley la situación de los menores dentro de la industria, entendiéndose que su actuación podrá ser posible siempre que concurren unos determinados requisitos y, además, se cuente con autorización del representante legal. En caso de que consiguiera tal autorización, le será igualmente aplicable el código de trabajo en relación con las remuneraciones.

En el mismo año, el Ministerio de Asuntos Digitales en colaboración con algunos clubes y jugadores crearon, siendo esta la primera federación francesa de deportes electrónicos cuyo fin es representar los intereses comunes de todos los agentes económicos que intervienen en la industria, ya sean profesionales o aficionados, y desarrollar y controlar la práctica de los ciberdeportes como parte de los valores del olimpismo. Esta federación no busca que los *eSports* sean considerados un deporte, pero sí que imparte sus disciplinas a través de un espíritu deportivo y competitivo. De este modo, la asociación busca ser un puente entre el mundo deportivo y el mundo de los deportes

---

<sup>42</sup> Queiruga, Álvaro (2020). Faker podría aplazar su servicio militar obligatorio de aprobarse un proyecto de ley en Corea del Sur. *Revista Dot Sports*. Disponible en <https://dotesports.com/es/league-of-legends/news/faker-podria-aplazar-su-servicio-militar-obligatorio-de-aprobarse-un-proyecto-de-ley-en-corea-del-sur>

<sup>43</sup> Texto legal original disponible en <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000033202746/>

<sup>44</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2016). La regulación de los esports en la république numérique francesa. Àlex Barbarà Disponible en [https://www.alexbarbara.es/leyes\\_francia\\_esports/#La\\_regulacion\\_de\\_los\\_e-Sports](https://www.alexbarbara.es/leyes_francia_esports/#La_regulacion_de_los_e-Sports)

electrónicos, pues aunque se entienda que son conceptos diferentes, la realidad es que hay enormes puntos de conexión y, por tanto, se pueden nutrir ambos sectores con el conocimiento del otro <sup>45</sup>.

En 2017 se aprobaron unos decretos para desarrollar la Ley de los deportes electrónicos en relación con las competiciones y, sobre todo, a los jugadores. Comenzando con el Decreto nº 2017-871 se regula la actuación de los organizadores, exigiendo a estos que soliciten por vía telemática a la autoridad competente para celebrar la competición deseada. Dicha autorización se debe solicitar con un año de antelación, salvo por razones de urgencia que, en esos casos, se podrá solicitar con una antelación de treinta días. Además, el decreto regula los requisitos que debe reunir la competición (personal, materiales necesarios, inscripciones...).

Desarrollando la Ley nº 2016-1321, se fija en diez mil euros la cuantía a partir de la cual es necesario garantizar los premios y, en el caso de que la organización no pueda avalar la cantidad por sí mismos, estos deberán contratar un seguro. En relación con los jugadores, se regula más específicamente el ámbito de los menores, prohibiendo a los menores de doce años el participar dentro de estos eventos cuando se ofrezcan recompensas dinerarias. A partir de los 12 años, será necesario el consentimiento de los padres por escrito. Además, se prevén sanciones para las organizaciones que permitan la participación de estos menores (cuando haya dinero en juego) o no se les haya solicitado la autorización necesaria.

En segundo lugar, tenemos que analizar el Decreto nº 2017-872 con base en el estatuto de la situación de los empleados de los jugadores profesionales de videojuegos. En este texto legal se establece que los equipos que deseen contratar a estos jugadores tendrán que solicitar una licencia al Gobierno. Adicionalmente, se establecen las condiciones para contratarlos y para rescindir dicho contrato durante una temporada y, sobre todo, a través de qué procedimientos se deben llevar a cabo. Estos elementos facilitan mucho el hecho objetivo de que es necesario que exista una movilidad entre los jugadores y los equipos profesionales <sup>46</sup>. En conclusión, no cabe duda de que nuestro país vecino apostó por una regulación específica, alejándose de la idea de considerar los ciberdeportes como una modalidad de deporte. Francia ha sido el claro ejemplo de que una regulación de este tipo es completamente necesaria para el crecimiento del sector y, a la vez, otorgar la seguridad jurídica necesaria a los jugadores profesionales.

Gracias a la decisión del país francés, otros países han decidido tomar la misma postura. Este es el caso de Andorra, ya que en 2020 presentó un proyecto de Ley para la regulación de los *eSports* <sup>47</sup>. En dicho Proyecto se define el concepto de jugador profesional y, en este sentido, se realiza una distinción entre jugadores profesionales y *amateurs*. Se entenderá que un jugador profesional será todo aquel residente legal en el territorio andorrano mayor de quince años que esté habilitado para competir y, a cambio, reciba una remuneración por parte de su club. Para poder competir, los jugadores tendrán que contar con la aprobación de la Comissió Andorrana d'Esports Electrònics (CAEE), pues esta se encargará de examinar si el jugador ha pasado un examen médico de aptitud, si dispone de un seguro médico y si ha sido registrado de manera adecuada. Asimismo, se tendrá que informar a esta comisión por parte de los organizadores cuando se pretenda crear un evento. En el caso de competiciones profesionales se tendrá que realizar un preaviso de treinta días.

Este proyecto de Ley aún continúa en debate dentro del Parlamento y hasta la fecha se han presentado siete prórrogas para poder tomar una decisión. Además, este pasado enero el Partido

<sup>45</sup> France eSports. Présentation de l'Association France eSports. Página web: <https://www.france-esports.org/presentation/>

<sup>46</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2017). La regulación de los eSports en Francia. *Revista iusport*. Disponible en <https://iusport.com/art/44457/la-regulacion-de-los-esports-en-francia->

<sup>47</sup> Barbarà Artigas, Àlex (2021). El proyecto de ley para regular los esports en Andorra. Àlex Barbarà. Disponible en [https://www.alexbarbara.es/ley\\_esports\\_andorra/#Que\\_supone\\_ser\\_un\\_clubjugador\\_profesional\\_de\\_esports\\_en\\_esta\\_propuesta\\_de\\_regulacion\\_andorrana](https://www.alexbarbara.es/ley_esports_andorra/#Que_supone_ser_un_clubjugador_profesional_de_esports_en_esta_propuesta_de_regulacion_andorrana)

Socialdemócrata presentó algunas enmiendas con la intención de elevar la edad mínima para participar en las competiciones y añadir sanciones en relación con la posible adicción al juego.

En nuestro país todavía no hemos llegado a alcanzar este objetivo, pero sí hemos empezado el camino. En 2018, MeriStation consiguió realizar entrevistas a distintos representantes de los principales partidos políticos del momento para reflejar su postura acerca de la regulación de los *eSports*<sup>48</sup>, teniendo en cuenta que todos ellos han remarcado el auge del sector y su imperante necesidad de regulación. Teodoro García (Partido Popular) defiende la postura de regular los deportes electrónicos asemejándolos a los deportes tradicionales. Por el contrario, Iban García del Blanco (Partido Socialista Español) y Sofía Castañón (Unidas Podemos) optan por una regulación específica. De hecho, Ciudadanos fue un paso más allá con la Propuesta de no Ley realizada en 2018 por parte de Albert Rivera en donde trató de crear un marco normativo que regulase las diferentes prácticas del sector, realizar un estudio para determinar la situación legal de los jugadores profesionales y demás agentes. Adicionalmente, se buscaba crear una regulación específica para diferenciar la industria de otras figuras afines y, finalmente, crear órganos disciplinarios y políticas para regular la situación de los menores y de sus jugadores<sup>49</sup>.

El potencial español dentro de los *esports* crece de manera exponencial con el paso de los años. Tal y como declara Eider Díaz (Brand Manager de ESL España)<sup>50</sup>, el potencial de España es el reflejo de una escena muy estable y, de desarrollarla a través del procedimiento adecuado, podríamos llegar al nivel de Corea del Sur en muy pocos años. Sin embargo, la frágil situación política de nuestro país ha impedido que este proyecto de regulación específica se haya podido llevar a cabo. No obstante, en estos últimos meses se han conseguido grandes avances como la aprobación de la Ley Rider el pasado mes de mayo que podría ser usada como referencia en algunos aspectos como la consideración de trabajadores asalariados por ley y la revisión por parte de los sindicatos de los algoritmos que afecten a las condiciones laborales. Asimismo, la Comisión de Industria, Comercio y Turismo del Congreso de los Diputados aprobó una Proposición no de Ley para incentivar la industria de los videojuegos en España, modificando el impuesto de la Ley de Impuestos de Sociedades para introducir nuevas deducciones, entre la que se incluye la inversión en proyectos de videojuegos.

## 6. Conclusiones

Tras un riguroso análisis, se ha conseguido llegar a la conclusión de que las condiciones actuales de los jugadores de videojuegos son claramente deplorables en la práctica, ya que estos no encuentran protegidos sus derechos laborales, produciendo abusos constantes por parte de los equipos, sobre todo en el ámbito *amateur*, tal y como denuncian los propios jugadores en reiteradas ocasiones.

Se han examinado diferentes normativas con el fin de aplicarlas en sustitución del Estatuto de los trabajadores. Los deportes electrónicos tienen muy distintas categorías y modalidades, dificultando enormemente las estructuras competitivas. Esta gran volatilidad se contrapone enormemente con algunas figuras afines de otras industrias. En este sentido, los *eSports* y el deporte son actividades que, aunque aparentemente puedan ser similares, se diferencian en bastantes puntos, motivo por el cual los deportes electrónicos no pueden ser regulados por esta vía sin colisionar en distintos as-

<sup>48</sup> González, Fabio (2018). ¿Qué piensan los partidos políticos de los videojuegos? *Revista MeriStation*. Disponible en [https://as.com/meristation/2018/03/07/reportajes/1520406000\\_173606.html](https://as.com/meristation/2018/03/07/reportajes/1520406000_173606.html)

<sup>49</sup> Antón Roncero, Marcos (2018). Las cinco claves de la propuesta de Ciudadanos para regular los deportes electrónicos. *Deportes Cuatro*. Disponible en [https://www.cuatro.com/deportes/claves-propuesta-ciudadanos-regular-esports-deportes-electronicos\\_0\\_2504776039.html](https://www.cuatro.com/deportes/claves-propuesta-ciudadanos-regular-esports-deportes-electronicos_0_2504776039.html)

<sup>50</sup> Mediavilla, Jorge (2018). ¿Por qué Corea es un gigante de los esports? El camino a ser la gran potencia. *Movistar eSports*. Disponible en [https://esports.as.com/industria/Corea-potencia-esports\\_0\\_1113188675.html](https://esports.as.com/industria/Corea-potencia-esports_0_1113188675.html)

pectos normativos como el derecho de propiedad intelectual o el territorio donde se lleva a cabo la actividad. Otro fenómeno que se ha planteado es el caso de los artistas de espectáculos públicos, ya que esta normativa podría ser verdaderamente útil en el caso de los menores. Sin embargo, tampoco parece que esta sea la más adecuada, ya que existen diversos sectores encargados de planificar eventos y no por ello se les aplica esta regulación especial. Además, aunque los eventos sean un aspecto importante en la industria, en ocasiones la actividad de los jugadores no está destinada a su difusión.

Asimismo, la regulación vigente de nuestro país ha demostrado ser insuficiente, ya que existen muchos vacíos legales que necesitan una respuesta por parte del ordenamiento jurídico. Las cuestiones más relevantes giran en torno a la cesión de los jugadores a otros clubes, la duración del contrato de trabajo, definir realmente las jornadas de trabajo de los jugadores y, sobre todo, la situación de los menores en la industria, ya que claramente son los sujetos más vulnerables porque, aunque en la práctica compitan en competiciones y trabajen para distintos equipos, el ordenamiento jurídico se desentiende de esta realidad y no les brinda ningún tipo de derecho al entender que los menores de 16 años no tienen la potestad de poder trabajar. Adicionalmente, una de las novedades de este sector sin duda alguna son las *gaming house* y la posibilidad de control que tienen los equipos para asegurarse de que los jugadores profesionales realmente están realizando correctamente su trabajo.

Una vez estudiadas las alternativas más afines con regulación especial y la regulación vigente, parece que solo nos quedaba analizar la situación a la que se encuentran los jugadores en la actualidad con aplicación del Estatuto de los Trabajadores. Estos tienen la consideración de trabajadores por cuenta ajena, ya que reúnen todos los presupuestos de laboralidad para ser considerados como tales. Sin embargo, tendrán la consideración de trabajadores autónomos los jugadores suplentes de los clubes y, además, hay que recordar el fenómeno de la pluriactividad donde un trabajador por cuenta ajena también podrá tener la consideración de trabajador autónomo. En nuestro caso, si el jugador profesional decide dedicarse de manera adicional a la creación de contenido en alguna plataforma digital, este tendrá que darse de alta como autónomo. Esta actividad complementaria otorga a los jugadores un salario adicional para poder tener un salario que les permita poder vivir de manera digna, pues la mayoría de los salarios que reciben estos trabajadores son insuficientes para llevar una vida independiente y autónoma.

Ante esta situación, la única solución plausible es a través de la regulación específica del sector, ya que de este modo se asegurarán todas las necesidades que exigen todos los agentes que participan en la industria. Este modelo ha sido seguido por algunos países como Corea de Sur y Francia, abriendo paso a nuevos territorios para que opten por el mismo camino como el caso de Andorra que se encuentra en trámites para aprobar una legislación específica actualmente. Este panorama podrá ser perfectamente aplicable en nuestro país. Todos los partidos políticos son conscientes del gran alcance de los deportes electrónicos, por lo que todos se muestran colaborativos con el sector, sobre todo para intentar conseguir apoyo entre los más jóvenes. Asimismo, nuestra producción de talento es claramente superior en comparación con el resto de países europeos. Este panorama podría situar a nuestro país en lo alto de la cúspide de los deportes electrónicos.