



# laffer

A B O G A D O S

Newsletter nº 2/2018

28 de febrero de 2018

## LOS eSPORTS , ESTADO ACTUAL Y REGULACIÓN LEGAL

### 1. INTRODUCCIÓN

Puede sonar reiterativo y quizá a estas alturas algo obvio, pero lo que es indudable es que los eSports han dejado de ser una actividad meramente lúdica practicada de manera más o menos individual en el marco privado para convertirse en un auténtico fenómeno de masas que se desarrolla en un entorno completamente profesionalizado y genera un notabilísimo impacto económico.

En el 2017 las finales de “*League of Legends*”, quizá el referente en materia de eSports, fue seguida por más de 75 millones de personas según los datos ofrecidos por eSports Charts.

A pesar de estas cifras y que España está entre los 10 primeros países del mundo por ingresos en la industria del videojuego, lo cierto es que todavía hay un amplio sector de la población que o bien desconoce este tipo de juegos y el entorno en el que se realizan o bien no tiene clara la frontera con otras clases de ocio; y ello porque no todos los videojuegos (que quizá si sea un concepto más familiar) pueden ser considerados eSports, siendo necesario:

- (i) Que se trate juegos que admitan la competición entre varios jugadores/ equipos.
- (ii) Que existan unas reglas que permitan que la competición se lleve a cabo dentro del *fair play* y conforme a las habilidades desplegadas por los jugadores.
- (iii) Que existan competiciones oficiales, con su propia regulación, y que se integren por equipos y jugadores. Esta escena competitiva puede estar creada por el propio *publisher* (desarrollador) del juego (a modo de ejemplo Riot, Valve, Blizzard), o bien por organizaciones externas, tanto unos como otras se encargan de crear ligas regulares y torneos tanto a nivel nacional como internacional, atrayendo a los clubes de eSports para que compitan por los premios que se reparten.
- (iv) Y, por último, que se desarrollen en un entorno on line.

El momento actual de los eSports y las perspectivas de su desarrollo, hace necesario que nos planteemos la conveniencia de dotarlos de una regulación eficaz, que vaya más allá de la tan manida como poco práctica “polémica” sobre su consideración o no como deporte y nos lleve a estudiar si este nuevo fenómeno tiene encaje en lo que podríamos considerar como normas “tradicionales”, o si es necesaria una regulación propia que resuelva los conflictos que pudieran surgir relacionados con esta práctica desde una aproximación igualmente novedosa. Esta es la opción adoptada por países de nuestro entorno y que estimamos se adecua más a la naturaleza del fenómeno de los eSports.



# laffer

A B O G A D O S

## **2. DE DÓNDE VENIMOS**

Como ya hemos indicado, España es una de las mayores potencias en eSports de Europa y se encuentra en el top 10 del mundo.

Para explicar esta situación nos tenemos que remontar como primer hito relevante al 2011, año en el que se crea la Liga de Videojuegos Profesional (“LVP”), como un intento, ante el incipiente empuje de los eSports, de ofrecer una liga estable de carácter anual regulada por un reglamento. Para lograr este objetivo se previó la organización de una serie de torneos online y presenciales en las ciudades más importantes de España.

La vocación de este proyecto era clara, convertirse en un referente a nivel nacional entre los *gamers*, ya fueran estos profesionales (entonces, los menos), o amateurs, tomando como imagen el que entonces era uno de los referentes mundiales: *Major League Gaming*, de Estados Unidos, que por aquel entonces ya contaba con más de dos millones de jugadores y suponía un negocio de 56 millones de dólares.

La LVP buscaba, en definitiva, profesionalizar este sector a imagen de lo que ya sucedía en Estados Unidos y sobre todo en Corea, de tal manera que los clubes y los jugadores ganadores y de mayor prestigio podrían obtener beneficios económicos gracias a los patrocinios.

## **3. DÓNDE ESTAMOS**

En la actualidad, con dos temporadas anuales y un formato similar al de las principales ligas deportivas, la LVP cuenta con:

- (i) Competiciones amateurs tanto online como presenciales.
- (ii) Ligas profesionales de ámbito nacional (Superliga Orange).
- (iii) Retransmisiones regulares de competiciones propias y de ligas externas.

La LVP es la principal competición española y está reconocida como la liga oficial de nuestro país por la International eSports Federation. Organiza de manera bianual junto con IFEMA y con los patrocinios de importantes empresas el principal encuentro gamer en nuestro país; “*Gamergy*”, dedicado a los videojuegos multijugador y a deportes electrónicos, incluyendo la celebración de las finales de las competiciones: las Final Cups.

Habiéndose expandido por Portugal y Latinoamérica, tras la entrada de Mediapro, la LVP cerró 2017 con 17 millones de usuarios únicos, un 44% más que el año anterior y con unos planes de expansión ciertamente ambiciosos.



# laffer

A B O G A D O S

Si la LVP se asienta en la alianza con uno de los operadores principales (Orange), ESL (Electronic Sports Sensation) cuenta desde 2017 con el patrocinio de Movistar en sus competiciones profesionales (ESL Masters de CS:GO, Hearthstone y League of Legends).

Por tanto, en la actualidad y ante el hecho innegable de una cada vez más evidente crecimiento de los eSports, España se está posicionando como una potencia en Europa, lo que queda corroborado no solo por la cada vez mayor trascendencia mediática de los eSports sino por la progresiva implicación de entidades deportivas que están creando divisiones específicas de esta industria.

A lo anterior hay que añadir que, como ya hemos señalado las principales operadoras de telecomunicaciones y grupos audiovisuales han entrado en el sector.

Frente a esta situación que posiciona a los eSports no solo como una industria consolidada sino con unas posibilidades de crecimiento innegables, nos encontramos con la situación insólita de una absoluta falta de regulación de la actividad.

Aquí es donde debemos detenernos, en el tratamiento que esta cuestión está recibiendo por los profesionales del derecho, que básicamente se dividen en dos: Aquellos que entienden necesaria la consideración de Deporte de los eSports para que pueda serle de aplicación la normativa deportiva española, frente a los que buscan una regulación específica y propia que responda a las peculiaridades de esta forma de ocio.

### **3.1. La consideración como deporte de los eSports.**

Como se acaba de señalar, la falta de normativa específica que regule los eSports ha generado un debate en los últimos años sobre la posibilidad de que pueda ser reconocido como deporte.

Lo primero que deberíamos analizar es si los eSports pueden encajarse en la definición de deporte tradicional, y dado que en ninguna de la norma encontramos una definición de los mismos, debemos atenemos a los criterios que habitualmente se han señalado como necesarios para entender que nos encontramos ante una actividad deportiva; estos son:

- (i) Que se trate de una actividad física más o menos intensa.
- (ii) Que exista un componente competitivo entre dos o más deportistas.
- (iii) Que la competición se realice en un marco reglado.

Si analizamos los eSports parece que los anteriores requisitos podrían concurrir, si bien el de la actividad física podría ser cuestionable de tal manera que el encaje no sería perfecto; este “escollo” ha intentado ser salvado por los defensores de considerar los eSports como deporte alegando que hay otros deportes reconocidos cuyo componente físico es menor como por ejemplo el ajedrez o incluso el tiro olímpico.



# laffer

A B O G A D O S

En contra de esta consideración de deporte a actividades sin un componente físico relevante debemos citar la Sentencia de 26 de octubre de 2017, asunto C-90/16 dictada por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea, en la que tras una petición formulada desde el Reino Unido se dilucidaba si era aplicable al bridge la exención del IVA de las actividades deportivas.

Y traer el bridge a colación tiene su razón, puesto que precisamente esta actividad había sido utilizada por los defensores de la consideración de los eSports como deporte puesto que su Federación internacional ha sido objeto de reconocimiento por el Comité Olímpico Internacional.

Pues bien, el Tribunal concluye que:

*"Tanto del tenor literal del artículo 132, apartado 1, letra m), como de la interpretación sistemática y teleológica de la Directiva 2006/112 se desprende que la citada disposición únicamente se refiere a actividades caracterizadas por un componente físico que no sea insignificante".*

Pero nos encontramos con un segundo problema: ¿Todos los considerados eSports pueden ser considerados deporte?, ¿qué tipos de juegos pueden considerarse eSports?, ¿solo aquellos que emulen deportes en un entorno digital?, ¿qué ocurre con aquellos juegos en los que concurren una mayor o menor dosis de violencia?

Es cierto que la propia LVP afirma que una de sus funciones es impulsar los valores del deporte tradicional (disciplina, espíritu de superación, trabajo en equipo y juego limpio) al ámbito de las competiciones de videojuegos, pero no es menos cierto que los juegos más seguidos y con más participantes tienen unas dosis de violencia que no se ajustan a los valores deportivos de tal manera que juegos altamente populares como Overwatch, Clash Royale, Call of Duty, o incluso League of Legends deberían quedar fuera de esta consideración.

Pero es que, además, la pregunta primordial que deberíamos hacernos es si sería positivo o incluso aconsejable que los eSports sean considerados como deporte.

Este reconocimiento como deporte conllevaría que fuera aplicable a los eSports la normativa específica en materia deportiva como la **Ley 10/90 del Deporte de 15 de octubre de 1990** así como el **Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, de Federaciones Deportivas Españolas y Registro de Asociaciones Deportivas** que pasarían a regular la estructura asociativa y la publicación de determinadas competencias de la hipotética federación de eSports, e incluso el **Real Decreto 1251/1999, de 16 de julio, sobre sociedades anónimas deportivas** en el caso de que se creara una estructura de liga profesional que hiciera necesaria la conversión de los clubes deportivos (elementales o básicos) en Sociedades Anónimas Deportivas (SAD).

Igualmente, las relaciones laborales de los *gamers* profesionales pasarían a regularse por el **Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales** que estarían sometidos a la **Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio,**



# laffer

A B O G A D O S

## **de protección de la salud del deportista y lucha contra el dopaje en la actividad deportiva y al Real Decreto 1591/1992, de 23 de diciembre, sobre Disciplina Deportiva.**

Para finalizar, los asistentes y organizadores deberán atenerse a los dictados de la **Ley 19/2007, de 11 de julio**, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte.

Como podrá apreciarse se trata de normas algunas de ellas con más de 30 años de vigencia y que por supuesto no están pensadas para un entorno digital. Es más, podríamos decir que dichas normas se han quedado en muchos casos obsoletas para hacer frente al enorme cambio producido en los últimos años en los deportes profesionales “tradicionales” (sobre todo en el fútbol), de tal manera que lo primero que habría que plantearse es si son la respuesta adecuada para un fenómeno tan novedoso como los eSports.

Pero además no hay que olvidar el control administrativo y la publicación de determinadas competencias en materia deportiva, que encajan mal en un entorno como el de los eSports, y chocarían de plano con la estructura de competiciones privadas existente y en muchos casos con los derechos de los publishers. En otras palabras, la hiper regulación del deporte en nuestro país, unido al componente de intervención administrativa, en nuestra opinión, no es la respuesta adecuada a un entorno novedoso, autorregulado, y con actores con roles diferentes a aquellos que participan en deportes “tradicionales”. En definitiva, los eSports no es un sector centralizado, y, además, estamos hablando de un producto comercial en el que cada juego tiene su propietario que al fin y a la postre es quien pone las reglas conforme a las que debe desarrollarse.

Es cierto que el 28 de noviembre de 2017, el Comité Olímpico Internacional avaló la consideración de los eSports como deporte y a los gamers como atletas, aunque en ello más parece verse una razón económica y la búsqueda de ampliar el target de las retransmisiones olímpicas a espectadores más jóvenes. Esta consideración no obstante se realizó con una salvedad: Que los eSports no pudieran en ningún caso vulnerar valores olímpicos y que existiera una organización que garantizara el cumplimiento de las normas y regulaciones del Movimiento Olímpico (antidopaje, apuestas, manipulación, etc.) ... pero visto lo anterior, parece muy complicado que podamos ver eSports en unos Juegos Olímpicos.

#### **4. HACÍA DÓNDE VAMOS**

Predecir el futuro en un entorno tan mutable como el de los eSports es ciertamente difícil, lo que si es seguro, es que esta forma de ocio está más que asentada y en continua evolución y desarrollo de tal manera que se hace necesaria una regulación que, sin coartar el crecimiento, cree un marco de seguridad jurídica adecuado y coherente con el entorno en el que estos juegos se desarrollan.

Un ejemplo que quizá sea el adecuado para seguir lo hemos encontrado en Francia que ha optado no por el reconocimiento de los eSports como disciplina deportiva, sino que, reconociendo



# laffer

A B O G A D O S

su singularidad, le ha dotado de una normativa ad hoc que, respetando la autorregulación de las competiciones proteja de una manera adecuada los intereses de los agentes implicados.

Así se promulgan el **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo** y el **Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs**.

Estos decretos vienen a complementar las bases establecidas en la ley para una República digital (.loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016) y ponen las bases para un mínimo control de las competiciones que asegure el “juego limpio”, la seguridad de los participantes y el establecimiento de un régimen laboral especial de los jugadores profesionales de videojuegos (la denominación eSport se evita en las mismas).

En España el Gobierno de Canarias se ha posicionado como un auténtico pionero en la regulación y fomento de los eSports, y aunque su inclusión en la nueva Ley Canaria del Deporte no tuvo éxito, deja la puerta abierta a una incorporación en el futuro cuando se busque un mayor consenso sobre su regulación y, sobre todo, cuando se haga un análisis con mayor profundidad sobre el tema, lo que desde luego parece lógico a la vista de lo expuesto en el apartado anterior.

Dejando a un lado su consideración o no como deporte, y centrándose en el desarrollo y fomento de los eSports que al fin y a la postre es quizá lo más práctico, el Gobierno de Canarias ha creado el programa *eSports Talent*, buscando ofrecer las mejores oportunidades de futuro impulsando la transformación digital de la sociedad mediante el desarrollo del Ecosistema de los eSports.

Esta apuesta por los eSports está posicionando el archipiélago en el marco de producción de soluciones y servicios digitales, aprovechando las condiciones únicas de Canarias y, sobre todo, sus incentivos fiscales: distribución de dividendos sin retención en la fuente, la exención del IGIC (Impuesto indirecto) a la importación, a la entrega de bienes y a la prestación de servicios entre empresas ZEC, así como la exención del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales o la compatibilidad con otros incentivos fiscales destinados del Régimen Económico y Fiscal de Canarias, el REF.

Si este posicionamiento de un gobierno autonómico es la base para una regulación nacional posterior que acoja la experiencia Canaria, es algo que podremos ver a corto plazo.

\* \* \* \*

Esperamos que estos comentarios sean de utilidad, y, como siempre, **LAFFER ABOGADOS** está a su disposición para cualquier aclaración o información adicional.