

MARCO JURÍDICO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y SUS JUGADORES: DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES

Silvia Rebollo Brito

Estudiante del Máster Universitario en Acceso a las Profesiones de Abogacía y Procura en UC3M

1. Marco jurídico del sector de los *eSports*. 2. Calificación de la actividad de los jugadores profesionales. 2.1. Calificación como: Autónomo. 2.2. Calificación como: Trabajador por Cuenta Ajena. 3. Desafíos que presenta el sector. 4. Conclusión

1. MARCO JURÍDICO DEL SECTOR DE LOS *ESPORTS*

El sector de los *eSports*, al igual que la industria de los videojuegos, carece hasta la fecha de una regulación jurídica específica. Por consiguiente, ambas actividades se someten, de forma general, al mismo entramado normativo aplicable a otros ámbitos económicos.

En lo que concierne a la composición, explotación y protección jurídica de los videojuegos, que de forma directa compromete a los *eSports*, el marco normativo más relevante procede de la noción misma de videojuego como “*creación digital que integra elementos sonoros, visuales y textuales con el propósito de brindar un producto interactivo, de carácter lúdico, orientado al entretenimiento*”¹. Entre las principales disposiciones legales que resultan de aplicación destacan:

- La **Ley de Propiedad Intelectual** (en adelante, “LPI”)² protege los derechos de explotación del software que sustenta el videojuego y de los diálogos que se incorporan en él.
- La **Ley de Protección Jurídica del Diseño Industrial**³ salvaguarda el diseño de la interfaz, avatares y otros elementos visuales.
- Los sistemas de autorregulación del sector, como el **Sistema PEGI** (*Pan European Game Information*), regulan los contenidos, orientando al consumidor sobre la edad recomendada y la naturaleza del contenido.

Además, los propios desarrolladores de videojuegos suelen implantar normas y procedimientos disciplinarios internos —conocidos comúnmente como “*Rulebook*”—, con el fin de configurar un marco normativo específico para cada videojuego y garantizar así un entorno lúdico justo y ordenado.

• *eSports* como Deporte Profesional

Desde el punto de vista de la actividad de competición, los *eSports* podrían considerarse un deporte profesional, ya que consisten en competiciones individuales o colectivas en las que los jugadores persiguen objetivos predeterminados a cambio de una contraprestación. Esta definición guarda ciertos paralelismos con

¹ LOPEZ RINCÓN, D.; “Videojuegos: el Octavo Arte”. *EIDerecho.com* (2017). <https://elderecho.com/videojuegos-el-octavo-arte>

² Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (BOE nº97, de 22 de abril de 1996).

³ Ley 20/2003, de 7 de julio, de Protección Jurídica del Diseño Industrial (BOE nº162, de 8 de julio de 2003).

la definición de *deporte* de la Carta Europea del Deporte, que engloba “*todas las formas de actividad física que, mediante una participación organizada o no, tengan como finalidad el mantenimiento o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competición a todos los niveles*”. Asimismo, la Declaración de Niza del 9 de diciembre de 2000 del Consejo Europeo resalta que “*el deporte se basa en valores sociales, educativos y culturales esenciales, fomentando la inclusión, la tolerancia y el respeto de las normas*”.

No obstante, en España los *eSports* aún no han sido reconocidos oficialmente como deporte por el Consejo Superior de Deportes, organismo competente para otorgar dicha designación conforme a la Ley del Deporte. Esta situación contrasta con la de otros países, como Brasil, Corea del Sur, China, Francia y Estados Unidos, donde se han iniciado procesos de reconocimiento y regulación, en mayor o menor medida, tanto de la figura del “*gamer*” como de la actividad deportiva asociada a los *eSports*.

La postura mayoritaria entre los expertos se basa en que los *eSports* no cumplen plenamente con los elementos tradicionales que caracterizan a los deportes. Entre dichos elementos destacan: la exigencia de actividad física dirigida a mejorar la condición física o psíquica de los participantes; la existencia de reglas comunes y uniformes para todos ellos; y la organización institucionalizada de la práctica deportiva. No obstante, algunos autores sostienen que los *eSports* sí requieren cierta actividad física, puesto que el control de la consola demanda agilidad manual y coordinación óculo-manual. Además, la práctica continuada mejora capacidades como la velocidad de reacción, la agilidad mental y la resistencia al agotamiento ocular. Tanto es así que el Comité Olímpico Internacional (en adelante, “COI”) ha reconocido que la preparación de los jugadores de *eSports* de élite puede llegar a ser equiparable, en términos de esfuerzo físico, a la de ciertos deportes tradicionales¹.

El mayor desafío para el reconocimiento institucional y la articulación federativa de los *eSports* radica en la ausencia de normas unificadas y universales que rijan todas las disciplinas. A diferencia de los deportes convencionales, en los *eSports* cada videojuego presenta su propia dinámica competitiva, con modos de juego, reglas, títulos y mecanismos de competición específicos. Como consecuencia, el sector se fragmenta en múltiples modalidades, cada una con su propio entorno normativo. Esta diversidad dificulta la creación de federaciones nacionales, concebidas como organizaciones institucionalizadas con capacidad de representación. Al no existir un marco de referencia común que englobe a la totalidad de los videojuegos, resulta impracticable subsumir todas las modalidades bajo una única estructura regulatoria y organizativa. De

¹ Comité Olímpico Internacional; “142nd session of the IOC”. [YouTube video]. <https://www.youtube.com/watch?v=X4-pJ0H133k>

este modo, la heterogeneidad estructural y normativa representan el principal obstáculo para el reconocimiento y consolidación institucional de los *eSports*.

Esta posición se fundamenta, entre otros aspectos, en la ausencia de una organización que garantice el cumplimiento de las normas del Movimiento Olímpico, así como en la carencia de valores olímpicos en

muchos videojuegos que, según las declaraciones de Thomas Bach, presidente del COI, promueven la violencia, distanciándose así de los principios que inspiran el ideal olímpico².

• *eSports* como Juego de Azar

En la medida en que los *eSports* no son considerados deporte, sino una actividad de carácter esencialmente económico, cobra relevancia examinar la posible aplicación de otros marcos jurídicos específicos, como el de los juegos de azar, regulados por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Esta norma define los juegos de azar como aquellos en los que se arriesgan sumas de dinero u objetos con valor económico, en función de eventos futuros o inciertos que dependen, en alguna medida, de la suerte.

A fin de evaluar dicha posibilidad, es preciso considerar diversos aspectos. En primer lugar, en las competiciones de *eSports* se emplean apuestas con dinero o criptomonedas, las cuales, según el legislador, constituyen objetos económicamente evaluables y pueden convertirse en moneda de curso legal fuera del ecosistema del juego. En segundo lugar, debe analizarse la existencia de elementos futuros o inciertos que dependan, parcialmente, del azar. Esta característica podría identificarse en el código del videojuego, determinando si, al realizar acciones idénticas, dos jugadores obtienen resultados diferentes. Sin embargo, se ha constatado que el desarrollo de las competiciones depende principalmente de la destreza de los jugadores, en lugar de factores aleatorios, lo que descarta su clasificación como juegos de azar.

En conclusión, dado que los *eSports* no se ajustan plenamente ni a las exigencias de los regímenes jurídicos deportivos ni a la definición legal de los juegos de azar, cabe considerarlos como una actividad económica sujeta a los marcos normativos previamente señalados.

2. CALIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE LOS JUGADORES PROFESIONALES

En la actualidad, y en consonancia con la situación general del sector, la actividad de los jugadores profesionales de *eSports* no cuenta con un régimen laboral especial³ ni con normativa reguladora específica o un convenio colectivo aplicable a nivel nacional.

² WADE, S.; “Bach: No Olympic Future for esports until ‘violence’ removed,” *Associated Press* (2018), <https://apnews.com/article/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>

³ No se reconoce la relación de los servicios de los jugadores dentro de las categorías del artículo 2 del Estatuto de los Trabajadores.

De haberse reconocido los *eSports* como un deporte profesional, los jugadores podrían considerarse deportistas profesionales conforme al Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, que regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Esta normativa se adapta a la realidad del jugador de *eSports* en diversos aspectos: requiere una cualificación técnica elevada y un entrenamiento constante; implica una carrera profesional generalmente breve, similar a la de otros deportistas; se concibe como un espectáculo destinado a un público; cuenta con equipos multidisciplinares de apoyo (entrenadores, analistas, psicólogos); incluye cesiones frecuentes entre clubes y la necesidad de instaurar regímenes disciplinarios; y encuentra en el patrocinio una de sus principales fuentes de financiación.

Por otro lado, dada la magnitud de los torneos, la difusión masiva de las retransmisiones en vivo y la relevancia socioeconómica que han alcanzado los *eSports*, también podría argumentarse que los jugadores desempeñan una actividad equiparable a la de artistas intérpretes o ejecutantes. Éstos interpretan una obra compleja que combina destrezas físicas y cognitivas en el entorno del juego. Bajo esta óptica, podría considerarse que los jugadores de *eSports* encajan en la definición de “*artistas intérpretes o ejecutantes*” prevista en el artículo 105 de la LPI, entendidos como “*aquella persona que (...) interpreta o ejecuta, en cualquier forma, una obra*”. De ser así, su relación laboral se sometería al Real Decreto-ley 5/2022, de 22 de marzo, que regula la relación laboral especial de las personas dedicadas a actividades artísticas y auxiliares. Este régimen permitiría proporcionar a los jugadores de *eSports* un marco jurídico más sólido, otorgándoles derechos de propiedad intelectual sobre sus actuaciones, así como la posibilidad de negociar contratos más justos con organizadores y patrocinadores, y percibir regalías por la explotación comercial de su imagen y sus intervenciones en las competiciones.

Sin embargo, la doctrina mayoritaria descarta esta interpretación, ya que no concurren los requisitos necesarios para calificar al jugador de *eSports* como artista intérprete o ejecutante. En primer lugar, no se observa una libertad interpretativa autónoma en la ejecución del videojuego, puesto que las acciones del jugador se encuentran condicionadas por el código fuente, limitándose a ejecutar comandos sin capacidad de modificación sobre el contenido del juego. En segundo lugar, tampoco existe un objeto de interpretación, aquel que protege el artículo 105 del LPI, debido a que son las reglas y principios del propio videojuego las que soportan las acciones del jugador y éstas no son conceptualizables de obra protegible⁴.

En conclusión, a falta de un régimen laboral especial, las relaciones de los jugadores con los clubes o entidades que los contraten deberán regirse por el Estatuto de los Trabajadores⁵ y el Régimen General de la Seguridad

⁴ FERNÁNDEZ JORDANO, R.; “E-sports, e-gamers y propiedad intelectual: a vueltas con el concepto de artista intérprete o ejecutante”. *Actualidad Jurídica Uriá Menéndez*, n° 52 (2019), pp. 116 a 121. <https://www.uria.com/documentos/publicaciones/6679/documento/foro08.pdf?id=8964>

⁵ Real Decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores (BOE n°255, de 24 de octubre de 2015).

Social común, en los casos en que exista una relación laboral. Alternativamente, en el caso de contrataciones mercantiles, será de aplicación el Código de Comercio⁶ y el Estatuto del Trabajador Autónomo⁷.

2.1. Calificación como: Autónomo

La clasificación de los jugadores de *eSports* como trabajadores autónomos se debe, en parte, a la posibilidad de participar de manera individual e independiente en competiciones, sin que existan requisitos específicos adicionales salvo los establecidos en las reglas internas de cada videojuego. Es común que aquellos que inician en este ámbito lo hagan de forma autónoma, explorando si pueden dedicarse profesionalmente a esta actividad.

En muchas ocasiones, los clubes emplean este tipo de contratos como una modalidad de “*prueba*” o como “*servicio adicional*”, permitiendo evaluar el estilo y desempeño del jugador y su posible adecuación al equipo. En este contexto, el jugador gestiona sus propios horarios, actividades y entrenamientos de forma libre e independiente, utilizando sus propios recursos (como ordenador, equipo de juego y conexión a internet). Asimismo, el jugador asume la responsabilidad total de su participación en la actividad, percibiendo un pago único (independientemente de la forma y periodo de cobro) en contraprestación por el servicio u obra prestada.

2.2. Calificación como: Trabajador por Cuenta Ajena

No obstante, en el ámbito de los *eSports*, la prestación de servicios por cuenta ajena constituye la modalidad predominante entre los jugadores profesionales. Estos suelen ofrecer su servicio de manera continua a un club, a cambio de una remuneración que se vincula tanto a su participación como a los resultados competitivos obtenidos. Si bien algunas competiciones permiten la participación individual, en los niveles más altos de profesionalización, los propios *publishers*⁸ o los organizadores del torneo⁹ establecen, en las normas de la competición, la obligatoriedad de que los jugadores formen parte formal de un equipo, ya sea en calidad de titulares o suplentes.

⁶ Real Decreto de 22 de agosto de 1885 por el que se publica el Código de Comercio (Gaceta de Madrid nº289, de 16 de octubre de 1885).

⁷ Ley 20/2007, de 11 de julio, del Estatuto del trabajador autónomo (BOE nº166, de 12 de julio de 2007).

⁸ Es quien posee los derechos de explotación sobre el videojuego. En otras palabras, es el encargado de comercializarlo y editarlo, ya sea porque lo ha desarrollado internamente o porque ha adquirido los derechos de la obra en una transacción *inter vivos* o *mortis causa*. Un ejemplo es Riot Games con League of Legends.

⁹ Es el responsable de la organización, dirección y supervisión de eventos y espectáculos asociados al videojuego en cuestión. Por lo general, son entidades legales con experiencia en la organización de eventos y espectáculos, cuentan con personal suficiente e infraestructura organizativa para poder explotar contenido audiovisual, gestionar publicidad, marcas y la organización de clubes, jugadores y competiciones en general. Un ejemplo en España es Superliga Orange de League of Legends.

Esta estructura resulta inevitable y comprensible en la industria debido al alto rendimiento que se requiere que, a su vez, depende de un entrenamiento riguroso y recursos. Los cuales, en gran medida, solo pueden ser proporcionados por un club con recursos suficientes. Además, los jugadores reconocen los beneficios de trabajar en equipo, como el desarrollo de estrategias compartidas y el conocimiento mutuo del estilo de juego, elementos que contribuyen a un rendimiento superior.

En este marco, los clubes no solo entrenan y consolidan a los jugadores dentro de sus equipos, sino que buscan su profesionalización para competir y ganar las diversas competiciones. Este proceso ha dado lugar a la formalización de relaciones laborales tanto con los jugadores como con otros profesionales dentro del club, incluyendo *community managers*, entrenadores, fisioterapeutas y psicólogos. De hecho, la relación laboral se ha convertido en el medio de contratación prevalente, puesto que en la mayoría de los casos concurren las notas de laboralidad descritas en el artículo 1.1 del Estatuto de los Trabajadores, que definen el trabajo “*por cuenta ajena*”:

- **Voluntariedad:** Los jugadores eligen libremente competir y deciden el club al que desean incorporarse.
- **Ajenidad:** En estos casos, los jugadores no asumen responsabilidad alguna en nombre propio; son los clubes quienes representan a los jugadores en las competiciones, asumiendo la responsabilidad de la

representación del equipo. El club percibe directamente las ganancias generadas en las competiciones y, posteriormente, distribuye estos ingresos entre los jugadores conforme a los acuerdos establecidos en sus contratos.

- **Retribución:** La retribución de los jugadores suele efectuarse de manera periódica, mediante un salario mensual en contraprestación a los servicios continuos brindados al club.
- **Dependencia:** Aunque este elemento pueda resultar menos evidente, la realidad es que el jugador se encuentra bajo el poder de dirección y organización del club, que establece los horarios de entrenamiento, diseña las estrategias y tácticas a seguir en las competiciones y proporciona los recursos materiales necesarios para la práctica de la actividad.

Es cierto que persisten determinadas relaciones mercantiles en el sector; no obstante, resulta esencial atender a los rasgos característicos de la laboralidad en aquellos casos en que la relación entre jugador y club se prolongue en el tiempo. En tales supuestos, podría estarse produciendo una simulación contractual, lo que expondría dichos contratos mercantiles al riesgo de ser declarados nulos por vulnerar las condiciones y exigencias establecidas en el Estatuto de los Trabajadores.

3. DESAFÍOS QUE PRESENTA EL SECTOR

La industria de los *eSports* enfrenta múltiples desafíos que se derivan de la ausencia de una regulación específica y del reconocimiento formal de los jugadores, lo cual dificulta el abordaje integral de las problemáticas inherentes a este sector. Entre los principales aspectos requieren especial atención:

- **La contratación de menores de edad en los clubes.**

La incorporación de jugadores jóvenes es una práctica habitual en los *eSports*, ya que se ha demostrado que en edades tempranas se alcanza una mayor agilidad y capacidad de reacción entre los competidores. Conforme a lo dispuesto en el Estatuto de los Trabajadores, los jugadores de entre 16 y 18 años únicamente pueden ser contratados por un club para participar en competiciones, siempre que medie el consentimiento de sus padres o tutores legales. Por otro lado, se excluye a los menores de 16 años de participar con carácter profesional.

En cambio, si los *eSports* obtuvieran el reconocimiento como actividad de deportistas profesionales o de artistas que realizan trabajos en espectáculos públicos, se permitiría la participación de menores de 16 años mediante autorización excepcional de la autoridad laboral, siempre que se garantice que dicha participación no supone un riesgo para su salud ni interfiere en su formación académica y personal.

No obstante, cabe señalar que, aun en tal supuesto, los *publishers* y organizadores de torneos profesionales mantienen la facultad de establecer sus propias condiciones de juego, lo que podría incluir la exclusión de menores de edad de la participación en los torneos según las normativas que rijan el acceso y las reglas de competición.

- **Consideración de las lesiones que afecten a los jugadores profesionales.**

Pese a la imagen sedentaria que podría asociarse a la práctica de los videojuegos, con jugadores sentados frente a un dispositivo electrónico, las lesiones pueden ser igual de posibles y recurrentes entre los jugadores.

Debido a la cantidad de horas que entrenan a diario, unido con la presión bajo la que compiten, fomenta que aparezcan con cierta frecuencia problemas de espalda, cuello, codo o muñeca, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica. Algunas de las lesiones más frecuentes son el síndrome del túnel carpiano, que consiste en sentir una presión y daño sobre el nervio mediano que provoca sensación de hormigueo, entumecimiento y pérdida de fuerza, que ha provocado que jugadores como Ale “Freeze” Knínek¹⁰, Lay “Toyz” Wai Kin¹¹ o Jonathan “Musamban1”¹² hayan tenido que retirarse del ámbito competitivo de los *eSports*; luego, la tendinitis, que es la inflamación de los tejidos conectivos de los tendones en diversas localizaciones, que también ha hecho que Francisco “Zorrele” Rosal¹³ abandonase las competiciones; o, por último, el síndrome compartimental que consiste en el aumento de presión interna por inflamación de los tejidos, que también provocó la salida de Antonio “ReventXz” Pino¹⁴ de las competiciones profesionales.

¹⁰ Jugador de H2K Gaming del equipo de League of Legends.

¹¹ Excampeón mundial del League of Legends y del equipo de Taipei Assassins.

¹² Jugador del CS:GO y del equipo de x6tence.

¹³ Jugador de Counter-Strike y del equipo de los MAD Lions.

¹⁴ Jugador del equipo G2 Esports de League of Legends.

Es imposible negar las graves repercusiones económicas que pueden provocar las lesiones para los clubes y los jugadores. Por ejemplo, el caso de Olof “olofmeister” Kajbjer¹⁵, que debido a una lesión de muñeca causó su baja y la de su equipo en la final de la competición DreamHack Masters donde se jugaban 250.000 dólares. Pero no solo hay efectos negativos en relación con la marcha o suspensión de jugadores dentro de los equipos, sino también al no ser reconocidos como jugadores profesionales, no tienen acceso a las mismas coberturas por accidente o enfermedades profesionales a efectos de la Seguridad Social que los deportistas profesionales. A modo de ejemplo, si el deportista sufre una lesión o la muerte que impide la continuación de la relación laboral con el club y, además, ocurre durante la práctica deportiva. Éste tiene derecho a recibir una indemnización de al menos seis mensualidades además de las prestaciones de la seguridad social que le correspondan¹⁶. En cambio, los jugadores de *eSports* que se han mencionado en los ejemplos anteriores, aunque sus enfermedades fuesen causadas durante la práctica del videojuego, solo han tenido derecho a las prestaciones de la Seguridad Social.

Como cobertura ante posibles lesiones durante sus horas de práctica profesional, tienen lo previsto en el Ley General de la Seguridad Social¹⁷ que, aunque cubra la protección de las lesiones de los trabajadores, no abarca todas las necesidades y particularidades de este sector. Por ejemplo, al no existir una regulación específica en relación con las incapacidades y las enfermedades profesionales para este tipo de trabajadores, pueden encontrarse dificultades a la hora de aplicar las reglas comunes de la seguridad social y categorizar el hecho ocurrido como un accidente de trabajo o una incapacidad temporal o permanente.

Por último, también es relevante el papel de las aseguradoras, ya que dentro del contexto de los deportistas federados es un requisito obligatorio¹⁸ y, como consecuencia de ello, se han creado distintas coberturas sanitarias complementarias a la seguridad social como la Mutualidad de Previsión Social de Deportistas

¹⁵ Jugador sueco icónico del CS:GO y del equipo Fnatic.

¹⁶ FERNÁNDEZ ORRICO, F.J.; “Peculiaridades en materia de Seguridad Social de los deportistas”. *vLex* (2007). <https://vlex.es/vid/peculiaridades-materia-deportistas-455712>

¹⁷ Real Decreto Legislativo 8/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de la Seguridad Social (BOE nº 261, de 31 de octubre de 2015).

¹⁸ Se encuentra dentro del artículo 59.2 de la Ley 10/1990, de 15 de octubre del deporte.

Profesionales¹⁹, el Seguro Obligatorio Deportivo²⁰ y la Mutualidad General Deportiva²¹. En cambio, actualmente no existen pólizas específicas para los jugadores que se adecuen a sus riesgos y necesidades.

- **El dopaje dentro del mundo competitivo de los *eSports***

El auge de los *eSports* y su creciente reconocimiento económico han elevado exponencialmente la competitividad y la presión sobre los jugadores. Sometidos a extensas sesiones de juego que se extienden hasta altas horas de la noche, el jetlag producto de los viajes constantes y el estrés generado por la intensidad de las competiciones, han impactado negativamente en la salud de los jugadores. Esta situación ha propiciado la aparición de los primeros casos de dopaje en el ámbito de los *eSports*.

El caso pionero se remonta al año 2015, cuando el exjugador profesional canadiense de Counter-Strike, Kory “Semphis” Friesen, reveló durante la Electronic Sports World Cup que tanto él como su equipo consumían Adderall. Esta Anfetamina es conocida por aumentar la concentración y la sensibilidad sensorial, lo que la convierte en una sustancia atractiva para mejorar el rendimiento en los *eSports*.

A partir de esta confesión, otros jugadores han reconocido el uso de sustancias prohibidas para obtener ventajas competitivas. Entre las sustancias más utilizadas se encuentran estimulantes como la Adderall y la Ritalina, así como neotrópicos que potencian la memoria y la capacidad cognitiva.

Tras el primer caso público de dopaje en *eSports*, la Electronic Sports League (ESL) tomó medidas contundentes. La organización responsable de la competición anunció que implementaría una política antidopaje en todas sus competencias. Para ello, se asoció con entidades de reconocido prestigio como la Nationale Anti-Doping Agentur (NADA) y la World Anti-Doping Agency (WADA), las cuales colaboran con el COI en los Juegos Olímpicos²². Fruto de esta colaboración, se estableció un acuerdo para realizar pruebas

antidopaje aleatorias a los competidores en los torneos organizados por la ESL. Riot Games, por su parte, también adoptó medidas similares en sus competiciones internacionales²⁶.

¹⁹ Mutualidad de Previsión Social de deportistas profesionales: es una entidad de previsión social, sin ánimo de lucro, de naturaleza privada que tiene como iniciativa cubrir las necesidades de aquellos deportistas que, por la naturaleza temporal de su carrera, no acumulan suficientes cotizaciones para acceder a ciertas prestaciones de la Seguridad Social, como la pensión de jubilación.

²⁰ Seguro Obligatorio Deportivo: es un seguro de mínimos que cubre los riesgos para la salud derivados de la práctica deportiva federada en competiciones oficiales de ámbito estatal. Es obligatorio para todos los deportistas federados, incluso para aquellos que ya están incluidos en la Seguridad Social.

²¹ Mutualidad General Deportiva: entidad sin ánimo de lucro que ofrece cobertura a los deportistas, tanto profesionales como amateurs, en caso de accidente deportivo.

²² “ESL to create anti-PED esports policy with support of NADA”. *ESL FACEIT GROUP* (2015) <https://eslfaceitgroup.com/blog/2015/07/esl-to-create-anti-ped-esports-policy-with-support-of-nada/>

Si bien los organizadores de torneos han comenzado a tomar la iniciativa en la lucha contra el dopaje en los *eSports*, resulta indispensable establecer un marco legal más sólido y específico. Actualmente, no existe una normativa antidopaje aplicable exclusivamente a los *eSports*, lo que genera un vacío legal susceptible de explotación. La Ley de lucha contra el dopaje²³, se aplica exclusivamente a la práctica deportiva tradicional y, por lo tanto, no es aplicable en el ámbito de los *eSports*.

El dopaje en esta industria constituye una preocupación creciente que no solo afecta la salud de los jugadores, sino que compromete la integridad de las competiciones. Para abordar esta problemática de manera efectiva, es imprescindible una acción conjunta entre la industria de los *eSports*, las organizaciones de jugadores y las autoridades deportivas. Las medidas actuales, tales como la aplicación del Código Mundial Antidopaje²⁴ y la creación de la Esports Integrity Commission²⁵, representan avances en la dirección adecuada. No obstante, aún queda un largo camino por recorrer para garantizar un entorno competitivo libre de dopaje y saludable.

• Jornadas laborales y lugar de trabajo

En cuanto a la relación laboral entre un club y sus jugadores, el Estatuto de los Trabajadores establece el marco legal aplicable. Este marco regula aspectos como:

- La jornada laboral máxima anual es de 40 horas semanales de promedio. Las horas que superen las 8 horas diarias, se consideran extraordinarias y deben ser compensadas con descansos o ser retribuidas económicamente. A su vez, el límite anual de horas extraordinarias es de 80. No siendo computables las horas que el jugador realice voluntariamente y por su cuenta, sin orden de su superior.
- Los descansos diarios son de mínimo 15 minutos, por 6 horas continuadas de trabajo y de mínimo 12 horas entre descansos entre jornadas; los descansos semanales son de día y medio ininterrumpido como mínimo, acumulable por periodos de hasta 14 días; y los descansos anuales deben ser como mínimo de 30 días naturales más 14 días al año de festivos.
- El lugar de trabajo será el que se establece en el contrato.

Estas condiciones de trabajo tan taxativas no se ajustan a las particularidades del mercado de los *eSports*. Los jugadores compiten por temporadas, lo que significa que su intensidad de entrenamiento varía a lo largo del año. En las semanas previas a un torneo, dedicarán más horas al entrenamiento que en semanas de descanso.

26 FERNÁNDEZ, I.; “¿Existe el dopaje en los eSports?”. *Marca Gaming* (2019). <https://www.marca.com/videojuegos/esports/2019/11/23/5dd9063146163f6f318b4598.html>

²³ Ley Orgánica 11/2021, de 28 de diciembre, de lucha contra el dopaje (BOE nº 312, de 29 de diciembre de 2021).

²⁴ La responsabilidad de los equipos se encuentra en su artículo 11.

²⁵ Supervisor del cumplimiento de los valores de los *eSports*, siendo uno de ellos “*integrity and fair play*”.

En este sentido, la situación de los jugadores de *eSports* es similar a la de los futbolistas profesionales. Ambos colectivos tienen una jornada laboral condicionada a la prestación efectiva de sus servicios ante el público. Es decir, su tiempo de trabajo se limita a las horas de entrenamiento y competición.

Es por lo que el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales con intención de flexibilizar los descansos semanales en el caso de los deportistas profesionales, desarrolla que estos pueden ser fijados de mutuo acuerdo entre el jugador y el club. Por ejemplo, el descanso semanal mínimo es de un día y medio, pero no puede coincidir con los días en que el jugador tenga que competir. Si el jugador no puede disfrutar de este descanso ininterrumpidamente por exigencias deportivas, se puede trasladar a otro día de la semana. En caso de que haya compromisos de competición inmediatos, el descanso semanal mínimo se puede computar como equivalente a 36 horas.

La falta de un marco legislativo laboral específico para los *eSports* dificulta la conciliación entre la vida laboral y personal de los jugadores. Esta situación afecta negativamente a su descanso y rendimiento deportivo.

Las denominadas “*gaming houses*” constituyen un claro ejemplo de las condiciones laborales precarias que pueden presentarse en el sector de los *eSports*. En estos entornos, jugadores y personal técnico conviven durante la temporada competitiva, lo que dificulta establecer una frontera nítida entre el ámbito profesional y el espacio residencial. Esta situación genera incertidumbre a la hora de determinar la duración real de la jornada laboral y, en ausencia de una regulación específica, puede derivar en diversos incumplimientos:

- Prolongación de la jornada laboral: La imposibilidad de acotar con precisión el tiempo dedicado a la actividad competitiva puede dar lugar a la realización de horas extraordinarias sin la adecuada compensación económica ni el necesario control horario.
- Incumplimiento de los descansos mínimos: La convivencia permanente en el mismo espacio de trabajo y residencia puede impedir a los jugadores contar con el tiempo de reposo adecuado para recuperar su estado físico y mental, afectando así a su bienestar y rendimiento a largo plazo.

Por otro lado, es importante evitar caer en la simplificación y no asumir que siempre existe una sobreexplotación de los jugadores de *eSports*. En ocasiones, la confusión entre el lugar de trabajo y el descanso puede llevar a pensar que se están incumpliendo las condiciones laborales cuando no es así. Los jugadores pueden estar entrenando por voluntad propia fuera de su jornada laboral.

Sin embargo, la ausencia de un marco legislativo específico para los *eSports* genera un vacío normativo susceptible de interpretaciones inadecuadas, lo que hace imperativo el desarrollo de una legislación que atienda las particularidades del sector. Esta normativa debería garantizar el bienestar de los jugadores, estableciendo límites a la jornada laboral, períodos de descanso adecuados y un entorno seguro y saludable. Asimismo, una regulación clara y detallada permitiría evitar confusiones y sanciones injustas, especialmente en aquellos casos en los que el entrenamiento o la dedicación adicional de los jugadores no responda a presiones externas, sino a su propia voluntad.

• Permisos de trabajo y visados para los jugadores

La globalización es una de las características que define al sector de los *eSports*. Esto se debe a que las competiciones se desarrollan en videojuegos, un medio sin fronteras físicas que permite la participación de jugadores de todo el mundo.

Esta característica se puede ver claramente reflejada en las competiciones de los *eSports*, donde cada vez hay más contratación de jugadores dentro de los clubes de distintas nacionalidades y más competiciones a nivel mundial donde los jugadores deben desplazarse.

Sin embargo, en España existen obstáculos para la contratación de jugadores extranjeros. El hecho de que no se reconozca el trabajo de los jugadores como una profesión válida para obtener visados de trabajo temporales o permanentes, dificulta la globalización del sector en nuestro país.

Los jugadores extracomunitarios que desean competir y residir en España se encuentran con un proceso burocrático complejo y lento para obtener los permisos necesarios. Esto provoca demoras que pueden afectar su participación en competiciones. Sin embargo, en el caso de jugadores de la Unión Europea, la libertad de circulación y establecimiento facilita su incorporación a equipos españoles.

Actualmente los jugadores han encontrado una solución primaria en la nueva propuesta aprobada en 2021 que consiste en un nuevo permiso para trabajadores del sector audiovisual²⁶ que podría tener cierta aplicación en los *eSports*. Sin embargo, este visado no se diseñó pensando en este sector y no se ajusta completamente a las necesidades de los jugadores. Por ejemplo, en el momento de justificar el proyecto de producción en el sector audiovisual en el consulado de España correspondiente, los clubes pueden encontrar problemas de percepción del videojuego como proyecto audiovisual por parte del consulado, además de que son visados de muy corta duración (menos de 90 días), que no abarcan la duración de las temporadas.

En respuesta a esta situación, el Parlamento Europeo emitió una resolución en noviembre de 2022 sobre el deporte electrónico y los videojuegos²⁷. En este documento, se pide a la Comisión y al Consejo que reconozcan el valor del sector y consideren la creación de un visado específico para los profesionales de los *eSports*, similar a los visados culturales y deportivos Schengen. Con el objetivo de conseguir una unificación europea en cuanto a los visados o autorizaciones de trabajo para esta industria, ya que ahora son solo Francia y Alemania los países europeos que reconocen la práctica de los jugadores como trabajo.

Esta propuesta es fundamental para la armonización de las políticas de visados en la Unión Europea y facilitar la movilidad de los profesionales en los *eSports*. La creación de un visado específico para este sector eliminaría

²⁶ Ministerio de inclusión, seguridad social y migración. “Migraciones. Unidad grandes empresas”. <https://www.inclusion.gob.es/web/unidadgrandesempresas/sector-audiovisual-y-cultural>

²⁷ Parlamento Europeo. Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre el deporte electrónico y los videojuegos (2022/2027(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_ES.html

barreras actuales y permitiría a España aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la globalización de los *eSports*²⁸.

- **Cesiones temporales de los jugadores**

Como se ha mencionado en apartados anteriores, una de las características que comparten los deportistas profesionales con los jugadores de los *eSports* son las aptitudes que deben tener ambos para poder desarrollar los servicios en cuestión, las cuales se pueden mejorar entrenando y determinan la vida laboral más corta de estos trabajadores respecto al resto. Además, de la propia naturaleza temporal del contrato de trabajo deportivo debido a que se trabaja por temporadas y no de forma continuada.

Derivado de esta condición con el objetivo de que los deportistas exploten sus mejores años para desarrollarse profesionalmente, dentro del artículo 11 del Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales se recoge una figura jurídica excepcional y contraria a lo que recoge el artículo 43 del Estatuto de los Trabajadores, aplicable únicamente a los deportistas profesionales. Esta figura se trata de la “cesión de los servicios del deportista profesional”. Esta modalidad de novación del contrato para los deportistas consiste en su traslado a un nuevo club bajo su dirección, organización y disciplina, bien de forma permanente o bien de forma temporal, siempre y cuando exista consentimiento por parte del club cedente, el club cesionario y el deportista profesional. Esta flexibilidad permite más movimiento dentro del mercado deportivo, consiguiendo mayores beneficios para clubes y deportistas²⁹.

Aquí entraría la problemática de las cesiones temporales de jugadores de *eSports*, al no ser considerados como deportistas profesionales se aplicaría la cesión de los trabajadores del artículo 43 del Estatuto de los Trabajadores, con el problema de que puedan surgir cesiones ilegales, despidos improcedentes o situaciones de irregularidad de trabajadores.

- **No existe convenio colectivo, ni sindicatos que representen a la industria**

Hasta el momento, no se han establecido convenios colectivos de ámbito sectorial ni de aplicación específica para las empresas en el ámbito de los clubes de *eSports*. Esta ausencia contribuye a un vacío legal significativo dentro del sector, dado que los convenios colectivos constituyen una de las fuentes primordiales para la regulación de las relaciones laborales. Su función principal es complementar o suplir las disposiciones del Estatuto de los Trabajadores, beneficiando a grupos de trabajadores de un sector o empresa en particular.

La falta de convenios se debe, en parte, a la inexistencia de una representación sindical para estos trabajadores, que podría negociar con las empresas del sector una regulación específica. Esto se debe al carácter novedoso,

²⁸ Abogados Extranjería y Nacionalidad. “Visado y Autorizaciones de Trabajo para Jugadores Profesionales *eSports*”. *Extranjeria24* (2023). <https://www.extranjeria24h.com/es/blog/Visado-y-Autorizaciones-de-Trabajo-para-Jugadores-Profesionales-de-eSports>

²⁹ GONZÁLEZ GARCÍA, S.; *Cuestiones cruciales del ordenamiento sociolaboral. La relación laboral especial de los deportistas profesionales: la especialidad de las cesiones de los futbolistas*. Dykinson, (2021). <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3v6b.5>.

dinámico y en constante evolución de los *eSports*. Hasta la fecha, ni los propios trabajadores ni los sindicatos más representativos han mostrado interés en involucrarse en el sector para representarlo en negociaciones con la patronal, con el fin de lograr condiciones laborales adecuadas y comparables a las del deporte profesional³⁰.

La representación sindical en este mercado ofrecería múltiples ventajas. Entre ellas, se incluye el acceso a asesoramiento sobre sus derechos y obligaciones, la posibilidad de participar en negociaciones colectivas y la defensa de los derechos laborales. Además, proporcionaría protección frente a despidos improcedentes o traslados colectivos arbitrarios, y permitiría alcanzar condiciones más adecuadas para los jugadores, como la regulación de la distribución irregular de las jornadas de trabajo³¹ o la regularización de su estatus migratorio cuando son contratados para jugar en territorio español, entre otros aspectos.

- **Contratación temporal o indefinida de los jugadores**

La reciente modificación del Estatuto de los Trabajadores, que modificó el paradigma de la contratación temporal en España, ha añadido una dificultad adicional en las relaciones laborales de los jugadores de *eSports*. Hasta la reforma introducida por el Real Decreto-ley de 2021, era común la utilización de contratos de obra y servicio, con una duración de 6 o 12 meses, para incorporar jugadores a una plantilla durante una temporada concreta. Posteriormente, si el jugador demostraba un buen desempeño, se optaba por su renovación o conversión en un contrato de carácter indefinido.

Sin embargo, con la nueva normativa, se restringen los supuestos en los que es posible formalizar contratos temporales, limitándose a casos de sustitución de jugadores ausentes por lesiones, enfermedad, maternidad u otras circunstancias temporales, con una duración máxima de 6 meses, o a incrementos de actividad reducidos y acotados, con un máximo de 90 días por año natural. Esta situación es problemática en un contexto en el que los calendarios de competición y entrenamiento a menudo superan ampliamente estos plazos. Como resultado, los clubes se ven forzados a recurrir a contratos indefinidos, lo que no siempre es sostenible desde el punto de vista financiero. Al finalizar la temporada, y ante la ausencia de ingresos en el período de inactividad, equipos con recursos limitados se ven obligados a despedir jugadores, asumiendo los costes laborales correspondientes. Esta dinámica supone un obstáculo significativo para el desarrollo sostenible del sector, dificultando la planificación a largo plazo y generando tensiones entre la estabilidad laboral de los jugadores y la viabilidad económica de los clubes.

³⁰ CORROCHANO, R. “¿Qué hace un abogado especializado en *eSports*?”. [YouTube video]. <https://www.youtube.com/watch?v=IpSe3EJbcEg>

³¹ Por ejemplo, si existiese un sindicato el problema de las jornadas de trabajo de los jugadores se podría negociar con la empresa para realizar una distribución distinta e irregular a la del Estatuto de los Trabajadores, de acuerdo con el artículo 34, apartado 2, del mismo texto.

En resumen, la reforma laboral no tuvo en cuenta las necesidades de sectores específicos como los eSports y ha provocado la interrupción del crecimiento del sector, además de la formación de los equipos³².

- **Cesiones de sus Derechos de Propiedad Intelectual**

La relevancia de los jugadores en el sector de los *eSports* es indiscutible; no obstante, la protección de sus innovaciones dentro del juego, tales como trucos o atajos desarrollados por ellos mismos, se encuentra limitada. En este contexto, la protección recae principalmente en los *publishers*, quienes, en su calidad de

titulares exclusivos de los derechos de propiedad intelectual sobre los videojuegos, conceden a los jugadores únicamente una licencia de uso. Por ende, conforme al artículo 4 de la LPI, estos titulares poseen el derecho de explotación, lo que implica que las reglas y parámetros del juego, así como cualquier posibilidad de innovación por parte de los jugadores, están bajo su control. En otras palabras, se produce una especie de cesión de derechos de propiedad intelectual por parte de los jugadores al aceptar participar en el juego, lo que limita su capacidad para proteger sus propias contribuciones creativas dentro del entorno del videojuego.

- **Cesión de sus Derechos de Imagen**

Los jugadores de eSports gozan de protección respecto de sus derechos de imagen, al amparo de la Ley Orgánica de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen³³. De igual manera, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales³⁴ y garantía de los derechos digitales, junto con el Reglamento General de Protección de Datos³⁵, brindan protección al considerarse la imagen personal un dato de carácter personal. En virtud de este marco legal, los jugadores pueden explotar comercialmente su imagen a través de contratos de patrocinio o publicidad, obteniendo así ingresos adicionales a los derivados de su participación en la práctica competitiva del videojuego.

No obstante, el uso de la imagen del jugador se halla limitado por las estipulaciones contractuales suscritas con el club, el *publisher* u organizador del evento. Por un lado, en el ámbito competitivo, es frecuente que los jugadores cedan sus derechos de imagen a clubes y organizadores de eventos, lo que posibilita una explotación consensuada conforme a los intereses pactados entre las partes. Por otro lado, la cesión de estos derechos

³² NANCLARES, M., GARCÍA, A. & SÁNCHEZ, J. “¿Está en peligro el sector de los Esports?: La reforma laboral de contratos temporales”. *Andersen* (2022). <https://es.andersen.com/es/blog/esta-en-peligro-el-sector-de-los-esports-la-reforma-laboral-de-loscontratos-tem-porales.html>

³³ Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen (BOE nº115, de 14 de mayo de 1982).

³⁴ Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (BOE nº 294, de 06 de diciembre de 2018).

³⁵ Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (DOUE nº119, de 4 de mayo de 2016).

puede considerarse parte integrante del objeto del contrato laboral, implicando que el jugador no adquiera derecho a una remuneración adicional por la utilización de su imagen en el contexto de la relación laboral.

4. CONCLUSIÓN

La realidad jurídica actual no se ajusta de manera precisa a la situación laboral de los jugadores de *eSports*, como se ha evidenciado en los párrafos anteriores. En espera de alcanzar una solución que permita equilibrar la flexibilidad operativa que requieren los clubes con la adecuada protección de los derechos laborales de los jugadores —tal y como sucedió en su momento en el ámbito deportivo tradicional—, los asesores legales de los clubes optan por suscribir contratos de carácter laboral ordinario bajo el amparo del Estatuto de los Trabajadores. No obstante, introducen particularidades en dichos contratos, aprovechando un margen de maniobra mediante el uso de distintas herramientas jurídicas, sin contravenir los derechos al trabajo y a la libertad profesional de los jugadores. Este enfoque busca establecer un marco que resulte beneficioso tanto para los clubes como para los propios jugadores.
