

TEMAS

# eSports: el Derecho deportivo en entornos digitales

**Coordinadores**

*Felipe Toranzo Serrano*

*Marlen Estévez Sanz*

■ LA LEY



TEMAS

■ LA LEY

# eSports: el Derecho deportivo en entornos digitales

**Coordinadores**

*Felipe Toranzo Serrano*

*Marlen Estévez Sanz*

© Autores, 2022

© Wolters Kluwer Legal & Regulatory España, S.A.

**Wolters Kluwer Legal & Regulatory España**

C/ Collado Mediano, 9

28231 Las Rozas (Madrid)

Tel: 91 602 01 82

e-mail: clienteslaley@wolterskluwer.es

http://www.wolterskluwer.es

**Primera edición:** Diciembre 2022

**Depósito Legal:** M-26017-2022

**ISBN versión impresa:** 978-84-19032-91-1

**ISBN versión electrónica:** 978-84-19032-92-8

Diseño, Preimpresión e Impresión: Wolters Kluwer Legal & Regulatory España, S.A.

*Printed in Spain*

© **Wolters Kluwer Legal & Regulatory España, S.A.** Todos los derechos reservados. A los efectos del art. 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba la Ley de Propiedad Intelectual, Wolters Kluwer Legal & Regulatory España, S.A., se opone expresamente a cualquier utilización del contenido de esta publicación sin su expresa autorización, lo cual incluye especialmente cualquier reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación, transmisión, envío, reutilización, publicación, tratamiento o cualquier otra utilización total o parcial en cualquier modo, medio o formato de esta publicación.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la Ley. Diríjase a **Cedro** (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

El editor y los autores no asumirán ningún tipo de responsabilidad que pueda derivarse frente a terceros como consecuencia de la utilización total o parcial de cualquier modo y en cualquier medio o formato de esta publicación (reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación pública, transformación, publicación, reutilización, etc.) que no haya sido expresa y previamente autorizada.

El editor y los autores no aceptarán responsabilidades por las posibles consecuencias ocasionadas a las personas naturales o jurídicas que actúen o dejen de actuar como resultado de alguna información contenida en esta publicación.

WOLTERS KLUWER LEGAL & REGULATORY ESPAÑA no será responsable de las opiniones vertidas por los autores de los contenidos, así como en foros, chats, u cualesquiera otras herramientas de participación. Igualmente, WOLTERS KLUWER LEGAL & REGULATORY ESPAÑA se exime de las posibles vulneraciones de derechos de propiedad intelectual y que sean imputables a dichos autores.

WOLTERS KLUWER LEGAL & REGULATORY ESPAÑA queda eximida de cualquier responsabilidad por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan deberse a la falta de veracidad, exactitud, exhaustividad y/o actualidad de los contenidos transmitidos, difundidos, almacenados, puestos a disposición o recibidos, obtenidos o a los que se haya accedido a través de sus PRODUCTOS. Ni tampoco por los Contenidos prestados u ofertados por terceras personas o entidades.

WOLTERS KLUWER LEGAL & REGULATORY ESPAÑA se reserva el derecho de eliminación de aquellos contenidos que resulten inveraces, inexactos y contrarios a la ley, la moral, el orden público y las buenas costumbres.

**Nota de la Editorial:** El texto de las resoluciones judiciales contenido en las publicaciones y productos de **Wolters Kluwer Legal & Regulatory España, S.A.**, es suministrado por el Centro de Documentación Judicial del Consejo General del Poder Judicial (Cendoj), excepto aquellas que puntualmente nos han sido proporcionadas por parte de los gabinetes de comunicación de los órganos judiciales colegiados. El Cendoj es el único organismo legalmente facultado para la recopilación de dichas resoluciones. El tratamiento de los datos de carácter personal contenidos en dichas resoluciones es realizado directamente por el citado organismo, desde julio de 2003, con sus propios criterios en cumplimiento de la normativa vigente sobre el particular, siendo por tanto de su exclusiva responsabilidad cualquier error o incidencia en esta materia.

## 1. EL FENÓMENO DE LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS: UNA ACTIVIDAD EN CLARA EXPANSIÓN

Es un hecho que desde que en 1997 se creó en Estados Unidos la primera empresa que explota competiciones en videojuegos con el nombre de *Cyberathlete Professional League* (CPL), han ido surgiendo a partir de ahí eventos y torneos que cada vez concitan mayor interés. No ya por el cada vez mayor número de participantes, sino incluso por el número de espectadores que siguen estas competiciones. Incluso en la popular plataforma *Youtube* hay multitud de canales dedicados en exclusiva a comentar y seguir tales eventos, destacando muy especialmente la plataforma *Twitch*, consagrada a este sector y con un éxito ciertamente considerable<sup>(1)</sup>.

Las competiciones de *eSports* son, además y en realidad, competiciones que se desarrollan sobre videojuegos concretos y determinados, como puede ser —por citar sólo los más populares—, *League of Legends*, *Counter Strike:GO*, *Call of Duty* o el FIFA, que van cambiando a una versión más actualizada cada año.

La proliferación de organizaciones de variada naturaleza que explotan este sector es otro hecho, y son muchos los países que cuentan con equipos profesionales, pero Estados Unidos y Corea son los que llevan a más jugadores a los primeros puestos.

Todo, a una velocidad de vértigo, creándose entidades organizadoras de competiciones como la *World eSports Association* (WESA) en mayo de 2016<sup>(2)</sup>, donde ha asumido un importante papel la *Electronic Sports League*

---

(1) Fundada en 2011, es la principal red social de aficionados y jugadores de videojuegos, con casi diez millones de usuarios activos al día en la plataforma. Aquí se emiten vídeos de las partidas de videojuegos que comparten y comentan los propios usuarios con otros. Las cifras que se manejan son ciertamente elocuentes, con más de dos millones de emisiones individuales al mes. Su dirección electrónica es: <https://www.twitch.tv/>.

(2) Su página web oficial es: <https://www.wesa.gg/>

(ESL)<sup>(3)</sup>, considerada la compañía de eSports más importante del mundo, que comenzó a operar en 2000 con su sede en la ciudad alemana de Colonia, que organiza varias competiciones internacionales de videojuegos<sup>(4)</sup>.

Previamente, y con estructura organizativa de una Federación deportiva internacional, en la medida en que integra asociaciones de distintos países, está la *International eSports Federation* (IeSF), con sede en Seúl, que comenzó a funcionar en 2008, siendo ya muchas las entidades que organizan ligas tanto regionales como nacionales, como en España sucede por ejemplo con la consolidada Liga de Videojuegos Profesional (LVP).

Competiciones estas que abarrotan recintos y baten récords de audiencia en las distintas plataformas audiovisuales en que retransmiten los encuentros, que se disputan tanto presencialmente como *on line*, lo que atrae a patrocinadores e inversores y lleva a que haya jugadores de videojuegos profesionales, que han convertido esa actividad en un modo de vida en algunos casos muy lucrativo. Todo un sector de la industria del entretenimiento dentro del más amplio de los videojuegos, que a nivel global ha registrado unos ingresos en 2021 que llegaron a los 1.112,64 millones de dólares, proyectándose para 2030 la cantidad de 4.750, lo constituye un crecimiento ciertamente vertiginoso<sup>(5)</sup>.

En lo que a España se refiere, de acuerdo con la consultora PwC, «El mercado español de los eSports cuenta con equipos establecidos y varias ligas con patrocinadores de alto nivel. Aunque sigue estando por detrás de Alemania, Francia y Reino Unido,

registró unos ingresos de 21 millones de euros en 2020 y experimenta un crecimiento continuo, con unos ingresos que alcanzarán los 43 millones de euros en 2025 tras crecer a un ritmo del 15,3% CAGR»<sup>(6)</sup>.

---

(3) Su página web oficial es: <https://www.eslgaming.com/>

(4) CHANSON, Rémy, *eSports. Todo lo que necesitas saber, de League of Legends al FIFA*, editorial timunmas-Planeta, Barcelona, 2017, p. 95.

(5) Estas cifras las ofrece Statista. Puede consultarse: [https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-eSports-a-nivel-mundial/#:~:text=Ingresos%20anuales%20del%20mercado%20de%20eSports%20a%20nivel%20mundial%202020%2D2030&text=Los%20ingresos%20anuales%20generados%20a,940%20millones%20de%20d%C3%B3lares%20estadounidenses](https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-eSports-a-nivel-mundial/#:~:text=Ingresos%20anuales%20del%20mercado%20de%20eSports%20a%20nivel%20mundial%202020%2D2030&text=Los%20ingresos%20anuales%20generados%20a,940%20millones%20de%20d%C3%B3lares%20estadounidenses.). (último acceso: 22 de julio de 2022)

(6) PwC, *Entertainment and Media Outlook 2021-2025. España*, p. 45. El informe está disponible en: <https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/entertainment-media-outlook-espana-2021-2025.html> (último acceso: 25 de julio de 2022).

## 2. LA EXPRESIÓN ESPORT Y LA PRETENDIDA NATURALEZA DEPORTIVA DE LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS

En el contexto al que brevemente nos acabamos de referir surge la cuestión de la naturaleza jurídica o el encuadramiento de las competiciones de videojuegos. Y lo cierto es que, de alguna forma, se han vuelto los ojos de forma inmediata a la regulación del deporte.

Esta referencia se debe a diversos factores. De un lado, la inexistencia de una regulación general de las competiciones de videojuegos y la sensación contraria de que es una actividad que precisa de dicha regulación y, de otro, la existencia de un ámbito del entretenimiento con una enorme hiperregulación como consecuencia de una estructura consagrada tanto en el ámbito nacional como en el internacional que afecta o consagra dicha regulación y que determina los derechos y los deberes de quienes practican deporte.

La conjunción de estos factores unida, probablemente, a la propia concepción que, en el plano de los valores, tiene el deporte, llevaron a que una parte de la sociedad volviera los ojos al mundo del deporte como la panacea regulatoria, como el modelo regulado y ya asentado en el que habrían de encajar con naturalidad las competiciones de videojuegos.

Asumir el modelo deportivo en España como opción organizativa significa que el organizador de las competiciones, o el prestador de los servicios cuya prestación posibilitan las mismas, han de adoptar la forma de Federación deportiva española, si las competiciones que pretende organizar han de tener carácter estatal. Este modelo estatal presenta como característica adicional el poderse extender por el conjunto del territorio con unidades federativas más pequeñas a las que se denominan federaciones autonómicas que se integran en el ámbito estatal para la organización y reglas comunes pero que aseguran la práctica deportiva en su respectivo ámbito territorial de ordenación.

Pasamos a referirnos ahora, sucintamente, a cómo se puede obtener el reconocimiento de la condición de federación deportiva española, para a continuación indicar las ventajas que se derivan de tal reconocimiento.

Así, y en primer término, adquirir la condición de federación deportiva española precisa del reconocimiento por la Comisión Directiva del Consejo Superior de Deportes (CSD), de acuerdo con lo establecido en la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del deporte, y el procedimiento previsto en el Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre Federaciones deportivas

españolas y Registro de Asociaciones Deportivas, lo que requiere del previo reconocimiento de una modalidad deportiva.

Nos situamos aquí en un problema central: ¿pueden o deben conseguir los eSports el reconocimiento del ámbito deportivo? Más en concreto, podemos preguntarnos si realmente tienen o no la condición de actividad deportiva que, en nuestro ámbito, está constreñida a pasar por la condición de modalidad o especialidad deportiva, lo que requiere el reconocimiento expreso de la Administración como requisito previo a la constitución de la correspondiente Federación deportiva; reconocimiento que compete al Consejo Superior de Deportes (CSD) a nivel estatal y, en su caso, al órgano competente de la correspondiente Comunidad Autónoma.

Con carácter previo a pronunciarnos sobre el encaje en los indicados conceptos de modalidad o especialidad deportiva —lo que adelantémoslo es ciertamente complejo—, lo cierto es que el indicado reconocimiento no se ha producido aún en nuestro país.

Las únicas regulaciones que se ha llevado en Europa al plano normativo han tenido lugar hasta el momento primero en Francia<sup>(7)</sup>, luego más recientemente en el Principado de Andorra<sup>(8)</sup>, y las mismas se ha articulado absolutamente al margen de la relativa al deporte.

Asimismo, sin perjuicio de anuncios puntuales y pasados de iniciativas de alguna Comunidad Autónoma de abordar algún tímido intento de regulación, como fue el caso del Gobierno de Canarias en las primeras versiones de un proyecto de ley del deporte lo que no llegó a concretarse<sup>(9)</sup>, lo cierto es que la consideración de deporte de los eSports plantea serias dificultades en nuestro país.

Sin entrar ahora en el régimen de las Federaciones deportivas españolas, que configura estas entidades como privadas que ejercen por delegación funciones públicas de carácter administrativo, lo que supone someter tal ejercicio a un régimen jurídico-público y a un control de tal naturaleza, señalaremos que las ventajas de adoptar este tipo de estructura organizativa

---

(7) Sobre ello, PALOMAR OLMEDA, A. y TEROL GÓMEZ, R., *Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España*, Unidad Editorial, Madrid, 2017, pp. 28-32.

(8) Vid. TEROL GÓMEZ, R., «Una nueva regulación para los eSports en Europa. La Ley 8/2021, de 29 de abril, de deportes electrónicos, del Principado de Andorra», *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 73, 2021, pp. 465-480.

(9) Se trataba del anteproyecto de lo que luego fue la Ley 1/2019, de 30 de enero, de la Actividad Física y el Deporte de Canaria.

son evidentes, pues el reconocimiento de la modalidad deportiva y de la misma Federación deportiva española implica lo siguiente:

a) El sometimiento a un régimen fiscal ciertamente favorable cuya peculiaridad está, en primer término, en la declaración de utilidad pública que efectúa directamente la Ley 10/1990 en su artículo 44 para las Federaciones deportivas, lo que significa beneficiarse de las ventajas fiscales propias de tal declaración.

En segundo término, la Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido, establece en el artículo 20.Uno.13.<sup>a</sup> que quedan exentas de ese impuesto las operaciones siguientes: «Los servicios prestados a personas físicas que practiquen el deporte o la educación física, cualquiera que sea la persona o entidad a cuyo cargo se realice la prestación, siempre que tales servicios estén directamente relacionados con dichas prácticas y sean prestados por las siguientes personas o entidades:... b) Federaciones deportivas...».

b) La integración en la estructura federativa para todos los que la integran se realiza a través de la licencia deportiva, cuyo otorgamiento compete a la Federación, y ello implica para el que la obtiene no sólo forma ya parte de la organización, sino que acepta las reglas de la competición y se somete a la autoridad de la propia Federación.

Este es un sistema bien sencillo y eficaz de integración en la organización.

c) El ejercicio de la potestad disciplinaria deportiva de la Federación sobre sus miembros es un instrumento ciertamente relevante y singular para asegurar la inmediata aplicación de las reglas del juego, y ello además tiene la naturaleza de función pública delegada, quedando la propia Federación sometida a la autoridad, en este ámbito, del Tribunal Administrativo del Deporte, órgano de la Administración adscrito al CSD, que ejercerá la potestad disciplinaria «... sobre las mismas personas y Entidades que las Federaciones deportivas españolas, sobre estas mismas y sus directivos, y sobre las Ligas profesionales», tal y como reza el artículo 74.2.d) de la misma Ley 10/1990.

d) El reconocimiento de una modalidad deportiva y la consiguiente constitución de una Federación deportiva con la inscripción en el Registro de Asociaciones Deportivas del CSD, implica reconocer a la Federación la exclusividad sobre la indicada modalidad deportiva.

e) Corresponde a las Federaciones deportivas españolas, de acuerdo con el artículo 33.2 de la Ley 10/1990, ostentar «... la representación de

España en las actividades y competiciones deportivas de carácter internacional. A estos efectos será competencia de cada Federación la elección de los deportistas que han de integrar las selecciones nacionales». De acuerdo con ello, «Las Federaciones deportivas españolas se inscribirán, con autorización del Consejo Superior de Deportes, en las correspondientes Federaciones deportivas de carácter internacional», tal y como reza el artículo 34.3 de la misma Ley.

f) De acuerdo con lo anterior, o como consecuencia de ello, la concurrencia a competiciones internacionales desde el ámbito federado queda en manos de los deportistas seleccionados, cuya consideración de alto nivel da entrada a la Federación no sólo al régimen de ayudas que se establecen desde el CSD, sino a colaborar éste estrechamente con las Federaciones en la preparación de los indicados deportistas.

Resulta así de aplicación el régimen establecido en el Real Decreto 971/2007, de 13 de julio, sobre deportistas de alto nivel y alto rendimiento, donde el papel de las Federaciones deportivas es ciertamente relevante.

g) Otro aspecto que es muy destacable de las Federaciones deportivas españolas es que las mismas, una vez han sido reconocidas por el CSD, pueden integrarse en el Comité Olímpico Español.

h) Como corolario de todo lo anterior, y dado el interés público que el legislador consagra en las Federaciones deportivas, estas pueden concurrir a la línea de subvenciones y ayudas que anualmente convoca el CSD para estas entidades.

En suma, podemos indicar que cuando desde el ámbito de las competiciones de videojuegos se ha puesto el énfasis en esta regulación no es, probablemente, porque se considere que se trata de una actividad deportiva con todas sus consideraciones y con los propios valores que transmite la actividad deportiva sino que, en gran medida, el énfasis viene de la mano de ser una estructura conocida, consolidada, existente, con un esquema organizativo que, si se prescinde de los detalles, guarda una cierta similitud por la vía de la competición especialmente, lo que da idea que identifiquemos las competiciones de videojuegos con el término eSports.

El deportivo-federativo, por tanto, se trata de un marco previsible y existente que son, sin duda, dos elementos, junto con la aplicación homogénea en el conjunto del Estado, que operan como aspectos ciertamente relevantes a la hora de establecer un marco jurídico para el desarrollo de la actividad a que nos referimos.





Cualquier regulación sobre nuevas tecnologías debe funcionar como un catalizador del desarrollo y promover su crecimiento, algo necesario en el caso de los eSports, que por su naturaleza son disruptivos, con vocación de superar fronteras físicas y geográficas y que necesitan de un marco jurídico lo suficientemente dúctil para crecer.

Este libro aborda diferentes aspectos jurídicos y de gestión de los eSports. A lo largo de sus 17 capítulos encontrará información sobre el contexto jurídico en el que se enmarcan: los instrumentos jurídicos para estructurar un club, los derechos audiovisuales, el derecho de la competencia y la competencia desleal, los usos de la imagen de los participantes, las competiciones, los patrocinadores, Broadcasters, las plataformas de contenido o los medios de comunicación tradicionales dentro de esta nueva ola. Incluso aborda temas como la explotación del canal Retail, los eSports y la tecnología Blockchain o los eSports y el metaverso.

De manera concreta, aborda temas que afectan a jugadores, equipos, o preparadores, en cuanto a su tratamiento laboral y fiscal, de las vías de financiación o de la profesionalización de las estructuras.

La previsible legislación en materia de eSports obligará a una mejor formación y mayor especialización de los profesionales que se integren en el sector. Adelantándose al legislador, esta obra ayuda en la formación de capital intelectual proporcionando mayor conocimiento para el desarrollo de talento específico en esta nueva fusión de deportes y videojuegos.

