

HACIA UN MODELO COMÚN DE ARBITRAJE EN DEPORTES ELECTRÓNICOS

JUAN RAMÓN LIÉBANA ORTIZ 

PROFESOR CONTRATADO-DOCTOR DE DERECHO PROCESAL
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

juanramon.liebana@unir.net

SUMARIO: I. EL ARBITRAJE COMO SISTEMA NATURAL DE RESOLUCIÓN DE LOS CONFLICTOS PRIVADOS INTERNACIONALES. EL EJEMPLO DE LOS DEPORTES. II. LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS: UN NUEVO MERCADO PARA EL ASESORAMIENTO JURÍDICO Y EL ARBITRAJE. III. TIPOLOGÍA DE CONFLICTOS JURÍDICOS ASOCIADOS A LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS. IV. EL INTRINCADO ENCAJE INSTITUCIONAL DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS. V. EL LABERINTO DE LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS JURÍDICOS EN DEPORTES ELECTRÓNICOS. VI. CONCLUSIÓN. VII. BIBLIOGRAFÍA.

RESUMEN: Las competiciones de videojuegos, los deportes electrónicos, se han consolidado como una industria del entretenimiento global en la que se generan múltiples conflictos jurídicos. En este artículo se explica la problemática jurídica de los deportes electrónicos y, tras analizar su complicado marco institucional actual, se analizan las diversas vías jurídicas existentes para la resolución de los conflictos en materia de deportes electrónicos. Finaliza con una serie de propuestas para que el Comité Olímpico Internacional integre a los deportes electrónicos dentro del Movimiento Olímpico.

PALABRAS CLAVE: Arbitraje en deportes electrónicos, órganos de gobierno, vías de resolución de conflictos jurídicos, movimiento olímpico.

TOWARDS A COMMON MODEL OF ELECTRONIC SPORTS ARBITRATION

ABSTRACT: Video game competitions, i.e. eSports, have established themselves as a global entertainment industry in which multiple legal conflicts are generated. This article explains the legal problems of eSports and, after analysing their current complicated institutional framework, discusses the various existing legal venues for the resolution of eSports disputes. It ends with a series of proposals for the International Olympic Committee to accept eSports within the Olympic Movement.

KEY WORDS: Arbitration in eSports, governing bodies, venues for the resolution of the eSports disputes, Olympic movement.

I. El arbitraje como sistema natural de resolución de los conflictos privados internacionales. El ejemplo de los deportes

El aforismo romano dicta que *ubi societas, ibi ius*; y su corolario natural es *que ubi ius, ibi litis* pues, en efecto, el origen de sociedad debe hallarse precisamente en la voluntad de prevenir y/o resolver los diversos conflictos jurídicos que se suscitan entre sus ciudadanos¹.

En efecto, la formación de los Estados modernos supuso la definitiva abolición de la autotutela, como mecanismo privado de resolución de controversias, y la instauración de la heterotutela. Como consecuencia, el Estado se constituye en garante del orden público y asume en exclusiva la competencia de dirimir fundadamente en Derecho los conflictos que se suscitan en su ámbito territorial. Así, en un Estado de Derecho los ciudadanos tienen básicamente dos vías para resolver sus conflictos jurídicos: recurrir a la vía jurisdiccional o bien hacerlo por medio de la autocomposición².

En la mayoría de los países con sistemas jurídicos de tradición romanística históricamente el Estado ha potenciado los tribunales de justicia como el cauce fundamental de la tutela de los ciudadanos, sin valorarse adecuadamente las vías de autocomposición de los litigios que resultan complementarias o alternativas al Poder Judicial.

Sin embargo, en un mundo cada vez más globalizado y deslocalizado esta tradicional aproximación a la resolución de litigios plantea una serie de inconvenientes que en muchos casos resultan contraproducentes para ventilar los litigios surgidos en el ámbito empresarial, en donde, además de obtener un pronunciamiento sobre el fondo de sus pretensiones procesales y, en su caso, una reparación indemnizatoria, las partes también buscan la rapidez y la confidencial del fallo.

A mayor abundamiento, cuando los conflictos jurídicos-mercantiles que se pretenden dirimir llevan ínsitos elementos internacionales, el recurso al arbitraje resulta prácticamente insoslayable para establecer un foro neutral y para garantizar la ejecución³.

Al negociar una cláusula de resolución de controversias, cada una de las partes intentará que el conflicto se resuelva en el fuero que resulte más favorable a sus intereses, ya sea en la fase de enjuiciamiento, en que una parte puede considerar que obtendrá un trato favorable de sus propios órganos jurisdiccionales y la otra parte temerá no recibirlo; o en la fase de ejecución: la naturaleza y ubicación del procedimiento de resolución de conflictos puede influir significativamente en la facilidad para ejecutar la decisión⁴.

¹ Así, CARNELUTTI, F., *Teoría General del Derecho*, Revista de Derecho Privado, Madrid 1941, págs. 78-79.

² Ello, no obstante, el sistema autocompositivo complementario de la Administración de Justicia –ahora tan de moda por el redescubrimiento del *Alternative Dispute Resolution System* del *Common Law*– cuenta en España con una larga tradición jurídica [vid., por todos, ALCALÁ ZAMORA Y CASTILLO, N., *Proceso, autocomposición y autodefensa. Contribución al estudio de los fines del Proceso*, 4ª ed, UNAM, México 2000, *passim*; GUASP DELGADO, J., *El arbitraje en el Derecho español*, Bosch, Barcelona 1956, *passim* y, más modernamente, BARONA VILAR, S., *Solución extrajurisdiccional de conflictos, Alternative Dispute Resolution y Derecho Procesal*, Tirant lo Blanch, Valencia 1999, *passim*; BERNARDO SAN JOSÉ, A., *Arbitraje y jurisdicción. Incompatibilidad y vías de exclusión*, Comares, Granada 2002, *passim*], y se haya perfectamente institucionalizado. En el ámbito del proceso civil, se regulan cuatro instrumentos autocompositivos: la transacción (arts. 1809 a 1819 del Código Civil), la conciliación (arts. 139 a 148 de la Ley 15/2015, de 2 de julio, de la Jurisdicción Voluntaria), la mediación (Ley 5/2012, de 6 de julio, de mediación en asuntos civiles y mercantiles) y el arbitraje (Ley 60/2003, de 23 de diciembre, de arbitraje).

³ Vid., in extenso, MERINO MERCHÁN, J. F. y CHILLÓN MEDINA, J. M., *Tratado de Derecho arbitral*, 3ª ed., Thomson-Civitas, Cizur Menor 2006, págs. 871-899.

⁴ Cfr., por ejemplo, ARIAS LOZANO, D., “El arbitraje internacional”, *Revista jurídica de Castilla y León*, núm. 29, 2013, págs. 1-16.

La elección entre vía arbitral o judicial no puede hacerse de manera aislada, sino teniendo siempre en cuenta las circunstancias concurrentes en cada caso. De ahí que la especialidad en la materia sea otro de los elementos que las partes en conflicto tienen muy en cuenta a la hora de valorar dicha disyuntiva en favor del arbitraje⁵. Y este caso es, precisamente, el de los conflictos jurídicos surgidos en el ámbito de la práctica deportiva.

El deporte es un ordenamiento jurídico de unas características muy singulares que propician su colisión con el ordenamiento jurídico de cada Estado nacional, por lo que el arbitraje internacional sobresale como el método idóneo para la resolución de conflictos en materia deportiva. En efecto, el ordenamiento deportivo no es soberano, puesto que esta cualidad sólo puede predicarse de los ordenamientos jurídicos estatales, pero sí tiene carácter originario en el sentido de que funda su eficacia sobre su propia fuerza, y no sobre la de otros ordenamientos jurídicos⁶. Este origen asociativo, que hunde sus raíces en la autonomía de la voluntad, marca de forma indeleble el ordenamiento jurídico-deportivo, y explica su radical pretensión de autosuficiencia⁷.

Además, los eventos deportivos de masas, como los Juegos Olímpicos, los Campeonatos del Mundo y de Europa de fútbol o la Fórmula 1 o los Grand Prix automovilísticos, se han profesionalizado hasta el punto de haberse convertido en una verdadera industria del entretenimiento⁸, integrada por multitud de *players* y *stakeholders* empresariales que tienen las mismas necesidades que cualquier otro sector productivo, también en el ámbito de la resolución de litigios.

La autosuficiencia del ordenamiento deportivo se fundamentan en relaciones consensuales entre asociaciones privadas de ámbito global, deportistas profesionales y clubs deportivos que han dado como fruto un conjunto de principios jurídicos universalmente aceptados, conocidos como *lex sportiva*⁹, que se ha consolidado en una suerte de ordenamiento jurídico-deportivo global que, gracias a un sistema de resolución de conflictos unitario atribuido en exclusiva al Tribunal Arbitral del Deporte, también se ha dotado de un Derecho procesal uniforme.

El objeto del presente trabajo es analizar si las especiales características predicables de los deportes tradicionales, y que han dado lugar a un ordenamiento jurídico-deportivo paraestatal con una corte de arbitraje específica y reconocida por todos como el “Tribunal Supremo del Deporte”¹⁰, pueden ser también predicables de los denominados deportes electrónicos o eSports.

⁵ Así ocurre claramente, por ejemplo, en el caso de los contratos mercantiles de bienes y servicios caracterizados por su pertenencia al Derecho Uniforme del Comercio Internacional [cfr., por todos, ORTIZ ILLESCAS, R. y PERALES VISCASILLAS, P., *Derecho Mercantil Internacional. El Derecho Uniforme*, Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid 2003, págs. 469-489], o en el caso de las inversiones extranjeras [vid., por ejemplo, PÉREZ ESCALONA, S., “El arbitraje internacional en materia de inversiones extranjeras: la reforma del CIADI y el papel de la Unión Europea”, en ALISTE SANTOS, T. J. y LIÉBANA ORTIZ, J. R., *Justicia informal*, Atelier, Barcelona 2018, págs. 315-333].

⁶ Así lo puso acertadamente de manifiesto GIANNINI, M. S., “Prime osservazioni sugli ordinamenti giuridici sportive”, *Rivista di Diritto Sportivo*, núm. 1-2 (1949), págs. 13-18.

⁷ Cfr. FERNÁNDEZ RODRIGUEZ, T-R, “La justicia deportiva internacional”, *Anales de la Real Academia de la Legislación y la Jurisprudencia*, núm. 39, 2009, págs. 237-254.

⁸ Cfr. LIÉBANA ORTIZ, J. R., *Justicia deportiva internacional. El procedimiento ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo*, Atelier, Barcelona 2021, págs. 28-32.

⁹ Sobre este particular vid., sin ánimo de exhaustividad, KARAQUILLO, J-P, “Les principes fondamentaux propres à la lex sportiva”, *Jurisport: Revue juridique et économique du sport*, núm. 127, 2013, págs. 35-41; y, entre nosotros, PÉREZ GONZÁLEZ, C., *Lex sportiva y Derecho internacional*, Aranzadi, Cizur Menor 2018, *passim*.

¹⁰ En efecto, la Sentencia del Tribunal Supremo Federal Suizo de 27 de mayo de 2003 (asunto Lazutina y Danilova, 4P_267-270/2002) puso de manifiesto el reconocimiento generalizado del que goza el Tribunal Arbitral del Deporte entre la comunidad deportiva internacional, porque satisface una necesidad real, añadiendo que: “parece que no existe una alternativa viable a esta institución para resolver litigios deportivos de forma

No podemos obviar que la importancia económica de los deportes electrónicos ha aumentado sin parar en los últimos años, y ello ha llevado también a un paulatino proceso de profesionalización de los jugadores y de los equipos; con el consiguiente aumento de los intereses económicos que giran en torno a dicha actividad. En consecuencia, los conflictos de todo tipo surgidos en el ámbito de la práctica de los deportes electrónicos también se han multiplicado, generándose un importante nicho de mercado no sólo para los abogados especializados en este ámbito, sino también para las cortes de arbitraje porque se trata de una práctica deportiva que hasta hace bien poco tiempo contaba un andamiaje institucional que la sostuviera casi inexistente.

Se trata de un tema de mucho interés no sólo económico, porque como veremos se ha configurado una industria que mueve muchos millones de euros anualmente, sino también jurídico, precisamente porque se trata de un ámbito deportivo prácticamente de nueva creación y que requiere de un análisis jurídico pausado que permita canalizar adecuadamente y satisfacer correctamente las pretensiones de los *players* y *stakeholders* concernidos para garantizar que su derecho a la justicia sea efectivo y real.

Es por ello que, en las páginas que siguen, trataremos de: explicar por qué los deportes electrónicos también se han convertido en una industria del entretenimiento por derecho propio (*infra* 2), examinar los problemas jurídicos que enfrentan los deportes electrónicos (*infra* 3), analizar los problemas que plantean en la actualidad el encaje del marco institucional de los deportes electrónicos (*infra* 4), aportar algunos argumentos por los que consideramos que el arbitraje puede ser la solución perfecta a los problemas jurídicos inherentes a los deportes electrónicos (*infra* 5), para terminar aportando una serie de propuestas para que el Comité Olímpico Internacional acepte a los deportes electrónicos dentro del Movimiento Olímpico (*infra* 6).

II. Los deportes electrónicos: un nuevo mercado para el asesoramiento jurídico y el arbitraje

Los eSports, abreviatura de “deportes electrónicos”, transforman los videojuegos en línea en un deporte de masas para espectadores. Los jugadores profesionales compiten en diferentes juegos y los espectadores obtienen lo que ha sido la base del entretenimiento deportivo durante miles de años: la experiencia comunitaria. La mecánica de los deportes electrónicos no es tan diferente de la de los deportes tradicionales: se trata de una competición con un conjunto de reglas definidas que implica un reto con puntuaciones al final¹¹.

rápida y barata (...) Habiéndose ganado paulatinamente la confianza del mundo del deporte, esta institución, que actualmente es ampliamente reconocida y que pronto celebrará su vigésimo aniversario, es uno de los pilares fundamentales del deporte organizado”.

¹¹ Entendemos por eSport un videojuego de competición a nivel profesional organizado en torneos o ligas con un objetivo específico (ya sea un trofeo, un premio en metálico, puntuaciones para otros torneos, etc.), con una clara distinción entre jugadores y equipos que compiten unos contra otros. En el mismo sentido vid, por ejemplo, BARBARÀ ARTIGAS, A., *Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo*, Uno Editorial, Albacete 2019, pág. 24.

Aunque las competiciones organizadas llevan mucho tiempo formando parte de la cultura de los videojuegos¹², éstas eran en gran medida entre aficionados hasta finales de la década de 2000¹³, cuando la participación de los jugadores profesionales y la asistencia de los espectadores a estos eventos a través de la transmisión en directo experimentaron un gran aumento de popularidad.

Ahora bien, un aspecto diferencial fundamental que distingue a los deportes electrónicos es que las empresas han descubierto que para hacer florecer sus videojuegos deben tomar el control: compañías como Riot Games están creando nuevos modelos de gestión para deportes profesionales al controlar cada aspecto del juego: generan la transmisión y también llevan esa transmisión al espectador, además de organizar la competición y establecer las reglas de cada deporte electrónico. Así, una sola empresa puede cambiar todo el juego, con un clic: aumentar la estatura de un jugador de baloncesto, cambiar el tamaño del aro o añadir un segundo balón, por ejemplo. Y con ello cambian todas las estrategias del juego, por lo que en los deportes electrónicos adaptarse es clave.

Ello, no obstante, al igual que los aficionados a los deportes tradicionales disfrutaban viendo a los mejores atletas rendir al máximo en los mundiales o en los Juegos Olímpicos, lo mismo ocurre con los que ven competir a los mejores videojugadores. Competidores de diferentes ligas o equipos se enfrentan en los mismos juegos populares: Fortnite, League of Legends, Counter-Strike, Call of Duty, Overwatch y Madden NFL, por nombrar algunos¹⁴. Estos videojugadores son observados y seguidos por millones de fans en todo el mundo¹⁵, lo que a su vez ha generado un nuevo nicho de mercado con crecimientos de dos dígitos y con unos beneficios estimados para 2024 superiores a los

¹² El primer torneo con las características propias de los deportes electrónicos se celebró en 1972 en la Universidad de Standford con el juego Spacewar. La competición fue bautizada como Olimpiadas Intergalácticas. Posteriormente, en 1980, la compañía Atari llevó la competición a otro nivel, al reunir a más de 10.000 jugadores para participar en la Space Invaders Championship en la ciudad de Nueva York. La ganadora, primera persona en conquistar un torneo nacional de videojuegos, fue Rebecca Heineman, que más tarde se labró una gran carrera como programadora. Cfr. in extenso ESCABIAS, M., “La historia de los Esports (1962-2017)”, *Full eSports*, 31 de julio de 2017 (disponible en <https://www.fullesports.com/la-historia-de-los-esports/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

¹³ No obstante, en el año 1997 el torneo Red Annihilation reunió a 2.000 personas que compitieron en línea en Quake, y su ganador (el famosísimo gamer Thresh) incluso apareció en la portada de *The Wall Street Journal*; aunque en esta época aún no era una industria sostenible.

¹⁴ En esencia, los deportes electrónicos se pueden dividir en siete categorías: disparos en primera persona (Doom, Quake, Counter-Strike, Call of Duty, Halo, Team Fortress 2, etc.), género de Estrategia en tiempo real (Starcraft, Warcraft, etc.), campo de combate multijugador en línea que suele jugarse en quintetos con un objetivo concreto (League of Legends, Dota 2, Smite, Heroes of the Storm, Vainglory, etc.); batalla real, en donde se enfrentan muchos jugadores y sólo puede quedar uno o un equipo (Apex Legends, Fornite, ARMA 2, Day Z, Player Unknown's Battlegrounds, etc.) juegos de combate (Street Fighter, Tekken, Super Smash Bros, Marvel vs Capcom, Killer Instinct, etc.), juegos de carreras (Grand Turismo Sport, iRacing, Project CARS, Trackmania, etc.) y los de deportes tradicionales (FIFA, Pro Evolution Soccer, Madden, NBA 2K, Rocket League, etc.).

¹⁵ En 2017, 60 millones de personas vieron online cómo 24 equipos jugaron la final del League of Legends Championship, que se celebró en la ciudad china de Beijing frente a 80.000 espectadores. En efecto, la economía de los deportes electrónicos está impulsada por las audiencias. Según la empresa de análisis de juegos y deportes Newzoo, el número total de aficionados a los deportes electrónicos en 2021 es de 240 millones en todo el mundo y se espera que crezca en los próximos dos años hasta alcanzar los 291,6 millones en 2024, mientras que la audiencia total es de 474 millones y se espera que alcance los 577,2 millones en 2024. Cfr. NEWZOO, *Global Esports & Live Streaming Market Report 2021*, Amsterdam 2021 (disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>; fecha de consulta: 27 de julio de 2023). Estas cifras están atrayendo la atención de empresarios, inversores, marcas, medios de comunicación y otras empresas. Sin embargo, es importante recordar que este crecimiento no está distribuido de manera uniforme. Como ocurre con cualquier sector nuevo, hay grandes diferencias en el nivel de popularidad y desarrollo de los deportes electrónicos en todo el mundo.

1.600 millones de dólares¹⁶, con seis fuentes de ingresos principales: Patrocinio (US\$ 640 M); Derechos de los medios de comunicación (US\$ 192,6 M); Honorarios de los desarrolladores de los videojuegos (US\$ 126,6 M); Venta de entradas y merchandising (US\$ 66,6 M); Ingresos digitales (US\$32,3 M); e Ingresos por streaming (US\$ 25,1 M).

Conforme a lo dicho, las competiciones profesionales de videojuegos –y también, aunque en menor medida, las amateurs– se están abriendo camino en el mercado audiovisual a nivel internacional con cifras de seguimiento impensables hace pocos años y una trascendencia social en continua expansión, tanto a través de los medios de difusión tradicionales (como los programas de televisión y los canales operativos en plataformas como Movistar+) como en otros más específicos como Twitch o la ingente cantidad de canales abiertos sobre esta materia en YouTube¹⁷.

En definitiva, los eSports se han convertido en una apuesta segura en el sector del entretenimiento. En el caso de España, por ejemplo, se trata de un mercado que genera más de 35 millones de euros y emplea a 600 personas, incluidos 250 jugadores profesionales. Además, España cuenta con el dato más alto de la Unión Europea en audiencia femenina, con un porcentaje del 36% de los tres millones de seguidores, ocupando el puesto 12 en audiencia de ciberdeportes a nivel mundial.

La progresiva profesionalización de los deportes electrónicos también ha supuesto que el asesoramiento sobre cuál sea la fórmula mercantil más conveniente en que han de organizarse los equipos y organizaciones de eSports y su gestión societaria¹⁸, o la ejecución de la relación laboral (o no) que une a los deportistas profesionales con sus equipos y organizaciones, se tornen en suculentos contratos de asesoramiento y/o representación que suponen millones de euros en muchas ocasiones¹⁹.

¹⁶ De acuerdo con Newzoo, *Global Esports & Live Streaming Market Report 2021*, cit., el incremento global de beneficios en el sector de los eSport en el periodo 2019-2024 es del 11,1%: 957,5 millones de dólares en 2019; 947,1 millones de dólares en 2020 (año del confinamiento por la pandemia del COVID-19); 1.048 millones de dólares en 2021; y 1.617,7 millones de euros en 2024 (estimado).

¹⁷ Para el caso del mercado español, la Asociación Española del Videojuego ha señalado que “cabe destacar también que por cada euro invertido en el sector de los videojuegos en España se tiene un impacto de 3 euros en el conjunto de la economía y por cada empleo generado en el sector de los videojuegos se crean 2,6 en otros sectores. La industria de los videojuegos en España representa el 14,3% del sector de edición, el 9,6% del sector de producción audiovisual (cine, video, televisión y música), el 3,8% del sector de la programación y tratamiento de datos y el 3,2% del sector de las telecomunicaciones” AEVI y Llorente & Cuenca, *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*, Enero 2018 (disponible en http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf; fecha de consulta: 31 de julio de 2023). Se trata, por tanto, de un sector joven y pujante, que comienza a manejar unas cifras de negocio a nivel nacional e internacional nada despreciables y que ha llevado a grandes compañías a apostar por el patrocinio de competiciones e incluso equipos de eSports.

¹⁸ Los equipos de eSports (el coreano SK Telecom T1, los norteamericanos Cloud9 y FaZe Clan, el español G2 Esports, el francés Fnatic, el alemán OC o el holandés Team Liquid por ejemplo) son agrupaciones, asociaciones o clubes en los que se reúnen jugadores profesionales o progamers para competir al más alto nivel. Los equipos de eSports suelen formar parte de organizaciones de eSports que cuentan, a su vez, con distintos equipos y jugadores especializados en cada videojuego competitivo en el que compite, y que se sostienen en una estructura empresarial que funciona como una marca, y compiten en distintas ligas y torneos a nivel nacional, regional (Europa, Asia, Norteamérica) o internacional. Las organizaciones dedicadas a los deportes electrónicos cuentan con una amplia plantilla de profesionales, desde los jugadores y el cuerpo técnico hasta equipos de marketing, comunicación o administrativo.

¹⁹ La adquisición de Activision Blizzard por Microsoft, pagando 60.400 millones de euros y convirtiéndose en el tercer mayor estudio de videojuegos tras la china Tencent y la japonesa Sony, ha revolucionado el mundo de los eSports. Microsoft, que ha contado con el asesoramiento legal del bufete norteamericano Simpson Thacher & Bartlett, se hace así con 400 millones de jugadores y juegos tan icónicos como World of Warcraft, Overwatch, Call of Duty o Candy Crush

También las distintas sanciones que imponen las empresas desarrolladoras y los organizadores de las competiciones de videojuegos²⁰, y que afectan directamente al desempeño profesional de los jugadores, ha generado también un progresivo aumento de la litigiosidad que ha crecido en paralelo a la especialización de los grandes bufetes y a la creación de boutiques jurídicas especializadas en materia de asesoramiento jurídico en deportes electrónicos.

Los deportes electrónicos se han profesionalizado y se han convertido en una importante actividad económica de la industria del entretenimiento²¹; y esa mercantilización de los deportes electrónicos también ha contribuido a impulsar la judicialización de los conflictos que se producen en su seno que, si antes era esporádica y anecdótica, en la actualidad se ha hecho habitual.

Por otra parte, la industria de los eSports es fundamentalmente mercantil, por ser todos los actores empresas; pero también global, al estar basada en internet. Si a ello unimos el hecho de que los asesores jurídicos especializados en eSports trabajan sin una regulación nacional o internacional específica del sector, sino que sólo existen medidas normativas de autorregulación, se trata de un campo especialmente abonado para el arbitraje.

III. Tipología de conflictos jurídicos asociados a los deportes electrónicos

Los deportes electrónicos no podrían existir sin la protección y el control que los derechos de propiedad intelectual ofrecen a los creadores de los videojuegos, y el hecho de que los juegos competitivos hayan podido seguir el ritmo de la innovación en la industria de los videojuegos es un testimonio de este hecho.

El lanzamiento de un videojuego no es el final de su desarrollo. Mientras que las reglas del fútbol, por ejemplo, no cambian sustancialmente de un año a otro, un videojuego que no reequilibra o innova con frecuencia, no seguirá siendo competitivo. Para evitar el estancamiento, los desarrolladores crean conjuntos de reglas y modos de juego completamente nuevos, añaden contenido, ajustan las mecánicas existentes y eliminan por completo aspectos de sus videojuegos. La decisión sobre lo que se incluye, añade o elimina de un juego suele quedar a la entera discreción del editor correspondiente, en virtud de su propiedad de los derechos de propiedad intelectual de los juegos. De hecho, el propietario de los derechos de propiedad intelectual de un videojuego es la única persona que puede alterar el conjunto de reglas subyacente de un juego.

Las partidas, torneos y campeonatos, retransmisiones y otros contenidos de los deportes electrónicos se habilitan a través de los derechos de propiedad intelectual. Esto significa que se necesita la aprobación de los titulares de los derechos para organizar competiciones, emitir en streaming, hacer contenidos de vídeo o incluso jugar a los videojuegos. Los acuerdos de licencia de

²⁰ En España, por ejemplo, hay actualmente cuatro ligas profesionales en las que los equipos están obligados a tener a sus jugadores bajo contrato y salario (Superliga Orange de League of Legends, Superliga Orange de CS:GO, Superliga Orange de Clash Royale y R6 Spain Nationals de Rainbow Six Siege). Por su parte, el torneo eCopa RFEF, organizado, entre otros, por la Real Federación Española de Fútbol, contó en 2021 con más de 5.000 jugadores inscritos.

²¹ Lo habitual en España es que el jugador profesional de eSports sea un trabajador por cuenta ajena que desarrolla su actividad para un equipo, aunque hay casos de jugadores individuales que compiten como autónomos. Los equipos profesionales suelen adoptar la forma de sociedad limitada, cuyo objeto social es participar en competiciones de videojuegos o representar a jugadores. En el contrato con el equipo se establecen las condiciones de la prestación de los servicios para el club y se fija una retribución por su participación o por los resultados obtenidos; salario que puede oscilar entre los 1.000 y los 5.000 euros al mes. Sin embargo, los mejores jugadores del planeta firman contratos al más puro estilo del fútbol, con nóminas que superan los 15.000 euros al mes, al margen de lo que ganen en premios.

usuario final suelen prohibir el uso comercial de los juegos sin el permiso del titular de los derechos correspondiente. Por esta razón, los organizadores de torneos deben asegurarse de que tienen los derechos necesarios para poner el juego a disposición del público en sus eventos o a través de otros canales de distribución. Además, los desarrolladores de los videojuegos suelen ejercer el control sobre los competidores principalmente a través de las condiciones de la licencia del software.

En lo referente a los eSports, hay que prestar especial atención a su complejidad, singularidad y transversalidad, la necesidad de su correcta regulación, y sobre todo la oportunidad de protección comercial, de patrocinio y publicidad para las marcas que suponen por su gran versatilidad.

Pero además de las cuestiones de vulneración de los derechos de propiedad intelectual, también vamos a analizar los problemas jurídicos de los deportes electrónicos que tienen que ver con los propios jugadores pues los eSports, al igual que cualquier otro deporte tradicional, se enfrenta a problemas como el dopaje, las trampas técnicas, el amaño de partidas e incluso a diversas cuestiones laborales que afectan a los jugadores.

III.1. Vulneración de la propiedad intelectual

Una de las áreas del Derecho que tiene una relevancia fundamental en el sector de los eSports es la propiedad intelectual, que se ve afectada de diversas y decisivas maneras. En primer lugar, porque la base de las competiciones, el elemento sin el que perderían su razón de ser, son los propios videojuegos, es decir, obras creativas de naturaleza compleja protegidas por el régimen de propiedad intelectual o derecho de autor y cuyos derechos corresponden en exclusiva a la compañía desarrolladora. En segundo lugar, y al igual que sucede con cualquier otro deporte tradicional de masas (el fútbol, el baloncesto, el tenis o la F-1), la titularidad de los derechos audiovisuales para las emisiones y los derechos sobre las propias grabaciones audiovisuales de las competiciones de eSports constituye uno de los activos más preciados del sector e influirá decisivamente en la configuración de los modelos de negocio de los diferentes actores que las integran.

III.1.1. La propiedad intelectual del videojuego

Los videojuegos son obras protegidas por la normativa de propiedad intelectual, siempre y cuando sean originales y estén expresadas en un soporte. En concreto, los videojuegos son obras complejas, puesto que están formados por aportaciones de diferente índole. La mayor parte de ellas pueden clasificarse en dos grupos: la parte técnica y la parte artística. La parte técnica está compuesta fundamentalmente por un programa de ordenador, que dota al videojuego de estructura y permite que los movimientos realizados por los jugadores en el mando o joystick de control se representen fielmente en el juego. Por otro lado, la parte artística está formada por una gran variedad de aportaciones creativas: personajes, skins, escenarios, trama o guion, música e, incluso, interpretaciones actorales.

El estudio que ha desarrollado el videojuego es el único que puede explotar el videojuego, por lo que su presencia en el sector de los eSports es insoslayable. Esta compañía adquiere todos los derechos de explotación necesarios sobre los diferentes elementos mencionados para incluirlos en el videojuego y poder explotarlo de forma unitaria, bien por vía legal o firmando exhaustivos contratos de cesión de derechos.

Evidentemente, los desarrolladores de los videojuegos llevan la voz cantante a la hora de estructurar los circuitos competitivos de sus títulos. Aunque se han adoptado muchos enfoques

diferentes para el ecosistema de un juego, la mayoría de los desarrolladores mantienen las competiciones de alto nivel bajo su gestión directa, o al menos bajo un escrutinio estricto, para mostrar tanto lo mejor de sus jugadores de élite como el juego en las mejores condiciones²².

Así las cosas, es posible que las competiciones se centralicen íntegramente por el propio desarrollador del videojuego, como ya está realizando Riot Games con su videojuego League of Legends, de forma que los problemas en materia de propiedad intelectual se reducen al mínimo, puesto que el desarrollador dispone de plena libertad para realizar los actos de explotación sobre los derechos del videojuego que conlleva la organización y retransmisión de la competición.

Pero también es posible que el desarrollador licencie a terceros la organización de las competiciones o la difusión de los eventos, para lo que exigen ciertas garantías de calidad y profesionalidad²³. En este caso, se pueden categorizar los conflictos jurídicos asociados a los deportes electrónicos en los problemas respecto a la propiedad intelectual surgidos de: las relaciones de los desarrolladores del videojuego (*publishers*) con los organizadores de las competiciones, los titulares de los derechos de retransmisión de las competiciones (*broadcasters*) o las demás partes interesadas (*stakeholders*); las relaciones de los organizadores de competiciones deportivas con los titulares de los derechos de retransmisión de las competiciones (*broadcasters*), los equipos que participan en la competición o las demás partes interesadas (*stakeholders*); las relaciones entre los equipos y sus jugadores o entre los equipos y demás partes interesadas (*stakeholders*)²⁴.

III.1.2. Los derechos audiovisuales sobre las competiciones

La comercialización de los derechos audiovisuales para emitir los torneos o competiciones de los deportes electrónicos más importantes cuenta con un actor fundamental: los estudios de videojuegos, que están monopolizando la explotación de los derechos audiovisuales, ejercitando la posición de fuerza que les otorga la propiedad del videojuego. Los videojuegos dejan de ser, así, un

²² Las competiciones de primer nivel son la flor y nata de los deportes electrónicos por lo que los estudios desarrolladores de los videojuegos tienen mucho interés en controlar todo lo relacionado con ellos: Electronic Arts controla la competición Apex Legends Global Series; Activision Blizzard la Call of Duty League y la Overwatch League; Supercell la Clash Royale League; Valve la Dota Pro Circuit; Electronic Arts la EA Sports FIFA Global Series; ESL Gaming la ESL Pro Tour: Counter-Strike: Global Offensive; Epic Games la Fortnite Champion Series; Riot Games la famosa League of Legends World Championship; una joint-venture entre la NBA y Take-Two Interactive la NBA 2K League; y Ubisoft el Rainbow Six Circuit.

²³ En España, por ejemplo, la competición oficial principal de League of Legends, como las de otros juegos, se organiza por la Liga de Videojuegos Profesional (en adelante LVP). Actualmente propiedad del grupo MEDIAPRO, la Liga de Videojuegos Profesional es uno de los operadores de competiciones de eSports más destacados a nivel mundial y la mayor organización en lengua española, que tiene sedes en ciudades como Bogotá (Colombia), Buenos Aires (Argentina) o México DF (México), además de en Madrid y Barcelona en España, y que actualmente tiene presencia en más de 30 países a través de su plataforma “Arena GG”. Cuando se puso en marcha la iniciativa de la Superliga Orange de Clash Royale y de CS:GO, se exigió a los equipos interesados: que se constituyeran como una sociedad limitada; que fueran propietarios del nombre y logo del club; que contaran con una estructura deportiva mínima (director deportivo, manager, entrenador, responsable de comunicación o redes sociales...); que tuvieran a todos los videojugadores contratados (con alta en) en la Seguridad Social; que presentaran un proyecto deportivo aplicable, un plan de negocio viable y desarrollar un plan de contenidos y de comunicación para la próxima temporada. El hecho de que todos los equipos participantes en los torneos profesionales de la LVP deban ser sociedades mercantiles no es baladí, pues además de evitar la aplicación de normativa relacionada con consumidores y usuarios, demuestra a todas las luces la vocación eminentemente mercantil de la competición.

²⁴ Cfr. VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, Thomson Reuters-Aranzadi, Cizur Menor 2022, págs. 107-169.

producto en sí mismos para convertirse, a su vez, en un instrumento clave en la creación de un nuevo producto: la comercialización de las retransmisiones audiovisuales.

En consecuencia, la determinación de la titularidad originaria de los derechos audiovisuales en el sector de los deportes electrónicos se complica, lo que sin duda da lugar a diversos conflictos jurídicos²⁵. Una vez determinada la titularidad de los derechos audiovisuales, estos titulares podrán ofrecer el producto por sí mismos o licenciar su explotación a las plataformas de internet o canales de televisión a cambio de cuantiosas contraprestaciones económicas. Limitar contractualmente el alcance de estas licencias resulta clave para maximizar el retorno económico de las retransmisiones.

En las competiciones de deportes electrónicos los videojuegos pasan de utilizarse en entornos privados para comenzarse a utilizar de forma pública. La existencia de tales actos de explotación abre una nueva ventana de oportunidad, al menos en España, para las entidades de gestión, que gestionan los derechos exclusivos o de simple remuneración de autores y otros participantes clave de los videojuegos, tanto respecto de la organización de las competiciones²⁶ como de su retransmisión y exhibición en lugares abiertos al público²⁷; lo que sin duda también puede generar diversos conflictos jurídicos.

III.2. Dopaje

Aunque pueda resultar sorprendente, el dopaje en los deportes electrónicos es un grave problema²⁸. Los jugadores profesionales de deportes electrónicos recurren con frecuencia a fármacos

²⁵ En Corea del Sur, donde incluso existen canales de televisión que emiten eSports las 24 horas del día, la Korean e-Sports Players Association tuvo un conflicto con Blizzard, empresa desarrolladora de World of Warcraft y StarCraft, al tratar de comercializar los derechos audiovisuales de la principal competición de ese Estado sin contar con el estudio titular de los derechos de propiedad intelectual sobre el videojuego. Para un análisis en profundidad de esta disputa legal cfr. BARBERÀ ARTIGAS, A., “Blizzard vs. KeSPA, la primera gran disputa legal de los deportes electrónicos”, *Alex Barberà Blog*, 6 de septiembre de 2018 (disponible en https://www.alexbarbara.es/blizzard_vs_kespa_la_primera_gran_disputa_legal_de_los_deportes_electronicos/; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

²⁶ Los torneos de deportes electrónicos reúnen en estadios a gran cantidad de espectadores deseosos de ver las habilidades de sus equipos compitiendo con sus videojuegos favoritos. Se realizan actos de comunicación pública de los videojuegos, por lo que en España los organizadores deben abonar a las entidades de gestión los siguientes conceptos: 1) Pago a los autores del videojuego, en tanto que obra audiovisual, de un porcentaje del precio de entrada por realizar una proyección pública del mismo. La entidad adecuada para recaudar estos derechos será SGAE; 2) Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego y a los productores de los fonogramas de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos serán AIE y AGEDI, a través del Órgano Conjunto de Recaudación; y 3) Pago a los artistas que interpretan el guion del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos será AISGE.

²⁷ En España se deberán abonar a las entidades de gestión los siguientes conceptos: 1) Pago a los autores del videojuego de un porcentaje del precio de entrada (cines) o de una remuneración (cadenas de televisión, bares, hoteles), por la comunicación pública del mismo; 2) Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos será AIE; 3) Pago a los artistas que interpretan el guion del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos será AISGE; y 4) Pago a los productores del videojuego de una remuneración derivada de la comunicación pública. La entidad adecuada para recaudar estos derechos será EGEDA.

²⁸ Vid. DAUM, O., “Doing im E-Sport: Altes Problem, neue Gefahren”, *Legal Tribune Online*, 1 de mayo de 2020 (disponible en <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/doping-im-e-sport-verbot-sperren-juristische-grundlagen-ueberblick/>; fecha de consulta 31 de julio de 2023); HAMSTEAD, C., “Nobody talks about it because

que mejoran el rendimiento (como el metilfenidato y las anfetaminas)²⁹, que pueden aumentar considerablemente la concentración, mejorar el tiempo de reacción y evitar la fatiga³⁰. Los jugadores profesionales también recurren a fármacos que también les permita mejorar el estado de ánimo y la motivación pero que produzcan efectos sedantes para mantener la calma bajo presión, y pueden llegar a tomar hasta tres fármacos diferentes antes de la competición³¹.

Ante el progresivo crecimiento del dopaje en los deportes electrónicos, la empresa alemana ESL Gaming GmbH, responsable de las más populares competiciones de deportes electrónicos y la mayor compañía del sector, ha comenzado a perseguir el dopaje en todas sus competiciones de la mano de la Nationale Anti-Doping Agentur alemana y la Agencia Mundial Antidopaje (en adelante WADA). Además, en 2015 se constituyó en Reino Unido la Comisión para la Integridad de los Deportes Electrónicos (en adelante ESIC), una asociación privada sin ánimo de lucro que pretende dar solución a la amenaza que suponen para los deportes electrónicos la manipulación y las apuestas fraudulentas y otros problemas de integridad.

Ahora bien, son los organizadores de las competiciones de deportes electrónicos los que establecen en cada caso las normas antidopaje, adhiriéndose a mecanismos de control de asociaciones como ESIC o WADA, o bien publicando un listado detallado de las sustancias prohibidas, métodos de detección y las sanciones por incumplimiento.

III.3. Trampas técnicas

En el caso de los deportes electrónicos, las trampas técnicas desempeñan un papel fundamental puesto que su finalidad es exclusivamente la de ganar el juego. Cuando se rompen las reglas del juego, el objetivo es aprovecharse de la mecánica del juego. Esto incluye aprovechar los atajos, los errores de diseño y los fallos del propio juego.

Los métodos de trampas de software abarcan el “disparo rápido”, que automatiza el proceso por el que un jugador tiene que pulsar el botón de disparo manualmente y de forma repetida, los “bots de disparo” que pueden forzar y disparar automáticamente en cuanto se detecta a un oponente en el punto de mira, ahorrando así un valioso tiempo de reacción, y los “bots de puntería”, que van un paso más allá al encargarse además de apuntar.

Además de las trampas de software ya mencionadas, los tramposos más elaborados también utilizan hacks de hardware. Mediante el uso de hardware comprometido (como puede ser un ratón o teclado de ordenador que se conectan a un enchufe USB que contiene una memoria USB oculta en

everyone is on it: Adderall presents esports with an enigma”, *The Washington Post*, 13 de febrero de 2020 (disponible en <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

²⁹ Así, por ejemplo, Kory “Semphis” Friesen, ex jugador del club Cloud 9 de Counter-Strike: Global Offensive, reconoció que se encontraba bajo los efectos de Adderall (sustancia que mejora la capacidad de concentración y aumenta la apreciación de los sentidos) durante la competición ESL One Katowice 2015. Había en juego 250.000 dólares, 100.000 de ellos para el equipo vencedor.

³⁰ Cfr., por ejemplo, FRANZEN, B., “Doping in eSports: The almost invisible Elephant in the room”, 4 de Agosto de 2014 (disponible en <https://bjoernfranz.com/doing-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023); SUMMERS, N., “Top “Counter-Strike” player admits eSports has a doping problem”, *Engadget*, 17 de julio de 2015 (disponible en <https://www.engadget.com/2015/07/17/esports-adderall-doing/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

³¹ HODSON, H., “Esports: Doping is rampant, industry insider claims”, *New Scientist*, 13 de agosto de 2014 (disponible en <https://www.newscientist.com/article/dn26051-esports-doping-is-rampant-industry-insider-claims/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

su interior), el tramposo tiene la oportunidad de instalar automáticamente los hacks necesarios en el sistema operativo. Así, una vez infiltrado en el ordenador, el tramposo puede obtener una funcionalidad ampliada para un inyector de trampas. También hay enfoques que ocultan el código de trucos en el controlador de dichos componentes de hardware y, en consecuencia, son mucho más difíciles de detectar³².

Recientemente, un desarrollador de videojuegos revocó la licencia de un creador de contenidos por el uso de un “bot de puntería” en un vídeo difundido en YouTube, en contra de los términos de la licencia del juego. El desarrollador del videojuego también se ha negado a ofrecer una nueva licencia al jugador. Es cierto que este tipo de acciones ponen el ejercicio directo de los derechos contractuales. Sin embargo, visto en un contexto deportivo, una acción de este tipo equivale efectivamente a una prohibición de por vida del creador a participar en ese deporte electrónico. Se trata de un tipo de prohibición común en el mundo del deporte, en donde el Tribunal Arbitral del Deporte (TAS-CAS) impone sanciones disciplinarias que conllevan la imposibilidad del deportista de competir de por vida precisamente por manipular las reglas de la competición³³.

III.4. Amaño de partidas y apuestas fraudulentas

El amaño de las partidas es, al igual que en cualquier otro deporte tradicional, un problema recurrente entre los deportes electrónicos. Entre los amaños de partidas que están confirmados, se pueden citar los siguientes casos:

- En 2013, un videojugador de DOTA 2 apostó contra su propio equipo y perdió la partida a posta para ganar los US\$ 322 de su apuesta online. Él y su equipo fueron suspendidos de la participación en varios torneos³⁴.
- En 2015, las autoridades de Corea del Sur arrestaron a doce personas bajo los cargos de haber amañado al menos cinco partidas de StarCraft II para cometer un fraude en las apuestas³⁵.
- En 2021, la ESIC suspendió a 35 jugadores de Counter-Strike: Global Offensive (en adelante CS:GO) por apostar y amañar partidos durante la ESEA CS:GO Mountain Dew celebrada en Australia. Unos meses después, un miembro de la propia ESIC reveló que dicha organización colaboraba con el FBI en la investigación de un grupo de jugadores que estaban aceptando sobornos a cambio de amañar partidos. En agosto de ese mismo año, dictó sus primeras prohibiciones en relación al amaño de partidas de CS:GO en Estados Unidos de América³⁶.

³² Así, RUEF, M., “Esports-Professionalles Cheating in Computerspielen”, 6 de setiembre de 2018 (disponible en <https://www.scip.ch/?labs.20180906>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

³³ Vid, por ejemplo, DIACONU, M., KUWELKAR, S. y KUHN, A., “The court of arbitration for sport jurisprudence on match-fixing: a legal update”, *The International Sports Law Journal*, núm. 21, 2021, págs. 27-46 (disponible en <https://doi.org/10.1007/s40318-021-00181-3>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023). También se va imponiendo en el mundo de los deportes electrónicos. Así, por ejemplo, Call of Duty: Warzone ha prohibido la competición a más de 475.000 tramposos hasta la fecha. Vid este y otros en ejemplos en ZHOUXIANG, L., *History of Competitive Gaming*, Routledge, New York 2022, págs. 276-280.

³⁴ Cfr. KHOR, E., “Interview with Solo: “I am glad that SLTV made this decisión””, 28 de junio de 2013 (disponible en <https://www.gosugamers.net/dota2/features/37339-interview-with-solo-i-am-glad-that-sltv-made-this-decision>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

³⁵ Vid. BBC News, “StarCraft 2: E-Sport stars charged with match fixing”, 25 de abril de 2016 (disponible en <https://www.bbc.com/news/technology-36131238>; fecha de consulta: 31 de julio de 2022).

³⁶ Cfr. ZHOUXIANG, L., *History of Competitive Gaming*, cit., pág. 279.

En fin, estos ejemplos demuestran que existe una elevada propensión al amaño de partidas en los deportes electrónicos, debido en gran medida a los sobornos y al fraude en las apuestas. Con el imparable encumbramiento de los deportes electrónicos como una industria de masas cabe esperar que aumenten los intentos de manipulación de los distintos torneos y competiciones, por lo que los organismos reguladores deben de estrechar la vigilancia y el control.

III.5. Cuestiones laborales

Mientras que los deportistas profesionales cuentan con contratos de trabajo que contienen cláusulas que someten los conflictos laborales a un arbitraje ante el Tribunal Arbitral del Deporte, los videojugadores de los deportes electrónicos suelen tener que analizar jurídicamente sus contratos para determinar que son de trabajo³⁷, y considerar a continuación las diversas vías de resolución de conflictos que tienen a su disposición.

En la mayoría de las ocasiones no queda claro si los videojugadores son autónomos o empleados³⁸, así como los derechos y obligaciones contractualmente previstas: contratos de tres años con equipos que privan ilegalmente a los jugadores de otras oportunidades de negocio y que no les pagan su parte alícuota de los ingresos por patrocinio de los equipos³⁹, y que además no prevén cláusulas contra el acoso laboral⁴⁰ y otras formas de discriminación⁴¹.

³⁷ En el caso de España, los jugadores de eSports no pueden acogerse a la relación laboral especial de deportistas profesionales regulada por el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, porque esta práctica no está considerada deporte. Aunque lo lógico en este punto sería abrazar el modelo francés y acogerlos a una figura semejante a esta, lo que daría mucha más seguridad jurídica a los jugadores, sin embargo, hasta diciembre de 2021 los gamers eran considerados trabajadores por cuenta ajena, con contratos de obra y servicio, pero al desaparecer esta figura contractual con la entrada en vigor del Real Decreto-ley 32/2021, de 28 de diciembre, de medidas urgentes para la reforma laboral, la garantía de la estabilidad en el empleo y la transformación del mercado de trabajo (BOE núm. 313, de 31 de diciembre de 2021), los bufetes especializados buscan adaptarse a estos cambios del Gobierno para una serie de trabajadores que no se adecúan a este sector. Además, buscan soluciones para la cesión de jugadores y retener talentos mediante cláusulas de rescisión, al igual que ocurre en los deportes tradiciones de masas.

³⁸ La naturaleza laboral de la relación entre el club de deportes electrónicos y el videojugador podría sustentarse sobre argumentos como los siguientes: regularidad, voluntariedad, ajenidad, dependencia y remuneración. La relación entre las partes citadas podría considerarse una clase de relación laboral de carácter especial: la relación laboral de deportistas profesionales. En este sentido, resulta paradigmático el caso de Estados Unidos, cuyo Gobierno considera a los jugadores de eSports como deportistas profesionales a los efectos de otorgar visados de permanencia temporal en su territorio. Por su parte, Francia ha aprobado recientemente la modificación de su Código del Trabajo para incluir la definición de “jugador de videojuegos”, considerando como tal a aquel que participa en una competición de videojuegos a cambio de una remuneración dentro del ámbito de una asociación o una empresa que cuente con autorización del Ministerio Digital.

³⁹ Vid. ISRAEL, J. L., “It’s not just a game – Addressing Employment Law issues in Esports”, *Foley & Lardner LLP Blog*, 3 de junio de 2019 (disponible en <https://www.foley.com/en/insights/publications/2019/06/employment-law-issues-in-esports>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

⁴⁰ Vid. ISRAEL, J. L., “Workplace rules! Esports grows up and goes to work”, *Foley & Lardner LLP Blog*, 19 de marzo de 2018 (disponible en <https://www.foley.com/en/insights/publications/2018/03/workplace-rules-esports-grows-up-and-goes-to-work>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

⁴¹ Los videojugadores de deportes electrónicos sufren una enorme explotación, porque a menudo son menores de edad y no tienen la capacidad de defenderse de los patrocinadores, de los desarrolladores de los videojuegos e, incluso, de los jefes de equipo. A pesar de que la League of Legends Championship Series y la League of Legends Champions Korea ofrecen salarios garantizados a sus jugadores, sin embargo, ha habido numerosos informes sobre la calidad de vida y el posible maltrato a los jugadores: como la negativa a pagar salarios competitivos y las largas jornadas de juego de 16 horas que provocan agotamiento e incluso intentos de suicidio. Vid. PURCHESE, R., “Korean League of Legends scandal exposed after attempted suicide”, *Eurogamer*, 18 de

Un último problema que se plantea en esta materia es la edad de los videojugadores⁴², que puede plantear problemas legales para su correcta contratación en muchos países⁴³.

IV. El intrincado encaje institucional de los deportes electrónicos

A diferencia de lo que ocurre con la perfecta estructuración ordinamental de los deportes tradicionales⁴⁴, el problema principal que enfrentan los deportes electrónicos es precisamente la existencia de múltiples organizaciones creadas para regular la industria de los videojuegos, ninguna de las cuales ha tenido éxito al establecer una normativa común reguladora de las competiciones de deportes electrónicos generalmente aceptada⁴⁵.

Así, a los cuatro actores principales a nivel global (Tencent, Modern Times Group, Activision Blizzard y Valve Corporation) hay que añadir una serie de actores a nivel regional o nacional: la industria nacional coreana, cartelizada alrededor de la Korean e-Sports Players Association y con el

marzo de 2014 (disponible en <https://www.eurogamer.net/korean-league-of-legends-scandal-exposed-after-attempted-suicide>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023). Por otra parte, una reciente investigación también ha demostrado que los jugadores de deportes electrónicos son propensos a sufrir lesiones por esfuerzo repetitivo, ya que los videojuegos requieren de muchas acciones por minuto, y que sin embargo deben pagar su propio tratamiento médico y seguro. Cfr. BOOTHE-MALNACK, K., *The biological basis of nervous tissue repetitive strain injuries in eSports Competitors*, Tesis Doctoral, Universidad de Dakota del Sur, 2019 (disponible en <https://red.library.usd.edu/honors-thesis/40/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

⁴² Conforme pasan los años, vemos a jugadores más jóvenes reventarlo en distintos videojuegos. Así, por ejemplo, en enero de 2023 un gamer de 14 años, Darxcioo, superó a todo el mundo en la ladder y se convirtió en el top 1 del videojuego Valorant, y parece que quiere dominar por completo el panorama del shooter de Riot Games. Cfr. <https://www.esportmaniacos.com/valorant/valorant-jugador-mejor-clasificado/>; fecha de consulta 6 de junio de 2023). Por otra parte, en enero de 2021, el danés Anders Vejrgang, con tan sólo 14 años, se convirtió en uno de los mejores jugadores de FIFA 21 del mundo. Según su registro de FUT Champions, el principal modo competitivo de este videojuego desarrollado por Electronic Arts, lleva 450 victorias consecutivas y cero derrotas. Nadie en la historia había conseguido esta racha de partidos ganados. Sin embargo, pese a ser considerado el mejor jugador de FIFA 21 del mundo y sus espectaculares puntuaciones, Anders Vejrgang nunca pudo participar en una competición oficial del juego pues para ello, según las reglas de Electronic Arts, se deben tener 16 años o más para competir en torneos oficiales de EA Sports. Cfr. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210126/6199953/fifa-anders-vejrgang-promesa-esports-fifa-21-450-victorias.html>; fecha de consulta: 6 de junio de 2023.

⁴³ Así, por ejemplo, en España una persona con 14 años puede dar su consentimiento para el tratamiento de sus datos pero, sin embargo, no se puede contratar laboralmente a menores de 16 años ni tampoco se puede ser autónomo si no se es mayor de edad, por lo que en estos casos no se podrá unir legalmente como gamer a un equipo de eSport. Además, aunque si el gamer tiene 16 y 17 años sí que se podrá contratar laboralmente, para ello tendrá que tener el permiso y firmar el contrato su padre, madre o tutor y, siendo un gamer menor de edad, habrá de observarse especiales precauciones con la jornada y descansos (nada de horas extras y descansos ampliados) así como una mayor vigilancia de la seguridad y salud laboral.

⁴⁴ Como magistralmente ha explicado FERNÁNDEZ, T-R (“La justicia deportiva: Reflexiones sobre un problema pendiente”, en FERNÁNDEZ, T-R, *La justicia deportiva. Cuatro estudios*, Thomson Reuters-Civitas, Cizur Menor 2015, págs. 22-23), “La justicia deportiva en bloque corresponde según esto a las autoridades deportivas exclusivamente. Es una cuestión interna de una organización privada, en la que cualquier injerencia extraña es no sólo innecesaria, sino también inaceptable en la medida en que supone una invasión de la vida asociativa. Así lo dice abiertamente todavía hoy el artículo 61 de la Carta Olímpica. Las decisiones del Comité Olímpico Internacional son definitivas, dice la norma, que inmediatamente a continuación añade que cualquier disputa relativa a la interpretación y aplicación de la Carta será resuelta exclusivamente por el Consejo Ejecutivo y, en determinados casos por el Tribunal Arbitral del Deporte (...) Este planteamiento radical se comunica al conjunto del Movimiento Olímpico a través de las Federaciones Internacionales, que vienen obligadas por la Carta (regla 25) a acomodar sus estatuto a ésta, obligación que se prolonga luego por dichos Estatutos y llega a las Federaciones nacionales, que deben ajustar a ellos los suyos”.

⁴⁵ Vid., por todos, MARTINELLI, J., “The Challenges of implementing governing body for regulating eSports”, *University of Miami International and Comparative Law Review*, núm. 26, 2019, págs. 498-523.

gigante Alibaba como potente socio comercial en China; Garena, compañía de servicios online fuerte en el sureste asiático, organizadora de competiciones regionales; plataformas internacionales de juego online como FaceIt o Gfinity; y otros actores nacionales, como Worldgaming (Canadá), Multiplay (Reino Unido) o la Liga de Videojuegos Profesionales (España)⁴⁶.

También debemos mencionar los incipientes intentos de ordenar el sector a imagen de las federaciones internacionales de los deportes tradicionales. En primer lugar, cabe referirse a la ESIC, una asociación sin ánimo de lucro creada en Londres en 2015, cuyo objetivo es proporcionar un espacio para resolver conflictos disciplinarios, de amaño de partidas y de dopaje en los deportes electrónicos. Aunque ha ganado legitimidad, trabajando en asociación con la Comisión de Juego del Reino Unido e incluso como organismo de investigación y disciplina de los torneos organizados por la importante Electronic Sports League, su ámbito de actuación no alcanza a las cuestiones mercantiles y laborales de los deportes electrónicos, por lo que difícilmente podrá constituirse en el futuro como la corte arbitral de referencia para los deportes electrónicos⁴⁷.

En segundo lugar, la Federación Internacional de Deportes Electrónicos (en adelante IESF), creada en 2008 y con sede en Seúl, cuenta con una estructura organizativa que resulta adecuada para los deportes electrónicos: cuenta con 123 organizaciones nacionales de deportes electrónicos⁴⁸ y un acuerdo de colaboración con Valve y Konami, y sus normas resultan de aplicación donde tengan lugar los distintos ESports World Championships⁴⁹ y en aquellos países donde exista una federación nacional asociada; pero no a las grandes ligas de deportes electrónicos (ESL, Major League Gaming y Gfinity) que se rigen por su propia normativa, lo que genera mucha confusión en los usuarios finales⁵⁰. Ahora bien, la IESF apuesta por constituirse como una federación deportiva internacional (en pie de igualdad con la FIFA, la FIBA, la FINA, la IJF, World Athletics...) y que aspira a integrarse en el Movimiento Olímpico.

En tercer lugar, el Consorcio Mundial de los Deportes Electrónicos (en adelante WESCO) es una organización sin ánimo de lucro fundada en 2016 con sede en Brasil e integrada por 64 órganos gubernativos, 19 federaciones nacionales y regionales y 39 empresas privadas y presencia en 120 países de los 5 continentes, que también se declara completamente alineado con los valores y misión olímpicos. Su objetivo es la promoción global de los deportes electrónicos a la luz de sus valores unificadores, educativos, culturales y humanitarios, y el desarrollo y el refuerzo de los vínculos

⁴⁶ Sobre la Liga de Videojuegos Profesionales cfr. supra nota 9.

⁴⁷ De acuerdo con MARTINELLI, J. ("The Challenges of implementing governing body for regulating eSports", cit., pág. 506), a pesar de sus últimos éxitos al suspender durante 12 meses a 7 videojugadores de CS:GO por amaño de partidas en la competición de MDL australiana de Counter-Strike en octubre de 2020, tiene problemas para controlar la industria de los deportes electrónicos en su conjunto.

⁴⁸ En la actualidad la IESF cuenta con 123 federaciones nacionales de los 5 continentes: África (19 miembros, entre los que se incluyen Marruecos, Túnez, Egipto o Sudáfrica), América (19 miembros, entre ellos grandes potencias en el ámbito de los eSports como EE.UU., Argentina, Colombia, México y Brasil), Asia (38 miembros incluyendo, entre otras, Corea del Sur, China, Japón, Filipinas y Emiratos Árabes Unidos), Europa (45 miembros, entre los que se incluye a España, Francia, Alemania, Italia, Suiza, Gales, Escocia o República de Irlanda, pero no es miembro Reino Unido) y Oceanía (2 miembros: Australia y Nueva Zelanda).

⁴⁹ Desde 2011 a 2023 se han realizado 11 ESports World Championships organizados por la IESF en Corea del Sur, Rumanía, Azerbaiyán, Indonesia, Taiwán e Israel con distintos deportes electrónicos: StarCraft II, FIFA Online, Alliance of Valiant Arms, Tekken Tag Tournament 2, League of Legends, Dota 2, Hearthstone, Ultra Street Fighter IV, CS: GO, Hearthstone, Dota 2, Tekken 7, eFootball Pro Evolution Soccer 2020, PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang.

⁵⁰ Vid., por ejemplo, LAMB A. y POLLINS, M., "Olswang on eSports: Regulation, Doping and Dispute Resolution", *CMS Law Now Blog*, 18 de noviembre de 2015 (disponible en <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2015/11/olswang-on-esports-regulation-doping-and-dispute-resolution>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

entre las federaciones nacionales existentes, los editores, los desarrolladores, las organizaciones, las partes interesadas y las empresas relacionadas con los deportes electrónicos y los organizadores de eventos, las televisiones de difusión y las empresas de streaming.

En último lugar, la Asociación Mundial de Deportes Electrónicos (en adelante WESA), con sede en Suiza, fue creada en 2016 por la unión de catorce equipos líderes de jugadores profesionales de deportes electrónicos y la empresa Electronic Sports League, que busca organizar las competiciones más importantes de eSports y establecer unos horarios predecibles para los fans, jugadores, organizadores y locutores de estos deportes. Su objetivo es profesionalizar aún más los deportes electrónicos mediante la introducción de elementos de representación del jugador, regulaciones estandarizadas y participación en los ingresos para los equipos. Sin embargo, se le ha criticado su falta de transparencia⁵¹, y que sólo representa a ciertos competidores en ciertas competiciones⁵².

Con todo, existen al menos tres organizaciones (IEF, ESCO y WESA) que afirman controlar la industria de los deportes electrónicos a nivel mundial que, sin embargo, muestran a las claras el descuerdo y la fragmentación existente en este sector. atando de encontrar su camino en el laberinto jurídico de los deportes electrónicos.

V. El laberinto de la resolución de conflictos jurídicos en deportes electrónicos

A diferencia de los deportes profesionales tradicionales, los deportes electrónicos son una industria en desarrollo y aún no se ha establecido un organismo global para la resolución de los conflictos que surgen de su práctica. Esto ha llevado a un terreno un tanto confuso para las partes interesadas en el negocio de las competiciones deportivas electrónicas: los desarrolladores de videojuegos y los organizadores del torneo compiten por el poder de decisión en cuestiones como el dopaje y el amaño de partidas. En otros lugares, los casos de amaño de software están disfrazados de infracción de derechos de propiedad intelectual, ya que los desarrolladores de videojuegos buscan proteger su producto en los tribunales nacionales.

Las partes interesadas en defender sus derechos e intereses jurídicos en este nuevo ámbito de conflicto en deportes electrónicos deben tener en cuenta que, siempre que sea posible, es mejor aclarar ante qué jurisdicción se acudirá en caso de conflicto cuando se firman los contratos, teniendo en cuenta los siguientes factores:

- Requisitos contractuales: ¿se contempla en el contrato ya la sumisión a un foro judicial? ¿hay alguna estipulación en las reglas del organizador del torneo que establezca un procedimiento particular de resolución de disputas?
- Tiempo y coste: ¿cuál es el valor del litigio? ¿requiere resolución urgente?

⁵¹ Así, MCKEAND, K., ““It lacks transparency” – Pro CS:GO team FaZe explain why they’ve left WESA”, *PC Games*, 25 de mayo de 2016 (disponible en <https://www.pcgamesn.com/undefined/it-lacks-transparency-pro-csgo-team-faze-explain-why-theyve-left-wesa>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

⁵² Cfr. CROSSLEY, R., “Just How Deeply Flawed is the World’s First Esports Association?”, *GameSpot*, 18 de mayo de 2016 (disponible en <https://www.cnet.com/google-amp/news/just-how-profoundly-flawed-is-the-worlds-first-esports-association/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023); THURSTEN, C., “How viable is the World Esport Association?”, *PC Gamer*, 18 de mayo de 2016 (disponible en <https://www.pcgamer.com/how-viable-is-the-world-esports-association/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

- Consideraciones geográficas: ¿está el litigio claramente enraizado en un país o hay aspectos transfronterizos más complejos? ¿será ejecutable el laudo en las jurisdicciones en que quieran solicitarlo las partes?
- Complejidad mercantil: ¿los antecedentes comerciales del conflicto permiten una perspectiva estrecha? ¿hay un punto más amplio en cuestión?
- Cuestiones técnicas: ¿qué tipo de experiencia podría requerirse de los que juzgan?

Teniendo en cuenta estos factores, las partes en litigio pueden optar entre tres opciones para resolver los conflictos derivados de competiciones deportivas electrónicas.

V.1. El recurso a las jurisdicciones estatales

En primer lugar, se puede optar por recurrir a la jurisdicción estatal para resolver los litigios en materia de deportes electrónicos. Si la ejecutabilidad de la resolución que ponga fin al litigio es un factor decisivo, y si el conflicto en materia de deporte electrónico está claramente enraizado en una jurisdicción nacional (ya sea por contrato o por factores prácticos de otra índole), el proceso jurisdiccional a través de los tribunales ordinarios competentes sigue siendo todavía una opción viable.

Ahora bien, salvo en países como Francia, Corea del Sur, China o Filipinas⁵³, con carácter general los Estados carecen de legislación específica en materia de deportes electrónicos, debiendo los jueces aplicar las normas generales que rigen las relaciones mercantiles –las más de las veces– entre los distintos actores, las civiles que puedan surgir entre éstos y otros sujetos implicados en el desarrollo de las competiciones de eSports; laborales entre equipos y jugadores, fiscales y administrativas, relativas a consumidores y usuarios respecto de los espectadores, del mercado audiovisual o de la Sociedad de la Información para Broadcasters, de publicidad, patrocinios, apuestas, de protección del menor, contra la discriminación (especialmente sobre igualdad), entre otras, y las normas del Derecho Penal aplicables a personas físicas y jurídicas.

Las disputas más trascendentales en materia de competiciones de videojuegos o del derecho de autor sobre éstos se han resuelto por vía negociada o, cuando no ha sido posible, ante órganos jurisdiccionales estatales: la más importante hasta la fecha se ha resuelto ante tribunales de los Estados Unidos de América⁵⁴.

Sin embargo, los deportes electrónicos son una industria de entretenimiento digital, y por su propia naturaleza internacional: es probable que la gran mayoría de los litigios tengan un aspecto internacional que requiera un enfoque jurídico más amplio y flexible. Los conflictos sobre la determinación de la *lex fori* y del *forum non conveniens* pueden suponer una complejidad y un gasto adicional si la determinación de la jurisdicción competente para resolver los litigios que surjan de la relación deportiva electrónica no está clara desde el inicio de la relación contractual. Además, los

⁵³ Cfr BARBARÀ ARTIGAS, A., *Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo*, cit., para un análisis de la legislación en Corea del Sur (págs. 49-88), China (págs. 89-132), Francia (págs. 133-160) y Filipinas (págs. 161-184). Vid., igualmente, 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*, Difusión Jurídica, Madrid 2017, págs. 28-32 para un apunte sobre la legislación francesa de los deportes electrónicos.

⁵⁴ Así, por ejemplo, la importante Sentencia del Tribunal Supremo, en el asunto *Murphy v. Nat'l Collegiate Athletic Assn.*, 584 U.S. (2018), derogó la Ley Federal de Protección del Deporte Profesional y Amateur (PAPSA), que prohibía a los Estados autorizar muchas formas de apuestas deportivas. Este fallo se aplica a las apuestas en los deportes electrónicos, aunque los Estados podrían decidir regular los deportes como *League of Legends*, *Dota 2* y *Fortnite* por separado de las ligas tradicionales como la NFL, la MLB y la NCAA.

litigios surgidos de la relación deportiva electrónica normalmente requieren una resolución urgente, algo que en muchas ocasiones resulta complicado de conseguir si se recurre a los tribunales estatales.

Además, la intensificación de las relaciones jurídicas y negociales entre los distintos protagonistas de los eSports hace que las diferencias entre éstos sean cada vez más complejas y que demanden profesionales especializados en un sector muy particular y en constante evolución. Por ello, acudir a la vía arbitral puede ser una gran solución para agilizar los procesos, para evitar que los mismos trasciendan a la opinión pública y para posibilitar que éstos sean resueltos por expertos en la materia libremente elegidos por las partes. Por estos motivos, podemos concluir que al igual que ocurre con los deportes tradicionales en donde se apuesta por el Tribunal Arbitral del Deporte, la resolución de conflictos relacionados con la práctica deportiva electrónica profesional es preeminentemente ajena a los cauces judiciales⁵⁵.

V.2. Arbitraje comercial internacional

También se puede optar por resolver un conflicto deportivo electrónico sometiéndose al arbitraje de uno de los organismos arbitrales internacionalmente reconocidos, como pueden ser la Cámara de Comercio Internacional de París, la Corte de Arbitraje Internacional de Londres, el Centro de Arbitraje Internacional de Singapur o incluso la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual para conflictos de esta índole⁵⁶, que también pueden resultar de gran utilidad para resolver las disputas que se originen en el seno de una competición de videojuegos o como consecuencia de ésta⁵⁷.

El arbitraje comercial se adapta razonablemente bien a las necesidades de los deportes electrónicos, por cuanto el enfoque procesal es más flexible que en un proceso ordinario y, de hecho, es el modelo por el que optan las partes para resolver sus conflictos de patrocinio y licencias. Además, la ejecución de los laudos no presenta problemas, gracias a la Convención de Nueva York sobre el Reconocimiento y la Ejecución de las Sentencias Arbitrales Extranjeras de 1958. Por lo general, las partes intervienen en la elección de los árbitros, por lo que se puede elegir árbitros a jugadores profesionales u otras personas con determinadas experiencias técnicas si es necesario. Algunos de estos arbitrajes comerciales también cuentan con procedimientos acelerados, que podrían ser utilizados cuando los litigios tengan por objeto el amaño de partidas durante los torneos de deportes electrónicos que deban resolverse con urgencia.

Sin embargo, aunque el arbitraje comercial puede ser más rápido y barato que un proceso jurisdiccional ante un sistema judicial nacional, el tiempo y el costo aún pueden ser desalentadores para muchos de los videojugadores, equipos o incluso empresas que intentan abrirse camino en esta nueva industria.

Hasta la fecha, tales instituciones han administrado un número ínfimo de conflictos, lo cual denota que no son suficientemente conocidas por las partes y que, además, no les ofrecen las

⁵⁵ En igual sentido, vid., por ejemplo, COLOMER HERNÁNDEZ, I., “Jurisdicción y deporte. El derecho a la tutela judicial efectiva de los deportistas”, *Estudios jurídicos*, 2007, pág. 271.

⁵⁶ Para un análisis en profundidad del procedimiento de resolución de conflictos en materia de propiedad intelectual ante la OMPI cfr. VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, cit., págs. 299-345.

⁵⁷ Como son las disputas relativas a derechos de autor (por ejemplo, argumento del juego, jugabilidad), diseño de patentes de hardware (por ejemplo, consolas y accesorios, mecánicas de juego, gamepads, cascos de realidad virtual), infracción de las normas o de licencias de propiedad intelectual, conocimientos técnicos, publicidad engañosa, obras musicales, embalaje, acuerdos de I+D, derechos de autor, acuerdos de software, transferencia de tecnología, marcas (por ejemplo, logotipos de juegos), competencia desleal.

soluciones que demandan para renunciar a la vía judicial en favor de un procedimiento arbitral convencional.

V.3. Las cortes arbitrales *ad hoc*

En la actualidad, las principales competiciones de videojuegos se regulan cada vez más por acuerdos pactados entre las partes (directamente o mediante contratos de adhesión) que funcionan como auténticos comités de competición y someten la resolución de los conflictos a tribunales arbitrales *ad hoc*, con remisiones a ordenamientos jurídicos predeterminados. De esta forma se da mayor seguridad jurídica a aquellos actores que operan en un entorno internacional, garantizando la aplicación de unas reglas del juego comunes y estables.

En la actualidad, las principales competiciones de videojuegos se desarrollan bajo el paraguas de los códigos definidos por la ESIC, que funcionan como un comité de competición, y que se remiten al ordenamiento jurídico inglés en lo no previsto por su reglamento arbitral (art. 10.4 Código de Conducta). La ESIC es, con mucho, la entidad más competente para resolver disputas e infracciones disciplinarias. En concreto, los asuntos disciplinarios se remiten a un tribunal arbitral compuesto por personas independientes y con experiencia jurídica provenientes de varias jurisdicciones⁵⁸. También existe un tribunal de apelación independiente para conocer cualquier recurso contra las decisiones en primera instancia de un tribunal ESIC. Además, la ESIC tiene cierta experiencia trabajando con la Comisión de Juego del Reino Unido e incluso como organismo de investigación y disciplina como el cuerpo de policía de Victoria (Australia) durante la celebración de la competición MDL Australian CS:GO. Sin embargo, su ámbito de actuación no alcanza a las cuestiones mercantiles y laborales de los deportes electrónicos, y las actividades de la Comisión hasta la fecha sugieren que la entidad se está moviendo hacia un portavoz disciplinario en lugar de una entidad encargada de la resolución de disputas adversas en un procedimiento de arbitraje.

Por otra parte, la WESA también ha creado una Corte de Arbitraje que, sin duda, supone un paso en la buena dirección ya que supone la apertura de un foro dedicado a los litigios relacionados con los deportes electrónicos⁵⁹, en particular mediante un procedimiento de arbitraje de urgencia⁶⁰. Sin embargo, esta Corte arbitral presenta dos graves inconvenientes.

En primer lugar, la de la WESA no es Corte arbitral independiente pues existen importantes conflictos de interés de todas las partes implicadas. A diferencia de los deportes tradicionales, en los que muchos equipos de diferentes compiten en distintas competiciones, en los deportes electrónicos la estructura de propiedad es diferente, y en la práctica la propiedad de los equipos deportivos, los organizadores de los torneos en los que compiten y el organismo de resolución de conflictos está concentrada y/o controlada por muy pocos holdings empresariales⁶¹.

⁵⁸ Para un análisis en profundidad del procedimiento de arbitraje ante la ESIC cfr. VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, cit., págs. 107-169.

⁵⁹ Vid., por ejemplo, MELROSE, A., “Dispute Resolution in Esports: Arbitration vs Litigation”, *The Laws of Esports*, 16 de junio de 2019 (disponible en <https://www.lawsopesports.com/single-post/2019/06/15/dispute-resolution-in-esports-arbitration-vs-litigation>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023); BOONSTRA, R., “Player 3 has Entered the Game: Arbitration comes to the eSports Industry”, *Arbitration Law Review*, núm. 10, 2018, pág. 111.

⁶⁰ Para un análisis en profundidad del procedimiento de arbitraje ante la Corte arbitral de la WESA cfr. VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, cit., págs. 170-225.

⁶¹ Vid., en este sentido, STOKLOSA, S., “Esports is in a dire need of arbitration court – Here’s why”, *Lukomski Niklewicz Blog*, 17 de septiembre de 2020 (disponible en <https://lukomski-niklewicz.pl/esports-is-in-a-dire-need-of-arbitration-court-heres-why/>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023).

En segundo lugar, el Reglamento arbitral de la WESA contiene un gran fallo respecto del nombramiento de los árbitros pues, al no prever un nombramiento institucional, en el caso de que una parte paralice el procedimiento evitando designar árbitro, la contraparte se verá abocada a solicitar el nombramiento de dicho árbitro ante el tribunal nacional o ante la autoridad competente (según la ley del lugar donde se celebra el arbitraje). Este proceso puede demorarse un largo período de tiempo, y utilizando estas tácticas una de las partes puede retrasar el procedimiento ad infinitum.

Por su parte, España también puede aportar e impulsar el desarrollo del arbitraje en la industria de los eSports gracias a las oportunidades que brinda la nueva ley española del deporte⁶².

Ahora bien, los modelos de resolución arbitral de conflictos en materia de deportes electrónicos creados por el WESCO y por la IESF son los que en nuestra opinión más potencialidades tienen.

El denominado Tribunal de Arbitraje de Deportes Electrónicos (en adelante CAES), creado en el seno del WESCO, es una Corte de arbitraje cuyo Código de Arbitraje relativo a los Deportes Electrónicos⁶³ es prácticamente una copia del Código de Arbitraje relativo a los Deportes⁶⁴ del Tribunal Arbitral del Deporte (en adelante TAS-CAS) del Comité Olímpico Internacional (en adelante COI): ambos establecen en sus arts. R27 a R70 las reglas procesales por las que se rigen el procedimiento ordinario, el procedimiento de apelación y el procedimiento de mediación con idénticos trámites y plazos; ambos tienen su sede en Lausana (Suiza); ambos establecen como lenguas cooficiales del procedimiento el francés, el inglés y el español; ambos regulan en sus arts. S4 a S11 un Consejo Internacional del Arbitraje para los Deportes Electrónicos (ICAES) y para los Deportes tradicionales (ICAS) con prácticamente idéntica composición y funciones... De hecho, la denominación de ambas cortes de arbitraje en inglés es prácticamente idéntica Court of Arbitration for ESports (en adelante CAES) y Court of Arbitration for Sports.

Se trata de una Corte de Arbitraje cuyo procedimiento es prácticamente idéntico al del TAS-CAS⁶⁵, aunque se ha creado pensando en que funcione de manera independiente de este. Ahora bien, en tanto que otra Corte de Arbitraje internacional con sede en Lausana, también se rige subsidiariamente por la Ley de Derecho Internacional Privado suiza y, en consecuencia, el CAES se

⁶² La entrada en vigor de la Ley 39/2022, de 30 de diciembre, del Deporte (BOE núm. 314, de 31 de diciembre de 2023) ha venido a romper con el modelo de justicia deportiva instaurado por la anterior Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte (BOE núm. 249, de 17 de octubre de 1990), que había administrativizado casi completamente la disciplina deportiva. Con el nuevo modelo implantado por la Ley 39/2022 la disciplina deportiva se privatiza, en el sentido de que las resoluciones disciplinarias pierden su anterior carácter de Derecho público, y pasan a ser actos de naturaleza privada exentos de la tutela y el control de Administración pública, pudiendo ser objeto de arbitraje o de impugnación ante la jurisdicción civil. La nueva Ley del Deporte prevé un próximo desarrollo reglamentario en que se marcarán los requisitos de un sistema extrajudicial de conflictos (lo más lógico, un sometimiento a arbitraje conforme a las reglas de la Ley 60/2003, de 23 de diciembre, de Arbitraje) del que obligatoriamente habrán de dotarse todas las federaciones españolas de cualquier deporte y las ligas profesionales. Además, es de suponer que el desarrollo reglamentario permitirá a cada federación optar entre dotarse de un sistema extrajudicial específico en su seno o bien adherirse a instituciones arbitrales deportivas ya existentes. En este sentido, la Asociación Europea de Arbitraje ha creado el Comité de expertos en eSports, Industria del Deporte y Entretenimiento, la primera entidad española en introducir el arbitraje como fórmula de resolución de conflictos con validez legal en esta modalidad deportiva, y que permite acudir a la vía arbitral para resolver los conflictos comerciales surgidos en los eSports de la mano de especialistas, de forma totalmente confidencial y con gran rapidez en la resolución de los conflictos.

⁶³ Se puede consultarse esta normativa en <https://wescoesport.com/portal/component/content/article/176-code-of-esports-arbitration-2017-v1?catid=113&Itemid=437>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023.

⁶⁴ Se puede consultarse esta normativa en <https://www.tas-cas.org/en/arbitration/code-procedural-rules.html>; fecha de consulta: 31 de julio de 2023.

⁶⁵ Para un estudio en profundidad sobre los procedimientos arbitrales ante el TAS-CAS vid., por todos, LIÉBANA ORTIZ, J. R., *Justicia deportiva internacional*, cit., págs. 141-270.

puede beneficiar de todo el caudal jurisprudencial que durante 30 años ha dictado el Tribunal Supremo Federal Suizo vía acción de nulidad respecto de los laudos del TAS-CAS⁶⁶.

Por su parte, la IESF ha optado por un modelo distinto al de WESCO, pero también válido⁶⁷. Conforme al art. 6.2 de los Estatutos de la IESF, se promoverán las medidas necesarias para la resolución de los conflictos que pudieran surgir entre sus miembros, confederaciones, clubes, delegados federativos y jugadores en el ámbito de los deportes electrónicos, remitiendo a las partes al arbitraje. El artículo 8 de los Estatutos de la IESF señala que, salvo aquellas disposiciones que sobre la resolución de conflictos contengan los mismos (hasta la fecha ninguna), cualquier disputa que traiga causa o esté relacionada con aquéllos y con las competiciones de la IESF, así como cualquier otra disputa que pudiera surgir de la aplicación de sanciones por parte del Comité de Competición y de la Ejecutiva, se someterá al conocimiento del TAS-CAS conforme a su reglamento, con exclusión de cualquier órgano jurisdiccional. Es decir que, como muestra de su vocación de potenciar la evolución de las competiciones de deportes electrónicos hacia una estructura federativa tradicional, la IESF remite de modo íntegro y exclusivo la resolución de los conflictos que pudieran surgir en el ámbito de las competiciones de deportes electrónicos al TAS-CAS, tal y como hacen las federaciones internacionales deportivas internacionales y los distintos Comités Olímpicos Nacionales, designando además al TAS-CAS como segunda instancia para la apelación de las resoluciones sancionadoras que pudieran imponer los órganos de la IESF.

La IESF aspira a integrarse en el Movimiento Olímpico, y para ello también se adhiere al sistema de resolución de conflictos relacionados con el deporte instaurado a instancias de Juan Antonio Samaranch por el Comité Olímpico Internacional. De esta manera, la competencia del TAS-CAS en materia de deportes electrónicos incluirá todos los conflictos jurídicos que se desarrollen en relación con los deportes electrónicos (competencia objetiva) y en cualquier territorio en donde se apliquen las normas de la IESF, especialmente donde tengan lugar los distintos eSports World Championships y en aquellos países donde exista una federación nacional asociada, ya que todos los miembros de la IESF están sometidos a sus instrucciones y normas (competencia territorial)⁶⁸.

⁶⁶ Ahora bien, debe tenerse en cuenta la última jurisprudencia al respecto del Tribunal Europeo de Derechos Humanos que, en su Sentencia de 11 de julio de 2023, asunto Semenya v Suiza (al igual que ya hizo en una anterior Sentencia de 2 de octubre de 2018 en el asunto Pechstein y Mutu v Suiza), aborda la cuestión de los Derechos Humanos en los procedimientos arbitrales relacionados con el deporte ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo de Lausana, y la limitada revisión que de sus laudos arbitrales actualmente lleva a cabo el Tribunal Federal Suizo. En concreto, el Tribunal Europeo de Derechos Humanos indica (§§ 177 y 178) que el Tribunal Federal Suizo debería revisar los laudos del TAS más ampliamente que en el caso de los arbitrajes comerciales, porque el arbitraje deportivo habitualmente no es consensuado (arbitraje forzado o en frío). Cuando se trata de derechos humanos, entre los motivos de la acción de nulidad contra los laudos en materia deportiva (emitidos por el TAS-CAS) debería incluir una revisión sustantiva de las decisiones adoptadas y/o la normativa implementada por los organismos deportivos. Es por ello que, en el caso Semenya v Suiza, el Tribunal Europeo de Derechos Humanos concluyó apreciando una vulneración de la prohibición de discriminación tomada junto con el derecho al respeto de la vida privada, así como una violación del derecho a un recurso efectivo (arts. 14, 8 y 13 del Convenio Europeo de Derechos Humanos). Cfr. la información disponible en <https://www.echr.coe.int/w/judgment-concerning-switzerland>; fecha de consulta: 3 de agosto de 2023.

⁶⁷ Para un análisis en profundidad de este procedimiento de arbitraje cfr. VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, cit., págs. 227-296.

⁶⁸ Allí donde exista una federación nacional de eSports será de aplicación el art. 8 de los Estatutos de la IESF y, por lo tanto, el conflicto jurídico allí surgido en materia de deportes electrónicos se remitirá al CAS, pero ello no implica que sea posible en las disputas que surjan en otros ámbitos de las competiciones de videojuegos, ya que el citado precepto somete al conocimiento del TAS los conflictos que guarden relación con el IESF.

VI. Conclusión

La aspiración de los deportes electrónicos es poder participar en unos Juegos Olímpicos en pie de igual con el resto de las disciplinas deportivas reconocidas por el (COI)⁶⁹. En este sentido, la VI Cumbre Olímpica⁷⁰, celebrada el 28 de octubre de 2017, acordó que:

- Los eSports están mostrando un fuerte crecimiento, especialmente entre los jóvenes de diferentes países, y pueden proporcionar una plataforma para el compromiso con el Movimiento Olímpico.
- Los eSports competitivos podrían considerarse como una actividad deportiva, y los jugadores implicados se preparan y entrenan con una intensidad que puede ser comparable a la de los atletas de los deportes tradicionales.
- Para que el COI los reconozca como deporte, el contenido de los eSports no debe infringir los valores olímpicos.
- Otro requisito para el reconocimiento por parte del COI debe ser la existencia de una organización que garantice el cumplimiento de las normas y reglamentos del Movimiento Olímpico (antidopaje, apuestas, manipulación, etc.).

Para conseguir el objetivo final de los deportes electrónicos, una primera conclusión parece evidente: las distintas asociaciones y organizaciones, junto con las empresas desarrolladoras de videojuegos, deben trabajar en una misma dirección y constituir una única organización o federación internacional que garantice el cumplimiento de las normas y reglamentos del Movimiento Olímpico. La IESF es, en nuestra opinión, la entidad que mejor posicionada está en la actualidad para conseguir ese requisito exigido por el COI, no sólo por el número de miembros que la integran y por implantación global sino también porque, a diferencia del WESCO, al no contar tener como socios a empresas del sector es más complicado que se puedan producir conflictos de interés en la promoción de los deportes electrónicos dentro de los principios del Movimiento Olímpico.

Siguiendo las directrices del COI, en mayo de 2020 la IESF firmó un Memorándum de Entendimiento con el WESCO mediante el cual se establece un marco de colaboración entre las dos organizaciones que se enmarca en la estrategia global adoptada por la IESF para “construir un paraguas sostenible y unido para el ecosistema de los eSports, que incluya todos los intereses y partes interesadas y permitirá así que los eSports alcancen su pleno potencial como deporte y como industria”⁷¹ con la finalidad última de lograr el reconocimiento de los eSports como deporte a nivel mundial a través de la federación internacional y a nivel nacional a través de las asociaciones nacionales mediante una colaboración con la autoridad deportiva de cada país.

⁶⁹ De hecho, en 2018 pudimos ver una partida de League of Legends dentro del marco de unos juegos, concretamente un encuentro de exhibición entre Corea del Sur y China en los XVIII Juegos Asiáticos de Yakarta-Palembang.

⁷⁰ Vid. el comunicado de prensa (disponible en <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>; fecha de consulta: 3 de agosto de 2023).

⁷¹ Cfr. NICHOLSON, J., “International Esports Federation signs agreement with World Esports Consortium”, *Esports Insider*, 18 de mayo de 2020 (disponible en <https://esportsinsider.com/2020/05/international-esports-federation-world-esports-consortium/>; fecha de consulta: 4 de agosto de 2023). Este memorándum de entendimiento se une al que la IESF firmó en marzo de 2020 con la Asian Electronic Sports Federation. Dentro de la estrategia de unificación de los deportes electrónicos, en diciembre de 2021 la IESF firmó otro memorándum de entendimiento con la Esports World Federation, creada en 2018 en Corea del Sur, para que esta organización lidere la nueva “Comisión IESF de Esports para todos”, con la finalidad crear una comunidad mundial de deportes más inclusiva (disponible en <https://iesf.org/news/6833>; fecha de consulta: 4 de agosto de 2023).

Respecto a la resolución de conflictos jurídicos debemos concluir que, de los dos modelos que más potencialidades presentan por alinearse con la normativa del COI, es la reglamentación del IESF la que mejor se ajusta también al modelo ordinamental de los deportes tradicionales establecido en el art. 61 de la Carta Olímpica, de tal forma que, como cualquier otra federación internacional deportiva tradicional (como la FIFA, la FIBA, la FINA, la IJF, World Athletics...), la IESF somete la resolución de conflictos jurídicos relacionados con los deportes electrónicos al Tribunal Arbitral del Deporte conforme a la reglas procesales contenidas en su Código de Arbitraje Deportivo, tal y como lo hacen las otras 70 disciplinas deportivas en las que se desglosa la jurisprudencia emitida por el TAS-CAS.

Dado que el encaje institucional de los deportes electrónicos queda así alineado con la normativa reguladora del Movimiento Olímpico, ya en 2018 hubo diversas conversaciones entre los representantes de IESF y los responsables de la candidatura de París para incluir los eSports como una modalidad deportiva más en los Juegos Olímpicos de París 2024, aunque como deporte de exhibición⁷².

¿Qué queda para que se acepten a los deportes electrónicos dentro del Movimiento Olímpico? El único obstáculo es que el contenido de algunos de los eSports no está alineado con los valores olímpicos. Para que los deportes electrónicos puedan contar con sus propias medallas y constituir una disciplina oficial de los Juegos Olímpicos, a decir de Thomas Bach, presidente del COI, las demostraciones de violencia dentro de los propios juegos deben ser mínimas, por no decir inexistentes. Algo que no debería ser un problema para juegos con estética cartoon en los que no resulta complicado desactivar los efectos visuales de la sangre, pero que se antoja un problema prácticamente irresoluble cuando hablamos de títulos como Counter-Strike, Mortal Kombat o Tekken.

Ello implica que determinadas competiciones de eSport queden fuera del ámbito de competencia del TAS-CAS, por tratarse de torneos que se desarrollan sobre videojuegos contrarios al espíritu olímpico (casualmente los más seguidos: League of Legends, Fortnite o CS:GO, e.g.). En estos supuestos es muy probable que, solicitado el arbitraje ante el TAS-CAS, el tribunal arbitral se declare incompetente por no concurrir todos los requisitos previstos en el art. R27 del Código de Arbitraje relativo a los Deportes, al no reconocerse como “actividad deportiva” aquellas competiciones de eSports que tengan como temática videojuegos de guerra o violentos. Por el contrario, para otro tipo de competiciones de deporte electrónico, como las que desarrollan sobre los videojuegos FIFA, Pro Evolution Soccer o NBA2K, el tribunal arbitral del TAS-CAS no debe tener problemas para declararse competente y conocer del conflicto jurídico que, surgido en el ámbito de los deportes electrónicos, se le sometan a su decisión.

Las condiciones para incluir los deportes electrónicos dentro del Movimiento Olímpico son, en fin, una de las cuestiones de las que el COI debe ocuparse con celeridad, una vez resuelva la polémica sobre las condiciones de participación de las mujeres transexuales en las competiciones deportivas⁷³.

⁷² Así lo señalaban los medios de comunicación. Vid. <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891>; fecha de consulta: 4 de agosto de 2023.

⁷³ Sobre esta cuestión Cfr. LIÉBANA ORTIZ, J. R., “Atletas trans: ¿En qué condiciones podrán competir?”, *The Conversation*, 9 de noviembre de 2021 (disponible en <https://theconversation.com/atletas-trans-en-que-condiciones-podran-competir-170329>; fecha de consulta: 3 de agosto de 2023).

VII. Bibliografía

- AEVI y LLORENTE & CUENCA, *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*, Madrid 2018. Disponible en http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf.
- ALCALÁ ZAMORA Y CASTILLO, N., *Proceso, autocomposición y autodefensa. Contribución al estudio de los fines del Proceso*, 4ª ed, UNAM, México 2000.
- ARIAS LOZANO, D., “El arbitraje internacional”, *Revista jurídica de Castilla y León*, núm. 29, 2013, págs. 1-16.
- CARNELUTTI, F., *Teoría General del Derecho*, Revista de Derecho Privado, Madrid 1941.
- BARBARÀ ARTIGAS, A., *Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo*, Uno Editorial, Albacete 2019.
- BARONA VILAR, S., *Solución extrajudicial de conflictos, Alternative Dispute Resolution y Derecho Procesal*, Tirant lo Blanch, Valencia 1999.
- BERNARDO SAN JOSÉ, A., *Arbitraje y jurisdicción. Incompatibilidad y vías de exclusión*, Comares, Granada 2002.
- BOONSTRA, R., “Player 3 has Entered the Game: Arbitration comes to the eSports Industry”, *Arbitration Law Review*, núm. 10, 2018, págs. 103-118.
- BOOTHE-MALNACK, K., *The biological basis of nervous tissue repetitive strain injuries in eSports Competitors*, Tesis Doctoral, Universidad de Dakota del Sur, 2019. Disponible en <https://red.library.usd.edu/honors-thesis/40/>.
- COLOMER HERNÁNDEZ, I., “Jurisdicción y deporte. El derecho a la tutela judicial efectiva de los deportistas”, *Estudios jurídicos*, núm. 207, 2007, págs. 259-283.
- DAUM, O., “Doing im E-Sport: Altes Problem, neue Gefahren”, *Legal Tribune Online*, 1 de mayo de 2020. Disponible en <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/doping-im-e-sport-verbot-sperren-juristische-grundlagen-ueberblick/>.
- DIACONU, M., KUWELKAR, S. y KUHN, A., “The court of arbitration for sport jurisprudence on match-fixing: a legal update”, *The International Sports Law Journal*, núm. 21, 2021, págs. 27-46. <https://doi.org/10.1007/s40318-021-00181-3>.
- ESCABIAS, M., “La historia de los Esports (1962-2017)”, *Full eSports*, 31 de julio de 2017. Disponible en <https://www.fullesports.com/la-historia-de-los-esports/>.
- FRANZEN, B., “Doping in eSports: The almost invisible Elephant in the room”, 4 de Agosto de 2014. Disponible en <https://bjoernfranzén.com/doing-in-esports-the-almost-invisible-elephant-in-the-room/>.
- FERNÁNDEZ RODRIGUEZ, T-R, “La justicia deportiva internacional”, *Anales de la Real Academia de la Legislación y la Jurisprudencia*, núm. 39, 2009, págs. 237-254.
- FERNÁNDEZ RODRIGUEZ, T-R, “La justicia deportiva: Reflexiones sobre un problema pendiente”, en FERNÁNDEZ, T-R, *La justicia deportiva. Cuatro estudios*, Thomson Reuters-Civitas, Cizur Menor 2015, pp. 15-68.
- GIANNINI, M. S., “Prime osservazioni sugli ordinamenti giuridici sportive”, *Rivista di Diritto Sportivo*, núm. 1-2 (1949), págs. 13-18.

- GUASP DELGADO, J., *El arbitraje en el Derecho español*, Bosch, Barcelona 1956.
- HAMSTEAD, C., “Nobody talks about it because everyone is on it: Adderall presents esports with an enigma”, *The Washington Post*, 13 de febrero de 2020. Disponible en <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/>
- HODSON, H., “Esports: Doping is rampant, industry insider claims”, *New Scientist*, 13 de agosto de 2014. Disponible en <https://www.newscientist.com/article/dn26051-esports-doping-is-rampant-industry-insider-claims/>.
- ISRAEL, J. L., “Workplace rules! Esports grows up and goes to work”, *Foley & Lardner LLP Blog*, 19 de marzo de 2018. Disponible en <https://www.foley.com/en/insights/publications/2018/03/workplace-rules-esports-grows-up-and-goes-to-work>.
- ISRAEL, J. L., “It’s not just a game – Addressing Employment Law issues in Esports”, *Foley & Lardner LLP Blog*, 3 de junio de 2019. Disponible en <https://www.foley.com/en/insights/publications/2019/06/employment-law-issues-in-esports>.
- KARAQUILLO, J-P, “Les principes fondamentaux propres à la lex sportiva”, *Jurisport: Revue juridique et économique du sport*, núm. 127, 2013, págs. 35-41.
- LAMB A. y POLLINS, M., “Olswang on eSports: Regulation, Doping and Dispute Resolution”, *CMS Law Now Blog*, 18 de noviembre de 2015. Disponible en <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2015/11/olswang-on-esports-regulation-doping-and-dispute-resolution>.
- LIÉBANA ORTIZ, J. R., *Justicia deportiva internacional. El procedimiento ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo*, Atelier, Barcelona 2021.
- MARTINELLI, J., “The Challenges of implementing governing body for regulating eSports”, *University of Miami International and Comparative Law Review*, núm. 26, 2019, págs. 498-523.
- MELROSE, A., “Dispute Resolution in Esports: Arbitration vs Litigation”, *The Laws of Esports*, 16 de junio de 2019. Disponible en <https://www.lawsfofesports.com/single-post/2019/06/15/dispute-resolution-in-esports-arbitration-vs-litigation>.
- MERINO MERCHÁN, J. F. y CHILLÓN MEDINA, J. M., *Tratado de Derecho arbitral*, 3ª ed., Thomson-Civitas, Cizur Menor 2006.
- NEWZOO, *Global Esports & Live Streaming Market Report 2021*, Amsterdam 2021. Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/>.
- ORTIZ ILLESCAS, R. y PERALES VISCASILLAS, P., *Derecho Mercantil Internacional. El Derecho Uniforme*, Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid 2003.
- 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*, Difusión Jurídica, Madrid 2017.
- PÉREZ ESCALONA, S., “El arbitraje internacional en materia de inversiones extranjeras: la reforma del CIADI y el papel de la Unión Europea”, en ALISTE SANTOS, T. J. y LIÉBANA ORTIZ, J. R., *Justicia informal*, Atelier, Barcelona 2018, págs. 315-333.
- PÉREZ GONZÁLEZ, C., *Lex sportiva y Derecho internacional*, Aranzadi, Cizur Menor 2018.

- PURCHESE, R., “Korean League of Legends scandal exposed after attempted suicide”, *Eurogamer*, 18 de marzo de 2014. Disponible en <https://www.eurogamer.net/korean-league-of-legends-scandal-exposed-after-attempted-suicide>.
- RUEF, M., “Esports-Professionalles Cheating in Computerspielen”, 6 de setiembre de 2018. Disponible en <https://www.scip.ch/?labs.20180906>.
- STOKLOSA, S., “Esports is in a dire need of arbitration court – Here’s why”, *Lukomski Niklewicz Blog*, 17 de septiembre de 2020. Disponible en <https://lukomski-niklewicz.pl/esports-is-in-a-dire-need-of-arbitration-court-heres-why/>.
- SUMMERS, N., “Top “Counter-Strike” player admits eSports has a doping problem”, *Engadget*, 17 de julio de 2015. Disponible en <https://www.engadget.com/2015/07/17/esports-adderall-doing/>.
- VASCO GÓMEZ, A., *Arbitraje y resolución de conflictos en las competiciones de eSports*, Thomson Reuters-Aranzadi, Cizur Menor 2022.
- ZHOUXIANG, L., *History of Competitive Gaming*, Routledge, New York 2022.