

SOBRE LA CONSIDERACIÓN DE DEPORTE (Y DEPORTISTAS) EN LOS *ESPORTS* Y SU MARCO JURÍDICO

DAVID GARCÍA CARMONA¹ 

COORDINADOR TÉCNICO DE TFE Y PRÁCTICAS
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA (UNIR)

david.garciacarmona@unir.net

ÁNGEL GUILLÉN PAJUELO¹ 

COORDINADOR DEL MÁSTER EN DIRECCIÓN DE LA GESTIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA (UNIR)

angel.guillen@unir.net

SUMARIO: I. INTRODUCCIÓN: LA (RE) EVOLUCIÓN DE LOS *ESPORTS*. II. MARCO REGULATORIO DEL DESARROLLO DE SU ACTIVIDAD. III. INTERROGANTES ACERCA DE LA CONSIDERACIÓN COMO DEPORTISTAS DE LOS JUGADORES DE *ESPORTS*. IV. RÉGIMEN LABORAL DE LOS PARTICIPANTES EN COMPETICIONES *ESPORTS*. V. CONCLUSIONES Y DESAFÍOS. VI. BIBLIOGRAFÍA.

RESUMEN: Los *esports* son una nueva realidad muy presente en nuestra sociedad posicionándose como una auténtica industria deportiva en auge. Sin embargo, son muchos los debates que surgen en torno a sus participantes y el marco regulatorio de aplicación: entre ellos, ¿son considerados sus jugadores como deportistas y/o trabajadores?

PALABRAS CLAVE: Deporte, deportistas, marco jurídico, *esports*, laboral.

ABOUT THE CONSIDERATION OF SPORTS (AND ATHLETES) IN ESPORTS AND ITS LEGAL FRAMEWORK

ABSTRACT: Esports are a new reality very present in our society, positioning themselves as a truly booming sports industry. However, there are many debates that arise around its participants and the regulatory framework of application: among them, are its players considered athletes and/or workers?

KEY WORDS: Sports, athletes, legal framework, *esports*, labor.

¹ Ambos autores son miembros del Grupo de Investigación de Derecho Deportivo de UNIR (DDEPOR). Este artículo se desarrolla en una de las principales líneas de investigación de dicho grupo.

I. Introducción: la (re) evolución de los *esports*

Para iniciar, es necesario realizar una precisión y es que, no se pretende, en el presente artículo, realizar un análisis de la evolución histórica del sector de los deportes electrónicos pues es una cuestión que ya ha sido abordada por diversos autores en numerosas obras, incluido por uno de los autores que suscribe este artículo².

A continuación, debe indicarse qué son los *esports*. Para dar respuesta a esta cuestión se usa la definición proporcionada en el Libro Blanco del Deporte de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI): «es el nombre con el que popularmente se conocen a las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, *publishers*, organizadores, *broadcasters*, patrocinadores y espectadores. Se puede jugar de forma amateur o profesionalizada. Otras denominaciones son «gaming competitivo», «organized play», «egaming» o «pro gaming»³.

No obstante, se estima oportuno señalar que todos los *esports* son videojuegos, pero no todos los videojuegos son *esports*. Ello es relevante de cara al desarrollo de los siguientes apartados pues existen diferencias legislativas entre uno y otro que han de tenerse presentes.

Esto se debe a diversos motivos que se exponen de forma breve ya que este discernimiento no es el objeto del presente artículo⁴:

- Eventos competitivos alrededor de un videojuego
- Los torneos pueden ser puntuales o en formato liga
- Debe haber un organizador de la competición
- Hay un objetivo específico: ganar un torneo o premio
- Hay una distinción clara entre jugadores y equipos

Habiendo establecido el concepto de *esports* y habiendo apuntado sus diferencias con los videojuegos, cabe resaltar ahora que los deportes electrónicos han sufrido una revolución en las últimas décadas y, especialmente, en los últimos años, producto del gran avance tecnológico de nuestra sociedad y la digitalización de esta como principales catalizadores.

Existen datos que demuestran el éxito de los *esports* en nuestro país y que es necesario traer de forma sucinta a colación para el desarrollo del presente artículo. De todos ellos, se consideran de especial relevancia para el sector de los deportes electrónicos datos como:

- «Único país en Europa en el que las tres mayores operadoras de telecomunicaciones han entrado en el sector (Orange, Vodafone y Movistar).
- España cuenta con la mayor competición nacional de Europa (LVP).
- Presencia en el territorio de las más importantes franquicias internacionales (ESL, DreamHack).

² Para más información al respecto, véase GARCÍA CARMONA, D. 2021. «*Esports: Origen, Presente Y Futuro*». *Revista Electrónica de Derecho de La Universidad de La Rioja (REDUR)*, n.º 19 (diciembre), págs. 109-117 (disponible en <https://doi.org/10.18172/redur.5127>, fecha de consulta: 10.01.2024).

³ *Libro Blanco de los Esports en España*, Asociación Española de Videojuegos, pág. 9. Disponible en: https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf. Última Consulta realizada el 11/01/2024.

⁴ Información obtenida del *Libro Blanco de los esports*, febrero del 2021, elaborado por la empresa IAB SPAIN.

- Celebración de grandes eventos que incluyen esports: anuales como Barcelona Games World, Madrid.
- Gaming Experience, Tenerife LAN Party o Euskal Encounter o puntuales como los eventos de la League of Legends Championship Series (LCS), o los All Star Mundiales.
- Marcas de primer nivel han entrado a patrocinar competiciones o equipos nacionales (como Bimbo y El Corte Inglés entre otras).
- El principal minorista del sector, GAME, está desarrollando su propia submarca: Game e-Sports.
- Varios de los mayores diarios deportivos del país (Marca, AS, Sport y Mundo Deportivo) tienen una sección de esports en su edición online.
- Cadenas de televisión como MTV, Neox y Gol han tenido contenido de esports en sus parrillas»⁵.

En cuanto a empleo su relevancia también es reseñable ya que: «En España, la industria de los videojuegos genera un empleo directo de 8.790 personas y su producción equivale al 0,11% del PIB de España. Además, cada euro invertido en esta industria en nuestro país 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. Así pues, el impacto total en la producción del sector del videojuego fue de 3.577 millones de euros y de 22.828 empleos»⁶.

Cierto es que, los datos referidos en el párrafo precedente no hacen mención expresa a los deportes electrónicos, pero sirve como referencia ya que existen muchas variantes que pueden alterar las cifras, como el número de competiciones, creación de cada vez más clubes de *esports*, celebración de eventos puntuales y esporádicos.

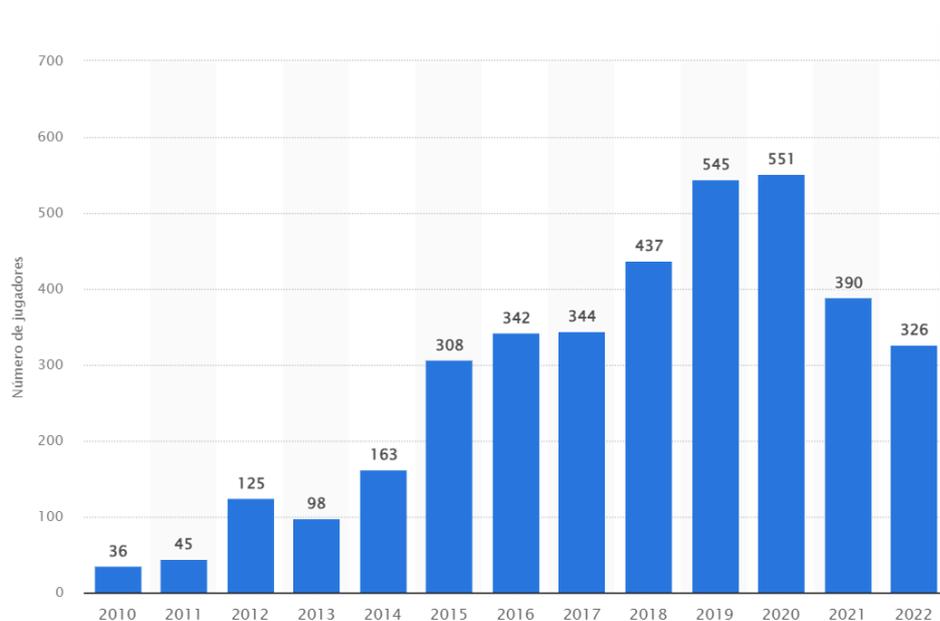
No obstante, la AEVI⁷ proporciona una cifra de 600 empleados directos en deportes electrónicos, incluidos 250 jugadores profesionales y 350 trabajadores, en el año 2019, el doble que en 2018 y cifras, por supuesto que se han visto incrementadas a causa de la pandemia mundial producida por el COVID-19.

Para poder contemplar de una forma más visual estos datos y así analizar la variación de jugadores profesionales de *esports* en España, se procede a mostrar una gráfica en la que se observa la evolución a años cerrados.

⁵ *Guía Legal sobre los e-Sports. Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España*, edit. ONTIER -Liga Profesional de Videojuegos, edición 2018, pág. 12.

⁶ *Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados XIV Legislatura. Serie D General*, núm. 270 de 12 de mayo de 2021, pág. 85. Disponible en: https://www.congreso.es/public_oficiales/L14/CONG/BOCG/D/BOCG-14-D-270.PDF. Última consulta realizada: 15/01/2024.

⁷ AEVI, Asociación Española de Videojuegos. *LOS ESPORTS EN ESPAÑA: SITUACIÓN ACTUAL Y POSICIÓN DE LA INDUSTRIA*, pág. 11.

Figura 1. N° de jugadores profesionales de *esports* en España. Fuente: Statista

Como se menciona en anteriores párrafos, el crecimiento ha sido vertiginoso teniendo en cuenta la pandemia mundial de 2020. No obstante, a partir de ese año el número de *gamers* profesionales sufrió un retroceso fruto de varios factores, como la salida paulatina de la pandemia, la fusión o adquisición de clubes de *esports*, como la compra del club X6TENCE por parte de otro club Giants⁸, o la muy reciente fusión de los clubes MAD Lions, KOI y Movistar Riders⁹.

Dicho esto, cabe apuntar que estos datos hacen referencia a los jugadores profesionales que compiten en el circuito, pero no trabajadores totales del sector que se han ido afianzando con el paso de los años, como entrenadores, psicólogos, abogados, etc.

Sin embargo, esto no es solo una industria nacional que se ciñe a nuestra nación. De hecho, existen diversos ejemplos que permiten contrastar esta afirmación:

1. Estados Unidos (en adelante EE.UU.), en el que se contempla la consideración de jugador de *esports* como deportista profesional para la obtención del visado temporal en dicho territorio¹⁰.
2. Corea del Sur, como gran ejemplo del sector del *gaming* competitivo. En este país existe una colaboración público–privada, entre el Estado y los diferentes agentes de la industria, respectivamente, para la organización institucional de los *esports*. Básicamente, esta colaboración consiste en una cesión de capital, tanto económico como humano, por parte del Estado a determinadas empresas privadas, potenciando de este modo un sector de interés o estratégico que, por supuesto, tiene un gran interés para la ciudadanía.

⁸ Información disponible en: <https://esportsbureau.com/giants-x6tence/#:~:text=Finanzas-,Giants%20Gaming%20compra%20el%20m%C3%ADtico%20club%20espa%C3%B1ol%20x6tence%20y%20refuerza,el%20sector%20espa%C3%B1ol%20de%20esports&text=El%20club%20malague%C3%B1o%20Giants%20Gaming,comprado%20el%20hist%C3%B3rico%20club%20X6tence> Última consulta realizada: 17/01/2024.

⁹ Información obtenida en: <https://www.businessinsider.es/koi-movistar-riders-mad-lions-unen-detalles-fusion-1354527>. Última consulta realizada: 17/01/2024.

¹⁰ *Guía Legal sobre los e-Sports. Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España*, edit. ONTIER -Liga Profesional de Videojuegos, edición 2018, pág. 17.

La asociación Korea Sports Association, mucho más conocida en la industria por sus siglas, KeSPA, es el principal motor del sector contando incluso con miembros del Ministerio de Deporte en su haber.

Para finalizar este inciso sobre el gigante asiático, cabe destacar que, hasta tal punto han evolucionado los deportes electrónicos en Corea del Sur, que ha trascendido este plano nacional con evidencias como que en Seúl se encuentran otras grandes instituciones del sector de los deportes electrónicos como «The International e-Sports Federation»¹¹.

En nuestro entorno más inmediato, es decir, en Europa, existen, a su vez, ejemplos en los que, en mayor o menor medida se ha llevado a cabo legislaciones concretas o adaptaciones de otras normativas para contemplar este sector.

De estos países cabe destacar:

1. Andorra, pues estableció en 2021 un proyecto de Ley para regular los deportes electrónicos¹², dinamizado, por supuesto, por la llegada de *youtubers* y creadores de contenido a su país. No es un proyecto muy extenso (pues contiene solo cincuenta artículos, dos disposiciones transitorias y dos disposiciones finales) pero aborda cuestiones interesantes y, por supuesto relevantes del sector, sobre todo en su exposición de motivos¹³.
2. Francia, en el que se incidirá de un modo más profuso en el apartado IV del presente artículo.
3. Finlandia, que reconoce los *esports* como deporte oficial¹⁴. De hecho, el Comité Olímpico finlandés aceptó a la Federación Finlandesa de Deportes Electrónicos como miembro asociado¹⁵.
4. Alemania¹⁶, uno de los mayores referentes en el sector de los *esports* en nuestro continente y que también, de un modo similar al ya comentado caso de EE.UU., ha sido pionero para

¹¹ BARBARÁ ARTIGAS, A., *La regulación jurídica de los deportes electrónicos en Corea del Sur*. Disponible en: <https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/> - Última consulta realizada: 16/01/2024.

¹² Información obtenida en *Butlletí del Consell General* – núm. 45/2020 – Casa de la Vall, 17 de juny del 2020 Disponible en: <http://www.consellgeneral.ad/ca/activitat-parlamentaria/iniciatives-legislatives/projectes-de-llei/projecte-de-llei-d2019esports-electronics>. Última consulta realizada: 15/01/2024.

¹³ En la exposición de motivos de dicho proyecto de Ley se determina un marco jurídico vinculado a varios objetivos, como dotar de seguridad jurídica la actividad que se genera en el espacio digital, asegurar la protección de los consumidores, atraer inversión y empresas extranjeras, favorecer el tejido empresarial en el país y fomentar la innovación y la creatividad. Todo esto requiere un marco jurídico sólido, previsible y, sobre todo, capaz de responder al dinamismo y al cambio permanente del sector, de la tecnología, de las prácticas empresariales y de las costumbres sociales. García Carmona, David. 2021. «*Esports: Origen, Presente y Futuro*». *Revista Electrónica De Derecho De La Universidad De La Rioja (REDUR)*, n. ° 19 (diciembre):109-117. <https://doi.org/10.18172/redur.5127>.

Se considera interesante, en este sentido, lo dispuesto por Barbará Artigas, en BARBARÀ, ARTIGAS, A. *El proyecto de ley para regular los esports en Andorra*. Disponible en: www.alexbarbara.es Sitio web: https://www.alexbarbara.es/ley_esports_andorra/. Última consulta realizada: 16/01/2024.

¹⁴ Información obtenida en: <https://esports.xataka.com/ligas-y-competiciones-de-esports/finlandia-ya-reconoce-a-los-esports-como-deporte-y-no-son-los-unicos-que-lo-han-conseguido>. Última consulta realizada: 16/01/2024.

¹⁵ <https://www.marca.com/videojuegos/esports/2016/12/15/585280df268e3e466b8b456d.html>. Última consulta realizada: 16/01/2024.

¹⁶ Para más información se recomienda la lectura de BARBARÀ, ARTIGAS, A. *La ley alemana para facilitar los visados en los esports*. Disponible en: https://www.alexbarbara.es/legislacion_visados_esports_alemania/. Última consulta realizada: 16/01/2024.

adaptarse a esta nueva realidad del sector de los *esports* o deportes electrónicos, y lo ha sido desarrollando y aprobando un visado especial para jugadores profesionales de *esports*¹⁷

Todo estos Estados son ejemplos en cuanto a toma de iniciativa y proactividad a la hora de ayudar al sector y, por supuesto, obtener beneficio de estas propuestas, además de posicionarse como pioneros en la industria.

II. Marco regulatorio del desarrollo de su actividad

Cabe iniciar este apartado destacando que, en nuestro país, existen precedentes regulatorios del sector de los videojuegos que de forma directa influyeron en los deportes electrónicos. En concreto fueron dos:

Uno a nivel autonómico puesto que se intentó en el año 2018 la inclusión de los deportes electrónicos en la nueva Ley Canaria del Deporte¹⁸.

Y otro a nivel nacional, el pasado 12 de mayo de 2021 se publicó en el *Boletín Oficial de las Cortes Generales*, la Proposición no de Ley realizada por el Grupo Parlamentario Popular para incentivar la industria del videojuego en España¹⁹.

En esta propuesta se recogen una serie de medidas interesantes con la finalidad de atraer tanto capital como proyectos extranjeros, mantener la industria en España creando puestos de trabajo, así como incentivar la creación de *startups* para el desarrollo y comercialización de nuevos proyectos. Algunas de estas medidas son²⁰:

- Modificar el artículo 36 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades para incluir el videojuego en la deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos.
- Reconocer el sector del videojuego como una industria emergente.
- Crear un órgano consultivo de análisis, asesoramiento y apoyo: Grupo Asesor del videojuego.
- Diseñar un plan de comercialización, captación de inversiones y promoción internacional de la industria española del videojuego como *Marca España* a través del ICEX (Instituto del Comercio Exterior).

Es pertinente iniciar este apartado indicando que, no se considera como cierta la afirmación de que los deportes electrónicos no están regulados en España. Esta afirmación es una generalidad que normalmente hace referencia a que no hay un cuerpo normativo expreso que regule de forma sucinta todo sobre el sector de los *esports*.

¹⁷ Información obtenida en: <https://www.berlinamateurs.com/los-e-sports-un-deporte-en-auge-en-alemania-y-en-el-resto-del-mundo/>. Última consulta realizada: 16/01/2024.

¹⁸ Información obtenida en: <https://www.eldia.es/canarias/2018-04-25/31-eSports-quedan-fuera-proyecto-ley-deporte-canario.htm>. Última consulta realizada el 15/01/2024.

¹⁹ *Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados XIV Legislatura. Serie D General*, núm. 270 de 12 de mayo de 2021, págs. 85 y ss. Disponible en: https://www.congreso.es/public_oficiales/L14/CONG/BOCG/D/BOCG-14-D-270.PDF. Última consulta realizada: 15/01/2024.

²⁰ Para más información sobre estas medidas véase *Boletín Oficial de las Cortes Generales. Congreso de los Diputados XIV Legislatura. Serie D General*, núm. 270 de 12 de mayo de 2021, págs. 85 y ss. Disponible en: https://www.congreso.es/public_oficiales/L14/CONG/BOCG/D/BOCG-14-D-270.PDF. Última consulta realizada: 15/01/2024.

Sin embargo, este sector tiene su cabida en diferentes textos normativos pues abarca diferentes ámbitos del Derecho, como el Derecho laboral, Derecho mercantil, propiedad intelectual, etc.²¹. Se estima, por ende, una gran dificultad en la concepción de una regulación única del sector de los *esports* en nuestro ordenamiento jurídico por esta cuestión, principalmente, y que se ve agravada, a su vez, por la cantidad de activos de la industria, los *publishers*, organizadores de eventos, patrocinadores, clubes o equipos de *esports*, jugadores, etc.

La afirmación contemplada en el párrafo precedente de que dicha regulación vería una complicación derivada la cantidad de activos que componen el sector se refiere a que cada uno de estos activos se relaciona con los deportes electrónicos con un sesgo jurídico muy conciso que abarca exclusivamente su ámbito de actividad, por ejemplo, un jugador profesional de *esports* se debe regir por la normativa laboral en cuanto a su vinculación con un club, siempre que esté contrata por cuenta ajena y, por ende, al ser un trabajador devengará ciertas obligaciones tributarias y fiscales.

A su vez, un organizador de eventos de deportes electrónicos se relacionará contractualmente de diversos modos:

- En primer lugar, con los creadores del videojuego sobre el que quiere organizare el evento (normalmente una competición) para obtener una licencia de explotación de la propiedad intelectual que le permita llevar a cabo la celebración de dicho evento.
- En segundo lugar, se relacionará con los clubes o equipos de deportes electrónicos para que participen en dicho evento competitivo.
- En tercer lugar, se regulará a nivel contractual con otros agentes como con patrocinadores para financiar el evento, propietarios del lugar (siempre que sea un evento presencial), servicios de seguridad, limpieza, etc.

Con esto se quiere incidir en que es, cuanto menos, sumamente complejo, conformar una regulación específica e integral del sector puesto que se compone por diversos activos que, a menudo, no se interrelacionan entre sí²² y solo se rigen por ramas específicas del Derecho como se ha indicado en los párrafos precedentes.

Una vez constatado lo anterior, se procede a enumerar, no con intención de hacer un glosario *numerus clausus*, un marco regulatorio que recoge de forma expositiva las principales normas que rigen esta industria:²³

- Real Decreto de 24 de julio de 1889 por el que se publica el Código Civil.
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

²¹ En este sentido se manifiestan autores como 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. 2017, págs. 15-19.

²² Se hace referencia con esta afirmación a que, normalmente, los creadores del videojuego no se relacionan directamente con jugadores, pero se quiere dejar claro que esto puede darse llegar a darse en el futuro. El ejemplo paradigmático es que un jugador profesional sea patrocinado por un *Publisher* o creador de un videojuego con fines de interés mutuos de captación de público y publicidad, entre otros.

²³ Se precisa en este momento que no es el fin de los autores la realización de un listado *numerus clausus* de la normativa en la que los *esports* tienen en mayor o menor medida su cabida legislativa.

- Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, en el ámbito de los creadores de los videojuegos, *publishers*, y organizadores de eventos.
- Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, en relación con los derechos de retransmisión que afecta, sobre todo, a los organizadores de eventos y los canales de *streaming*.
- Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, en relación con el patrocinio de los eventos organizados para las competiciones y con el patrocinio tanto de las ligas profesionales, como de los clubes y de los *gamers* profesionales.
- Leyes fiscales como la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y de modificación parcial de las leyes de los Impuestos sobre Sociedades, sobre la Renta de no Residentes y sobre el Patrimonio para la tributación por rendimientos de trabajo de los jugadores profesionales, imputaciones de renta por cesión de derechos de imagen o la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades, entre otras.
- Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal.
- Real Decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores, para la regulación de los contratos de trabajo de los jugadores profesionales de deportes electrónicos.

III. Interrogantes acerca de la consideración como deportistas de los jugadores de *esports*

Desde luego que los interrogantes que suscita y plantea el marco jurídico de los jugadores de videojuegos deportivos tienen su implicación en ulteriores debates y planteamientos: ejemplo de ello es si éstos deben calificarse como deportistas y, en consecuencia, su determinación laboral. No en vano, el ‘universo *esports*’ es un sector ciertamente novedoso y como suele ocurrir en otros ámbitos económicos y tecnológicos, la realidad va por delante de la legislación establecida.

Dicho marco jurídico reactivo está todavía en proceso de debate, ni siquiera en curso de elaboración, cosa que hace todavía más atractivo (si cabe) la investigación científica y académica en este sentido. El deporte, además, ya no es una mera actividad lúdica y de ocio con fines eminentemente de hábitos de vida saludable y salud pública, sino que se ha convertido en una auténtica industria económica internacional. Con tal dimensión alcanzada, y previsiones al alza, el Derecho del Deporte (o deportivo) se ha hecho hueco como una de las ramas del ordenamiento jurídico más modernas y dinámicas.

Atendiendo a la dualidad normativa del deporte, es pertinente distinguir ambas definiciones anteriormente mencionadas: por un lado, nos encontramos ante el Derecho del Deporte²⁴ con especial incidencia en los aspectos más «extradeportivos» de los *esports*. Las distintas ramas del ordenamiento jurídico que inciden en el deporte y, por tanto, también en las modalidades virtuales deben ser tenidas muy en cuenta y de forma precisa: en primer lugar, desde la Filosofía del Deporte en la concepción y delimitación del concepto deportista; desde el Derecho del Trabajo, en términos del régimen laboral, contratación e inclusión como deportista profesional; el Derecho Administrativo,

²⁴ Sobre la definición de Derecho del Deporte: CARDENAL CARRO, M., *Deporte y Derecho. Las relaciones laborales en el deporte profesional*, Cátedra de Estudios e Investigación en Derecho Deportivo, Madrid, 2009.

por su parte, por la Ley del Deporte y su vinculación con las federaciones deportivas como entes que ejercen funciones delegadas de carácter público; o, por último, la influencia del Derecho Tributario en cuanto a la fiscalidad de los emolumentos percibidos por los jugadores de videojuegos.

Ni que decir tiene que lo que se conoce como Derecho Deportivo es el principal sustrato normativo que interviene en la delimitación de las reglas del juego, y en reglamentos de contexto interno. Desde los estatutos, reglamentos y otros instrumentos normativos de carácter federativo²⁵, así como las propias reglas del juego de la modalidad deportiva correspondiente supone el marco jurídico²⁶ más cercano al colectivo. Las reglas del juego o los reglamentos de los torneos y competiciones²⁷ suponen el ordenamiento jurídico equivalente a las normas federativas en las modalidades deportivas «al uso» como el fútbol, baloncesto o tenis, por ejemplo. A nivel internacional, es la *International E-Sports Federation* la organización encargada de regular y ordenar las competiciones que en su seno se desarrollen.

Es evidente que, por el momento, la naturaleza jurídica de las federaciones señaladas con anterioridad es privada, sin embargo, y a diferencia de otras federaciones, no ejercen funciones públicas por delegación de las administraciones. Si bien es cierto que nuestro país ya cuenta con una selección nacional de jugadores de videojuegos deportivos, función que se asemeja a las federaciones reconocidas por el Consejo Superior de Deportes.

Las cuestiones que se valoran para dilucidar la condición de deportista²⁸, en esencia, son las siguientes: actividad física y competición. Como (casi) todas las cuestiones en Derecho, ambas características no son compartimentos estancos inalterables, sino que, por ejemplo, se ha accedido en el ámbito del deporte a realizar una interpretación amplia del concepto de deportista. Sin ir más allá, los técnicos, preparadores físicos o ayudantes técnicos que forman parte del *staff* deportivo en un club son considerados deportistas y dentro del ámbito de aplicación de la legislación laboral²⁹, aunque no ejerzan la misma actividad física que los propios jugadores. En cambio, aquellos que no participan en la preparación diaria de un club, como pueden ser los ojeadores, miembros de *scouting* o integrantes de la dirección deportiva, no tienen la calificación de deportistas.

Analizando, singularmente, la actividad que desarrollan los jugadores de videojuegos deportivos teniendo en cuenta las dos principales características anteriormente citadas, podría decirse lo siguiente: en un primer término, parece evidente que no realizan una actividad física equiparable a un jugador de baloncesto, de fútbol o a un tenista; en segundo lugar, según se puede extraer de los

²⁵ Para ello, téngase en cuenta, por el momento, la Federación Española de Jugadores de Videojuegos y *Esports* (que data de octubre de 2021: <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-nace-federacion-espanola-jugadores-videojuegos-esports-fejuves-20201021175513.html>) y la Asociación Española de Videojuegos y de los *Esports*.

²⁶ Véase PALOMAR OLMEDA, A., *Derecho Deportivo. Legislación, Comentarios y Jurisprudencia*, Tirant Lo Blanch, Valencia, 2022.

²⁷ Por ejemplo, en España, la LPV (Liga Profesional de Videojuegos) que se encuentra adscrita a la International e-sports Federation.

²⁸ Véase, en referencia a las cuestiones filosóficas del deporte y de condición de deportista la obra del Prof. Pérez Triviño, en particular PÉREZ TRIVIÑO, J.L., *La filosofía del deporte: temas y debates*, Revista *Dilemata*, núm. 5, 2011, pp. 73 y ss.

²⁹ Sobre la naturaleza laboral de la actividad de los entrenadores deportivos, por todos: Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía de 30 de enero de 2003 (Rec. 1992/2002) y su análisis: RUBIO SÁNCHEZ, F., *Naturaleza laboral de la actividad de los entrenadores deportivos. Comentario a la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía*, Málaga, 30 de enero de 2003, Anuario Andaluz de Derecho Deportivo, Signatura Ediciones, núm. 3, 2003.

distintos reglamentos de los torneos celebrados, sí cumpliría con la condición de competencia entre los participantes.

La principal duda o debate, por tanto, radica en la primera de las cuestiones relativa a la actividad física del deportista. Por vía interpretativa y, a través de una perspectiva amplia, sí cabría la posibilidad de equiparar la figura de los jugadores de *esports* a la de los técnicos deportivos. Habida cuenta, además, que en estos tipos de modalidades electrónicas deportivas difícilmente surgiría la labor de un entrenador o técnico deportivo por la propia naturaleza de su competición.

Finalmente, de suma importancia también en el ámbito laboral del deporte, ocupa un papel central la especialidad deportiva³⁰, es decir, las condiciones, características y aptitudes que debe tener el jugador de *esports* para tener la condición de deportista. En consecuencia, no todos los jugadores de videojuegos deportivos pueden dedicarse de forma profesional como sustento principal de vida a tal actividad, cosa que les desliga, totalmente, a aquellos «aficionados» a los *esports* que lo practican como actividad de ocio, al igual que sucede con las modalidades deportivas más tradicionales.

En definitiva, no solo es la determinación de la condición de deportista o no a los meros efectos administrativos atendiendo, por ejemplo, la reciente Ley del Deporte³¹, sino que la principal clave estriba en las implicaciones derivadas de tal consideración. Una de las principales implicaciones de esta vía amplia e inclusiva de interpretación serían las obligaciones laborales que implicaría dedicarse, de forma profesional, y a cambio de una retribución (bien por cuenta propia o ajena) a la práctica de los *esports*.

IV. Régimen laboral de los participantes en competiciones *esports*

Lo novedoso de las cuestiones relativas a los deportes electrónicos hace que quepan en el análisis distintas hipótesis en materia laboral³²: los jugadores de *esports* como trabajadores comunes por cuenta ajena, las condiciones de trabajo en caso de jugadores nacionales de terceros países³³, si pueden estar incluidos dentro del ámbito de aplicación de algunas relaciones laborales especiales, particularmente, de los deportistas profesionales o artistas en espectáculos públicos y, por último, el posible encaje dentro del régimen de trabajadores autónomos en el caso que lleven a cabo su actividad por cuenta propia.

De la incidencia laboral de la actividad de los videojuegos deportivos depende, en gran medida, si se desarrolla de forma individual o bien por equipos. Una vez determinada dicha cuestión, se acota el estudio de los diferentes casos que puede haber en términos de jugadores de *esports*.

³⁰ Sirva como referencia a la especialidad de los deportistas profesionales, GONZÁLEZ GARCÍA, *Deportistas profesionales* en ORTIZ CASTILLO, F., *Curso de contratación Laboral*. Murcia: Laborum, 2022, pp. 319 y ss.

³¹ Para la Ley del Deporte, Ley 39/2022, de 30 de diciembre, la definición de deportista se encuentra recogida en el artículo 2.1 en los siguientes términos: «se entiende por práctica deportiva a efectos de esta ley todo tipo de actividad física que, mediante una participación, individual o colectiva, organizada o no, profesional o no profesional, se realice con objetivos relacionados con la mejora de la condición física, psíquica o emocional, con la consecución de resultados en competiciones o actividades deportivas, con la adquisición de hábitos deportivos saludables o con la ocupación activa del tiempo de ocio, realizada en instalaciones públicas o privadas, o en el medio natural» siendo clasificados, dichos deportistas, según el artículo 19 en deportistas de competición, de no competición en el ámbito federativo u ocasionales sin licencia en el ámbito federativo.

³² Por todos, ROQUETA BUJ, R., *El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos*, *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entrenamiento*, núm. 56, 2017, pp. 25 y ss.

³³ Véase, en este sentido, TARABINI – CASTELLANI AZNAR, M., *Las autorizaciones para trabajar de los jugadores profesionales de videojuegos nacionales de terceros estados que entrenan y juegan en España*, *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entrenamiento*, núm. 60, 2018.

Además, es pertinente tener en cuenta el reconocimiento que realiza la nueva Ley del Deporte de los deportistas por cuenta propia³⁴ en su artículo 21 relativo a los deportistas profesionales: «tendrán la consideración de deportistas profesionales aquellas personas que se dediquen voluntariamente y de manera habitual a la práctica deportiva por cuenta propia, sin perjuicio de su pertenencia a cualesquiera entidades deportivas recogidas en esta ley, perciban por dicha actividad profesional por cuenta propia retribuciones económicas, que sean en todo caso procedentes de terceros diferentes a las entidades deportivas a las que pertenezcan» y, específica a renglón seguido que estos deportistas por cuenta propia deben «estar afiliadas y de alta, por razón de dicha actividad profesional, en el correspondiente régimen del sistema de la Seguridad Social.»

Por supuesto, cuando se mencionan las consecuencias jurídico – laborales de los *esports*, la seguridad social también es un aspecto clave y que, como es evidente, redundará en beneficios comunes a través de las cotizaciones sociales. Tanto los trabajadores por cuenta ajena como por cuenta propia tienen la obligación de cotizar al sistema de la seguridad social y también los incluidos dentro del ámbito de aplicación de los deportistas profesionales dentro del régimen común.³⁵

La normativa laboral común, el Estatuto de los Trabajadores³⁶, indica en su artículo primero la definición de trabajador y lo hace de la siguiente forma: «esta ley será de aplicación a los trabajadores que voluntariamente presten sus servicios retribuidos por cuenta ajena y dentro del ámbito de organización y dirección de otra persona, física o jurídica, denominada empleador o empresario». Para ello, resulta clave el análisis de las notas de laboralidad mencionadas en dicho artículo, esto es, voluntariedad, ajenidad, retribución y dependencia.

Que el trabajo sea voluntario es uno de los elementos centrales de la relación laboral en términos generales y, como no podría ser de otra manera, en las relaciones laborales de carácter especial también y en aquellas personas que ejercen su labor por cuenta propia. Difieren del concepto de voluntariedad las prestaciones personales obligatorias³⁷ estipuladas en el inciso b del apartado primero del artículo tercero del Estatuto de los Trabajadores. Particularmente, los jugadores de *esports* realizan su prestación de servicios, en este caso, participar en competiciones a través de su destreza en los videojuegos deportivos, haciéndolo de forma voluntaria. Por tanto, la primera y fundamental de las condiciones no admite discusión.

La segunda de las cuestiones esenciales es la retribución, aspecto que suscita un arduo debate en el ámbito deportivo en la siguiente dirección: ¿dónde se delimita la línea que marca la frontera entre salario o compensación de gastos?³⁸ No se puede considerar que son deportistas (profesionales o no) aquellos que se dedican a la práctica deportiva sin tener una relación laboral y percibiendo, «a lo sumo, compensación de gastos derivados de la práctica deportiva»³⁹ (artículo 21.4 de la LD) por faltar una de las notas esenciales de la laboralidad: el carácter retribuido de la prestación.

³⁴ Esta es una de las novedades de la nueva norma respecto a la Ley 10/1990 del Deporte ya derogada.

³⁵ Así lo estableció el Real Decreto 287/2003, de 7 de marzo, por el que se integra en el Régimen General de la Seguridad Social a los deportistas profesionales.

³⁶ Aprobado por el Real Decreto Legislativo 2/2015 de 23 de octubre.

³⁷ Por ejemplo, una de las prestaciones laborales obligatorias más comunes son los trabajos en prisión y, por todos, véase la obra del Prof. ARIAS DOMÍNGUEZ, A., *Visión panóptica de los diferentes «trabajos» en prisión*, Revista Crítica de Relaciones de Trabajo Laborum, núm. 1, 2021, pp. 109 y ss.

³⁸ El primero en reconocer que en el deporte se percibía un salario y no una mera compensación de gastos fue el extinto Tribunal Central del Trabajo en la Sentencia ‘Pipi Suárez’ de 24 de junio de 1971 y que reconoce la laboralidad de un jugador de fútbol con su club.

³⁹ Sobre esta cuestión, véase, Sentencias del Tribunal Superior de Justicia de la Comunidad Foral de Navarra de 25 de mayo de 1999 (Rec. 242/1999) y de la Comunidad Valenciana de 16 de diciembre de 2009 (Rec. 722/2009)

Características como la regularidad en el abono de las prestaciones, la comparativa entre el salario medio del país y la dedicación a los videojuegos del jugador (jornada de trabajo) suponen las claves para determinar si existe remuneración como salario o no. En caso contrario, como compensación de gastos por la práctica «videodeportiva» pueden darse algunas de las siguientes contraprestaciones: el pago del material, gasto en luz o desplazamientos o sufragar las licencias federativas o inscripciones a torneos por parte del equipo en el que participe.

Donde, lógicamente, se puede generar más controversia es en cuanto a la ajenidad y dependencia de los jugadores de videojuegos deportivos. Especialmente relevante es determinar con claridad si éstos realizan su participación en los campeonatos por equipos, es decir, bajo el ámbito de organización y dirección de un club, entidad o sociedad, o bien lo hacen bajo su cuenta y riesgo de manera individual. Tanto para recomendar su inclusión dentro del régimen común de los trabajadores ordinarios, como para disponer que sean incluidos dentro del ámbito de alguna de las relaciones laborales especiales donde sí pueden encajar y que la doctrina⁴⁰, cada vez más, está acotando: deportistas profesionales y artistas en espectáculos.

El Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales define a los mismos como «quienes, en virtud de una relación establecida con carácter regular, se dediquen voluntariamente a la práctica del deporte por cuenta y dentro del ámbito de organización y dirección de un club o entidad deportiva a cambio de una retribución.»

Y, por su parte, el Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos, define a éstos en los siguientes términos: «Se entiende por relación especial de trabajo de las personas artistas que desarrollan su actividad en las artes escénicas, audiovisuales y musicales, así como de las personas que realizan actividades técnicas o auxiliares necesarias para el desarrollo de dicha actividad, la establecida entre el empleador que organiza o el que produce una actividad artística, incluidas las entidades del sector público, y quienes desarrollen voluntariamente una actividad artística o una técnica o auxiliar, por cuenta y dentro del ámbito de organización y dirección de aquel a cambio de una retribución.»

Es cierto que en ambas definiciones los jugadores de *esports* que se dedican profesionalmente a ello por cuenta ajena podrían tener encaje, aunque, si bien es cierto, su actividad no coincide totalmente con el propósito de la relación laboral especial. Teniendo en cuenta que dentro de los deportistas profesionales se incluyen los técnicos deportivos que no realizan una actividad física *per se*, por vía interpretativa sí que podría integrarse el colectivo de los jugadores de videojuegos en tal relación especial, siempre y cuando su dedicación y retribución pueda considerarse como profesional, en términos comparables a un jugador profesional de baloncesto, balonmano o fútbol que participa en competiciones de la misma naturaleza.⁴¹

Que el deporte, y también las competiciones deportivas electrónicas, son espectáculos de masas seguido por una gran cantidad de aficionados a nivel internacional es una realidad. Sin embargo,

que afirman que las cuantías que perciben los deportistas aficionados también sirven para compensar la extemporaneidad horaria de los entrenamientos y, por todos, PAZOS PÉREZ, A., La retribución de los deportistas profesionales, con especial referencia a los futbolistas, *Revista Documentación Laboral*, núm. 108, 2016, pp. 84 y ss.

⁴⁰ Sirva de ejemplo el apartado IV del capítulo III «El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos» en ROQUETA BUJ, R., *Derecho Deportivo Laboral*, Tirant Lo Blanch, Valencia, 2022, pp. 97 y ss.

⁴¹ En el ámbito nacional, las cuatro competiciones deportivas calificadas como profesionales por parte del Consejo Superior de Deportes (CSD) son las siguientes: Liga de Fútbol Profesional (Primera y Segunda División), ACB de baloncesto y ASOBAL de balonmano.

la relación laboral especial de artistas en espectáculos públicos está más enfocada a las artes escénicas o visuales, es decir, teatro o cine en su mayoría, pero sí guardan elementos en común⁴² y en algunas prestaciones específicas surge algo de debate entre las características que determinan la inclusión en una u otra relación laboral especial. Por tanto, podría plantearse la posibilidad de incluir a determinados jugadores de *esports* dentro de esta relación laboral especial por sus singulares características y, teniendo en cuenta, además, la importancia del *streaming* de las competiciones en las que participan.

Aquellos profesionales de los *esports* que no desarrollan su actividad por equipos, parece claro que son autónomos que organizan su participación en un campeonato u otro en función de su propio criterio. Es decir, no pueden incardinarse al ámbito de dirección y organización de un empleador (equipo o sociedad) y, en consecuencia, quedarían fuera del ámbito laboral ya que su vínculo con los *esports* se regiría por el ordenamiento jurídico de carácter mercantil y civil por no estar sujeto a un poder de dirección como es el del empresario. No es baladí la relevancia que tiene dentro del ámbito laboral del universo *esports* la protección de los menores en materia de contratación, pues la edad de acceso a dicha actividad se sitúa en torno a los 16 años.

Actualmente, la relación laboral especial de los deportistas profesionales sería la más adecuada para la inclusión de los jugadores de los *esports* atendiendo a sus singularidades: la limitada carrera deportiva, la necesidad de competir dentro del ámbito de un club o equipo, el vínculo temporal entre club y deportista o las aptitudes técnicas (¿y visuales?) de un jugador de *esports* hacen que se asemeje a la de un deportista profesional. Sin embargo, y hasta que no se reconozca por parte de las autoridades competentes la «legalidad deportiva» a través de la aprobación de los estatutos de la federación de videojuegos y sus competiciones se integren dentro de la organización deportiva, no será posible optar por la vía de incluir a los jugadores de videojuegos en la relación laboral especial de los deportistas profesionales.

En definitiva, parece que la novedad del asunto dificulta notablemente la inclusión de sus participantes en alguno de los marcos jurídicos existentes⁴³ en nuestro país para regular su actividad. Del mismo modo, la mayoría de la doctrina⁴⁴, atendiendo a su perspectiva de futuro y crecimiento, aboga por una regulación específica en materia laboral que se ajuste a las peculiaridades y características propias de la actividad. De este modo, y desde una perspectiva comparada, así se hizo ya en Francia en 2017 a través de la Ley por una República Digital⁴⁵ donde se incluye un estatuto

⁴² En este sentido, TOROLLO GONZÁLEZ, F. J., *Las relaciones especiales de deportistas y artistas en espectáculos públicos* [art. 2.1.d) y e)], Civitas. Revista española de Derecho del Trabajo, núm. 100, 2000, pp. 177 y ss.

⁴³ Una de las primeras vías jurídico – laborales de solución sería la firma de un Convenio Colectivo que regulase las condiciones de trabajo de los jugadores profesionales de videojuegos: El convenio de los ‘e-sports’, la clave para la profesionalización de un sector anárquico. Disponible en https://cronicaglobal.elespanol.com/creacion/vida-tecky/20210609/el-convenio-e-sports-clave-profesionalizar-sector-anarquico/587691275_0.html. Última consulta: 15/01/2024.

⁴⁴ Por todos, «la vía jurídica más idónea: la regulación específica (...) Por ello, la propuesta jurídica más inteligente se fundamenta en la creación de una normativa específica que cubra todas las necesidades de la industria siendo este modelo normativo el que ha tenido más seguidores en distintos países demostrando que es la mejor vía jurídica para resolver la controversia» en GARCÍA LUNA, M., Jugadores de eSports: condiciones laborales e impacto de las plataformas digitales de streaming, *Labos. Revista de Derecho del Trabajo y Protección Social*, Vol. 2, Núm. 3, 2021, pp. 91 – 92.

⁴⁵ Ley número 2016 – 1321, de 7 de octubre de 2016, por una República Digital. Su desarrollo se configuró a través del Decreto número 2017 – 871, de 9 de mayo de 2017, que versa sobre la organización de competiciones de videojuegos. En este sentido, el artículo 102 de la Ley define al jugador profesional de videojuegos en los siguientes términos: “aquella persona que recibe una remuneración por participar en tales competiciones teniendo un vínculo con una sociedad o asociación autorizada por el Ministerio competente a tal fin.”

jurídico de los jugadores profesionales asalariados de videojuegos competitivos donde se aborda el salario, sanciones, contratos de trabajo y protección de los menores, entre otras cuestiones.

Contiene, la regulación francesa, como aspecto interesante, algún paralelismo con el Real Decreto español que regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, siendo uno de los motivos por los que la mayoría de la doctrina se inclina por incluir los jugadores de videojuegos en dicho Real Decreto. La principal semejanza es la necesidad de que la duración del contrato de los jugadores profesionales de videojuegos debe ser temporal, si bien la duración máxima se establece en cinco años y la mínima en uno.

Así pues, como reflexión pre conclusiva, una hipotética regulación española *ad hoc* para este sector (industria) en claro período aún de crecimiento y expansión podría ser la posibilidad de aunar distintos preceptos de normas laborales especiales. Véase el Real Decreto de deportistas profesionales y el de artistas en espectáculos públicos, junto con otros incisos novedosos que, todos ellos agrupados, configurasen un estatuto jurídico lo más completo posible que dotase de seguridad a los jugadores y sociedades participantes.

V. Conclusiones y desafíos

1. Existe una evidente complejidad en la construcción de un texto legal único que afronte todas las aristas del complejo de los deportes electrónicos.

Por un lado, hay autores que se manifiestan a favor de regular, en concreto, este sector para dotarle de una mayor seguridad jurídica y, por otro lado, hay autores que consideran que, el mero de que esta industria haya crecido hasta este punto, es evidencia suficiente de que el sistema, con sus ventajas e inconvenientes, funciona y no se debe modificar precisamente por la complejidad que ello conllevaría y porque, de hacerlo, supondría quitar libertad de actuación tal y como la han conocido hasta el momento los activos del sector.

2. La evidencia del crecimiento del sector y sus números es prueba de que, hasta este momento, la dispersión legislativa existente es suficiente para ello, pero no implica, necesariamente, que siga siendo efectiva y eficaz pues, la sociedad sigue avanzando y el sector cada vez se enfrenta a más óbices para subsistir.⁴⁶

En esta misma línea, el gran desafío al que se enfrenta la industria en nuestro país es la encrucijada de seguir permitiendo la autorregulación del sector como se ha venido haciendo en los últimos años y permitir esta «libertad» en el tráfico jurídico, o, apostar por una regulación a nivel estatal que intente aportar seguridad jurídica al sector ante su inminente crecimiento y las particularidades que presenta.

3. Que existan países, tanto vecinos europeos, como de otros continentes como Corea del Sur y EE.UU, que han legislado sobre el sector de los deportes electrónicos o, que no han legislado, pero han tomado la iniciativa para promoverlos, fomentarlos y, en definitiva, desarrollarlos, puede

⁴⁶ Así pues, considera PÉREZ TRIVIÑO que, el éxito de los *e-Sports* requiere de una regulación jurídica específica que otorgue estabilidad y seguridad jurídica a todos los agentes implicados: es importante garantizar los derechos de los jugadores profesionales, clubes, ligas, *publishers*, o titulares de los derechos de propiedad intelectual e industrial en videojuegos, patrocinadores y otros actores, los aspectos mercantiles y laborales de videojugadores y clubes, además de problemas como dopaje, apuestas, amaños, derechos audiovisuales, patrocinadores, y los derechos de propiedad intelectual en PÉREZ TRIVIÑO, J.L., *Retos jurídicos de los esports*. Revista Jurídica La Liga, Madrid, 2018, pp. 2 y ss.

suponer un incentivo y un aliciente para España para considerar esta regulación y promoción e incluso para hacer políticas a raíz de los datos y de la realidad social en la que se encuentra nuestro país, como ha hecho Alemania que lo incluye en pactos políticos de gobierno y teniendo en cuenta datos tan relevantes como los recogido en la página 3 del presente artículo.

Cabe recordar los datos que se han ofrecido y expuesto a lo largo del presente artículo sitúan al sector de los deportes electrónicos en España en una posición con mucho potencial y margen de crecimiento, que, en su justa medida, pueden fomentar el desarrollo y la consolidación de la industria haciéndola más segura, jurídicamente hablando y, por qué no, atractiva como oportunidad de inversión

4. Serían numerosos los beneficios asociados a la regularización y profesionalización de este sector en materia laboral, pues las cotizaciones, la protección social y el ejercicio de los derechos individuales y colectivos derivados del contrato de trabajo posicionarían a nuestro país como una auténtica referencia en la construcción de un marco jurídico adecuado para los *esports*.
5. Quizá no sea descabellado comenzar por la regularización laboral de este sector en auge y crecimiento, para dotar a los jugadores y clubes de *esports* profesionales de una mayor seguridad jurídica y de unas notas características especiales que satisfagan a todos los intervinientes en la industria, ver su acogida y, a raíz de la misma, con evidencia empírica ciertamente contrastada, avanzar hacia otros ámbitos del Derecho.
6. Finalmente, y dada la corta edad con la que se puede acceder al sector de los videojuegos deportivos, sería conveniente estudiar la posibilidad de ligar la actividad profesional en *esports* con la formación y protección de los menores para que, una vez se termine su carrera profesional en los videojuegos, puedan acceder al mercado laboral “común”. A mayor abundamiento, esto es debido la duración limitada de la carrera profesional de los jugadores de videojuegos tal y como sucede con la de los deportistas profesionales, por ejemplo.

VI. Referencias bibliográficas

- ARIAS DOMÍNGUEZ, A., Visión panóptica de los diferentes «trabajos» en prisión, *Revista Crítica de Relaciones de Trabajo Laborum*, 1, 2021.
- BARBARÁ, ARTIGAS, A. *El proyecto de ley para regular los esports en Andorra*. Disponible en: https://www.alexbarbara.es/ley_esports_andorra/.
- BARBARÁ ARTIGAS, A. *La ley alemana para facilitar los visados en los esports*. Disponible en: https://www.alexbarbara.es/legislacion_visados_esports_alemania/.
- BARBARÁ ARTIGAS, A., *La regulación jurídica de los deportes electrónicos en Corea del Sur*. Disponible en: <https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>
- CARDENAL CARRO, M. *Deporte y Derecho. Las relaciones laborales en el deporte profesional*, Cátedra de Estudios e Investigación en Derecho Deportivo, Madrid, 2009.
- GARCÍA CARMONA, D. 2021. Esports: Origen, Presente y Futuro. *Revista Electrónica De Derecho De La Universidad De La Rioja* (REDUR), n.º 19 (diciembre): 109-117. <https://doi.org/10.18172/redur.5127>
- GARCÍA LUNA, M., Jugadores de *eSports*: condiciones laborales e impacto de las plataformas digitales de streaming, *Labos. Revista de Derecho del Trabajo y Protección Social*, 2 (3), 2021.

- Guía Legal sobre los e-Sports. Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España*, Ontier -Liga Profesional de Videojuegos, edición 2018.
- Libro Blanco de los Esports en España*, Asociación Española de Videojuegos. Disponible en: https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- ORTIZ CASTILLO, F., *Curso de contratación Laboral*. Murcia: Laborum, 2022.
- PALOMAR OLMEDA, A. *Derecho Deportivo. Legislación, Comentarios y Jurisprudencia*, Tirant Lo Blanch, Valencia, 2022.
- 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. 2017.
- PAZOS PÉREZ, A., La retribución de los deportistas profesionales, con especial referencia a los futbolistas. *Revista Documentación Laboral*, 108, 2016.
- PÉREZ TRIVIÑO, J.L., La filosofía del deporte: temas y debates. *Revista Dilemata*, 5, 2011.
- PÉREZ TRIVIÑO, J.L., Retos jurídicos de los esports. *Revista Jurídica La Liga*, Madrid, 2018.
- ROQUETA BUJ, R., El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, 56, 2017.
- ROQUETA BUJ, R., *Derecho Deportivo Laboral*, Tirant Lo Blanch, Valencia, 2022.
- RUBIO SÁNCHEZ, F. Naturaleza laboral de la actividad de los entrenadores deportivos. Comentario a la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía, Málaga, 30 de enero de 2003, *Anuario Andaluz de Derecho Deportivo*, 3, 2003.
- TARABINI-CASTELLANI AZNAR, M., Las autorizaciones para trabajar de los jugadores profesionales de videojuegos nacionales de terceros estados que entrenan y juegan en España, *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, 60, 2018.
- TOROLLO GONZÁLEZ, F.J., las relaciones especiales de deportistas y artistas en espectáculos públicos [art. 2.1.d) y e)], *Civitas. Revista española de derecho del trabajo*, 100, 2000.