

2-2018 • 24 ENERO 2018

NUEVA INICIATIVA PARLAMENTARIA PARA LA REGULACIÓN DE LOS *eSPORTS*

El pasado 16 de enero se ha registrado en el Congreso de los Diputados una proposición no de Ley¹ que insta al Gobierno a analizar la situación actual del mercado de los eSports para impulsar el desarrollo de un sector con gran potencial.

¿Qué son los *eSports*?

El sector de los videojuegos en general y el de los *eSports* o deportes electrónicos en particular se encuentran en plena efervescencia, con unos niveles de crecimiento muy altos y una popularidad creciente entre todo tipo de públicos.

De hecho, algunas competiciones entre *gamers* de videojuegos multijugador -MOBAs, acrónimo de *Multiplayer Online Battle Arena*- son emitidas y seguidas en directo por millones de personas. No cabe duda de que se trata de un sector económico con un evidente potencial que estimula la innovación por parte de pequeñas *startups*, así como la inversión de grandes corporaciones, tal y como apuntaba en el año 2017 *el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*².

En este contexto, se han planteado en el Congreso de los Diputados algunas iniciativas para estimular el desarrollo del incipiente sector en España.

¿Qué medidas se plantean para impulsar los *eSports* en España?

- Realización de un estudio sobre el marco legal aplicable a los *eSports*, a las empresas productoras, los *gamers* profesionales y a los consumidores de este tipo de contenidos.
- Adaptación de la normativa aplicable identificada por el estudio de forma que: (i) se mejore la oferta formativa de los centros de enseñanza para mejorar las capacidades de los empleados; (ii) se mejore la financiación de las empresas de *eSports* facilitando su acceso al capital público y privado; (iii) se apoye a los *clusters* tecnológicos especializados en videojuegos, animación y aplicaciones.

Las medidas propuestas van en la estela de los países de nuestro entorno. A modo de ejemplo, Francia ha introducido en su legislación una definición de *eSports*³ como “una competición de videojuegos en la que se enfrentan, a partir de un videojuego, al menos dos jugadores o equipos de jugadores por una puntuación o un premio”. Además, también ha planteado ciertas normas laborales aplicables a los jugadores profesionales.

¹ Boletín Oficial de las Cortes Generales núm. 282, de 16 de enero de 2018, serie D, pág. 13 [161/002747], accesible [aquí](#).

² Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017, Desarrollo Español de Videojuegos, 2017, accesible [aquí](#).

³ Ley nº 2016-1321, de 7 de octubre de 2016, para una República digital (accesible [aquí](#)).

La frontera entre juego *online* y videojuego

La mejora de la regulación aplicable tiene particular incidencia a la hora de deslindar la frontera entre videojuegos y juego digital, particularmente difusa en relación con las *loot boxes*. ¿Qué son estas *loot boxes*? Se trata de “objetos” que se ofrecen a los jugadores de un videojuego, a cambio de un precio o de forma gratuita, y que pueden suponer la entrega de un premio al jugador. ¿El problema? El jugador no sabe a priori en qué va a consistir dicho premio que se le asigna de forma aleatoria -¿un nuevo arma? ¿Una apariencia distinta para su avatar?-.

En jurisdicciones de nuestro entorno, las *loot boxes* han planteado problemas a los reguladores, quienes han determinado que sus respectivas Leyes del Juego podrían resultarles aplicables, con todo el peso regulatorio que ello supone⁴. Igualmente, en países como el Reino Unido o Bélgica los reguladores observan cuidadosamente determinados deportes electrónicos, así como la actividad de apuestas que se puede desarrollar a su alrededor.

En cualquier caso, lo que sí es cierto es que una regulación eficiente del pujante sector de los *eSports* puede mejorar su desarrollo protegiendo a todos los agentes implicados y anticipando posibles problemas legales.

⁴ *Virtual currencies, eSports and social casino gaming - position paper*, Comisión del Juego del Reino Unido, marzo de 2017, accesible [aquí](#).

MÁS INFORMACIÓN: DEPARTAMENTO PROPIEDAD INTELECTUAL

Síguenos:



www.garrigues.com

Esta publicación contiene información de carácter general, sin que constituya opinión profesional ni asesoramiento jurídico.
© Garrigues, quedan reservados todos los derechos. Se prohíbe la explotación, reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, total y parcial, de esta obra, sin autorización escrita de Garrigues.

Hermosilla 3 - 28001 Madrid - T +34 91 514 52 00