

LOS E-SPORTS DESDE LA PERSPECTIVA DEL DERECHO DEL TRABAJO POR GUSTAVO E. VELESQUEN SAENZ.*

- INTRODUCCION.

Hace casi un año el fenómeno de los e-sports llegó al conocimiento del gran público, cuando los medios daban cuenta que un adolescente argentino de 13 años había ganado casi un millón de dólares en una competencia de videojuegos¹, tomando por sorpresa a la inmensa mayoría.

Seguramente la misma inmensa mayoría que aún desconoce que en nuestro país se jugó en el 2019 una competencia de futbol virtual denominada eSuperliga Red Bull y que la AFA estableció un campeonato de futbol dentro de la modalidad virtual, habiendo incluso sido invitada ésta a formar parte de la FIFA eNations cup².

En este sentido el juego League of Legends ha sido pionero en el desarrollo de competencias locales y mundiales, las que han alcanzado tal importancia que para el próximo mundial, su desarrolladora Riot Games ha asegurado una bolsa de premios de u\$s 4.145.000 para repartir entre los primeros 16 puestos³. Si bien se encuentra aún distante de los premios que reparten algunas disciplinas deportivas tradicionales como el futbol, donde por ejemplo en la Liga Española se repartirán más de u\$s 1.375 millones⁴, o el tenis, donde Roland Garros por caso repartió cerca de u\$s47 millones, cuando se compara con otras disciplinas tradicionales como el ciclismo, vemos que el Tour de France -máxima expresión de este deporte-, reparte una bolsa de poco más de u\$s 2,5 millones⁵. Los ingresos anuales estimados para esta industria actualmente representan 2,5 veces la de la industria cinematográfica de Hollywood, y para 2023 se calculan en cerca de 1.600 millones de dólares anuales. Esto muestra claramente la importancia que las competencias de *e-sports* están alcanzando.

Al mismo tiempo otro fenómeno asociado a estas competencias ha tenido un crecimiento explosivo: la difusión masiva de los campeonatos y el creciente número de espectadores, ya sea por televisión o vía *streaming*. En la última final de League of Legends, la cantidad de espectadores mundiales habría ascendido a cerca de 200 millones⁶, cuando la final de la copa UEFA del mismo año habría sido de aproximadamente 350 millones⁷. Para el año 2023 se calculan en 650 millones de espectadores anuales.

Los deportes no escaparon a las limitaciones dispuestas por los distintos gobiernos ante el avance del Covid-19. Y ante el aislamiento de las personas y la limitación a las actividades deportivas, la atención mundial se posó hacia los eventos de e-sports, acercándose a esta disciplina nuevos espectadores y jugadores, que dieron mayor difusión a esta disciplina. En este aspecto, como ejemplo podemos destacar el caso de Sergio "Kun" Agüero, quien si bien ya era mundialmente conocido como jugador de fútbol, amplió

aún más su influencia al convertirse en un personaje central del *streaming*⁸ desde la plataforma Twitch, donde se ha venido mostrando como un gran entusiasta de los E-sports. Por su popularidad, Agüero llevó estos a un nuevo mundo de espectadores y potenciales nuevos jugadores, dotando a esta disciplina de mayor visibilidad en sectores que históricamente la desconocían y contribuyendo de tal modo a su acelerado crecimiento en el marco de la actual pandemia.

Visto entonces el impacto social y económico de esta disciplina y ante la diversidad de cuestiones jurídicas que afectan, se impone el atento estudio y análisis de este fenómeno desde el derecho, a los fines de establecer un marco jurídico sobre el cual se afiance y desarrolle, eliminando incertidumbres y lagunas, a la vez que resguardando los intereses de los distintos actores del sector.

- Abogado Laboralista. Diplomado en Instituciones Profundizadas en Derecho Individual del Trabajo y procedimiento Laboral en la Provincia de Buenos Aires y Capital Federal (Universidad Tres de Febrero).-
-

Desde esta perspectiva, encontramos cuestiones de lo más variadas, desde la posible

conceptualización de los E-sports como deportes tradicionales, hasta la compleja relación de los jugadores con sus equipos y clubes en los que participan, debiendo analizarse la necesidad o no de su regulación: jornada laboral, régimen de infortunios laborales, trabajo de menores, protección adecuada contra la discriminación, sindicalización, son solo algunos de los tópicos que pueden aquí adelantarse. Pero además no pueden perderse de vista otras cuestiones de relevancia jurídica tales como aspectos tributarios, de protección de derechos de usuarios y consumidores, de contratos internacionales y sistemas de resolución de disputas. Todas estas cuestiones que indudablemente adquirirán mayor relevancia en el futuro cercano a medida que los E-sports se sigan difundiendo.

- **QUE SON LOS ESPORTS?**

Antes de proseguir es importante responder una incógnita que seguramente debe estarse haciendo quien se aproxima a este tema por primera vez: ¿qué son los E-sports?

A modo de breve definición puede decirse que se trata de competiciones de videojuegos multijugador, particularmente entre jugadores profesionales. Los géneros más comunes en los videojuegos asociados a los e-sports son: estrategia en tiempo real, disparos en primera persona (FPS) y arenas de batalla multijugador *on line*.

El fenómeno de los juegos *on line* no es nuevo, pudiendo rastrearse sus orígenes a fines de la década del 80 y 90 del siglo pasado, e incluso antes. Pero ha sido solo de forma más reciente, de la mano del desarrollo y difusión de las conexiones de banda ancha de internet y de su mayor velocidad y potencia, que han adquirido un desarrollo exponencial que ha derivado en la gran importancia y difusión de los *e-sports*. Y, en medio de la crisis derivada de la pandemia de Covid-19, adquirieron una nueva dimensión y empuje en su desarrollo.

- **¿PUEDEN CONSIDERARSE LOS E-SPORTS DEPORTES?**

En forma previa cabe analizar si los E-sports pueden llegar a ser asimilados a las actividades deportivas a sus efectos regulatorios. Sobre este particular, hay aspectos que los diferencian profundamente de los deportes tradicionales. Mientras que en las disciplinas deportivas encontramos una serie de reglas que configuran el deporte en sí, en los e-sports, además nos vemos frente a la necesidad de contar con un determinado programa para poder desarrollar la disciplina. Así, a modo de ejemplo, mientras en el tenis, básquet, fútbol, etc. resulta irrelevante la pelota, el calzado, la indumentaria mientras se respeten ciertos parámetros pre establecidos, en el caso de los e-sports necesariamente debe contarse con un determinado programa informático -el video juego- para poder desarrollar la disciplina. Asimismo, mientras en las actividades deportivas tradicionales las reglas que configuran la actividad permanecen estables en el tiempo, produciéndose cambios en forma muy paulatina, en el marco de los e-sports nos encontramos frente a cambios casi permanentes derivados de los avances y mejoras que se introducen a los videojuegos sobre los que se desarrollan las competencias.

No obstante estas diferencias, puede indagarse si pueden encontrarse en los e-sports las notas características de las actividades deportivas en general, o si bien sólo se trata de eventos de entretenimiento.

Desde un punto estrictamente jurídico, en nuestro país no contamos con una definición de deporte que permita delimitar esta cuestión⁹. De tal modo, el concepto de actividad deportiva quedará delimitado por la existencia de un conjunto de rasgos distintivos que la definen: a) Actividad física e intelectual; b) Sujeta a reglas; c) Con una lógica competitiva; d) Participación organizada que dota la actividad de una cierta institucionalización, ya sea por medio de clubes y federaciones a nivel local e internacional.

En los hechos, una actividad deportiva, para ser reconocida como tal, deberá contar con características estructurales propias, encontrarse reglamentada, en un marco organizado y que resulte suficientemente diferenciada de otras modalidades reconocidas, y con suficiente arraigo social. De tal modo, cada disciplina deportiva quedará definida por el sistema de reglas de la actividad.

Es entonces que para poder caracterizar los E-sports como una disciplina deportiva, tales rasgos deberían estar presentes. En tal sentido, no resulta un dato menor que el COI haya dictaminado que

los E-sports podrían ser incluidos como disciplina deportiva olímpica¹⁰, pero para ello resultaría necesario un órgano que las nucleee a nivel mundial y la sujeción a las normas del COI. En el estado actual del desarrollo de los e-sports, ello aún resulta distante, ya que los torneos son organizados por patrocinadores privados o por los

propietarios de los derechos de los programas de juegos. Y no puede obviarse que salvo juegos basados en el fútbol y, en menor medida en el básquet, los E-sports que generan mayor interés de usuarios, equipos, sponsors y transmisiones son los del tipo arena de combate o FPS, los que actualmente encontrarían un valladar insalvable en su camino a ser reconocidos como deportes. No obstante, de la mano de un vertiginoso crecimiento se han comenzado a desarrollar diversas ligas locales, regionales e internacionales que han empezado a dotar de una cierta estructura a las competencias de e-sports, si bien aún incipientes en su desarrollo.

- **ENTENDIENDO EL ECOSISTEMA DE LOS E-SPORTS.**

En el ámbito de los e-sports encontramos diversos participantes y relaciones que determinan un formato exclusivo de estos. Así, ocupan un lugar central los derechos de propiedad intelectual y la figura de la empresa dueña de los derechos sobre el programa de juego que se trate (Fifa, PES, Apex, Fortnite, Call of Duty, etc.), los organizadores de las competiciones, los derechos audiovisuales sobre las mismas y su transmisión en diversas plataformas, el marco jurídico de la relación entre jugadores y sus clubes, y de ambos con las organizaciones que los nuclean en forma regional e internacional.

Es por ello que resulta necesario brindar algunas precisiones respecto de los distintos actores que conforman el ecosistema propio de los E-sports.

- **Los editores o publishers:** Son las personas jurídicas que desarrollaron los programas y detentan los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre estos y las franquicias que se utilizan en los e-sports. Cada uno de ellos genera un ordenamiento propio, tanto a nivel local como mundial, de competencias, estableciendo modalidades, títulos, regiones, etc., pudiendo llevar adelante en algunos casos sus propias competiciones. Algunos de los más conocidas son Nintendo, EA Sports, Riot Games, Blizzard y, Valve.
- **Plataformas de juegos:** Las constituyen las empresas que desarrollan y fabrican los equipos (consolas de juego) y/o servicios para jugar videojuegos en línea, tales como Sony con su Playstation o Microsoft con su Xbox, o incluso Valve con Steam, si bien esta última no utiliza consolas.
- **Organizadores / Promotores:** Son quienes diseñan el formato y organizan las competiciones, torneos y demás eventos relacionados con los e-sports.
- **Los patrocinadores:** Estos no difieren de la misma figura que resultan habituales en las disciplinas deportivas, y que generan una de las mayores fuentes de ingresos junto a los derechos de transmisión, mayoritariamente bajo las figuras de publicidad y patrocinio. Si bien originalmente los principales patrocinantes fueron marcas tecnológicas, con el creciente desarrollo y difusión de los e-sports se han ido acercando marcas tradicionales de otros sectores tales como bebidas, automotores, telecomunicaciones, y de la industria de la alimentación, entre otras.
- **El club:** Constituye una formación profesional que agrupa a uno o más equipos (en función de si el club está especializado en un solo *e-sport* o en varios), encargado de organizar la participación en competiciones y entrenamientos, gestiona los derechos de imagen de los jugadores, otorga pautas de comportamiento ético y/o corporativo y explota la marca comercial correspondiente. Los clubes son mayoritariamente independientes y se constituyen por lo general como sociedades. Es de destacar que algunos clubes deportivos tradicionales han comenzado a incluir en su estructura los e-

sports¹¹.

- **El equipo:** Es la agrupación de varios jugadores de un mismo tipo de video juego

agrupados bajo una misma dirección, con el objeto de participar de competiciones organizadas. En algunos casos la figura de equipo y club pueden coincidir cuando

•

solamente se dediquen a un solo video juego. Mayoritariamente se trata de empresas que contratan jugadores con la finalidad de que participen en las competiciones en su representación. A nivel internacional destacan equipos como Fnatic, G2, y a nivel local podemos destacar el caso de Isurus Gaming.

- **Los jugadores:** Son las personas físicas que participan en las competiciones que realizan los organizadores.
- **Broadcasters:** Son operadores que tienen plataformas para distribuir los contenidos audiovisuales en directo o bajo demanda y online. La plataforma líder del sector es Twitch, aunque también destacan YouTube, Mixer e incluso Facebook. Algunos operadores cuentan con canales específicos para la transmisión de este tipo de torneos y de todo lo relacionado con los e-sports.
- **Streamers:** En el mundo de los e-sports, refieren a la transmisión de una competición de *e-sports* o una partida individual en tiempo real, mayormente a través de internet, tanto por un canal propio como por medio de plataformas como Twitch o You Tube Gaming, para que espectadores, ya sea mediante un pago o no, puedan seguirla en tiempo real.
- **Gaming houses:** Son centros de entrenamiento donde los jugadores suelen concurrir a perfeccionar sus habilidades y desarrollar tácticas de equipo, en particular en forma previa a las competiciones, resultando cada vez más común que cada equipo o club profesionalizado tenga una propia¹².
- **Asociaciones y Federaciones:** Son organizaciones que buscan regionalizar y difundir los E-sports, dotándoles de un marco internacional. Entre estas podemos encontrar

dos asociaciones mundiales de gran relevancia: IESF, WESCO, WESA.

IESF¹³ tiene sede en Corea del Sur, una de las naciones que más ha contribuido originalmente al desarrollo de esta disciplina. Cuenta con más de 70 federaciones miembros a nivel internacional. Por su parte WESCO¹⁴ (siglas en inglés del Consorcio Mundial de E-sports) es una organización análoga que promueve el desarrollo de los E-sports y que fuera fundada por socios de China, Holanda, Australia y Brasil. WESA¹⁵ por su parte se compone de diferentes desarrolladores de juegos, entre los que destaca ESL, una de las compañías con más relevancia en este sector.

Todas comparten como objetivos organizar campeonatos, desarrollar federaciones nacionales y regionales, organizaciones y compañías que se ocupen de la coordinación de eventos y se relacionen con empresas que difundan y promocionen estas actividades.

Es interesante destacar el hecho que se encuentren desarrollando sistemas de resolución de disputas dentro del marco del arbitraje. En este aspecto podemos referir la CAES (Court of Arbitrage of Esport – Corte de arbitraje de e-sports), el que tendría un rol análogo al del CAS/TAS del mundo del deporte. Este tiene a su cargo una doble tareas: la resolución de disputas legales en relación con los deportes electrónicos entre los Estados que forman parte de WESCO y en aquellos casos que las partes hayan pactado este tipo de resolución de conflictos, y la emisión de opiniones consultivas sobre cuestiones vinculadas con los deportes electrónico que les sean traídas a su conocimiento por sus miembros.

En el ámbito local y a modo de ejemplo podemos señalar la Federación del Deporte Universitario Argentino¹⁶ cuenta con campeonatos de e-sports, que tal como se señalara la AFA ha dado inicio a un torneo de futbol bajo este formato y que fuera invitada a participar en el torneo Enations cup de FIFA. Por su parte también podemos señalar al equipo Isurus

Gaming, que fue el equipo argentino más exitoso del 2019, y que consiguió varios campeonatos a nivel regional y también logró disputar certámenes internacionales.

- **LOS E-SPORTS DESDE LA PERSPECTIVA DEL DERECHO DEL TRABAJO.**

Como hemos explicado el ecosistema de los E-sports se encuentra integrado por un abanico de diversos actores: editores de juegos, equipos profesionales y aficionados, organizadores, patrocinadores, anunciantes y un largo etcétera. Pero un eslabón que resulta de capital interés es el de los jugadores expertos, actor fundamental para su constante crecimiento y desarrollo.

Y aquí residen un sinnúmero de cuestiones legales complejas derivadas de la relación jugador-equipo, comenzando por determinar si esta relación es de orden laboral o se enmarca en una mera provisión de servicios. El inadecuado encuadre jurídico podría derivar en una desprotección del jugador, como así también podría hacer incurrir a los equipos, y en su caso a los clubes, en una responsabilidad laboral frente a un reclamo judicial. Y en este último aspecto se vislumbra un fenómeno multifacético: normas atinentes a las remuneraciones, horarios legales, indemnizaciones, sindicalización, prácticas laborales injustas, protección de la salud psicofísica del jugador, entre otras.

Una primera aproximación debiera abocarse a distinguir si la relación entre los jugadores y sus clubes es una relación laboral o, por el contrario, pertenece a la esfera del derecho privado. Esto resultará de vital importancia por cuanto ello determinará la regulación, derechos y obligaciones que asistirán a las partes. Resulta entendible que los clubes preferirán contratar a sus jugadores como prestadores de servicios independientes, antes que como trabajadores en relación de dependencia. Incluso algunos clubes podrán recurrir a figuras legales que encubran el pago a sus jugadores bajo la figura de conceptos de derecho de imagen, viáticos, etc.

Para establecer el carácter laboral de la relación entre el equipo/club y sus jugadores, deberá indagarse sobre la presencia de las notas tipificantes de toda relación laboral. Así, tal como sucede con otras disciplinas, y en particular respecto de deportes tradicionales profesionales, los jugadores de e-sports podrían considerarse dentro del marco laboral de verificarse en el caso sus notas tipificantes: voluntariedad, ajenidad, prestación personal, dependencia jurídica, económica, y técnica.

- **Voluntariedad:** Que el trabajo se haya realizado en forma voluntaria y no forzada u obligatoriamente. En los e-sports esta nota se puede verificar ya que son los propios jugadores quienes deciden participar y en qué equipo lo hacen de entre aquellos que les hayan admitido.
- **Ajenidad:** Si bien son los jugadores los que participan directamente de los torneos y competencias, son los equipos y clubes los que reciben los premios monetarios en disputa. Por otro lado, son los que principalmente se benefician con los derechos de representación, propaganda, participación en encuentros con *fans*, y hasta con su imagen. Nótese al respecto que algunos jugadores han adquirido reconocimiento y fama mundial, siendo que incluso se han llegado a filmar “*reality shows*” sobre su día a día. A los jugadores no se les abona en base al mayor o menor éxito en los torneos –si bien pueden existir premios por ello-, es el equipo o club el responsable frente a estos, ni asumen estos los riesgos propios de la actividad.
- **Prestación personal:** Esta nota resulta obvia, ya que al tratarse de un disciplina donde resulta preponderante la mayor o menor habilidad del jugador, es eminentemente un trabajo personal. No obstante debe dejarse señalado la posibilidad de la cesión temporal de jugadores de *e-sports* entre distintos equipos o clubes, lo que podría enervar diversas situaciones desde la perspectiva de una relación laboral. Así, podrían
-

surgir cuestiones de responsabilidad solidaria, responsabilidad frente a accidentes o enfermedades profesionales, etc.

- **Dependencia:** Este aspecto influye en la forma que se desarrollarán las tareas por parte del jugador. Respecto de la dependencia jurídica, habrá que analizar si el equipo o club diagrama los horarios de entrenamiento (lo que puede ser de una forma

más o menos laxa), si determina los compañeros junto a los que competirá cuando se trate de disciplinas de conjunto, si le son impuestas estrategias de juego, si le son impuestas sanciones económicas o de otro tipo ante incumplimientos, si los jugadores competirán sólo en aquellas competiciones en las que su club o equipo les indica, debiendo abstenerse de otras, etc. En definitiva habrá que estar a si el jugador se encuentra bajo la dirección, organización y poder de sanción del equipo o club donde juega.

Como toda disciplina donde su desarrollo se funda en habilidades específicas, la nota de dependencia técnica puede encontrarse atenuada. No obstante, en el marco de los e-sports esta debe extenderse a los implementos técnicos necesarios para el desarrollo de la actividad, ya que que la participación del jugador a ese nivel en diferentes competiciones sin los equipos que provee el club sería, cuanto menos, dificultoso.

Por su parte, la dependencia económica quedaría patentizada cuando los jugadores reciben una contraprestación dineraria por el hecho de pertenecer a un determinado equipo o club, en forma periódica y con independencia de los resultados obtenidos en las competencias (si bien es innegable que en muchos casos determinará ello la permanencia del jugador en su equipo).

Puede entonces concluirse que existen indicios de laboralidad en estas relaciones, por lo que podrían, a priori, llegar a ser conceptualizadas como de índole laboral. Y al respecto no puede perderse de vista tanto el principio de Primacía de la realidad como las disposiciones del Convenio 198 de la OIT.

Si bien debe señalarse que sería necesario estudiar cada caso concreto para poder hacer un análisis en profundidad.

Pero de llegar a ser conceptualizadas como laborales, habría luego que determinar la regulación más adecuada a esta modalidad: LCT o Regulación específica?

Y sobre esta cuestión no puede dejar de señalarse la particular regulación *sui generis* de la ley 20.160 y el CCT 430/75, la que bien podría servir de guía atento algunas similitudes.

Incluso, para el caso que fueran asimilados los e-sports a las actividades deportivas tradicionales siendo que pueden verificarse con los deportes tradicionales amplias similitudes, la relación entre las partes podría regularse como una clase de relación laboral de carácter especial, sobre la base de regulación de la relación de deportistas profesionales y sus clubes¹⁷. Al respecto pareciera mejor una normativa particular, como la

de los jugadores profesionales, que las normas generales de la LCT, las que difícilmente pudieran resultar adecuadas en este aspecto. Sobre esta cuestión no puede dejar de señalarse la particular regulación *sui generis* de la ley 20.160 y el CCT 430/75¹⁸, la que bien podría servir de guía atento sus similitudes.

De esta forma se podrían incluir modalidades que contribuirían a prever ciertas particularidades de este tipo de relaciones entre jugadores, equipos y clubes, tales como derechos de imagen, cesión y traspaso de jugadores, temporalidad del contrato, etc. En efecto, si bien el principio general es el de la contratación por tiempo indefinido, en el ámbito de los e-sports, como en otros ámbitos deportivos tales como el del futbol profesional anteriormente referido, podría no ser la solución óptima, y aparecen como preferibles contratos temporales que, al tiempo que permiten cierta estabilidad laboral,

permitan a los jugadores poder finalizar sus contratos, ya sea para retirarse o incluso a los fines de jugar para otro club.

También podría darse la situación en la que un club cediera temporal o definitivamente uno o más jugadores a otro equipo o club. Pero para que esto fuera así, debiéramos estar frente a una regulación específica, toda vez que en el marco de la regulación propia de la LCT no se encuentra ello previsto y resultaría de muy difícil encuadre. De tal modo se aseguraría una vía idónea para regular ese tipo de situación, siendo que el club cesionario se subrogaría en los

derechos y obligaciones del club cedente. O bien podrían establecerse en los contratos, en forma idéntica al de los deportistas tradicionales, cláusulas de rescisión que permita a los clubes ser resarcidos en el caso de incumplir la permanencia convenida.

Como contrapartida, y atento las especiales circunstancias de esta disciplina, ¿podrían limitar los equipos y clubes la posibilidad de un jugador de renunciar a su equipo y unirse a un equipo rival? ¿Y qué sucedería si lo hiciera no en la misma disciplina pero en otra? ¿Existe un modo viable para que un equipo pueda proteger sus tácticas, en forma similar a las cláusulas de confidencialidad? ¿O puede limitarse mediante la suscripción de un pacto de no competencia post-contractual, tema este último que va adquiriendo mayor relevancia a medida que se desarrollan sistemas de trabajo basados en la economía del conocimiento? ¿Les correspondería responsabilidad solidaria en materia laboral y de la seguridad social a cedente y cesionario?

Jornada laboral y régimen de descansos.

Esto lleva a analizar otro aspecto: los descansos obligatorios y el régimen legal de jornada de trabajo, siendo que las previsiones de la LCT y de la ley 11.544 no resultan adecuadas a las modalidades propias de los e-sports. Régimen de entrenamiento, concentraciones, presencia en eventos y competencias hacen que el marco normativo laboral ordinario resulte inadecuado para hacer frente a este fenómeno. Por ello pareciera conveniente y necesaria la regulación especial, tal como ya se ha expresado.

Y es que unirse a un equipo o club de E-sports profesionalmente puede implicar acceder a unas jornadas laborales excesivas. Entrenamientos, competencias, y en muchos casos, la obligación de concurrir a presentaciones, encuentros de fans al tiempo que deben generar contenido para *streaming*, con cupos semanales mínimos que deben ser cubiertos llevan a extensas jornadas de trabajo.

Todas estas cuestiones merecen ser ahondadas, están sujetas a debate y, posiblemente, sean objeto de decisivos judiciales en un futuro cercano.

Trabajo de menores.

Otro tema que en los E-sports resulta particularmente relevante es el de la contratación de menores. Al respecto no puede perderse de vista que la inmensa mayoría de los jugadores son muy jóvenes. Pero en lo que a esta cuestión resulta relevante, debe prestarse especial atención a los menores de 16 años de edad, por cuanto como norma general no pueden ser sujetos de contrato de trabajo¹⁹. No resulta extraño que menores de 14 años, o incluso de menor edad, accedan a competiciones.

Como excepción, en virtud de haber ratificado por Ley N°24.650 el Convenio OIT N°138 sobre la edad Mínima de Admisión al Empleo, podría permitirse el trabajo de menores de 16 años de considerarse los E-sports trabajo artístico, previa consulta con las organizaciones de empleadores y de trabajadores interesadas, por medio de permisos individuales, los que deberán limitar el número de horas del empleo y prescribirán las condiciones en que puede llevarse a cabo. Pero su edad resultaría en un impedimento para que pudieran ser contratados por los clubes en forma profesional.

Finalmente, existen cuestiones relativas a la participación de los menores en estas competencias en forma profesional y se relacionan con las distintas regulaciones que sobre el derecho del trabajo en general, y en relación al trabajo infantil en particular, se observan en los distintos países.

Discriminación laboral. Mobbing. Acoso laboral y sexual.

Otra arista de la cuestión legal la constituye el acoso laboral, sexual y la discriminación laboral. La comunidad de los e-sports no ha sido ajena a este flagelo. Con los casos ampliamente documentados de acoso que pueden existir dentro de la comunidad de E-sports, es importante que las organizaciones mantengan políticas claras contra la discriminación^{20 21}. Al respecto en el campo local debe estarse a las previsiones de la ley 23592 y en particular a la ley 23179 sobre la Convención para la Eliminación de todas las

Formas de Discriminación contra la Mujer. En este sentido debe tenerse presente que los

empleadores pueden ser responsables por la conducta de sus empleados, particularmente si sus empleados crean un ambiente de trabajo discriminatorio u hostil, si conocían o deberían haber conocido ello y no tomaron las medidas correctivas oportunas y apropiadas, pudiendo dar lugar su inobservancia a demandas que no solamente pueden constituirse en perjuicio económico directo²².

Las mujeres son ya un 35% de los gamers en todo el mundo y el 94% de ellas sufren acoso cuando juegan. Al respecto vale poner de resalto la campaña #MY NAME MY GAME promovida en España el año 2019 para el día de la mujer, donde se patentizó la discriminación sufrida por las mujeres en el ámbito de los Esports por el mero hecho de serlo.

A los efectos de minimizar estos graves problemas, tanto equipos, clubes, como los demás actores deberían adoptar y revisar con frecuencia sus políticas internas y específicamente las políticas contra el acoso y la discriminación. Particularmente en la era #MeToo, cuando están a la vista las inequidades a las que muchas veces son sometidas las mujeres en el ámbito laboral, todo riesgo de mala conducta sexual y sesgo discriminatorio debe tratar de anticiparse con medidas pro activas que tiendan a fomentar un ambiente de trabajo sano e igualitario.

Accidentes y enfermedades profesionales

Otra cuestión de relevancia resulta ser la de los accidentes y enfermedades profesionales. Si bien a primera vista, en comparación con sus contrapartidas tradicionales, podrían juzgarse los e-sports como actividades sedentarias, ello no se condice con la realidad, siendo que las lesiones no resultan hechos ajenos a estos. Así como puede desarrollarse el síndrome del túnel carpiano entre los trabajadores que utilizan la PC en forma reiterada por muchas horas, así también puede desarrollarse aquella y otras patologías derivadas de la gran cantidad de horas que estos deportistas emplean para entrenarse a diario, unida a la presión bajo la que compiten. Problemas de espalda, cuello, hombro, codo o muñeca no resultan extraños, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica²³.

Resulta incuestionable que las lesiones de los jugadores de e-sports pueden tener graves consecuencias económicas para los propios jugadores. La falta de caracterización laboral de la relación de los clubes con sus jugadores resultaría en un valladar insuperable para que pudieran acceder a las coberturas por accidente o enfermedades profesionales.

Sindicalización de los jugadores e-sports.

Si bien al ser un fenómeno incipiente aún no se ha tratado en profundidad esta problemática, el desarrollo de estas disciplinas necesariamente redundarán en que los sindicatos puedan empezar a interesarse. Siendo que en nuestro país la representación sindical está fuertemente arraigada en todos los ámbitos laborales, regulada específicamente y que goza de garantías constitucionales, ¿podría extenderse a los e-sports?

A diferencia de los jugadores de deportes tradicionales, los jugadores de e-sports enfrentan obstáculos para su posible sindicalización.

En primer lugar, atento los diferentes actores en estas disciplinas, cabría ponderar sobre quienes podrían ser representados sindicalmente. Debería limitarse ello sólo a los jugadores, o bien podría extenderse e otros empleados que participan dentro de la estructura del equipo o club en cuestión. Y ello teniendo en vista que puedan ser conceptualizados dentro del ámbito laboral, y no bajo la perspectiva de la mera prestación de servicios.

También debiera considerarse la unidad de negociación que habría que considerar a los efectos negociales. Por ejemplo, mientras que en el ámbito del deporte profesional encontramos, cuanto menos, una sola categoría para cada deporte, en el de los e-sports podemos encontrar diversas ligas y torneos que se basan en diferentes juegos. Y por si fuera poco, existen además diferentes torneos, diferentes ligas profesionales, diferentes ámbitos geográficos donde se desempeñan (siendo lo normal y habitual para los torneos y competencias realizar competiciones regionales que luego se regionalizan para terminar en finales mundiales).

Siguiendo el principio general de la Ley 23.551 de sindicalización por actividad, cabría considerar la posibilidad de establecer representatividad transversal asimilando los oficios a los diferentes video juegos o bien por empresa, determinados por un equipo o club. Y en este último supuesto, debiera ponderarse el caso de los jugadores de e-sports que pudieran revestir dentro de equipos pertenecientes a clubes deportivos tradicionales, como ya se da el caso en nuestro medio.

Y tampoco puede perderse de vista que la gran mayoría de los ingresos, y por ende la razón de ser de los clubes y equipos, es la participación en torneos y competiciones mundiales. Y que al mismo tiempo los equipos cuentan muchas veces con jugadores de diferentes nacionalidades. ¿Qué representación real podría tener un sindicato en este caso? ¿Qué número de jugadores sería necesario para constituirse un eventual sindicato que fuere un interlocutor válido?

A su vez, en el mundo de los e-sports los títulos de los video juegos cambian constantemente, cayendo algunos en el olvido y otros evolucionando a nuevas actualizaciones y formas de juego al cabo de pocos años. Un sindicato podría no llegar a consolidarse antes que los jugadores de un determinado juego desaparezcan por haberse agotado la vida del juego sobre la que se desarrollaron las actividades.

Los E-sports frente a la justicia.

En cuanto a los pronunciamientos judiciales, si bien las relaciones entre los jugadores y sus equipos son cuestiones relativamente recientes, encontramos que en algunos casos ya se han judicializado reclamos en este sentido. No obstante, en muchos casos se han arribado a acuerdos que han vedado la oportunidad de vislumbrar cual sería la postura judicial frente a estos.

Recientemente y en relación a los casos de acoso laboral y discriminación antes aludidos, uno de los líderes respecto de los e-sports, Riot Games -desarrollador de los juegos League of Legends y el más reciente Valorant- arribó a un acuerdo judicial tras una

demanda por discriminación por motivos de género. En el mismo se pactó que se les abonará una suma de u\$s 10 millones a las empleadas de la empresa²⁴. Este tipo de reclamos no solo pueden generar un daño económico directo como el referido, sino que además pueden influir indirectamente en los acuerdos comerciales respecto de patrocinadores, publicidad, etc.

En relación al encuadre legal de la relación entre los jugadores y sus equipos, el equipo de e-sports eMonkeyz y a la liga profesional LVP, del grupo Mediapro, fueron demandados por despido en España. Las partes llegaron a un acuerdo económico en sede judicial, sobre el que firmaron un compromiso de confidencialidad.²⁵ No obstante, de los términos de la demanda surgen algunos datos para tener en cuenta y que ponen el foco sobre la legalidad de estas contrataciones. Según su demanda, el sueldo del jugador rondaba los 600 euros mensuales por una jornada a tiempo completo, de 40 horas semanales según el contrato, lo que la colocaba por debajo del salario mínimo vigente a

esa fecha. Además se denunciaba que se violaba la jornada laboral al extenderse de 40 horas semanales de trabajo. Reclamaba asimismo horas extras, vacaciones adeudadas e indemnización por el despido.

Al momento de asociarse los jugadores, que en su amplia mayoría son menores de edad o jóvenes, se enfrentan a frondosos contratos, el que deben estudiar y firmar en breve lapso y para lo cual en la gran mayoría de los casos no se encuentran debidamente preparados²⁶.

En un contrato se puede plasmar el alcance de las relaciones entre gamers y equipos que se refieren a:

- Cómo se reparten los premios.
- Qué prestaciones le debe uno al otro.
- Qué pasa con los derechos de imagen.
- Qué límites tiene la contratación de sponsors.
- Quién es el autorizado a hacer broadcasting.

- Cómo se inscriben a los torneos.
- Quién y cómo decide la conformación de equipos.
- Quién decide las inscripciones.
- Qué facilidades le brindará el equipo.
- Cuántas horas debe dedicarle el jugador al grupo.

Más recientemente las cuestiones laborales en el ámbito de los e-sports quedaron expuestas nuevamente cuando uno de los jugadores profesionales de Fortnite más reconocidos del mundo, Turner Tenney (cuyo apodo en las competencias es "Tfue"), presentó una demanda contra su equipo FaZe Clan, en un tribunal de California²⁷.

En su demanda denunció que el contrato que lo vinculaba a su equipo tenía cláusulas leoninas, al determinar que su equipo se quedaría con el 80% de la mayoría de los ingresos que él generase, y que se vio ilegítimamente privado de oportunidades comerciales, a la vez que no se le abonaron ningún tipo de ingresos por patrocinio del equipo, siendo que su figura y renombre eran los que interesaban y atraían esos patrocinantes al equipo. Sin embargo, recientemente ambas partes llegaron a un acuerdo para poner fin al litigio, cuyos pormenores no trascendieron.

- OTRAS CUESTIONES JURÍDICAS.

Al solo fin de enunciarlas brevemente, existen otras tantas cuestiones jurídicas que resultan de capital importancia en lo relativo a los e-sports. Así, la propiedad intelectual se ve afectada en diversas formas. En primer lugar por resultar que la base sobre las que se asientan las competencias son los propios videojuegos, es decir, obras de naturaleza

compleja que se encuentran protegidas por el régimen de propiedad intelectual o por el derecho de autor, y cuyos derechos corresponden, en principio, a la compañía desarrolladora.

Por otro lado, y tal como sucede con tantas otras disciplinas deportivas que gozan de gran popularidad alrededor del mundo como el fútbol, el tenis o las competencias de F- 1, la titularidad de los derechos audiovisuales para las emisiones y los derechos sobre las propias grabaciones audiovisuales de las competencias de e-sports resultan unos de los activos más preciados, y tal como lo ha hecho con otras disciplinas deportivas influirá notoriamente en su configuración.

DROGAS

Otra cuestión no menos importante es la relativa al consumo de sustancias prohibidas. Al tiempo que la popularidad, difusión e importancia económica de los e-sports han aumentado exponencialmente en los últimos años, en igual medida han crecido la competitividad y la presión sobre los jugadores. Así como en sus homólogos tradicionales hay competidores que procuran una obtener una ventaja competitiva recurriendo a drogas prohibidas (caso de los esteroides), algunos jugadores de e-sports procuran mejorar sus reflejos, resistencia y concentración. Incluso algunos jugadores han recurrido a drogas destinadas al tratamiento de trastornos por déficit de atención o por déficit de atención con hiperactividad.

No resulta ilógico en un deporte donde en una fracción de segundo deben resolverse situaciones imprevistas y en donde los torneos implican largas horas frente a una pantalla en permanente tensión.

Como consecuencia diferentes asociaciones organizadoras de las competencias han anunciado que perseguirán el dopaje. Pero en el caso de los e-sports, atento sus particularidades, debieran desarrollarse políticas que incluyan tests diseñados específicamente para esta disciplina. Desde el punto de vista estrictamente jurídico, será necesario establecer reglas específicas sobre una lista detallada de las sustancias

prohibidas, métodos de detección y las posibles sanciones por su incumplimiento²⁸.

Pero como algunas de estas drogas son utilizadas legítimamente por personas con alguno de los

padecimientos para los que fueron desarrolladas, en consecuencia podría darse el caso que fueran necesarias para algunos jugadores, no para obtener una ventaja competitiva ilegítima, sino por el contrario para poder competir en igualdad de condiciones. Ello pondría a prueba las regulaciones y el control efectivo de estas sustancias.

CUESTIONES MIGRATORIAS

Los Esports enervan cuestiones transfronterizas, incluidas leyes de inmigración y el consiguiente régimen de otorgamiento de visas para jugadores extranjeros. En la medida que los equipos y clubes contraten jugadores en forma permanente para competir en torneos y otras competiciones, quedarán sujetos, quizás sin resultar ello evidente, a regulaciones laborales locales, que en muchos casos resultan de orden público, y que pueden determinar la relación jugador –con sus equipos y clubes.

Competencias en forma remota en otros países. Equipos conformados por personas de distintas nacionalidades. Competencias presenciales en países extranjeros. Visa de entrada a EEUU como deportista profesional a jugadores de Esports son solo algunas de las cuestiones relativas.

APUESTAS

Al igual que sucede con otras competiciones deportivas de resultado incierto, las apuestas sobre e-sports ya son una realidad. El auge de los e-sports ha llevado a una

mayor extensión de las apuestas, las que se estiman que para 2022 alcanzarán los u\$s 100.000 millones²⁹. Esto se produce ya sea por intermedio de portales de apuestas digitales creados específicamente para este sector, o bien por medio de sistemas de apuestas tradicionales. Como particularidad propia de esta disciplina, se observa la apuesta de bienes digitales relacionados con el propio juego. Siendo que un gran número de los seguidores de los torneos y competencias también juegan al videojuego, resulta habitual la apuesta de armas, *skins*³⁰, monedas virtuales y otros bienes digitales propios del videojuego. Teniendo en cuenta los premios en dinero que reparten estas competiciones, y el monto total del mercado de apuestas, resultará imperioso establecer protocolos para evitar la colusión de jugadores y clubes a los efectos de arreglar resultados de partidos³¹.

CUESTIONES TRIBUTARIAS

Volviendo a nuestro joven jugador al que hiciéramos referencia al inicio al presente trabajo, se abre otra cuestión: la tributaria - impositiva. Como hemos visto los e-sports no son considerados un deporte desde el punto de vista jurídico y de tal forma sus jugadores no están conceptualizados como deportistas profesionales ni como trabajadores dependientes. Es entonces que cabe formularse diversas cuestiones: ¿Debe tributar como un juego de azar? ¿Se aplica la retención del 35% de ganancias? ¿Debe tributar por su domicilio de residencia o por el lugar donde se desarrolló la competencia? ¿Si se le retuvo en los Estados Unidos, qué debe tributar en Argentina? ¿Es él el sujeto del impuesto o sus padres, ya que es menor de edad?

Respecto de la aplicación de la ley sobre juegos de azar, en principio no parecería aplicable, toda vez que el artículo 3 del decreto 668/74 (reglamentario de la ley 20.360) establece que los premios de juegos que combinen azar con elementos o circunstancias ajenas a éste, tales como la cultura, habilidad, destreza, pericia o fuerza de los participantes, solo se considerarán alcanzados por la ley si la adjudicación de los mismos depende de un sorteo final.

En relación a la aplicación del régimen de Ganancias, deben atenderse a sus notas características. Así, en primer lugar el apartado 1 del artículo 2 de la Ley de Impuesto a las Ganancias determina que a los fines del impuesto resultan ganancias los "rendimientos, rentas o enriquecimientos susceptibles de una periodicidad que implique la permanencia de la fuente que los produce y su habilitación"

Periodicidad, permanencia y habilitación de la fuente parecen concurrir en el caso. Thiago Lapp reconoce haber practicado de 8 a 10 horas diarias para alcanzar el nivel necesario para competir, ha competido con diverso éxito en numerosas competencias, generándose distintos

ingresos por estas competencias, con lo cual puede presumirse que se dedica consistentemente a esta actividad con un fin de lucro. Y este lucro se constituye en su único o principal ingreso.

Siendo que en nuestro país se aplica el criterio de renta mundial, debe tributarse en nuestro país. Pero a los fines de evitar la doble imposición, el artículo 1 de la Ley de Impuesto a las Ganancias prevé que el pago realizado en el exterior por impuestos análogos se compute a cuenta de los locales, con el tope del incremento de la obligación fiscal en Argentina. Por ello, siendo que se abonó en Estados Unidos el 30% por similar concepto, en Argentina debería tributar la diferencia del 5% con el impuesto local.

Actualmente, a partir de la reforma introducida por la Ley 27.430 que derogó el art. 31 de la Ley del Impuesto a las Ganancias, el contribuyente del impuesto sería el menor de edad por lo cual se deberá tramitar la CUIT del mismo y los padres como administradores de las relaciones se encontrarán obligados a realizar la presentación de la declaración jurada, y de corresponder, el ingreso del impuesto.

Por su parte, debiera analizarse la tributación de Bienes Personales, ya que este impuesto alcanza a quienes tienen bienes por un monto superior al mínimo no imponible, valuados según las normativas fiscales al 31 de diciembre de cada año. En ese caso, luego de impuestos, calculados sobre una suma de u\$s 600.000 derivados de este solo premio, y tomando en cuenta la tasa de cambio vigente a diciembre 2019, arrojaría una suma aproximada de \$37.800.000. Si bien de acuerdo al régimen impositivo vigente a ese momento la alícuota sería del 0,75%, a la fecha sería del 1,25% si los bienes están radicados en el país y del 2,25% si se encuentran en el extranjero.

En todo caso, lo anterior no deja de ser una somera aproximación a la cuestión de los impuestos y tributos aplicables a los e-sports y sus jugadores, puesto que estos ingresos pueden tener diferentes tratamientos impositivos en función de cómo se caractericen.

- LA REGULACION DE LOS E-SPORTS.

Como fenómeno reciente, la regulación legal de los E-sports aún está en desarrollo y, en muchos casos, es inexistente.

Corea del Sur : El caso coreano es el más paradigmático. Los e-sports son un fenómeno que paraliza el país y las competencias pueden ser vistas incluso a través de la televisión tradicional. No es de extrañar entonces que el gobierno coreano decidiera dar apoyo a los deportes electrónicos y crease la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos (KeSPA), dedicada a regular esta actividad y proteger de esta forma los derechos de los jugadores profesionales. En 2014, la Universidad de Corea del Sur decidió reconocer también los e-sports como deporte, permitiendo que los jugadores de cualquier tipo de deporte electrónico pudieran acceder a becas de estudio y flexibilizar su horario, como hacían hasta ese momento con jugadores de deportes como el fútbol o el baloncesto.

Suecia: El país nórdico se encuentra en una situación parecida a Corea del Sur. La televisión pública colabora de forma habitual con los eventos de eSports, retransmitiendo torneos y partidos, y los medios privados siguen también de cerca esta actividad. El último paso de Suecia ha sido implementar, de forma experimental, asignaturas en sus colegios públicos relacionados con los deportes electrónicos y tendrán sus propias competencias.

Rusia: La Federación Rusa ha sido uno de los últimos países en sumarse al reconocimiento de los eSports. Los “Deportes para Pc”, la denominación que reciben allí, ya eran semioficiales desde hace un par de años. Esto permitirá a los jugadores rusos tener una mayor protección de sus derechos y facilidades a la hora de viajar para participar en las diferentes competencias.

China: El gigante asiático también ha sido de los primeros en sumarse a la regulación de los deportes electrónicos. Junto con la Asociación de eSports Chinos el gobierno creó una asociación dedicado a dar soporte a la industria y a los jugadores.

Estados Unidos : No ha habido aún ninguna declaración del gobierno sobre la oficialidad de los deportes electrónicos, pero en 2013 dio cierta validez legal a los eSports al expedir visados P1 (concedidos a deportistas de élite) a varios jugadores profesionales de League of Legends que

visitaban el país para participar en una competición.

Francia: Merece mención en este aspecto el caso francés, donde ya cuentan con algunas leyes que regulan tanto los E-sports como la situación de los jugadores.

Así, la ley 2016-1321 del 7 de octubre de 2016 para una República Digital³² define legalmente tanto los videojuegos como caracteriza los jugadores de E-sports. En su artículo 101 refiere a la definición del Código general de impuestos francés, que en su artículo 220 inciso decimotercero establece “Es considerado como un video juego todo

programa de recreación puesto a disposición del público en un medio físico o en línea, incluidos los elementos de creación artística y tecnológica, que ofrece a uno o más usuarios una serie de interacciones basadas en una trama de escenarios o situaciones simuladas y expresadas en forma de imágenes animadas, con o sin sonido”³³

Por su parte se ha el Decreto N° 2017-871 2017 de *‘l’organisation des compétitions de jeux vidéo’* (organización de competiciones de videojuegos), el derecho francés toma cuenta de una figura central de los e-sports y la más poderosa en términos económicos y en cuanto a la posibilidad cierta de imponer condiciones: los organizadores. También se ha dictado un segundo decreto, el 872/2017 *“statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs”* (estatuto de los jugadores profesionales asalariados de video juegos competitivos). En primer lugar, la figura de los jugadores queda definida por el art. 102 de la ley 1321/2016 del 7 de octubre de 2016 para una república digital, y establece expresamente que a los fines de contratar jugadores profesionales estas empresas deben contar con una licencia de la autoridad de aplicación francesa.

En síntesis se establecen una serie de obligaciones que puede resumirse en los siguientes lineamientos:

- Deber de informar a la autoridad competente todo lo referente a gastos de organización, materiales, personal, cuotas de inscripción en la competición, las cantidades a pagar a los ganadores, número de participantes, etc. a la vez que impone regulaciones pormenorizadas en estos aspectos.
- Establece las condiciones para la obtención de dicha autorización, las condiciones en que un contrato puede rescindirse durante la competición y los procedimientos para la determinación de las fechas de inicio y final de las competiciones de videojuegos.
- Establece la obligatoriedad de garantizar todo premio que supere la suma de €10.000, incluso por medio de la contratación de un seguro a tales efectos.
- Obligación de solicitar autorización para organizar una competición de e-sports.
- Regula la participación de menores, prohibiendo la participación de menores de 12 años en los casos que se ofrezcan recompensas monetarias. Para el caso de los menores comprendidos entre 12 y 18 años, se impone el requisito del consentimiento de los padres o tutores por escrito.
- Define al jugador profesional de video juegos como toda persona que por su participación en una competición de videojuegos obtenga una remuneración y se halle dentro de un ámbito de subordinación con una asociación o una sociedad que haya sido autorizada para desarrollar este tipo de actividades deportivas la autoridad de aplicación francesa.
- El contrato de trabajo siempre será de duración determinada, la que no puede ser inferior a doce meses. No obstante, se prevé que un contrato puede tener una duración inferior cuando la duración de la competición sea inferior a ese plazo o si el contrato tiene por objeto sustituir a otro jugador profesional en determinados casos.
- Por su parte la duración del contrato no puede ser superior a los cinco años, pudiendo ser renovado por un nuevo contrato con el mismo empleador.
- El contrato deberá fijar expresamente el salario, las primas, y todo otro ingreso jugador profesional con motivo de su contratación.
- Se establece la nulidad de toda cláusula de ruptura contractual unilateral.
- Para el caso de transgredirse estas normas, se establecen multas.

- En nuestro medio, la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos presentó un proyecto de ley³⁴ que busca incluir los e-sports, o deportes electrónicos como se definen en la misma ley, dentro de las disciplinas deportivas que regula la ley 20.655. Más allá de esta referencia, vale destacar que este proyecto ha desatado una fuerte resistencia por parte de importantes sectores de la comunidad de jugadores, por cuanto se le cuestiona que expresamente determine los juegos electrónicos que serán reconocidos a los efectos de la ley (estrategia en tiempo real; juegos de cartas coleccionables y los juegos de plataforma deportiva) y que vede ello a los juegos del género FPS³⁵, o sea los de disparo en primera persona. También es cuestionado que recurra a un listado taxativo de tipos de juegos a ser considerados, lo que podría dejar fuera de la categorización otros a futuro.

Actualmente existe un proyecto impulsado por algunos jugadores y equipos que busca regular la figura de los Esports como así también la de los jugadores.

- **CONCLUSIONES.**

En el presente trabajo se ha pretendido señalar algunas de las cuestiones jurídicas a las que podrían dar lugar los e-sports, sin pretender ser un estudio exhaustivo de las mismas. Como toda nueva realidad, debe ser analizada con detenimiento para poder desarrollar desde el derecho una respuesta acorde que resguarde los derechos de los más vulnerables y, que en lo posible, tenga la menor injerencia en el desarrollo de la actividad. Máxime cuando nos encontramos frente a una actividad de explosivo desarrollo, que como se ha visto es capaz de generar ingentes ingresos y en las que pueden estar comprometidos los intereses de sujetos que deben gozar de preferente tutela como los menores. En ese sentido es importante observar el desarrollo de normas que regulen estos aspectos como la señalada en Francia, no a los efectos de meramente reproducir ciegamente su diseño sino de aprender de sus fortalezas y puntos débiles, a los efectos de poder desarrollar en su caso una normativa que cumpla los fines regulatorios y debidamente adecuada a nuestro propio marco legal.-

En el caso que el sector alcance un mayor grado de madurez y se considere oportuno elaborar un reglamento específico que lo regule, el legislador se enfrenta a tres grandes vías para su puesta en marcha.

La opción que se lleva a cabo actualmente es una mezcla de autorregulación junto a disposiciones generales de las leyes locales de cada país.

La principal desventaja de esta situación no viene del lado de la autorregulación, que si funciona correctamente no tendría ningún impedimento legal, sino del problema de acudir a una regulación general en casos de complejidad jurídica muy específica, como la organización de eventos deportivos o el régimen jurídico de los jugadores o clubes.

Como segunda opción, el legislador podría optar por una regulación sectorial específica en la que se decida regular todos los aspectos de la actividad económica, o únicamente aquellos que requieran intervención pública para garantizar la seguridad jurídica y el equilibrio de los derechos entre las partes, como el caso de Francia.

El inconveniente de la normativa francesa es que la velocidad a la que evoluciona el sector significa que la normativa puede quedar rápidamente obsoleta.

Una tercera opción que ha surgido con fuerza en el pasado, pero que está perdiendo cada vez más vigencia, es la consideración de los esports como deporte y por lo tanto aplicar las regulaciones específicas en el campo del deporte.

Hay dos escollos que debieran sobrepassarse:

En primer lugar, porque es complicado enmarcar todo el abanico de esports bajo la misma práctica competitiva. De la misma manera que no se puede competir en "deportes", sino más bien en fútbol, basquet, golf, tenis, etc, no se puede competir en esports, sino en League of Legends, Call of Duty,

Countersstrike, etc.

No hay elementos comunes entre estos juegos, y por lo tanto, no podría haber una "disciplina" llamada esports.

Y en segundo lugar, como ya se explicó, los videojuegos son productos comerciales con un propietario: el Editor o Publisher. Este es responsable de las características específicas del software, una situación que no puede compararse con ningún deporte y no puede regularse sin contemplarse el derecho marcario, de propiedad intelectual, la regulación del mercado y los derechos legítimos de las empresas editoriales.

- <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/thiago-lapp-quedo-quinto-mundial-fortnite-cobrara-nid2272028>
- <https://www.afa.com.ar/es/posts/afa-en-la-elite-del-futbol-virtual-mundial>
- <https://www.marca.com/esports/2016/10/11/57fcd619268e3e3a2f8b463a.html>
- <https://www.goal.com/es-ar/noticias/cuanto-dinero-gana-el-barcelona-por-salir-campeon-de-laliga/490ed8xc5e6t18yo0lpg1ssok>

5

https://as.com/ciclismo/2018/07/05/tour_franzia/1530810016_744255.html

- https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html
- <https://www.que.es/deportes/la-final-de-la-uefa-champions-league-en-numeros.html>
- *Streaming*, que consiste en transmitir en vivo y en tiempo real lo que se está haciendo en ese momento, muy

difundido respecto de jugar juegos en línea.

- <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/25000-29999/27274/texact.htm>
- <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>
- <https://www.cariverplate.com.ar/esports>
- Recientemente este equipo presentó su renovada Gaming House de Ciudad de México para su equipo de League of Legends. Una

propiedad de 450 m2 cubiertos que incluyen 8 habitaciones, una gaming room con siete computadoras de última generación, gimnasio completo, comedor diario y salón de análisis que también funciona como centro de entretenimiento, con consolas, arcade y una pantalla para ver series y películas en 4K ultraHD. A todo esto, se le suma en el exterior una cancha, la posibilidad de jugar ajedrez, ping-pong y metegol.

- <https://ie-sf.org/>
- <https://wescoesport.com/portal/index.php>
- <https://www.wesa.gg/>
- <http://ligas.feduargentina.com.ar/e-games/>
- A este respecto resulta relevante que EE.UU. otorgue una categoría especial de Visa (PIA) a quienes ingresen a su territorio a participar en e-sports, a quienes considera dentro de la categoría de deportistas profesionales.
- CNTrab, Sala X, "Caranta, Mauricio A. c/ Asociación Civil Club Atlético Boca Júniors s/ Despido" (del voto del Dr. Corach).
Id Infojus:

SUE001990

6.

- Conforme ley 26.390.
- <https://dotesports.com/culture/news/esports-is-having-its-metoo-moment-finally>
- <https://www.nytimes.com/2020/06/23/style/women-gaming-streaming-harassment-sexism-twitch.html>

- <https://esports.xataka.com/xataka-esports/dos-mujeres-demandan-a-riot-games-acoso-sexual-diferencias-salariales>
- https://esports.as.com/industria/lesiones-problema-esports_2_1125807410.html Uno de los casos más comentados fue el del jugador de Counter-Strike: Global Offensive Olof “olofmeisteR” Kajbjer que debido a una lesión de muñeca debió retirarse de la

competición impidiendo que su club, Fnatic, disputara la última fase del “DreamHack Masters” en la que se disputaban 250.000 dólares en premios.

- https://esports.as.com/league-of-legends/Riot-Games-pagara-millones_0_1306069388.html
- https://www.eldiario.es/economia/primer-demanda-jugador-profesional-videojuegos_1_1557722.html
- https://www.eldiario.es/economia/esports-gamers_1_2992098.html
- <https://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/foe-sues-faze-clan-oppressive-contract-1212124> . Al momento este

caso se encuentra en trámite, si bien el demandante ha obtenido una primera victoria al determinarse que sería de aplicación la ley de California, tal como lo solicitaba en su demanda.

- <https://www.marca.com/2015/07/28/e-sports/noticias/1438076854.html>
- https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-esports-esta-preparado-sector-para-trampas-amanos-o-dopaje-201807310103_noticia.html

También llamado piel o apariencia, es una serie de elementos gráficos que modifican la apariencia externa de los personajes y/o avatares de un videojuego.

- https://esports.as.com/league-of-legends/Expulsado-equipo-LoL-amano-partidos_0_1239476043.html
- <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2016/10/7/ECFI1524250L/jo#JORFSCTA000033202935>

33

https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?cidTexte=LEGITEXT000006069577&idArticle=LEGIARTI000017891_462&dateTexte=&categorieLien=cid

- <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>
- Abreviatura de First Person Shooter, tales como los videojuegos Counter Strike, Apex, Call of Duty, etc.
-