



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Facultad de Derecho

Simultaneidad del Grado en Derecho y el Grado en Administración y
Dirección de Empresas

CUESTIONES JURÍDICAS SOBRE LOS E-SPORTS Y LOS JUGADORES PROFESIONALES DE VIDEOJUEGOS

Trabajo de Fin de Grado

Elaborado por: Santiago Veciño Lema

Dirigido por: Óscar Vergara Lacalle

Año 2021

ÍNDICE

ABREVIATURAS	3
ANTECEDENTES DE HECHO	4
INTRODUCCIÓN	6
I. CUESTIONES GENERALES DE LOS E-SPORT	7
II. PROFESIONALIDAD Y RÉGIMEN LABORAL APLICABLE	9
A) Régimen laboral aplicable a los E-sports	9
B) Los E-sports como deporte	11
C) Los jugadores profesionales de videojuegos como deportistas profesionales	12
D) Los jugadores profesionales de videojuego como artistas	14
E) Aplicación del régimen laboral ordinario a los jugadores de E-sports ...	15
F) Recapitulación y análisis crítico	16
III. CALIFICACIÓN FISCAL DEL PREMIO RECIBIDO.....	18
A) Consideraciones generales en materia fiscal y su aplicación al caso.....	18
B) Calificación alternativa del premio recibido.....	20
IV. EVENTUAL INDEMNIZACIÓN POR INCAPACIDAD DE ANA	21
A) Cuestiones generales sobre la incapacidad	21
B) Aplicación del Régimen General de la Seguridad Social al caso	22
V. TITULARIDAD SOBRE EL AVATAR DE BERTO.....	25
A) Consideraciones generales sobre el avatar y la propiedad intelectual	25
B) Análisis de la titularidad del avatar de Berto	26
VI. FORMAS DE JUEGO NO REGULADAS Y LOOT BOXES	28
A) Consideraciones generales sobre el juego y su regulación actual.....	28
B) Análisis del posible reconocimiento de la página web de Marcelo como un juego.....	29

C) Conceptualización de las loot boxes y la posibilidad de calificarlas como un juego.....	31
VII.AUTORIZACIÓN NECESARIA PARA JUGAR EN ESPAÑA.....	34
A) Análisis del caso de René y sus implicaciones	34
B) Requisitos referentes a la autorización para jugar en España	35
CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	40
APÉNDICE LEGISLATIVO.....	43
APÉNDICE JURISPRUDENCIAL	45
RESOLUCIONES ADMINISTRATIVAS	46

ABREVIATURAS

AEVI	Asociación Española de Videojuegos
CSD	Consejo Superior del Deporte
DGT	Dirección General de Tributos
ET	Estatuto de los Trabajadores
FEJUVES	Federación Española de Jugadores de Videojuegos y E-sports
IRPF	Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas
LGSS	Ley General de la Seguridad Social
LIRPF	Ley del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas
LOEX	Ley Orgánica de derechos y libertades de los Extranjeros en España
LPV	Liga Profesional de Videojuegos
LRJ	Ley Reguladora del Juego
RAE	Real Academia Española
RIRPF	Reglamento del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas
TS	Tribunal Supremo
TSJ	Tribunal Superior de Justicia

ANTECEDENTES DE HECHO

Ana, Berto y Marcelo, todos nacidos en el año 2000 y de nacionalidad española, juegan en su tiempo libre y con sus respectivos grupos de amigos a un famoso videojuego competitivo, con el ánimo de llegar a convertirse en jugadores profesionales. Pese a no haber participado nunca en un torneo oficial, han dado a conocer su habilidad mediante vídeos subidos a plataformas como YouTube o Twitch, donde demuestran gran capacidad partida tras partida.

Este contenido ha llamado la atención de un club de *E-sports*, recientemente fundado a finales de 2018, que, viendo potencial en los tres, decide contactar con ellos para ofrecerles pasar a ser “deportistas profesionales” al amparo del club. El contrato que les ofrece, sin embargo, es un contrato de trabajo ordinario con duración de un año y renovable con acuerdo expreso; en él se estipula una remuneración mensual fija, así como la obtención del 80% del dinero que ganen por premios de torneos.

Dado que los equipos oficiales constan de 4 jugadores, para completar la plantilla el club decide contratar a René, de nacionalidad francesa pero actualmente residente en España gracias a un permiso de estudios. René cuenta con un alto nivel de juego y buen dominio del idioma español, además de ser mayor de edad, como todos los jugadores al momento de fichar por el club. Su contrato también es idéntico al de sus compañeros. Los cuatro jóvenes aceptan el contrato, incorporándose al club en enero de 2019, y con ánimo de fortalecer su “marca personal”, el club les incita a crear un avatar personalizado dentro del juego usando las herramientas cosméticas que este pone a disposición del usuario, para utilizarlo como su personaje particular en los torneos, generando así diferenciación y atrayendo público.

Tras pasar el año entrenando y compitiendo en algunos torneos, este nuevo equipo ha conseguido quedar en segunda posición de un importante campeonato nacional celebrado en Madrid a finales de 2019, lo que les supone un premio de 40.000 euros, que la organización entrega al club para que este les transmita posteriormente a los jugadores el porcentaje correspondiente del mismo.

Sin embargo, y a pesar de los buenos resultados, surgen ciertos problemas en el club, que se dan consecutivamente en los primeros meses del año 2020. Así, Ana, que venía desarrollando dolores en la mano derecha, causados por la gran frecuencia e intensidad de los entrenamientos, especialmente duros antes de los torneos, es diagnosticada con una lesión de la que no consigue recuperarse y que, en última instancia, le supone la imposibilidad de volver a jugar de forma competitiva al juego.

Berto por su parte, habiendo acabado su contrato, decide marcharse a otro club que le ofrece mejores condiciones. Como es natural, planea seguir usando su característico avatar en el nuevo equipo, pues se ha convertido en un auténtico símbolo personal muy apreciado por los seguidores. Su viejo club, sin embargo, entabla litigio con él argumentando que, dado que ese avatar se creó en el seno de su relación laboral, los derechos de propiedad intelectual le pertenecen al club y no a Berto.

Marcelo es despedido del club al darse a conocer públicamente que tuvo relación con una página web en la que se realizan apuestas no reguladas en relación a los resultados

de los torneos, violando así la política anti-juego ilegal del club. En esta página, los usuarios colocan objetos propios del videojuego obtenidos a través de *lootboxes*, y los pierden o ganan más en función del resultado que hayan vaticinado. Marcelo se defiende de estas acusaciones considerando que el funcionamiento de dichas páginas no puede ser considerado jurídicamente como juego.

INTRODUCCIÓN

El supuesto de hecho que se pretende analizar en este trabajo versa sobre los conflictos jurídicos que se pueden derivar en diferentes ámbitos del sector de los *E-sports*. Este sector se caracteriza por su carácter novedoso y relativamente reciente, en el que a día de hoy existe un gran problema jurídico derivado de la falta de regulación expresa, por lo que se aplica la regulación general ya existente. Esta situación provoca cierta inseguridad jurídica en el sector ya que determinados aspectos de su actividad están siendo regulados por una legislación que no se adapta a ellos.

Debido al escaso conocimiento que tiene la sociedad sobre el sector de los *E-sports*, antes de responder a cada una de las cuestiones planteadas en el supuesto, se plantearán cuestiones generales sobre los *E-sports* (Epígrafe 1), donde se tratará de explicar en qué consisten estos videojuegos y la importancia que tienen hoy en día en términos económicos y sociales.

Entre las cuestiones en las que se profundizará en el trabajo, destaca el debate de si los *E-sports* pueden ser considerados como un deporte y, en consecuencia, si los *gamers* pueden ser calificados como deportistas profesionales (Epígrafe 2). La importancia de esta polémica radica en que de ello dependerá la regulación aplicable a este sector —la de los deportistas profesionales, la de los artistas o la de un trabajador por cuenta ajena común—. Asimismo, se analizará el distinto tratamiento fiscal que pueden tener los premios recibidos por los jugadores en función de si es recibido directamente por ellos o a través del Club (Epígrafe 3).

En cuanto al ámbito civil, se tratarán las prestaciones a las que tiene derecho cualquier jugador contratado por un club debido a una lesión derivada de su trabajo (Epígrafe 4) y cómo se puede registrar el avatar que identifica a cada jugador en el desarrollo de las competiciones (Epígrafe 5).

También se destacarán los posibles inconvenientes que existen para calificar como un juego a una página web dedicada a apuestas no reguladas y a las *loot boxes*, contextualizando además el funcionamiento de estas “cajas botín” (Epígrafe 6). Por último, se examinarán los requisitos que debe cumplir un extranjero que quiera trabajar en este sector en el estado español (Epígrafe 7).

Como resultado, se expondrán las conclusiones finales al supuesto de hecho analizado, donde se sintetizará la respuesta dada a cada una de las preguntas formuladas y se destacarán los aspectos más relevantes del análisis jurídico planteado a lo largo del trabajo.

En definitiva, el objetivo de este proyecto es dar respuesta a un supuesto de hecho que narra los problemas a los que se enfrentan cuatro jugadores profesionales de videojuegos en el desarrollo de su profesión.

I. CUESTIONES GENERALES DE LOS *E-SPORTS*

La llegada de internet a prácticamente todos los hogares del mundo ha permitido que las personas puedan interconectarse de manera virtual y ha cambiado radicalmente los hábitos de vida de la sociedad. Un ejemplo de ello son los *E-sports* o deportes electrónicos, los cuales han creado una nueva forma de competir en la que no sólo se busca ganar un torneo, sino que también es fundamental generar espectáculo. Gracias al crecimiento exponencial tanto en número de jugadores como de espectadores —y, consecuentemente, de ingresos— se ha convertido en un nuevo mercado que consigue llenar grandes estadios en la retransmisión de la final de un torneo.

E-sports es la denominación mundialmente aceptada para referirse a las “competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores”¹. Por tanto, es importante resaltar que *E-sports* no es sinónimo de deportes electrónicos ni tampoco de competiciones deportivas electrónicas. Al igual que no se compite en deporte sino que se juega al baloncesto, tenis o fútbol, tampoco se compite a *E-sports* sino que se juega a Call of Duty, League of Legends, entre otros. Otro aspecto a señalar es que a pesar de su nombre, los *E-sports* no están compuestos únicamente por videojuegos deportivos (como sería el FIFA); es más, los videojuegos más seguidos y con mayor número de jugadores no son de este género².

El origen de las competiciones de videojuegos se remonta a 1980, cuando Atari organizó una competición entre los usuarios de *Space Invaders*³. La diferencia entre aquella primera competición y las existentes a día de hoy es notable, debido al incremento de participantes gracias a internet y al grado de desarrollo y atractivo de los videojuegos⁴.

La clave del éxito de los *E-sports* está en que para competir o consumir contenidos no existen barreras físicas ni temporales⁵. Gracias a plataformas como Twitch (creada en 2011 para retransmitir las competiciones de *E-sports*) se ha conseguido que los aficionados no sólo jueguen a videojuegos sino que se conecten para ver las

¹ AEVI (2017). *Libro blanco de los esports en España*. Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf. P. 9.

² IAB SPAIN (2021). *Libro blanco Esports*. (Consultado 28 marzo de 2021). Disponible en: <https://iabspain.es/estudio/libro-blanco-esports/>. P. 11.

³ Space Invaders es un videojuego creado en 1978 por Toshihiro Nishikado. El juego consistía en pilotar una nave espacial y enfrentarse a las distintas oleadas de marcianos que iban apareciendo. A medida que ibas superando las oleadas, las características de la nave iban mejorando y aumentaban los puntos conseguidos. A día de hoy puede parecer un juego muy sencillo, pero la realidad es que este videojuego sirvió como inspiración para los juegos modernos y fue el primero en *viralizarse* a nivel mundial.

⁴ PALOMAR OLMEDA, A., TEROL GÓMEZ, R. (2018). “Los E-Sports”. DE LA QUADRA-SALCEDO FERNÁNDEZ DEL CASTILLO, T. (dir.) y PIÑAR MAÑAS, J. L. (dir.). *Sociedad Digital y Derecho*. Madrid. Boletín Oficial del Estado. PP. 771-792. P.771.

⁵ ASOCIACIÓN EMPRESARIAL DE LOS ESPORTS (AEeS) (2018) *Guía de los e-Sports. Retos de negocio y claves jurídicas*. Disponible en: <https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-e-sports.pdf>. P.9.

competiciones, logrando así que la audiencia de los videojuegos llegue a todos los rincones del planeta.

La repercusión es tal que durante el año 2019, la facturación del mercado internacional de los *E-sports* alcanzó los 133.400 millones de euros, casi un 10% más que el año anterior. Europa representó un 17% de la facturación mundial, lo que refleja su consolidación en la industria de los videojuegos, según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). En concreto, España facturó casi 1.500 millones de euros, siendo el séptimo país de Europa por volumen de ventas⁶.

Los *E-sports* son un nuevo “producto lúdico” que tiene como base las estructuras tradicionales y que tiene un gran potencial como industria del espectáculo. Este hecho no es ajeno a las grandes empresas de telecomunicación que han visto en España un lugar atractivo para sus inversiones. Destaca la gran apuesta de Movistar por el sector creando un equipo de jugadores profesionales y creando un nuevo canal en su plataforma Movistar+ dedicado exclusivamente a la emisión de competiciones de videojuegos⁷.

⁶ AEVI (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>. PP.34-50.

⁷ ANTÓN RONCERO, M. (2021) “El espectáculo en los deportes electrónicos (esports): origen y evolución de un nuevo fenómeno comunicativo”. LEGERÉN LAGO, B. (coord.). *Videojuegos: Comunicación y persuasión*. Comunicación Social. PP. 33-52.

II. PROFESIONALIDAD Y RÉGIMEN LABORAL APLICABLE

A la luz del tipo de contrato elegido por el club y de la legislación española:

¿Es realmente posible considerar a los jugadores profesionales de videojuegos como deportistas profesionales?

De no ser así, ¿qué régimen laboral sería correcto aplicarles?

A) Régimen laboral aplicable a los *E-sports*

Antes de entrar a valorar el régimen laboral aplicable a los *E-sports*, se debe aclarar qué es lo que diferencia a los jugadores de videojuegos amateurs de los profesionales desde un punto de vista jurídico. Desde el año 2009, el TS considera —en la STS de 2 de abril de 2009 (RJ 2009/1848)— que una actividad se desarrolla de manera profesional cuando se recibe una remuneración a cambio. Por tanto, Ana, Berto, Marcelo y René son jugadores profesionales de videojuegos ya que por el trabajo realizado para el Club reciben una remuneración a cambio y su actividad deberá estar regulada por un contrato laboral.

En términos generales, el contrato de trabajo tradicional está regulado en el 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 (ET). Concretamente, en su artículo 1.1 recoge que su régimen será de aplicación a aquellos “*trabajadores que voluntariamente presten sus servicios retribuidos por cuenta ajena y dentro del ámbito de organización y dirección de otra persona*”. De esta definición y de la jurisprudencia se desprende que para la validez de un contrato laboral deben existir las notas de dependencia, ajenidad y voluntariedad⁸.

En cuanto a la *dependencia*, debe ser entendida cuando el trabajador se ajusta de forma flexible y no rígida a la esfera organicista y rectora de la empresa⁹. En el sector de los *E-sports*, esta se manifiesta en que los *gamers*, una vez pasan a formar parte de un Club, van a seguir las órdenes marcadas por sus equipos¹⁰. Normalmente, los equipos están encabezados por profesionales, donde los más importantes son el entrenador y el psicólogo. El primero, es el encargado de diseñar los entrenamientos individuales y colectivos, los horarios y el lugar de celebración de los mismos. Hay que destacar que es muy habitual en el sector la utilización de *gaming houses*, donde los miembros del equipo

⁸ STSJ de Galicia, de 12 de febrero de 2019 (ECLI:ES:TSJGAL:2019:6654)

⁹ STS de 14 de julio de 2016 (ECLI:ES:TS:2016:3964) y STSJ de Aragón de 14 de diciembre de 2020 (ECLI:ES:TSJAR:2020:1357).

¹⁰ Uno de los indicios más comunes de la dependencia, de acuerdo con la doctrina jurisprudencial, es la asistencia al centro de trabajo y el sometimiento a un horario; STS de 4 de febrero de 2020 (ECLI:ES:TS:2020:434).

se van a vivir unos meses antes de torneos importantes¹¹. En definitiva, se aprecia que son los equipos los que dirigen el trabajo diario de los jugadores para mejorar su rendimiento.

Otra característica fundamental de una relación laboral es la *ajenidad*, que se identifica en la relación laboral cuando los frutos de esta pasan “*ab initio*” a la empresa¹². Esta nota se manifiesta en el sector de los videojuegos de diversas formas. En primer lugar, para participar en los torneos los equipos necesitan una licencia que es propiedad del Club. Todo lo necesario para preparar la participación de los jugadores en las competiciones lo dispone el equipo, encargándose de buscar a todos los profesionales necesarios y todos los equipos informáticos que precisen para desarrollar su actividad, corriendo con todos los gastos. Además, por los servicios prestados por los *gamers*, el Club les paga un salario, el cual, como vemos en el caso, tiene una parte fija y una variable en función de los premios obtenidos en los torneos. Los jugadores profesionales de videojuegos cumplen los requisitos fundamentales para que el servicio que prestan a los Clubs sea considerado una relación laboral¹³.

En cuanto al rasgo de la *voluntariedad*, de acuerdo con la jurisprudencia, es una nota fundamental que debe darse tanto en el momento de prestación del consentimiento como durante la realización del trabajo¹⁴. Es decir, esta nota se manifiesta en la capacidad de decisión que tiene el jugador en cuanto a comprometerse a entrenar y competir en exclusiva con alguno de los Clubs.

Por tanto, se cumplen todos los requisitos imprescindibles para considerar a los jugadores de *E-sports* como trabajadores por cuenta ajena. En concreto, dependiendo de cómo se califiquen los *E-sports*, se va a poder aplicar un régimen laboral u otro.

Si los consideramos un deporte, los *gamers* podrían ser considerados “deportistas profesionales”, siéndoles de aplicación la regulación especial recogida en el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Sin embargo, también podrían ser calificados como artistas de un espectáculo, ya que las competiciones de videojuegos son seguidas por millones de espectadores y los jugadores desempeñan el papel de actor principal. Bajo este supuesto, les sería de aplicación el Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos. Por último, en caso de que no pudiera aplicarse ninguna de las normas anteriores, los jugadores profesionales quedarían supeditados a la regulación laboral ordinaria que se rige por el ET.

¹¹ Para obtener más información acerca de los entrenamientos de los jugadores profesionales de videojuegos se puede consultar esta página web (Consulta: 17 de marzo 2021): <https://www.rtve.es/playz/20180705/entrenadores-esports-asi-trabajan-guias-ocultos-tras-jugadores/1722606.shtml>

¹² STS de 24 de enero de 2018 (ECLI:ES:TS:2018:588).

¹³ ROQUETA BUJ, R. (2017). “El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm.56/2017. PP. 25-48. P. 28.

¹⁴ STSJ de Asturias, de 25 de julio de 2019 (ECLI:ES:TSJAS:2019:1607).

B) Los *E-sports* como deporte

Para dar respuesta a la primera pregunta —si es posible considerar a los *gamers* como deportistas profesionales— hay que resolver, en primer lugar, la cuestión de si los *E-sports* pueden considerarse como un deporte.

La carta Europea del Deporte¹⁵ recoge en su artículo 2 que, se entenderá por deporte “*todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles*”. Entonces, el deporte no es únicamente sinónimo de actividad física, sino que implica también destreza, habilidad y concentración. En cuanto a la competitividad y la superación, no hay duda que no existen diferencias entre los deportes tradicionales y los *E-sports*, siendo esta característica una de las más destacadas en ambos casos. El gran problema para los deportes electrónicos está en reconocer que, durante su práctica, tiene lugar la actividad física requerida en la definición anterior.

Si observamos la definición de deporte de la RAE, se entiende por “deporte” toda “(1) actividad física ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas. (2) Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre”.

En ambas definiciones se recoge que para reconocer una modalidad como deporte, se requiere la existencia de actividad física, la cual se pone en duda en las competiciones de videojuegos. En España, la competencia para reconocer una nueva modalidad deportiva la tiene el Consejo Superior del Deporte (CSD), ya que de acuerdo con el artículo 8 de la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte —LD— “*son competencia del Consejo Superior de Deportes las siguientes: b) Reconocer, a los efectos de esta Ley, la existencia de una modalidad deportiva*”.

Como se ha expuesto anteriormente, en España no existe una regulación específica de los *E-sports* pero sí que se han desarrollado diferentes iniciativas autonómicas para regular el sector. El caso más destacado ha sido el de Canarias, Comunidad Autónoma que en 2017 planteó la intención de incorporar a los *E-sports* en la Ley 1/2019, de 30 de enero, de la actividad física y el deporte de Canarias. Esta Comunidad ha visto una oportunidad de llamar la atención de los *gamers* adelantándose en la regulación para conseguir ser la referencia española en el sector. Sin embargo, debido a que el Grupo Socialista en el Parlamento fue contrario a esta regulación, la idea no salió adelante¹⁶.

¹⁵ Normativa del Consejo de Europa. (Mayo de 1992). Carta Europea del Deporte. Disponible en: <http://femp.femp.es/files/566-69-archivo/CARTA%20EUROPEA%20DEL%20DEPORTE.pdf>

¹⁶ PRICEWATERHOUSECOOPERS, (2017). El debate en torno a la evolución de los eSports (en línea). PwC. (Consulta: 19 de marzo 2021) Disponible en: <https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/entertainment-media-outlook-2017-2021-espana/debate-de-la-evolucion-e-sports.html>

La posibilidad de considerar a los *E-sports* como deporte sigue siendo un tema muy polémico en la actualidad. Desde un punto de vista doctrinal, se ha generado un gran debate con argumentos tanto a favor como en contra.

Rodríguez Ten considera que los *E-sports* no encajan en el concepto técnico-deportivo de deporte teniendo en cuenta, entre otros aspectos, que estos no se ajustan a los requisitos legales que se exigen para reconocer una nueva modalidad deportiva. Es más, para Rodríguez Ten, la consideración de los *E-sports* como deporte tampoco resuelve los problemas del sector e incluso podría crear unos nuevos, ya que este debate doctrinal no se basa en un análisis científico, sino que, a su juicio, se trata de un debate interesado. En definitiva, para este autor, la mejor solución en este contexto sería reconocer estas actividades dentro del sector del ocio y el entretenimiento, siéndoles de aplicación su normativa¹⁷.

En cambio, otros autores como Palomar Olmeda y Terol Gómez, opinan que la regulación adecuada que solventaría los problemas de los *E-sports* “debería tener como objetivo el señalamiento del marco de actuación de los agentes, sus formas de actuación y las consecuencias del incumplimiento de las prescripciones”¹⁸. Por tanto, estos autores creen que el debate no debería centrarse en si los *E-sports* son un deporte o espectáculo sino que se debería analizar, desde un punto de vista práctico, si este tipo de regulación solventaría la problemática del sector.

Por último, Casanova Guasch considera que se cumplen todos los requisitos para reconocer a los *E-sports* como una nueva modalidad deportiva, así como para la constitución de una federación para esta actividad. Sin embargo, la falta de reconocimiento como modalidad deportiva es la que provoca que hoy en día no se pueda aplicar la legislación deportiva. En este sentido, tanto la Administración del Estado como las Comunidades Autónomas tienen un papel fundamental, ya que las mismas tienen el poder necesario para llevar a cabo dicho reconocimiento¹⁹.

C) Los jugadores profesionales de videojuegos como deportistas profesionales

Una vez analizada la adecuación de los *E-sports* al concepto de deporte, se valorará si sus jugadores pueden considerarse deportistas profesionales. Para ello, será de aplicación el RD 1006/1985 ya que, como se indica en su artículo 1, este “*regula la relación especial de trabajo de los deportistas profesionales*”.

¹⁷ RODRÍGUEZ TEN, J. (2018). *Los e-Sports como ¿deporte?. Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Reus, S.A. Madrid. PP. 142-143.

¹⁸ PALOMAR OLMEDA, A., TEROL GÓMEZ, R. (2017) *Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España*. Madrid. Difusión jurídica. P. 239.

¹⁹ CASANOVA GUASCH, F. (2017) “eSports y Derecho: es momento de ir clarificando las cosas”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte Y Entretenimiento*, núm. 56/2017. PP. 177-211. P. 211.

En primer lugar, es importante conocer qué entiende este RD por “deportista profesional”. En su artículo 1.2, los identifica como aquellos que “*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*”. Tal y como se ha explicado en el apartado A) de este epígrafe, la mayor parte de características recogidas en esta definición —dependencia, ajenidad y voluntariedad— se cumplen en el caso de los *E-sports*, a excepción de la “práctica deportiva”, rasgo fundamental que, a día de hoy, aún está en discusión.

Aunque se cumpliesen todos estos requisitos, para considerar a los *gamers* como deportistas profesionales se necesitaría que sus competiciones estuvieran incluidas dentro de una organización deportiva. Para ello, uno de los primeros pasos debe ser la constitución de una Federación deportiva española y que la misma cuente con el reconocimiento del CSD ya que, de acuerdo con el artículo 8 de la LD, este organismo es el competente para “*autorizar y revocar de forma motivada la constitución y aprobar los estatutos y reglamentos de las Federaciones deportivas españolas*”. A estos efectos, cabe destacar que en España ya se ha creado la Federación Española de Jugadores de Videojuegos y *E-sports* (FEJUVES)²⁰. Sin embargo, existe el inconveniente de que el CSD no ha aprobado sus estatutos.

Algunas de las ventajas que supondría aplicar la regulación vigente de los deportistas profesionales a los *gamers* son ²¹:

1. El hecho de que el RD 1006/1985 no se pronuncie a cerca de la edad mínima para ser considerado deportista profesional permitiría a los menos de 16 años ser contratados para formar parte de equipos profesionales y competir en los torneos. Esto es un elemento fundamental, ya que muchos *gamers* son menores de 16 años que, dada su destreza, son llamados por los Clubs para formar parte de un equipo profesional.
2. En cuanto a la duración contractual, el RD 1006/1985 establece en su artículo 6 que el contrato de los deportistas profesionales “*será siempre de duración determinada, pudiendo producirse la contratación por tiempo cierto o para la realización de un número de actuaciones deportivas*”, lo que permitiría a los jugadores comprometerse con un Club para un torneo determinado y marcharse a otro una vez finalizado el mismo. De esta forma, se facilitaría la movilidad laboral del jugador y el ascenso en su carrera, con una clara repercusión profesional y económica.
3. En términos de jornada laboral y de descanso de los jugadores profesionales, los artículos 9 y 10 del RD 1006/1985 establecen que podrán disfrutar de 1 día y medio a la semana de descanso fijado en función de las competiciones y compromisos del Club.

²⁰ Se trata de una entidad no deportiva, sin ánimo de lucro, con un objetivo claro “ser un punto de encuentro para los jugadores tanto *amateur* como profesionales”. Está formada por profesionales de diferentes ámbitos con una amplia trayectoria dentro del sector. Su sitio web es: <https://www.fejuves.es/>

²¹ ROQUETA BUJ, R. (2017). Cit. P.35.

4. Se permite la cesión de jugadores de un Club a otro durante un tiempo determinado —lo más habitual es durante una temporada—.

Sin embargo, la aplicación de esta regulación también supone grandes inconvenientes a la organización de los *E-sports*. Aplicar el régimen de los deportistas profesionales implicaría tener que crear un mínimo de 6 Federaciones Autonómicas con al menos 8 Clubs para cada una dentro de cada modalidad del juego. Esto es impensable en el mundo de los *E-sports*, ya que, como se ha explicado en las consideraciones generales, existe un gran número de modalidades en los *E-sports* y, en consecuencia, cada una de ellas debería cumplir con esta exigencia.

Otro claro inconveniente es la incompatibilidad de los principios deportivos con la mayoría de los juegos de *E-sports*. Hay que tener en cuenta que los videojuegos con mayor repercusión a nivel mundial se basan en eliminar enemigos gracias a habilidades especiales y sólo un 5% de los videojuegos se basan en la práctica del deporte y en los valores transmitidos en ellos²².

En definitiva, a pesar de que aparentemente el régimen aplicable a los deportistas profesionales es el que mejor se adapta al concepto de los *E-sports*, hoy en día todavía no puede ser aplicado debido a que el CSD no ha reconocido oficialmente a la FEJUVES. De todas formas, también es importante tener en cuenta que, a pesar de que la aplicación de la regulación de los deportistas profesionales agilizaría la regulación de los *E-sports* y les proporcionaría visibilidad, existen diferencias importantes entre ellos a nivel estructural que generarían innumerables problemas.

D) Los jugadores profesionales de videojuegos como artistas

Si considerásemos los *E-sports* como un espectáculo público, los jugadores profesionales de videojuegos podrían ser considerados como artistas y regular su relación laboral de acuerdo a lo dispuesto en el RD 1435/1985.

De acuerdo con el artículo 1.2 del RD 1435/1985 “*se entiende por relación especial de trabajo de los artistas en espectáculos públicos la establecida entre un organizador de espectáculos públicos o empresario y quienes se dediquen voluntariamente a la prestación de una actividad artística por cuenta, y dentro del ámbito de organización y dirección de aquéllos, a cambio de una retribución*”.

Un aspecto clave de la regulación especial de los artistas es que permite la participación de los menores de 16 años en los espectáculos previa autorización de los tutores, tal y como se recoge en el artículo 2 RD 1435/1985:

²² PALOMAR OLMEDA, A. (2018) “Retos jurídicos de los eSports” (en línea). Jornada *Futuro de los E-sports: regulación del sector y consolidación*. Universidad de Valencia. (Consulta: 5 de abril de 2021). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aOmZ76XyaV0> Minuto 60 a 75.

“La autoridad laboral podrá autorizar excepcionalmente la participación de menores de dieciséis años en espectáculos públicos, siempre que dicha participación no suponga peligro para su salud física ni para su formación profesional y humana. La autorización habrá de solicitarse por los representantes legales del menor, acompañando el consentimiento de éste, si tuviera suficiente juicio, y la concesión de la misma deberá constar por escrito, especificando el espectáculo o la actuación para la que se concede. Concedida la autorización, corresponde al padre o tutor la celebración del correspondiente contrato, requiriéndose también el previo consentimiento del menor, si tuviere suficiente juicio; asimismo, corresponde al padre o tutor el ejercicio de las acciones derivadas del contrato”.

Esto solucionaría uno de los grandes problemas que tienen los *E-sports* con la legislación ordinaria y con la legislación especial de los deportistas profesionales.

En lo que se refiere a la temporalidad del contrato de los artistas, el artículo 5 del RD, recoge que este *“podrá celebrarse para una duración indefinida o determinada”*. Este matiz abre la posibilidad de celebrar contratos para torneos concretos con los *gamers*, ya que *“el contrato de duración determinada podrá ser para una o varias actuaciones, por un tiempo cierto, por una temporada o por el tiempo que una obra permanezca en cartel”*. En esta definición, el concepto de *“temporada”* puede generar dudas con respecto a la longitud de tiempo que puede albergar, sin embargo, el Tribunal Superior de Justicia (TSJ) de Madrid considera que *“sería válido que se contrate para una temporada definida de fecha a fecha, aunque corresponda a un año completo”*²³.

En cambio, el gran inconveniente que plantea esta regulación y, en consecuencia, una de las principales razones por las que no se aplica, es que el artículo 10 del RD 1435/1985 prevé la posibilidad de extinguir el contrato de trabajo a cambio de una indemnización por cualquiera de las partes. Esto conllevaría que, tanto los *gamers* como el Club, tuviesen libertad para rescindir el contrato y poner fin a la relación laboral en cualquier momento, incluso antes de la celebración de un torneo, lo cual implicaría un claro incentivo para no cumplir los contratos²⁴, sobre todo por parte de los *gamers*.

E) Aplicación del régimen laboral ordinario a los jugadores de *E-sports*

Hoy en día, el régimen laboral que se aplica a los jugadores de *E-sports* es el régimen ordinario regulado por el ET, tal y como se indica en el supuesto de hecho al afirmar que el contrato que se les ofrece a los jugadores es un *contrato de trabajo ordinario*. Sin embargo, esta regulación conlleva importantes inconvenientes para el buen desarrollo del sector de los *E-sports*.

Uno de estos inconvenientes es que el artículo 6.1 ET *“prohíbe la admisión del trabajo a los menores de 16 años”*, y esta restricción trae consigo un gran problema para la contratación en el sector de los videojuegos, ya que muchos de los grandes jugadores

²³ STSJ de Madrid, de 21 de octubre de 2020 (ECLI:ES:TSJM:2020:11544).

²⁴ MONTESDEOCA SUÁREZ, A. (2018) *“Análisis del estatuto jurídico de los deportes electrónicos”*. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 59/2018. P.27

ni siquiera llegan a esa edad²⁵. Además, en la legislación ordinaria se da preferencia al contrato indefinido, el cual genera grandes dificultades a los jugadores y Clubs porque las carreras de los *gamers* son muy cortas y este tipo de contratos dificultarían el cambio de un Club a otro.

Por otra parte, también se prohíbe la cesión de los trabajadores —lo que implica que no se pueden ceder jugadores entre equipos— y se prevé la posibilidad de romper el pacto de exclusividad o de plena dedicación sin ningún tipo de perjuicio, si el trabajador avisa con 30 días de antelación.

Todos estos inconvenientes perjudican gravemente el desarrollo efectivo del sector de los *E-sports*, ya que las características esenciales del mismo se ven limitadas debido a la aplicación de una legislación que no es la apropiada. Hay que tener en cuenta que el ET fue creado en el año 1980, momento en el que ni siquiera existían los *E-sports*, y por esa razón, es comprensible que existan numerosas incompatibilidades a la hora de aplicar esta regulación.

F) Recapitulación y análisis crítico

Con base en todo lo expuesto en este epígrafe, la conclusión más razonable a la que se puede llegar es que, a día de hoy, de todas las opciones posibles, el concepto de *E-sports* se adecúa mejor al de deporte. El gran inconveniente que existe es que aún no se puede calificar a los jugadores profesionales de videojuegos como deportistas profesionales.

Esto se debe a que el CSD no ha llevado a cabo este reconocimiento porque considera que no se cumple el requisito básico de actividad deportiva en la práctica del juego. La posición del CSD hasta ahora parece firme en este aspecto, ya que en España se ha creado la FEJUVES y la Liga Profesional de Videojuegos (LPV) y no se han llegado a reconocer como organismos oficiales.

Sin embargo, la tendencia internacional en este aspecto es distinta. A pesar de que los *E-sports* no cuentan con la consideración oficial de deporte, el Comité Olímpico Internacional sí que los considera como una actividad deportiva e, incluso, podrían ser incluidos como una modalidad en los Juegos Olímpicos del año 2024. Además, se ha creado una federación a nivel mundial (*International E-sports Federation*) con sede en Seúl, cuyos estatutos fueron aprobados en 2016 de acuerdo a la Carta Olímpica.

²⁵ Ejemplos de jugadores jóvenes son: David Čerňanský “Frozen”, un jugador eslovaco de 18 años de Counter Strike que se convirtió a los 13 años en jugador profesional. Se trata de una de las grandes promesas europeas en este juego a pesar de que hasta los 16 años no pudo participar en grandes torneos a nivel mundial; y Víctor de León “Lil Poison”, que tiene el récord Guinness como jugador profesional más joven ya que firmó su primer contrato a los 6 años de edad. Se dedicaba a jugar al Halo y, a pesar de su corta edad, consiguió quedar segundo en uno de los torneos más importantes a nivel mundial en el que participaban 550 *gamers*.

Quizás sea esta tendencia internacional o la gran evolución que ha experimentado este sector, las que han provocado que el CSD comience a tomar decisiones diferentes hasta ahora. El pasado 16 de julio de 2020, este Consejo se reunió con diferentes representantes del mundo de los *E-sports* como asociaciones, clubes, plataformas del sector y entidades como LaLiga y la Real Federación Española de Fútbol para tener en cuenta sus opiniones y sus propuestas²⁶. El objetivo de la reunión fue crear un grupo de trabajo que esté expresamente dedicado a los *E-sports* para que se reúna de manera habitual y se avance en la puesta en común de los Juegos Digitales de Deportes.

Esto puede ser considerado como un gran avance en el mundo de los *E-sports*. Sin embargo, en mi opinión, no es suficiente. Siguiendo la postura de Palomar Olmedo y Terol Gómez, lo más importante y lo que realmente necesita este sector es la aprobación de una regulación específica que se adecúe a sus características, ya que adaptar este sector a las reglas previstas en el ámbito artístico o al de los deportistas profesionales solo conseguiría solventar los problemas a corto plazo, generando una gran inseguridad jurídica a largo plazo por la escasa adecuación de las normas. Es normal que la idea de regularse como deportistas profesionales es atractiva para los *E-sports*, ya que esto les proporcionaría una estructura y una visibilidad a corto plazo, pero estaría abocada al fracaso.

De hecho, a nivel europeo, algunos países como Francia, han tomado la iniciativa y han aprobado una regulación específica para los *E-sports*. En su “*Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique*” se especificó que se entiende por *gamer* a “aquella persona que percibe una remuneración por la participación en competiciones de videojuegos en las que exista un vínculo con una sociedad o asociación autorizada por el Ministerio”²⁷ y que la duración de los contratos no será inferior a 12 meses ya que este es el período habitual que dura la temporada de competiciones. El desencadenante de que Francia aprobase esta regulación ya en el año 2016 es porque en este país no existía ninguna norma que se pudiese adaptar a los *E-sports* y era necesario darles cierta cobertura hasta que se aprobase una regulación específica, como es el caso de España.

En definitiva, y en respuesta a la cuestión planteada, el régimen laboral aplicable a día de hoy a los gamers es el recogido en el ET. A pesar de que hasta ahora esta regulación ha permitido el crecimiento del sector, también ha generado grandes trabas en su desarrollo y funcionamiento. Como se ha indicado, existen importantes incompatibilidades como la prohibición del traspaso de jugadores de un Club a otro, la edad mínima de contratación o el carácter indefinido de los contratos. Por tanto, es imprescindible la aprobación de una regulación específica y adaptada a sus características en vista de que el crecimiento de este sector va a ser cada vez mayor.

²⁶ REDACCIÓN DE IUSPORT, (2020). El CSD crea un grupo de trabajo dedicado a los «eSports» (en línea). *Página web iusport*. (Consulta: 21 de abril de 2021). Disponible en: <https://iusport.com/art/109872/el-csd-crea-un-grupo-de-trabajo-dedicado-a-los-esports>.

²⁷ MONTESDEOCA SUÁREZ, A. (2018). Cit. P.25.

III. CALIFICACIÓN FISCAL DEL PREMIO RECIBIDO

¿Cómo se puede calificar fiscalmente el premio recibido por los jugadores por su victoria en el torneo?

¿Cambiaría tal calificación si el dinero les hubiera sido entregado directamente, sin pasar antes por el club?

A) Consideraciones generales en materia fiscal y su aplicación al caso

La falta de regulación del sector de los *E-sports* se extiende al ámbito tributario. Ante la carencia de un tratamiento fiscal específico, los rendimientos obtenidos por los *gamers* deben tributar de acuerdo al régimen general aplicable a las personas físicas. Según dicho régimen, todas las rentas recibidas por cualquier persona física están sujetas al Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas (IRPF), tributo de carácter directo y de naturaleza personal que se caracteriza por la igualdad, generalidad y progresividad.

Su regulación jurídica vigente está prevista en 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 (LIRPF) así como por el Real Decreto 439/2007, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y se modifica el Reglamento de Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto 304/2004, de 20 de febrero (RIRPF).

Para conocer qué personas son contribuyentes de este impuesto, hay que atender a lo dispuesto en el artículo 8 LIRPF, el cual establece que “*son contribuyentes por este impuesto: a) las personas físicas que tengan su residencia habitual en territorio español*”. De igual forma, por residencia habitual se entiende, según el artículo 9 LIRPF, que será necesario cumplir cualquiera de las siguientes circunstancias: “*a) Que permanezca más de 183 días, durante el año natural, en territorio español. b) Que radique en España el núcleo principal o la base de sus actividades o intereses económicos, de forma directa o indirecta*”. De los hechos descritos en el caso, se puede deducir que Ana, Berto y Marcelo son residentes en España, por lo que tienen la consideración de contribuyentes del IRPF por las rentas obtenidas. El caso de René, debido a su nacionalidad francesa y su residencia en España gracias a un permiso de estudios, puede generar mayores dudas. Sin embargo, en la propia redacción del caso se especifica que este equipo ha pasado un año entero entrenando y compitiendo en nuestro país, por lo que se deduce que su estancia en España ha sido superior a 183 días y, en consecuencia, se cumple el requisito de la residencia habitual previsto en el artículo 9.a) LIRPF para ser contribuyente por el IRPF.

Al ser considerados contribuyentes por el IRPF, las rentas que reciban los *gamers* —estas son, los salarios y el 80% de los premios de torneos—, según el artículo 6 LIRPF, pueden ser calificadas como: “*a) rendimientos del trabajo, b) rendimientos del capital, c) rendimientos de las actividades económicas, d) ganancias y pérdidas patrimoniales, e) imputación de rentas*”.

En términos generales, de acuerdo con el artículo 17 LIRPF, las rentas abonadas por el Club a los *gamers*, tanto en concepto de salario como en concepto de premios, tendrán la consideración de rendimientos íntegros del trabajo. En lo que se refiere a los

premios, la cantidad que le corresponde a cada miembro del equipo son 8.000 euros²⁸ respectivamente y, en base a las características de esta renta, se podría calificar como un complemento salarial o un premio artístico.

Como norma general, ese pago será considerado como un rendimiento del trabajo adicional a su salario ordinario —o, lo que es lo mismo, un complemento salarial—, ya que, para adquirir la calificación de premio artístico, sería necesario que los *E-sports* se considerasen como espectáculos públicos regulados de acuerdo con lo dispuesto en el RD 1435/1985²⁹. La consideración de la cantidad abonada en concepto de premio como un complemento salarial, se ve amparada en el artículo 26.3 del ET “*el salario, que deberá comprender el salario base, como retribución fijada por unidad de tiempo o de obra y, en su caso, complementos salariales fijados en función de circunstancias relativas a las condiciones personales del trabajador, al trabajo realizado o a la situación y resultados de la empresa, que se calcularán conforme a los criterios que a tal efecto se pacten*” y en la STS de 15 de febrero de 2006 (RJ 2006/2106), en la que se reconoce “la obtención de objetivos debe incluirse en la estructura del salario del que forma parte como complemento salarial pactado”.

En definitiva, cualquiera de las dos opciones nos lleva a considerar que la renta percibida en concepto de premio es una “*renta obtenida de forma notoriamente irregular en el tiempo*” según el artículo 12 RIRPF. La repercusión fiscal de esto es que, según el artículo 18.2 LIRPF, estas rentas pueden gozar de una reducción del 30% en el cálculo de los rendimientos íntegros del trabajo. A pesar de que estos preceptos no hacen alusión a estos premios en concreto, debe entenderse que se les puede aplicar la reducción al igual que a los deportistas, ya que los mismos no los reciben de forma periódica³⁰. Por tanto, cualquier premio recibido por los *gamers* que cumplan con los requisitos de la norma tributaria podrá gozar de la reducción, independientemente de su calificación³¹.

Por tanto, el rendimiento íntegro del trabajo del año 2019 de cada uno de los *gamers* está compuesto por el salario anual más 5.600 euros³².

²⁸ El cálculo se realizó teniendo en cuenta que a los *gamers* les corresponde el 80% del premio obtenido de 40.000 euros, a repartir entre los 4 *gamers*, esto es, $(40.000 \times 0,8) / 4 = 8.000$ euros.

²⁹ AEES (2018). Cit. P. 43.

³⁰ SELMA PENALVA, V. (2020) “Capítulo XI. E-sports: una aproximación a la tributación de las rentas obtenidas por los *gamers*”. MARCOS CARDONA, M., (dir.). *Derecho del deporte y del entretenimiento*. Navarra. Aranzadi Thomson Reuters. PP. 297-322. P. 313.

³¹ LASARTE ÁLVAREZ, J., RAMOS PRIETO, J. ARRIBAS LEÓN, M., HERMOSÍN ÁLVAREZ, M. (2008). *Fiscalidad y Deporte*. Consejería de Turismo, Comercio y deporte de la Junta de Andalucía. PP. 207-209.

³² El cálculo se ha obtenido aplicando la reducción del 30% a los 8.000 euros del premio recibido, esto es, $8000 \times 0,7 = 5.600$ euros.

B) Calificación alternativa del premio recibido

En contestación a la segunda pregunta planteada referente a si el premio es recibido por los *gamers* de manera directa y sin la intermediación del Club, cabe destacar que dicho rendimiento podría ser calificado como una Ganancia Patrimonial³³.

El tratamiento fiscal que deben tener los premios recibidos directamente por los participantes de cualquier juego —ya no sólo en los *E-sports*— fue concretado en la Resolución de la DGT de 15 de marzo de 2018 (V0704-18). En la misma se planteaba qué calificación fiscal debería tener el premio obtenido, llegando finalmente a la conclusión de que “no existiendo ordenación por cuenta propia de medios de producción y de recursos humanos (...), y no siendo consecuencia de una relación laboral, los premios obtenidos se calificarán como ganancias patrimoniales”.

Las ganancias patrimoniales son definidas por el artículo 33 LIRPF, como “*las variaciones en el valor del patrimonio del contribuyente que se pongan de manifiesto con ocasión de cualquier alteración en la composición de aquel*”. Efectivamente, cuando los organizadores del torneo abonen directamente el premio a los ganadores, estos verán incrementado su patrimonio por el importe del premio recibido, el cual deberán incorporar en su base imponible del IRPF³⁴.

Por tanto, la diferencia que existe con el supuesto anterior —donde el club es quien les entrega el dinero del premio— es que la calificación que obtiene la renta, pasa de ser un complemento salarial a ser una ganancia patrimonial. Como consecuencia, los *gamers* tributarían por los 8.000 euros de forma íntegra sin beneficiarse de ningún tipo de reducción.

En conclusión, en caso de que el premio sea recibido por el Club y posteriormente entregado a los jugadores, esta renta será calificada fiscalmente como un complemento salarial, beneficiándose de una reducción en su tributación. En cambio, si el premio es recibido directamente por los *gamers*, la renta obtenida será calificada fiscalmente como una ganancia patrimonial, tributando íntegramente por la misma.

³³ EJASO ETL GLOBAL (2019) *Claves legales de los Esports*. 2ª Edición. Estudio jurídico Ejaso, S.L. Disponible en: <https://ejaso.com/media/eqzd4fzb/claves-legales-esports.pdf>. P.35.

³⁴ SELMA PENALVA, V. (2020). Cit. P. 312.

IV. EVENTUAL INDEMNIZACIÓN POR INCAPACIDAD DE ANA

¿En relación a su consideración o no como deportista profesional, tiene Ana derecho a algún tipo de indemnización o ayuda debido a la incapacidad permanente que le ha supuesto su lesión?

A) Cuestiones generales sobre la incapacidad

En los *E-sports*, al igual que en otras modalidades deportivas, es muy frecuente que los jugadores se lesionen debido a diversos factores. Uno de ellos es el número de horas que pasan entrenando ya que, unido a la presión que conllevan las competiciones, provoca numerosas lesiones musculares, articulares y óseas. Aunque las competiciones de videojuegos parezcan una actividad que no requiere de mucho esfuerzo, en realidad esto no es así, ya que las jornadas de entrenamiento de los jugadores suelen ser de 8 horas diarias y su desarrollo requiere de un alto nivel de concentración y ejercitar sus reflejos. Esto implica que el riesgo de lesión no solo sea físico (problemas de espalda, oculares, articulares) sino también psicológico, debido a la presión a la que están sometidos.

La falta de regulación expresa del sector de los *E-sports* también trae consecuencias en este ámbito, volviendo a cobrar gran relevancia la posible consideración de los *gamers* como deportistas profesionales.

Ante las lesiones que pueden sufrir los deportistas profesionales, estos tienen derecho a recibir las distintas prestaciones —tales como la asistencia sanitaria por enfermedad común, accidente de trabajo o no laboral; prestaciones económicas por incapacidad temporal, invalidez, jubilación; servicios sociales; y asistencia social— que prevé la Seguridad Social ya que, a partir de la publicación del 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, estos cotizan en el régimen general de la Seguridad Social.

Por tanto, a pesar de que, tal y como se ha concluido en el epígrafe 2, los *gamers* no puedan ser considerados deportistas profesionales, comparten *grosso modo* la regulación aplicable en caso de lesión, ya que ambos se rigen por lo dispuesto en el Real Decreto Legislativo 8/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de la Seguridad Social —LGSS en adelante—. La principal ventaja que tienen los deportistas profesionales frente a los *gamers* es que, según el artículo 13.d) del RD 1006/1985, los deportistas profesionales tienen derecho a percibir una indemnización de, al menos, seis mensualidades cuando la lesión derive en una incapacidad permanente total provocada por un accidente de trabajo.

A estos efectos, es importante comenzar señalando que la incapacidad permanente se regula en el artículo 193 LGSS. De su definición se extraen tres notas características que permiten diferenciar la existencia de la incapacidad permanente: que el trabajador presente reducciones anatómicas o funcionales, que estas sean permanentes en el tiempo y que sean de gravedad.

Sin embargo, la incapacidad permanente puede variar en función del porcentaje de reducción de la capacidad de trabajo en atención a las circunstancias personales del

trabajador, por lo que se han reconocido distintos grados en su aplicación: incapacidad permanente parcial, incapacidad permanente total, incapacidad permanente absoluta y gran invalidez —de acuerdo con el artículo 194 LGSS—. La primera de ellas, consiste en el grado en que menos impacto debe tener la alteración física sobre la capacidad para trabajar, a diferencia de la incapacidad permanente total que se trata de un grado mayor de afectación sobre la capacidad para trabajar, imposibilitando el desarrollo de la profesión habitual. En cuanto a la absoluta, se produce cuando se imposibilita el ejercicio de cualquier profesión debido a las reducciones físicas de la persona y, finalmente, se determina la gran invalidez cuando, derivado de la alteración física, se requiera ayuda asistencial para el desarrollo de las funciones básicas del día a día³⁵.

B) Aplicación del Régimen General de la Seguridad Social al caso

Teniendo en cuenta que en el supuesto de hecho la lesión que presenta Ana le impide seguir jugando de forma competitiva al juego, *a priori*, el tipo de incapacidad que mejor se adapta es la incapacidad permanente total para la profesión habitual. Concretamente, este tipo de incapacidad es reconocida por el artículo 12.2 de la Orden de 15 de abril de 1969 por la que se establecen normas para la aplicación y desarrollo de las prestaciones por invalidez en el Régimen General de la Seguridad Social cuando la lesión “*inhabilite al trabajador para la realización de todas o de las fundamentales tareas de dicha profesión, siempre que pueda dedicarse a otra distinta*”. Efectivamente, debido a la lesión en la mano derecha, Ana no podrá seguir compitiendo en los *E-sports* —profesión habitual en ese momento, ya que de la redacción del supuesto de hecho se infiere que esta era su actividad fundamental desde el año 2019—. Sin embargo, ello no impide que se pueda dedicar a otro tipo de profesión distinta. De esta forma, queda claro que a Ana se le debe reconocer una incapacidad permanente total por su lesión en la mano derecha.

En lo referente a las prestaciones a las que tiene derecho con motivo de tal incapacidad, según el artículo 49.1.e) ET, tanto la incapacidad total como la absoluta permiten extinguir la relación laboral vigente —en este caso, el contrato de trabajo con el Club— y, en consecuencia, Ana tiene derecho a la liquidación correspondiente. En el mismo artículo también se prevé la posibilidad de que el trabajador perciba una indemnización si así lo prevé el Convenio Colectivo aplicable, pero como en el sector de los *E-sports* no existe tal Convenio, Ana no tiene derecho a este tipo de indemnización.

Tampoco tendría derecho a percibir la indemnización reconocida a los deportistas profesionales por la incapacidad permanente total derivada de un accidente laboral, anteriormente comentada. Esto se debe principalmente a que, como se ha reiterado, los *gamers* no tienen la consideración de deportistas profesionales y la indemnización se

³⁵ Todas las definiciones han sido extraídas de: TRIGUERO MARTÍNEZ, L.A. (2019) *La ordenación jurídica de la incapacidad permanente en el trabajo por cuenta ajena*. Barcelona. Atelier Laboral. PP. 42-47.

prevé exclusivamente para ellos. Además, en este caso tampoco está claro que la lesión de Ana se deba a un accidente laboral.

En términos generales, una lesión puede derivarse bien de un accidente de trabajo, bien de una enfermedad profesional. El accidente laboral es definido por el artículo 156 LGSS como *“toda lesión corporal que el trabajador sufra con ocasión o por consecuencia del trabajo que ejecute por cuenta ajena”*. Sin embargo, ninguno de los tipos reconocidos en el apartado 2 se adecuan al caso de Ana. Por su parte, en lo referente a la enfermedad profesional, consiste en aquella enfermedad *“contraída a consecuencia del trabajo ejecutado por cuenta ajena en las actividades que se especifiquen en el cuadro que se apruebe por las disposiciones de aplicación”*, según el artículo 157 LGSS. Para reconocer la existencia de una enfermedad profesional, según la STS de 10 de marzo de 2020 (ECLI:ES:TS:2020:1070), se deben cumplir 3 requisitos: “1) que la enfermedad se haya contraído a consecuencia del trabajo realizado; 2) que se trate de alguna de las actividades que reglamentariamente se determinan; 3) que esté provocada por la acción de elementos y sustancias que se determinen para cada enfermedad en el cuadro reglamentario”.

En el caso de Ana, en el supuesto de hecho se especifica expresamente que el dolor de la mano derecha fue causado por la frecuencia e intensidad de los entrenamientos, lo que implica que el primer requisito para ser considerada enfermedad profesional—referente a que la enfermedad haya sido causada por el trabajo— se cumple. En lo que se refiere a los dos últimos requisitos, si se acude al cuadro de enfermedades profesionales—publicado en el Real Decreto 1299/2006, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el cuadro de enfermedades profesionales en el sistema de la Seguridad Social y se establecen criterios para su notificación y registro— en el Grupo 2 referente a enfermedades profesionales causadas por agentes físicos se reconocen, en la clasificación Agente D, Subagente 03, las *“Enfermedades provocadas por posturas forzadas y movimientos repetitivos en el trabajo”*, concretamente, en *“Muñeca y mano: tendinitis del abductor largo y extensor corto del pulgar (T. De Quervain), tenosinovitis estenosante digital (dedo en resorte), tenosinovitis del extensor largo del primer dedo”*. A pesar de no especificarse el tipo de lesión que tiene Ana—si se trata de una tendinitis u otra similar—, parece claro que su dolor fue provocado por los movimientos repetitivos que requiere jugar a los videojuegos.

Por todo ello, la lesión de Ana se adapta mejor al concepto de enfermedad profesional que al de accidente laboral, lo que implica, además de por no ser deportista profesional, que la *gamer* no tenga derecho a la indemnización planteada.

Por último, otra de las posibles prestaciones de las que Ana se puede llegar a beneficiar es la pensión por incapacidad. Según el artículo 195 LGSS, los trabajadores podrán disfrutar de una pensión por incapacidad permanente siempre y cuando hayan cumplido el período mínimo de cotización exigido a estos efectos. Para conocer el período de cotización que se le exige a Ana hay que tener en cuenta que su edad actual es de 21 años—ya que en el supuesto de hecho se concreta que nació en el año 2000— y que por tanto, se clasifica en el apartado 3.a) del artículo 195 LGSS, donde se estipula que el período de cotización es, *“si el sujeto causante tiene menos de treinta y un años de edad, la tercera parte del tiempo transcurrido entre la fecha en que cumplió los dieciséis años y la del hecho causante de la pensión”*. En definitiva, el período de cotización exigido a

Ana para tener derecho a la prestación por incapacidad es de 1 año y 3 meses³⁶. Sin embargo, Ana sólo ha cotizado durante 1 año —2019— ya que el contrato de trabajo se firmó en enero de 2019 y a principios del año 2020 se diagnosticó su lesión, por lo que ya no ha cotizado durante este último año. Por tanto, Ana tampoco tiene derecho a esta prestación por incapacidad al no cumplirse el período mínimo de cotización exigido.

Con base en el régimen laboral existente en el sector de los *E-sports* a día de hoy, se puede apreciar que no es sencilla la obtención de pensiones por incapacidad permanente para los gamers, ya que sólo los más experimentados que han logrado tener una carrera larga podrán alcanzar la cotización mínima exigida para acceder a la pensión³⁷.

También cabe destacar que las lesiones que pueden sufrir los *gamers* afectan económicamente a los Clubs, ya que suponen importantes pérdidas económicas, al igual que en los deportes tradicionales. A pesar de que, en el caso de Ana, no existe una pérdida de dinero directa porque la lesión no se produjo durante un torneo, al Club le supone una gran pérdida de recursos el tener que buscar un nuevo miembro y esperar a que este se adapte al estilo de juego de los miembros ya existentes³⁸.

En resumen, como consecuencia de la incapacidad permanente total para la profesión habitual provocada por la lesión en la mano derecha, *Ana sólo tiene derecho a la liquidación que le corresponda por la extinción de su contrato laboral con el Club*, ya que sus circunstancias laborales no le permiten acceder ni a la indemnización de un Convenio Colectivo, ni la indemnización de los deportistas profesionales, ni la prestación por incapacidad.

³⁶ El cálculo fue obtenido aplicado la fórmula $(2020 - 2016) / 3 = 1,33$, ya que en el año 2016 Ana cumplió 16 años y en el año 2020 sufrió la lesión.

³⁷ MESTRE COSTA, P. (2017) eSports e incapacidades laborales. Deportistas profesionales vs Gamers (en línea). *Página web iusport*. (Consulta: 28 de mayo de 2021). Disponible en: <https://iusport.com/art/52450/-i-esports-e-incapacidades-laborales-i->

³⁸ En este aspecto, cabe destacar lesiones mundialmente conocidas como la de Kajbjer (jugador profesional de Counter-Strike), el cual tuvo una lesión de muñeca que le impidió jugar la final del DreamHack Masters con su club Fnatic, en la que estaban en juego 250.000 dólares.

V. TITULARIDAD SOBRE EL AVATAR DE BERTO

Si nada se dijo en el contrato entre los jugadores y el club sobre la propiedad intelectual de los avatares de los jugadores,

¿a quién le debería conceder la titularidad del personaje de Berto?

A) Consideraciones generales sobre el avatar y la propiedad intelectual

Tal y como dispone la acepción cuarta de la RAE, los avatares son considerados representaciones gráficas de la identidad de los *gamers* en el entorno digital, a través de los cuales los jugadores interactúan y compiten en el mundo de los videojuegos. Los avances llevados a cabo en este ámbito, han conseguido la creación de avatares cada vez más personalizados, llegando incluso a reflejar la apariencia física real del *gamer*. Como consecuencia, podemos encontrar multitud de tipos de avatares en los videojuegos, desde aquellos que se forman a través de la combinación de una lista tasada de cualidades —lo que implica que estos serán menos distinguibles o identificativos—, hasta otros que permiten identificar a su *gamer* a simple vista porque reflejan su apariencia física real.³⁹

El hecho de que los *gamers* puedan ser más o menos reconocibles a través de sus avatares, plantea la necesidad de valorar si estos pueden reconocer su titularidad para que el mismo avatar no sea utilizado por otros *gamers* y así poder evitar posibles confusiones. En este sentido, entra en juego la aplicación de la propiedad intelectual en este sector.

Como norma general, la propiedad intelectual protege la creatividad con la que se materializa la expresión de una idea en obras de diversa índole frente a otros sujetos que intenten emplear la misma forma de expresión. En otras palabras, la propiedad intelectual es la rama del Derecho Civil encargada de la protección de las creaciones intelectuales y artísticas a través de una serie de derechos otorgados a su autor⁴⁰.

Una obra será protegida por la propiedad intelectual y, por ende, se reconocerán derechos de autor sobre la misma cuando se trate de “*creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro*” de acuerdo con el artículo 10.1 LPI. Por tanto, los requisitos exigidos por la ley son: ser una creación literaria, artística o científica, ser calificada como original y ser exteriorizada a través de cualquier soporte o medio.

De cumplirse tales requisitos, la aplicación de la propiedad intelectual o los derechos de autor permite reconocer derechos morales y derechos de explotación sobre la obra en cuestión.

³⁹ Uno de los casos más sonados ha sido el avatar del Rubius. Este conocido youtuber ha diseñado su propio personaje para un videojuego. Para más información consultar (Consultado: 25 de mayo de 2021): <https://marketing4ecommerce.net/elrubius-se-une-la-moda-de-los-vtubers-asi-son-los-streamers-virtuales-con-audiencias-millonarias/>

⁴⁰ YAGÜE BLANCO, S. (2017) *Cláusulas de cesión de Derecho de Propiedad Intelectual en los Convenios Colectivos Laborales. Estudio de negociación colectiva*. Valencia. Tirant lo Blanch. P.16.

B) Análisis de la titularidad del avatar de Berto

En el caso planteado, Berto desarrollaba su actividad laboral —la competición en videojuegos— a través de un avatar reconocido por el público que visionaba las competiciones. Ante la consideración de dejar el Club al que pertenecía hasta ese momento, se pone en duda la titularidad del avatar teniendo en cuenta que en su contrato de trabajo no se ha estipulado expresamente nada al respecto.

Para valorar dicha titularidad, en primer lugar, es conveniente analizar si, efectivamente, se pueden reconocer derechos de autor sobre el avatar de Berto. De acuerdo con los requisitos planteados en el artículo 10.1 LPI, a pesar de que se delimita una lista de los tipos de obras que pueden ser protegidas, esta no es una lista tasada sino simplemente ejemplificativa⁴¹. Esto implica que el concepto de obra debe ser entendido en sentido amplio y que, por tanto, en principio nada impide que el avatar sea considerado una obra artística. En cuanto al requisito de la originalidad, al tratarse de un avatar que identifica a Berto y es reconocido por el público, se puede concluir que también se cumple. Por último, la exteriorización de la obra —en este caso el avatar— también se puede apreciar, ya que el mismo es utilizado en la plataforma virtual para participar en las competiciones. En definitiva, se dan simultáneamente todos los requisitos necesarios para que el avatar sea considerado una obra sobre la que se pueden reconocer derechos de autor.

Una vez argumentado que es posible reconocer derechos de autor en este caso, cabe destacar que en el supuesto de hecho se explica que el avatar fue creado por Berto, por lo que se le reconoce indiscutiblemente la autoría del mismo. Sin embargo, hay que diferenciar la figura del autor con respecto a la titularidad de los derechos, ya que en la propiedad intelectual existen los derechos morales de la obra —los cuales pertenecen siempre al autor de la obra— y los derechos patrimoniales —que se pueden transmitir a un tercero—.

El problema que aquí se plantea es que el Club alega que el avatar fue creado en el seno de la relación laboral y que, en consecuencia, se le debe reconocer la titularidad derivada. En caso de que esto fuese así, a Berto se le reconocerían los derechos morales sobre el avatar y al Club los derechos de explotación.

Para analizar si efectivamente el Club tiene derecho sobre el avatar, se debe atender a lo dispuesto en el artículo 51 LPI sobre la transmisión de derechos de autor asalariado, ya que, tal y como se ha argumentado en el epígrafe I, Berto es un trabajador asalariado. Según el apartado 1 del precepto, dicha transmisión “*al empresario de los derechos de explotación de la obra creada en virtud de una relación laboral se regirá por lo pactado en el contrato, debiendo éste realizarse por escrito*”. Por tanto, ante la falta de pacto expreso en el contrato laboral de Berto, se debe atender a lo dispuesto en el apartado 2, según el cual “*se presumirá que los derechos de explotación han sido cedidos*”.

⁴¹ BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. et al. (2019) *Manual de Propiedad Intelectual*. Valencia. Tirant lo Blanch. P. 23.

en exclusiva y con el alcance necesario para el ejercicio de la actividad habitual del empresario en el momento de la entrega de la obra realizada en virtud de dicha relación laboral”. Entonces, sin pacto expreso se presumirá que los derechos de explotación se ceden en exclusiva al empresario pero con ciertas limitaciones. De hecho, es necesario que la actividad económica habitual de la empresa se corresponda con la explotación de los derechos de propiedad intelectual procedentes de las obras creadas por los autores que han sido contratados para su elaboración. En este sentido, para resolver las dudas que la habitualidad de la actividad económica pueda generar, la SAP de Valencia, de 29 de diciembre de 2014 (ECLI:ES:APV:2014:5906) y la SAP de Barcelona, de 10 de junio de 2014 (ECLI:ES:APB:2014:5944) concretaron que la misma se refiera a la “trayectoria y presencia del empresario en el sector de mercado de que se trate, comprendiendo la actividad habitual relevante a estos efectos aquella que, por operar en ese sector, es previsible o haya sido seriamente proyectada”.

Además, en lo que se refiere a la presunción de la cesión de los derechos, también cabe destacar que la misma dependerá de que el objeto del contrato laboral deba ser el origen de la obra creada. En consecuencia, en la sentencia SAP de Ciudad Real de 10 febrero de 2000 (AC 2000/1338), se deniega la cesión cuando no se aprecia dicha circunstancia⁴².

Por tanto, se puede afirmar que al Club no se le pueden reconocer derechos de explotación si la creación de la obra en cuestión no fuese objeto de la contratación laboral, por lo que será el autor el que disfrute de todos los derechos reconocidos por la LPI⁴³. En efecto, el Club no contrató a Berto para desarrollar un avatar característico con el que competir, sino que el objeto del contrato fue simplemente la participación en las competiciones de videojuegos.

En definitiva, al Club sólo se le podrían reconocer derechos de explotación sobre el avatar de sus *gamers* integrantes si así se reconociese expresamente en el contrato laboral o si contratasen a los mismos para crear un avatar y competir con él. Como esto no es así, *a la única persona a la que se le pueden reconocer derechos de autor —tanto derechos morales como de explotación— sobre el avatar es a Berto*, autor de dicha obra reconocido públicamente.

⁴² Esta interpretación de la AP de Ciudad Real se reitera en la STS de 21 de junio de 2007 (RJ 2007/5575).

⁴³ ALTÉS TÁRREGA, J.A (2017) “Artículo 51”. PALAU RAMÍREZ, F. (dir.) Y PALAO MORENO, G. (dir.). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*. Valencia. Tirant lo Blanch. PP. 811-833. P. 817.

VI. FORMAS DE JUEGO NO REGULADAS Y LOOT BOXES

¿De acuerdo a la ley española de juego, constituye la página web vinculada a Marcelo una forma de juego no regulada?

¿Pueden las *loot boxes*, en sí mismas, calificarse como juego?

A) Consideraciones generales sobre el juego y su regulación actual

La normativa española vigente en el ámbito de la regulación del juego son la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego —LRJ, en adelante—, el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego y el Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

La LRJ recogió por primera vez el juego a través de internet, dando cobertura legal a una realidad social y económica que ya estaba implantada en el mercado español⁴⁴. En concreto, introdujo el marco regulatorio del mercado del juego en España, en el cual se distinguen dos tipos de actividades: los juegos de lotería de ámbito estatal y los demás juegos que pueden ser explotados siempre y cuando las entidades tengan el título habilitante correspondiente. En este caso, se centrará la atención en el segundo tipo —ya que la actividad desarrollada en la página de Marcelo se engloba en este tipo de actividades— y se desarrollarán los conceptos de juego y apuesta —ya que son los que interesan a efectos del caso—.

En el artículo 3.a) LRJ, se calificó como *juego* a “*toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar*”. De esta definición se extraen tres notas características del juego: el riesgo económico que se puede transferir entre participantes, los resultados futuros e inciertos y la intervención del azar.

En cuanto a la *apuesta*, la misma se define en el artículo 3.c) LRJ como “*aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta*”.

La principal diferencia entre ambos conceptos es que el juego prevé la posibilidad de que lo arriesgado sean objetos económicamente evaluables, mientras que en la apuesta

⁴⁴ GONZÁLEZ-ESPEJO, P. Y LÓPEZ VELÁZQUEZ, D. (2011) “La nueva ley del juego”. *Actualidad Jurídica Uría Menéndez*, núm. 30. PP. 39-45. P. 39.

se deben arriesgar necesariamente cantidades de dinero. Además, en el juego también se requiere que intervenga el azar en la obtención de los resultados, a diferencia de la apuesta que exige la convocación de un acontecimiento cuyos resultados son inciertos.

En cuanto al ámbito administrativo del juego, serán competentes a nivel nacional el Ministerio de Consumo, la Dirección General de Ordenación del Juego y Consejo de Políticas de Juego. De entre ellos, la Dirección General de Ordenación del Juego abarca la gran mayoría de competencias en este sector, debido a que tiene la consideración de organismo regulador. Su función principal es supervisar el cumplimiento de la normativa a través de la inspección y la imposición de sanciones, además de controlar la oferta del sector e intentar garantizar la protección de los menores y la prevención de las adicciones. En cuanto al Ministerio de Consumo, el cual sustituyó en 2020 al Ministerio de Economía y Hacienda, sus competencias son básicamente de naturaleza normativa. Por último, el Consejo de Política de Juego es un órgano de coordinación entre el Estado y las CCAA, siendo su función de vital importancia para el sector, ya que la competencia del juego es compartida entre las CCAA y el Estado⁴⁵.

B) Análisis del posible reconocimiento de la página web de Marcelo como un juego

Una vez concluido el análisis del régimen aplicable, para saber si la página web de Marcelo puede ser considerada como un juego, hay que analizar si se cumplen las tres características que se requieren —riesgo económico, resultados futuros e inciertos y la intervención del azar—.

Para ello, en primer lugar es importante recordar que la actividad de la página web consiste en apostar los objetos obtenidos a través de las *loot boxes* sobre los resultados de los torneos de *E-sports*. Ganar o perder dichos objetos dependerá de los resultados que se han pronosticado previamente. En otras palabras, la actividad de esta página web es similar a las apuestas deportivas convencionales, aunque sin apostar cantidades monetarias y sin que las mismas estén reguladas.

Por tanto, en lo referente a los dos primeros requisitos —riesgo económico y resultados inciertos—, no existen dudas de que se cumplen. A pesar de que no se arriesgan cantidades de dinero monetario, el riesgo económico se materializa en las *loot boxes*; objetos económicamente evaluables que contienen las recompensas del videojuego susceptibles de ser perdidas. Por otra parte, las apuestas consisten en vaticinar resultados que se conocerán en un futuro, por lo que estos son completamente inciertos en el momento de apostar.

⁴⁵ GUEDEA MARTÍN, M. (2012). “El consejo de políticas de juego como órgano de coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas y las competencias del Ministerio de Economía y Hacienda en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego”. HERRÁIZ SERRANO, O. (coord.). *El nuevo régimen de los juegos de azar*. Madrid. Diario La Ley. PP.365-386. P.376.

Sin embargo, no queda tan clara la adecuación del último requisito: *el azar*. Se puede considerar que los resultados de los torneos sobre los que versan las apuestas “no dependen del azar sino exclusivamente de la capacidad, trabajo y habilidad personal de quienes los ejercitan, obteniendo rendimientos derivados exclusivamente de su destreza personal”⁴⁶. Esto genera la duda de si realmente la página web puede considerarse un juego, ya que el azar es uno de sus elementos fundamentales y no está claro que exista en este caso porque las apuestas se realizan sobre el resultado de las competiciones de videojuegos. Sin embargo, en algunas sentencias como SAN de 5 de diciembre de 2016 (ECLI:ES:AN:2016:5048) y como SAN de 14 de septiembre de 2015 (ECLI:ES:AN:2015:3120), se equiparan las apuestas deportivas, las apuestas en vivo y los deportes virtuales con otros juegos como el Póker o el Casino, afirmando que todos ellos se consideran juegos a efectos de lo establecido en el artículo 3.a) LRJ. Entonces, se puede entender que, para la Audiencia Nacional, las apuestas deportivas entrarían dentro del concepto de juego, lo que lleva a pensar que las competiciones de videojuegos también lo harían.

Además del juego, el otro concepto a tener en cuenta en la calificación de la página web era la *apuesta*. En líneas generales, la actividad desarrollada en la página web de Marcelo se adecúa a la definición de apuesta, excepto en lo referente a que se deben arriesgar cantidades de dinero. Tal y como se ha explicado, lo que se apuesta no es dinero sino objetos económicamente evaluables —las *loot boxes*—, lo que implica que esta actividad no pueda ser considerada como una apuesta.

En definitiva, a pesar de que el elemento del azar en estos juegos plantea dudas, la jurisprudencia considera que estas actividades sí pueden ser consideradas como un juego y, en consecuencia, la página web de Marcelo *sí que sería una forma de juego a efectos del artículo 3.a) LRJ*.

Para concluir, una vez determinado que dicha actividad se trata de un juego regulado por la LRJ, es importante señalar que, según el artículo 39.a) LRJ, “*son infracciones muy graves la organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente*”. Aunque nada se indica expresamente en el supuesto de hecho, al afirmar que en la página web *se realizan apuestas no reguladas*, se puede entender que la misma no tiene el título habilitante que se requiere. La importancia de dicho título recae en que, como consecuencia de su falta, la página web “no garantiza el derecho de los jugadores, ni garantiza que no tengan acceso al juego aquellos que no deben tenerlo, ni que a través del juego no se realicen actos contrarios a la Ley y al orden público, y no participa en la actividad del juego en igualdad de condiciones que otras empresas que ostentan el correspondiente título habilitante y con los requisitos legales⁴⁷”. Por esta razón, y de acuerdo con el artículo 9.2 LRJ, la actividad de la página web de Marcelo tendrá la consideración legal de prohibida.

⁴⁶ STSJ de Islas Baleares, de 23 de julio de 2019 (ECLI:ES:TSJBAL:2019:590)

⁴⁷ STS de 29 de enero de 2018 (ECLI:ES:TS:2018:196)

C) Conceptualización de las *loot boxes* y la posibilidad de calificarlas como un juego

El concepto de *loot boxes*, o también conocido como cajas botín en español, “se refiere a un tipo de consumible virtual, de naturaleza puramente digital, y cuyo contenido se compone de una selección aleatoria de ítems. Normalmente se presenta dentro de un contexto de juego o competición”⁴⁸.

Un ejemplo de juego en el que se utilizan *loot boxes* es el FIFA Ultimate Team, un juego de fútbol que se basa en la construcción de un equipo para jugar partidos online contra otros jugadores. Para obtener a los miembros de la plantilla, el *gamer* debe abrir unos sobres de cromos —*loot boxes*—, de los cuales obtendrá de manera aleatoria jugadores reales que podrá incorporar a su plantilla o vender. La mecánica de obtención y descubrimiento de estos sobres o packs se puede dar de tres formas; como recompensas por superar una misión del juego, es decir, cada vez que se superen retos —tales como ganar 5 partidos— los jugadores reciben las *loot boxes* como compensación por su habilidad y dedicación; a través de pagos con la moneda virtual del juego, es decir, en lugar de recibir las *loot boxes* en compensación por ganar, lo que reciben es un pago en la moneda virtual para que posteriormente los jugadores puedan comprarlas; y por último, a través de las microtransacciones, que consisten en la compra de cajas botín con dinero real.⁴⁹

El problema que plantean algunos juegos, como el Ultimate Team, es que es un juego apto para todos los públicos debido a que recibió la calificación de PEGI 3 —lo que significa que puede ser utilizado por mayores de 3 años—. Esto implica que jóvenes menores de edad gastan dinero para comprar sobres y obtener las recompensas, actividad que puede derivar en una adicción para ellos⁵⁰. Al permitir a los jóvenes obtener recompensas mediante un juego de azar a cambio de una escasa cuantía monetaria se genera una situación idónea para desatar mecánicas de compulsión⁵¹. Estas conductas de manera reiterada pueden llevar a los jóvenes a perder grandes cantidades de dinero y lo más importante, familiarizan a los menores con comportamientos asociados al juego a pesar de que estos son considerados un grupo vulnerable y de alto riesgo en ese ámbito⁵².

Una vez aclarado el concepto, para que las *loot boxes* puedan ser consideradas como juego deben cumplir los requisitos del art. 3 LRJ —riesgo económico, resultados

⁴⁸ HIDALGO CEREZO, A. (2019). “Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores”. *Revista Jurídica de Castilla y León*, núm. 47. PP. 25-58. P.38.

⁴⁹ Algunos ejemplos de recompensas obtenidas por cada victoria en el Ultimate Team del FIFA 21 se pueden consultar en la siguiente página web (Consulta: 22 de mayo de 2021): https://as.com/meristation/2020/10/11/guia_pagina/1602430107_975624.html

⁵⁰ Diario de Sesiones de las Cortes Generales, núm.30, de 17 de noviembre de 2020.

⁵¹ HIDALGO CEREZO, A. (2019). Cit. P.39

⁵² Además, los creadores de contenido más conocidos de España se dedican a hacer videos en sus canales de YouTube donde se gastan más de 2.000€ comprando sobres para que les toquen los jugadores de fútbol más conocidos. Estas emisiones en directo suelen tener más de 30.000 seguidores, entre ellos algunos menores de edad, los cuales van a llevar a cabo la misma actividad.

futuros e inciertos y la intervención del azar—. Por tanto, aquellas cajas botín que cumplan las características anteriores entrarán dentro del ámbito de aplicación de la LRJ y, por consiguiente, estarán prohibidas.

En torno a esta cuestión, hay autores, como Alberto Hidalgo, que defienden que las cajas botín entran dentro de la consideración de juego de la LRJ. Sin embargo, el Ministro de Consumo —Alberto Garzón— reiteró en numerosas ocasiones⁵³ que quieren regular las *loot boxes* para evitar que los menores tengan acceso a ellas. De hecho, se ha llevado a cabo un proceso participativo por parte del Ministerio de Consumo, en colaboración con la Dirección General de Ordenación del Juego, para consultar a las partes interesadas su opinión sobre cómo se debe llevar a cabo la regulación de estos instrumentos en España hasta el 31 de marzo de 2021⁵⁴. Una opinión destacada dentro del sector es la de José María Moreno — presidente de AEVI —, el cual defiende que si España regula las cajas botín, debe hacerlo con base científica tras analizar si de verdad generan adicción en los jóvenes⁵⁵.

En otros países europeos ya se ha concretado un tratamiento específico para las *loot boxes*. Ejemplo de ello es Bélgica, donde, tras un estudio realizado por la Comisión del Juego belga⁵⁶, se declaró que las *loot boxes* eran consideradas un juego ilegal, llegando a comunicar el Ministro de Justicia públicamente el caso de 3 compañías que han sido sancionadas. Esta línea fue seguida por otros países como Holanda, donde tras la publicación del estudio de su Comisión del Juego⁵⁷ también se declararon las cajas botín como juegos de azar ilegales, y Reino Unido, donde destaca la creación de la *Gambling Commission*, la cual consideró en el año 2017 que las *loot boxes* no eran un juego y publicó otro estudio en 2018 advirtiendo del efecto pernicioso de estos instrumentos y de la falta de conciencia que había en el sector.

En definitiva, debido al auge que han tenido las *loot boxes* en nuestro país, la Comisión Nacional del Juego y el Ministerio de Consumo han comenzado a dar los pasos necesarios para su regulación. Sin embargo, *como hasta el momento no existe ningún*

⁵³ MUELA, C. (2020). “Queremos prohibir que los menores de edad pueden consumir loot boxes”, Alberto Garzón, ministro de Consumo de España (en línea). XATAKA. (Consulta: 13 de mayo de 2021). Disponible en: <https://www.xataka.com/xataka/queremos-prohibir-que-menores-edad-puedan-consumir-loot-boxes-alberto-garzon-ministro-consumo-espana>

⁵⁴ MINISTERIO DE CONSUMO (2021). Proceso participativo sobre la futura regulación de los mecanismos aleatorios de recompensa en videojuegos (cajas botín). *Ordenación y juego*. Disponible en: https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf

⁵⁵ ARRIETA PALACIOS, E. (2021). José María Moreno (AEVI): "Si España regula las 'loot boxes', que sea con base científica" (en línea). *El español*. (Consulta: 13 de mayo de 2021). Disponible en: https://www.lespanol.com/invertia/disruptores-innovadores/politica-digital/espana/20210113/jose-maria-moreno-aevi-espana-regula-cientifica/550695383_0.html

⁵⁶ El estudio elaborado por la Comisión belga del Juego se puede consultar en (Consulta: 1 de junio de 2021) https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/gamingcommission/news/news_0063.html

⁵⁷ El estudio elaborado por la Comisión holandesa del Juego (Consulta: 1 de junio de 2021). Disponible en: <https://kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>

*pronunciamento al respecto, no se puede afirmar que las loot boxes sean o no juego. Simplemente se podría valorar si, en función de las características que tengan las cajas botín de cada videojuego, se cumplen los tres requisitos requeridos para ser considerado como un juego. Por tanto, la respuesta a esta cuestión dependerá de si finalmente se decide regular las *loot boxes* a través de la LRJ o se aplica una regulación específica, determinando si son o no un juego ilegal, tal y como se ha hecho en otros países.*

VII. AUTORIZACIÓN NECESARIA PARA JUGAR EN ESPAÑA

¿Siendo René un extranjero que se encuentra estudiando en España, resulta necesario algún tipo de autorización para que pueda trabajar en dicho país?

En caso afirmativo, ¿qué tipo de autorización sería la más adecuada al caso?

A) Análisis del caso de René y sus implicaciones

De los datos aportados en el supuesto de hecho se extrae que René tiene nacionalidad francesa y está residiendo en España gracias a un permiso de estudios. En consecuencia, para saber si René puede ser considerado extranjero es necesario acudir al artículo 1 de la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social (LOEX).

En dicho artículo se dispone que “*se consideran extranjeros, a efectos de la aplicación de la presente Ley, a los que carezcan de la nacionalidad española*”. Sin embargo, también se concreta en su apartado 3 que, en caso de ser nacional de uno de los Estados miembros de la UE, se aplicarán las normas del régimen comunitario así como esta Ley en aquellos casos en los que sea más favorable. Por tanto, es importante tener en cuenta que el país de residencia de René es Francia y que este es un país miembro de la UE desde el 1 de enero de 1958, lo que implica que serán de aplicación las normativas europeas a efectos de regular la estancia de René en España y sólo le será de aplicación la LOEX en aquellas cuestiones que le sean más favorables.

Según el artículo 6 del Real Decreto 240/2007, de 16 de febrero, sobre entrada, libre circulación y residencia en España de ciudadanos de los Estados miembros de la Unión Europea y de otros Estados parte en el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, los ciudadanos europeos podrán residir en España durante 3 meses con la simple posesión de su pasaporte o documento de identidad.

Antes de completar el plazo de los 3 meses, para que los ciudadanos europeos puedan continuar residiendo en España, deberán inscribirse en el Registro Central de Extranjeros de acuerdo con lo dispuesto en los artículos 1 y 2 de la Orden PRE/1490/2012, de 9 de julio, por la que se dictan normas para la aplicación del artículo 7 del Real Decreto 240/2004.

A nivel legislativo, también cabe resaltar la importancia de la Directiva 2004/38/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 29 de abril de 2004, relativa al derecho de los ciudadanos de la Unión y de los miembros de sus familias a circular y residir libremente en el territorio de los Estados miembros, ya que integran las normas que se han traspuesto en este RD 240/2007. Cabe destacar la STJUE de 26 de febrero de 1992, en el asunto C-357/89, donde el juez concluyó que el derecho de un estudiante a cursar sus estudios en un Estado Miembro de la UE incluía el derecho a residir en ese Estado.

De esta forma, de acuerdo con el artículo 7 del RD 240/2007, René debe cumplir tres requisitos referentes a estar matriculado en un centro oficial, a tener contratado un

seguro de enfermedad y a gozar de medios suficientes para vivir; así como inscribirse en el Registro Central de Extranjeros antes de cumplir el plazo de los 3 meses.

De acuerdo con el artículo 3 de la Orden 1490/2012, “*la participación en programas de la Unión Europea que favorecen intercambios educativos para estudiantes y profesores se considerará acreditación suficiente para el cumplimiento de los 3 requisitos*” mencionados. A pesar de que en el caso no se dice expresamente que la movilidad de estudios de René a España sea por un programa de la UE, parece razonable interpretar que se trata de un programa Erasmus, lo cual serviría al jugador como acreditación suficiente de los tres requisitos.

En cuanto a la solicitud para llevar a cabo dicha inscripción, la misma se presentará en la Oficina de Extranjería de la provincia donde se quiera residir o en la Comisaría de Policía correspondiente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2 de la Orden 1490/2012, aportando toda la documentación necesaria exigida:

1. Impreso de la solicitud —modelo EX-18—.
2. Pasaporte o DNI.
3. Matrícula del centro de enseñanza.
4. Documentación que acredite la contratación de un seguro de enfermedad. Podrá aportar la tarjeta sanitaria europea con vigencia válida para toda su estancia en España.
5. Declaración responsable de que posee recursos suficientes para vivir en España.

Una vez inscrito en el Registro Central de Extranjeros, el estudiante comunitario podrá residir en España durante el tiempo que dure su permiso y gozará de los mismos derechos que tiene un residente español. Por tanto, a pesar de que en el supuesto de hecho no se menciona este registro por parte de René, entendemos que se ha realizado, ya que el permiso de estudios parece tener una duración superior a los 3 meses exigidos y el jugador francés ha permanecido en España más de un 1 año.

B) Requisitos referentes a la autorización para jugar en España

De lo explicado en el apartado anterior y de acuerdo con lo dispuesto por la Unión Europea en su página web oficial, todo “ciudadano de la UE, tiene derecho a trabajar mientras esté estudiando en las mismas condiciones que los ciudadanos de ese país. No se necesita un permiso de trabajo, aunque trabaje a tiempo completo”⁵⁸. Por tanto, vemos que René no necesita una autorización especial para poder formar parte del equipo de *E-sports*.

Distinto sería si René no fuese francés y tuviese la nacionalidad de un país no comunitario. Esto implicaría que el régimen aplicable sería la LOEX y su reglamento de

⁵⁸ UNIÓN EUROPEA, (2020). Trabajar y estudiar a la vez (en línea). *Página Web Oficial de la Unión Europea*. (Consulta: 25 de mayo de 2021) Disponible en: https://europa.eu/youreurope/citizens/education/university/working-while-studying/index_es.htm

desarrollo aprobado por el Real Decreto 577/2011, de 20 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley Orgánica 4/2000, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social, tras su reforma por la Ley Orgánica 2/2009.

Por tanto, a diferencia de los ciudadanos comunitarios, los extranjeros de un tercer país que quieran trabajar en España deberán obtener una autorización para residir y otra para desarrollar la prestación laboral⁵⁹. En concreto, en el caso de los estudiantes de un tercer Estado que residen en España gracias a una autorización de estancia por estudios, podrán trabajar pero con ciertas limitaciones.

En definitiva, en el caso de que René fuese nacional de un país no comunitario, el tipo de autorización que necesitaría para desarrollar cualquier actividad laboral como la aquí descrita es una autorización de trabajo. La vigencia de esta autorización está vinculada a la vigencia de la Autorización de Estancia por Estudios o a la duración del contrato laboral, gestionada en todo caso por la Oficina de Extranjería.

Como René es francés, y por tanto nacional de un país comunitario, *no requiere dicha autorización de trabajo, sino que sólo debe velar por el cumplimiento de los requisitos de su estancia* —explicados en el apartado anterior— para poder desarrollar su actividad laboral.

⁵⁹ TARABINI-CASTELLANI AZNAR, M. (2018). “Las autorizaciones para trabajar de los jugadores de videojuegos profesionales nacionales de terceros Estados que entrenan y juegan en España”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 60/2018.

CONCLUSIONES

1°. En primer lugar, es importante destacar que Ana, Berto, Marcelo y René son jugadores profesionales porque reciben una remuneración del Club y que, a la luz del contrato laboral, son trabajadores por cuenta ajena ya que cumplen todos los requisitos necesarios —voluntariedad, ajenidad y dependencia—. En consecuencia, el régimen aplicable es la regulación general del ET. A esta conclusión se llega después de comprobar que los *E-sports no pueden ser considerados como un deporte* —ya que el CSD no los ha reconocido como tal— y, en consecuencia, que los *gamers* no son deportistas profesionales, por lo que no se les puede aplicar la regulación prevista para ellos. En este sentido, aunque sea cierto que la aplicación de esta regulación puede traer ventajas al sector de los *E-sports*, también conllevaría grandes inconvenientes, lo que implica poner en duda si es beneficioso para los *E-sports* ser reconocidos como un deporte. De igual forma, se descarta que los *gamers* puedan ser considerados artistas y que sea posible la aplicación de su regulación. En definitiva, aunque *el régimen aplicable a día de hoy sea el ET*, cabe destacar que lo ideal para facilitar el correcto desarrollo del sector de los *E-sports* es la aprobación de una regulación propia que se adapte a sus necesidades y a las peculiaridades que conlleva su funcionamiento.

2°. Analizando el tratamiento fiscal que pueden tener las rentas obtenidas por los *gamers* en el desarrollo de las competiciones, es fundamental distinguir si se trata de rentas recibidas directamente por ellos o a través del Club. En el supuesto de hecho, los *gamers* reciben, a través del Club que los han contratado, un salario y un porcentaje del premio recibido, lo que se reconoce fiscalmente como rendimientos íntegros del trabajo. En este aspecto, es importante destacar que el premio recibido tiene la consideración de *complemento salarial* y de renta obtenida de forma irregular, lo que implica que los *gamers* se beneficien de una reducción del 30% en la tributación por estas rentas. Si, por el contrario, el premio fuese recibido directamente por los *gamers* —sin ser a través del Club—, esto supone para ellos un incremento de sus patrimonios y se consideraría fiscalmente *una ganancia patrimonial*.

3°. Las distintas prestaciones que puede recibir Ana, como consecuencia de la lesión que sufre en su mano derecha, son las ofrecidas por la Seguridad Social. En este ámbito, también es importante retomar la importancia que tendría que los *gamers* fuesen considerados deportistas profesionales. Por lo general, el hecho de que los deportistas profesionales coticen en la Seguridad Social conlleva a que tanto estos como los *gamers* compartan prácticamente las mismas posibilidades en lo que se refiere a prestaciones por lesiones. Aunque existe una excepción que favorece a los deportistas profesionales, la indemnización por incapacidad permanente total provocada por un accidente de trabajo.

De la descripción aportada en el supuesto de hecho, se puede concluir que la lesión de Ana derivó en una incapacidad permanente total, ya que el dolor en la mano derecha le impide volver a competir en videojuegos —y por tanto volver a dedicarse a su profesión habitual en ese momento— pero le permite poder dedicarse a otras profesiones. Con base en este tipo de incapacidad, Ana tiene derecho a pedir la extinción del contrato laboral y cobrar la liquidación correspondiente. Sin embargo, el hecho de que los *E-sports* sean un sector que, por el momento, no tiene aprobado un convenio colectivo, imposibilita conceder la indemnización reconocida a estos efectos. Otra posible prestación ante dicha

incapacidad es la indemnización reconocida a los deportistas profesionales cuando la lesión sea provocada por un accidente de trabajo. Sin embargo, Ana tampoco tiene derecho a disfrutar de la misma al no ser reconocida como deportista profesional y al ser su lesión, causa de una enfermedad profesional y no de un accidente laboral. Por último, tampoco cumple el requisito de cotización mínima para disfrutar de la pensión por incapacidad prevista en la Seguridad Social. Por tanto, sólo tiene derecho a *la liquidación derivada de la extinción del contrato de trabajo*.

4°. El avatar creado por Berto cumple todos los requisitos para que sea considerado como una obra sobre la que se le pueden reconocer derechos de autor, ya que puede ser calificada como una obra artística, original y exteriorizada a través de las plataformas virtuales. En consecuencia, a Berto se le reconocerán, en todo caso, los derechos morales sobre el avatar, ya que ha sido quien lo ha creado y utilizado. La duda planteada se refiere a los derechos de explotación, ya que el haber creado el avatar durante la relación laboral podría conllevar que estos derechos se le reconozcan al Club. Sin embargo, a falta de acuerdo expreso en el contrato laboral, como en el caso que aquí se plantea, sólo se podría llevar a cabo dicho reconocimiento si la creación del avatar fuese objeto del contrato laboral de Berto o si la actividad económica del Club estuviese relacionada con la explotación de los derechos del avatar. Como la relación laboral y la actividad del Club sólo se limitan a la competición de videojuegos, *no hay razones para concluir que al Club se le debe reconocer cualquier tipo de derechos sobre el avatar*. En consecuencia, la titularidad del avatar y, por ende, el reconocimiento de los derechos de autor, le corresponde a Berto.

5°. Para que cualquier actividad sea considerada un juego, se requieren tres requisitos imprescindibles: riesgo económico, resultados inciertos y azar. En el caso de la página web de Marcelo, de la descripción del supuesto de hecho se puede concluir que los dos primeros se cumplen, ya que el riesgo económico se materializa en las *loot boxes* y los resultados se conocerán de forma posterior a la apuesta. Sin embargo, en cuanto al azar, podría considerarse que los resultados no son aleatorios sino que dependen de las habilidades personales de los jugadores. A pesar de que esta duda supondría que la página web no fuese considerada como juego, la AN interpreta que este tipo de páginas webs dedicadas a deportes virtuales sí son consideradas como juegos. Por tanto, se puede dar por hecho que se cumplen todos los requisitos y que la página web de Marcelo *debe ser considerada un juego*. En este sentido, también es importante precisar que, al tratarse de apuestas no reguladas, la página web de Marcelo *estaría prohibida* ya que, de tal afirmación, se deduce que la misma no cuenta con el título habilitante requerido en este sector.

En cuanto a las *loot boxes*, a diferencia de otros países que sí han regulado su tratamiento, en España todavía no se ha decidido si las mismas se regirán por lo dispuesto en la LRJ o se aplicará un tratamiento específico. Esto implica que, *en este momento, no se puede afirmar si constituyen o no un juego*, simplemente se podría valorar si por sus características, las cuales dependerán del tipo de videojuego, se cumplen los requisitos necesarios según la definición de juego del artículo 3.a) LRJ.

6°. Teniendo en cuenta que René es un ciudadano europeo, *no requiere de ninguna autorización en particular* para desarrollar su actividad laboral en España. A pesar de ello, como su estancia supera el límite de los 3 meses, sí que debe cumplir una

serie de *requisitos*, como inscribirse en el Registro Central de Extranjeros, para que sea residente español de pleno derecho. En cambio, si René fuese un extranjero extracomunitario, sí sería necesario solicitar una Autorización de Trabajo, cuya vigencia estaría vinculada a la Autorización de Estancia por Estudios o la duración del contrato laboral.

BIBLIOGRAFÍA

AEVI (2017). *Libro blanco de los esports en España*. Disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

AEVI (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

ALTÉS TÁRREGA, J.A (2017). “Artículo 51”. PALAU RAMÍREZ, F. (dir.) Y PALAO MORENO, G. (dir.). *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual*. Valencia. Tirant lo Blanch. PP. 811-833.

ANTÓN RONCERO, M. (2021). “El espectáculo en los deportes electrónicos (esports): origen y evolución de un nuevo fenómeno comunicativo”. LEGERÉN LAGO, B. (coord.). *Videojuegos: Comunicación y persuasión*. Comunicación Social. PP. 33-52.

ARRIETA PALACIOS, E. (2021). José María Moreno (AEVI): "Si España regula las 'loot boxes', que sea con base científica" (en línea). *El español*. (Consulta: 13 de mayo de 2021). Disponible en: https://www.elespanol.com/invertia/disruptores-innovadores/politica-digital/espana/20210113/jose-maria-moreno-aevi-espana-regula-cientifica/550695383_0.html

ASOCIACIÓN EMPRESARIAL DE LOS E-SPORTS (AEeS) (2018). *Guía de los e-Sports. Retos de negocio y claves jurídicas*. Disponible en: <https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-esports.pdf>

BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. et al. (2019). *Manual de Propiedad Intelectual*. Valencia. Tirant lo Blanch.

CASANOVA GUASCH, F. (2017). “eSports y Derecho: es momento de ir clarificando las cosas”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte Y Entretenimiento*, núm. 56/2017. PP. 177-211.

EJASO ETL GLOBAL (2019). *Claves legales de los Esports*. 2ª Edición. Estudio jurídico Ejaso, S.L. Disponible en: <https://ejaso.com/media/eqzd4fzb/claves-legales-esports.pdf>

GONZÁLEZ-ESPEJO, P. y LÓPEZ VELÁZQUEZ, D. (2011) “La nueva ley del juego”. *Actualidad Jurídica Uría Menéndez*, núm. 30. PP. 39-45.

GUEDEA MARTÍN, M. (2012). “El consejo de políticas de juego como órgano de coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas y las competencias del Ministerio de Economía y Hacienda en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego”. HERRÁIZ SERRANO, O. (coord.). *El nuevo régimen de los juegos de azar*. Madrid. Diario LA LEY. PP.365-386.

HIDALGO CEREZO, A. (2019). “Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores”. *Revista Jurídica de Castilla y León*, núm. 47. P. 25-58.

IAB SPAIN (2021). *Libro blanco Esports*. (Consultado 28 marzo de 2021). Disponible en: <https://iabspain.es/estudio/libro-blanco-esports/>

LASARTE ÁLVAREZ, J., RAMOS PRIETO, J. ARRIBAS LEÓN, M., HERMORÍN ÁLVAREZ, M. (2008). *Fiscalidad y Deporte*. Consejería de Turismo, Comercio y deporte de la Junta de Andalucía.

MINISTERIO DE CONSUMO (2021). Proceso participativo sobre la futura regulación de los mecanismos aleatorios de recompensa en videojuegos (cajas botín). *Ordenación y juego*. Disponible en: https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf

MESTRE COSTA, P. (2017). eSports e incapacidades laborales. Deportistas profesionales vs Gamers (en línea). *Página web iusport*. (Consulta: 28 de mayo de 2021). Disponible en: <https://iusport.com/art/52450/-i-esports-e-incapacidades-laborales-i->

MONTESDEOCA SUÁREZ, A. (2018). “Análisis del estatuto jurídico de los deportes electrónicos”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 59/2018.

MUELA, C. (2020). “Queremos prohibir que los menores de edad pueden consumir loot boxes”, Alberto Garzón, ministro de Consumo de España (en línea). *XATAKA*. (Consulta: 13 de mayo de 2021). Disponible en: <https://www.xataka.com/xataka/queremos-prohibir-que-menores-edad-puedan-consumir-loot-boxes-alberto-garzon-ministro-consumo-espana>

PALOMAR OLMEDA, A. (2018). “Retos jurídicos de los eSports” (en línea). *Jornada Futuro de los E-sports: regulación del sector y consolidación*. Universidad de Valencia. (Consulta: 5 de abril de 2021). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aOmZ76XyaV0>

PALOMAR OLMEDA, A., TEROL GÓMEZ, R. (2017). *Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España*. Madrid. Difusión jurídica.

PALOMAR OLMEDA, A., TEROL GÓMEZ, R. (2018). “Los E-Sports”. DE LA QUADRA-SALCEDO FERNÁNDEZ DEL CASTILLO, T. (dir.) y PIÑAR MAÑAS, J. L. (dir.). *Sociedad Digital y Derecho*. Madrid. Boletín Oficial del Estado. PP. 771-792.

PRICEWATERHOUSECOOPERS, (2017). El debate en torno a la evolución de los eSports (en línea). *PwC*. (Consulta: 19 de marzo 2021) Disponible en: <https://www.pwc.es/es/entretenimiento-medios/entertainment-media-outlook-2017-2021-espana/debate-de-la-evolucion-e-sports.html>

REDACCIÓN DE IUSPORT, (2020). El CSD crea un grupo de trabajo dedicado a los «eSports» (en línea). *Página web iusport*. (Consulta: 21 de abril de 2021). Disponible en: <https://iusport.com/art/109872/el-csd-crea-un-grupo-de-trabajo-dedicado-a-los-esports>

RODRÍGUEZ TEN, J. (2018). *Los e-Sports como ¿deporte?. Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Madrid. Reus, S.A.

ROQUETA BUJ, R. (2017). “El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 56/2017. PP. 25-48.

SELMA PENALVA, V. (2020). “Capítulo XI. E-sports: una aproximación a la tributación de las rentas obtenidas por los gamers.” MARCOS CARDONA, M., (dir.) *Derecho del deporte y del entretenimiento*. Navarra. Aranzadi Thomson Reuters. PP. 297-322.

TARABINI-CASTELLANI AZNAR, M. (2018). “Las autorizaciones para trabajar de los jugadores de videojuegos profesionales nacionales de terceros Estados que entrenan y juegan en España”. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, núm. 60/2018.

TRIGUERO MARTÍNEZ, L.A. (2019). *La ordenación jurídica de la incapacidad permanente en el trabajo por cuenta ajena*. Barcelona. Atelier Laboral.

UNIÓN EUROPEA, (2020). Trabajar y estudiar a la vez (en línea). *Página Web Oficial de la Unión Europea*. (Consulta: 25 de mayo de 2021). Disponible en: https://europa.eu/youreurope/citizens/education/university/working-while-studying/index_es.htm

YAGÜE BLANCO, S. (2017). *Cláusulas de cesión de Derecho de Propiedad Intelectual en los Convenios Colectivos Laborales. Estudio de negociación colectiva*. Valencia. Tirant lo Blanch.

APÉNDICE LEGISLATIVO

Directiva 2004/38/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 29 de abril de 2004, relativa al derecho de los ciudadanos de la Unión y de los miembros de sus familias a circular y residir libremente en el territorio de los Estados miembros.

Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte.

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.

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social.

Normativa del Consejo de Europa (Mayo de 1992). Carta Europea del Deporte. (Consulta: 2 de abril de 2021). Disponible en: <http://femp.femp.es/files/566-69-archivo/CARTA%20EUROPEA%20DEL%20DEPORTE.pdf>

Orden de 15 de abril de 1969 por la que se establecen normas para la aplicación y desarrollo de las prestaciones por invalidez en el Régimen General de la Seguridad Social.

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.

Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales.

Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos.

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.

Real Decreto 1299/2006, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el cuadro de enfermedades profesionales en el sistema de la Seguridad Social y se establecen criterios para su notificación y registro.

Real Decreto 240/2007, de 16 de febrero, sobre entrada, libre circulación y residencia en España de ciudadanos de los Estados miembros de la Unión Europea y de otros Estados parte en el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo.

Real Decreto 439/2007, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y se modifica el Reglamento de Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto 304/2004, de 20 de febrero.

Real Decreto 577/2011, de 20 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley Orgánica 4/2000, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social, tras su reforma por la Ley Orgánica 2/2009.

Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Real Decreto Legislativo 8/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de la Seguridad Social.

APÉNDICE JURISPRUDENCIAL

Tribunal de Justicia de la Unión Europea

STJUE de 26 de febrero de 1992, en el asunto C-357/89

Tribunal Supremo

STS de 15 de febrero de 2006 (RJ 2006/2106)

STS de 21 de junio de 2007 (RJ 2007/5575)

STS de 2 de abril de 2009 (RJ 2009/1848)

STS de 14 de julio de 2016 (ECLI:ES:TS:2016:3964)

STS de 24 de enero de 2018 (ECLI:ES:TS:2018:588)

STS de 29 de enero de 2018 (ECLI:ES:TS:2018:196)

STS de 4 de febrero de 2020 (ECLI:ES:TS:2020:434).

STS de 10 de marzo de 2020 (ECLI:ES:TS:2020:1070)

Audiencia Nacional

SAN de 5 de diciembre de 2016 (ECLI:ES:AN:2016:5048)

SAN de 14 de septiembre de 2015 (ECLI:ES:AN:2015:3120)

Tribunal Superior de Justicia

STSJ de Galicia, de 12 de febrero de 2019 (ECLI:ES:TSJGAL:2019:6654)

STSJ de Islas Baleares, de 23 de julio de 2019 (ECLI:ES:TSJBAL:2019:590)

STSJ de Asturias, de 25 de julio de 2019 (ECLI:ES:TSJAS:2019:1607)

STSJ de Madrid, de 21 de octubre de 2020 (ECLI:ES:TSJM:2020:11544)

STSJ de Aragón, de 14 de diciembre de 2020 (ECLI:ES:TSJAR:2020:1357)

Audiencia Provincial

SAP de Ciudad Real, de 10 febrero de 2000 (AC 2000/1338)

SAP de Barcelona, de 10 de junio de 2014 (ECLI:ES:APB:2014:5944)

SAP de Valencia, de 29 de diciembre de 2014 (ECLI:ES:APV:2014:5906)

RESOLUCIONES ADMINISTRATIVAS

Resolución de la DGT, de 15 de marzo de 2018 (V0704-18)