



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Facultad de Derecho

Trabajo de
fin de grado

Cuestiones jurídicas
sobre los *e-sports* y los
jugadores profesionales
de videojuegos

Autor: Enrique de Esteban Maciñeira

Tutor: Eduardo Cebreiros Álvarez

**Programa de simultaneidad del Grado en Derecho y el
Grado en Administración y Dirección de Empresas**

Curso 2020-2021

Índice

Listado de abreviaturas	3
1. Antecedentes de hecho	4
2. Desarrollo de las cuestiones.....	5
2. 1 Análisis jurídico del régimen laboral aplicable a los <i>e-sports</i> con especial atención al debate sobre su consideración como deporte profesional.....	5
2.1.1 <i>E-sports</i> como deporte profesional.....	5
2.1.2 Régimen laboral aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos.....	8
2.2 Análisis jurídico del premio recibido por el club.....	10
2.3 Consecuencias de la lesión de Ana: La incapacidad permanente y el derecho a recibir una indemnización y una prestación	13
2.3.1 Accidentes laborales y enfermedades profesionales	13
2.3.2 Incapacidad permanente y extinción de la relación laboral	16
2.3.3 Indemnización y prestación por incapacidad permanente.....	18
2.4 Propiedad intelectual en relación con el avatar de Berto: Concepto de obra, autoría y titularidad	24
2.4.1 Análisis sobre la posible consideración del avatar como una obra objeto de propiedad intelectual	24
2.4.2 Autoría y titularidad de los derechos patrimoniales.....	27
2.5 Regulación del juego en España en relación con el despido de Marcelo y profundizando en las <i>loot boxes</i>.....	29
2.5.1 Las <i>loot boxes</i> : Introducción al concepto y análisis sobre su posible consideración como juego	29
2.5.2 ¿Constituye la página web en la que Marcelo apostaba los premios obtenidos en las <i>loot boxes</i> una forma de juego no regulada?.....	32
2.6 Libertad de circulación, trabajo y residencia entre los Estados miembros de la Unión Europea en relación con la situación de René	35
3. Conclusiones	39
Bibliografía.....	45
Apéndices	47

Listado de abreviaturas

Art.: Artículo

CC: Código Civil

CDFUE: Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea

CED: Carta Europea del Deporte

CSD: Consejo Superior de Deportes

DGOJ: Dirección General de Ordenación del Juego

DNI: Documento Nacional de Identidad

ET: Estatuto de los Trabajadores

IMCO: European Parliament's Committee on Internal Market and Consumer Protection

INSS: Instituto Nacional de la Seguridad Social

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

LO: Ley Orgánica

LPI: Ley de Propiedad Intelectual

LPRL: Ley de Prevención de Riesgos Laborales

LRJ: Ley de Regulación del Juego

Núm.: Número

RAE: Real Academia Española

RD: Real Decreto

RDL: Real Decreto Legislativo

SAP: Sentencia de la Audiencia Provincial

SJM: Sentencia del Juzgado de lo Mercantil

STS: Sentencia del Tribunal Supremo

STSJ: Sentencia del Tribunal Superior de Justicia

TFUE: Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea

TUE: Tratado de la Unión Europea

UE: Unión Europea

1. 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 argumentado 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 *loot boxes*, 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.

2. Desarrollo de las cuestiones

2.1 Análisis jurídico del régimen laboral aplicable a los *e-sports*¹ con especial atención al debate sobre su consideración como deporte profesional

Para empezar, es conveniente realizar una breve introducción, trayendo a colación los distintos hechos del caso que resultan relevantes para la presente cuestión, sin detenerse en exceso con aspectos que de momento no afectan y que ya se expondrán detalladamente en preguntas posteriores.

Así pues, en el supuesto se hace referencia a cuatro jóvenes, todos ellos mayores de edad: Ana, Berto y Marcelo, de nacionalidad española, y René, de nacionalidad francesa, si bien se encontraba residiendo en España gracias a un permiso de estudios. Los cuatro fueron contratados por un club de *e-sports*, debido a su notable habilidad jugando a un determinado videojuego competitivo. El contrato de trabajo antedicho era de tipo ordinario, con una duración de un año y renovable mediante acuerdo expreso. Además, en él se determinó que recibirían una remuneración mensual fija, así como el 80% de lo que ganasen por los premios obtenidos en torneos.

Con todo lo expuesto, se procede a estudiar la siguiente cuestión: atendiendo a la legislación española y al contrato elegido por el club, ¿se puede considerar a los jugadores profesionales de *e-sports* deportistas profesionales? En caso de determinar que la respuesta es negativa, habrá que preguntarse y examinar entonces lo que sigue: ¿qué régimen laboral es aplicable a estos jugadores?

2.1.1 *E-sports* como deporte profesional

En primer lugar, ¿qué es el deporte? La Real Academia Española (en adelante RAE) en la primera de sus acepciones, lo define de la siguiente manera: *actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas*. Paralelamente, según lo dispuesto por el art. 2 de la Carta Europea del Deporte² (en adelante CED), *se entenderá por deporte todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o 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*.

Pues bien, a la hora de contemplar la posibilidad de aceptar los *e-sports* como una categoría deportiva, a raíz de las definiciones dadas, resulta fácil intuir dónde reside la principal controversia, y es que considerar que obedece a la condición de actividad física requerida en la CED es, cuando menos, debatible.

¹ Deportes electrónicos. Tienen características específicas, pues no todos los videojuegos son *e-sports*.

² Carta Europea del Deporte. Normativa del Consejo de Europa (mayo de 1992). (Séptima Conferencia de Ministros Europeos responsables del deporte)

Dicho lo anterior, un sólido argumento para defender que los jugadores de estos videojuegos son deportistas, es el reconocimiento que en este sentido ha otorgado el Comité Olímpico Internacional a otras actividades que, aparentemente, no cumplen con el mencionado requisito de la actividad física. Así pues, la Federación Internacional de Ajedrez fue reconocida por dicho organismo hace ya más de dos décadas, lo cual implicó la consideración de este juego de mesa como una modalidad deportiva y, por ende, a los ajedrecistas como deportistas. Del mismo modo, fueron reconocidas también la Federación Internacional de Tiro con Arco y la Federación Internacional de Tiro Deportivo, formando parte ambos deportes del programa de los Juegos Olímpicos, privilegio que todavía no se le ha otorgado al ajedrez.

Resultan pues evidentes las similitudes que pueden darse entre el ajedrez y los *e-sports*, al menos a efectos de su consideración o no como actividades deportivas. Siendo dos disciplinas que, al menos comúnmente, se desarrollan sentado y efectuando un mínimo movimiento corporal, tanto una como la otra pueden llegar a producir un considerable agotamiento en los jugadores que las practican, debido a que las partidas con frecuencia se alargan bastante (varias horas sin descanso), lo cual implica un fuerte desgaste, no solo a nivel psíquico, por la prolongada concentración y la actividad mental necesarias, sino que además puede desgastar mucho físicamente. Una muestra de ello es el hecho de que cada vez más *gamers*³, así como diferentes ajedrecistas reconocidos, defienden la importancia de tener un buen estado de forma física para el desarrollo de estas actividades, en pro de reforzar la resistencia contra el cansancio y el malestar y, de esta forma, poder mantener su máximo nivel de juego durante el mayor tiempo posible.

En cuanto a los demás elementos recogidos por las definiciones de deporte dadas, es indiscutible que los jugadores de *e-sports* cumplen con el requisito del entrenamiento pues, sin ninguna duda, este es uno de los aspectos más necesarios y trascendentales a la hora de poder optar a un nivel competitivo. Por otra parte, cualquiera de estos videojuegos está sujeto a una serie de normas que sus jugadores tienen que cumplir. Asimismo, en lo que se refiere al desarrollo de las relaciones sociales, las competiciones en su mayoría se desarrollan mediante el enfrentamiento entre varios jugadores y también es muy habitual que se juegue en equipo. Dicho esto, conviene apuntar además que existe una amplia variedad de deportes que no cuentan necesariamente con ese elemento social, como puede ser el atletismo, la escalada, la halterofilia o la hípica, por poner algunos ejemplos. Finalmente, los jugadores ejercitan y desarrollan distintas facultades mentales tales como: el razonamiento, la memoria, la agilidad mental, la atención, la capacidad de resolver problemas y la capacidad de tomar decisiones, entre muchas otras.

Una vez se ha tratado la posible acogida de los *e-sports* como deporte, procede estudiar si, aceptada dicha modalidad deportiva, aquellos que la practican podrían ser considerados deportistas profesionales. Para ello, en primer lugar, hay que acudir al art. 1 del Estatuto de los Trabajadores⁴ (en adelante ET), que dispone, en su apartado primero, que *esta ley será de aplicación a los trabajadores que voluntariamente presten sus servicios retribuidos por cuenta ajena y dentro del ámbito de organización y dirección de otra persona, física o jurídica, denominada empleador o empresario*. Así pues, es evidente que los *gamers* efectúan una prestación voluntaria y por cuenta ajena y que,

³ Anglicismo de uso común utilizado para referirse a los jugadores de videojuegos.

⁴ RDL 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2015/10/23/2/con>

además, lo hacen dentro del ámbito de organización de otra persona, jurídica en este caso, como son los clubes *e-sports*, en nombre de los cuales los jugadores compiten. Con todo, citando a MONTESDEOCA SUÁREZ⁵, se puede concluir que:

(...) efectivamente en las relaciones laborales de los jugadores de videojuegos con el club se cumplen las notas de dependencia y ajenidad recogidas en el Estatuto de los trabajadores, independientemente de la relación contractual acordada por las partes ya que la calificación de los contratos no depende de la denominación que le den las partes contratantes, sino de la configuración efectiva de las obligaciones asumidas en el acuerdo contractual y de las prestaciones que constituyen su objeto.

Seguidamente, y a raíz de lo dispuesto en el art. 2.1 ET, apartado d), para analizar la posible aplicación del régimen de Deportistas profesionales a los *e-sports*, hay que atender al RD 1006/1985 de 26 de junio⁶. El art. 1.2 define a los deportistas profesionales y para ello parte del art. 1 ET ya comentado, reiterando que se requiere la prestación voluntaria, retribuida y dentro del ámbito de organización y dirección de una persona jurídica, matizando que esta ha de consistir en un club o entidad deportiva que, como ya se analizó previamente, son aspectos que sí se cumplen. Asimismo, en lo que se refiere al contrato, en primer lugar, el art. 3 recoge los contenidos mínimos que ha de comprender dicho convenio, y son: las *partes*, el *objeto*, la *retribución* y la *duración*. En segundo lugar, en cuanto a la temporalidad de la relación laboral, el art. 6 dispone que *la relación laboral especial de los deportistas profesionales será siempre de duración determinada (...). Podrán producirse prórrogas del contrato (...) mediante sucesivos acuerdos al vencimiento del término originalmente pactado*, lo cual se adecua perfectamente a las condiciones existentes en el mundo de los *e-sports* que, en estos términos, son muy similares a diferentes tipos de competición deportiva, como el fútbol y el baloncesto.

Se puede entonces considerar que los *e-sports* se ajustan, aparentemente, no solo a las definiciones de deporte dadas, al menos a partir de una interpretación flexible, sino que también encajan con los requisitos que exige el deporte profesional, derivados de la legislación enunciada. Además, extrapolarlo todo lo anterior al caso concreto, no se aprecia ninguna irregularidad en el contrato de trabajo elegido por el club que impida la aplicación de este régimen laboral especial a los cuatro jóvenes contratados.

Sin embargo, la cuestión no es tan simple, pues no consiste únicamente en analizar si se cumplen las distintas condiciones para que los *e-sports* puedan ser considerados deporte y, a su vez, deporte profesional, sino que también hay que estudiar si están efectivamente reconocidos como tal en virtud de nuestra legislación.

Por consiguiente, atendiendo a la Ley del Deporte⁷, en cuyo art. 1 se recoge que *la misma tiene por objeto la ordenación del deporte, de acuerdo con las competencias que corresponden a la Administración del Estado*, se puede observar que existe, a mayores de todo lo comentado anteriormente, un requisito fundamental, sin el cual los *e-sports* no pueden considerarse deporte a la luz de la legislación española vigente; y es que en su art. 8, esta Ley dispone que entre las distintas competencias que le corresponden al Consejo Superior de Deportes⁸ (en adelante CSD), se encuentra la de *reconocer (...) la existencia*

⁵ MONTESDEOCA SUÁREZ, A. (2018). Análisis del estatuto jurídico de los deportes electrónicos. En: *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 59.

⁶ RD 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/06/26/1006/con>

⁷ Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/1990/10/15/10/con>

⁸ Organismo autónomo adscrito al Ministerio de Cultura y Deporte.

de una modalidad deportiva. Por lo tanto, si el CSD no acepta a los *e-sports* como deporte, no podrá ser de aplicación para sus jugadores el RD 1006/1985 de 26 de junio, el cual, como ya se enunció, regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Con todo, y acudiendo a la página web oficial del CSD, donde es posible acceder a un extenso registro de todas las modalidades deportivas reconocidas por este organismo, se puede constatar la ausencia de los *e-sports*, así como de cualquier tipo de actividad cuya práctica requiera de un equipo informático y del correspondiente *software* (el propio videojuego).

Corresponde entonces replantear la cuestión de partida: sabiendo que esta categoría de videojuegos no entra dentro del marco de aplicación del RD 1006/1985 de 26 de junio, por no tener la consideración de deporte profesional, ¿dónde podría encajar en el contexto jurídico actual? Esto reconduce al apartado siguiente.

2.1.2 Régimen laboral aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos

Otra opción aparente y que ya ha sido planteada por la doctrina, es la de aplicar a los jugadores de *e-sports* la calificación de “artistas en espectáculos públicos”. Del mismo modo que el art. 2 ET establecía una relación laboral de carácter especial para los deportistas profesionales, hace lo propio para aquellos, cuyo régimen se regula en el RD 1435/1985 de 1 de agosto⁹. En su art. 1.2, dispone que esta relación especial es 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*. Como se puede apreciar, es una definición que, si bien con los respectivos matices lógicos, es muy similar a las recogidas por el ET y por el RD 1006/1985 de 26 de junio. Asimismo, a partir del anterior apartado y de los siguientes de este mismo precepto, se pueden extraer tres elementos determinantes de dicha especialidad:

En primer lugar, la naturaleza de la actividad. No obstante, el RD 1435/1985 de 1 de agosto, no precisa en ningún momento lo que hay que entender por “actividad artística”, sino que se limita a citar algunos de los medios en los cuales puede tener lugar esta modalidad laboral: *teatro, cine, radiodifusión, televisión, plazas de toros (...), y, en general, cualquier local destinado habitual o accidentalmente a espectáculos públicos, o a actuaciones de tipo artístico o de exhibición*. Tal y como está redactado este artículo, no sería disparatado entender que para que una actividad pueda entrar dentro del ámbito de aplicación de este Real Decreto, hay que atender, no tanto a la naturaleza artística del acto, sino a su consideración de espectáculo público, donde sí tendrían cabida lo *e-sports*.

En segundo lugar, el ámbito de actuación. En relación con lo anterior, el art. 1.4 determina que *las actuaciones artísticas en un ámbito privado estarán excluidas de la presente regulación*, reiterando así el carácter público que se requiere.

Por último, el medio en que se hace accesible al público. A partir de los ejemplos citados recogidos por la presente normativa, que no configuran sino un *numerus apertus*, resulta perfectamente compatible considerar la forma de retransmisión más común de los *e-*

⁹ RD 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/08/01/1435/con>

sports, que es la emisión en directo a través de distintas plataformas de internet (*Twitch* y *YouTube Gaming*¹⁰, fundamentalmente), como un medio de difusión válido.

Asimismo, el art. 5 de este RD 1435/1985 de 1 de agosto, recoge la duración de la relación laboral de los artistas en espectáculos públicos, la cual podrá ser de *duración indefinida o determinada*, por lo que, en este sentido, también encajarían los *e-sports*, y más concretamente, el contrato del caso que se está analizando.

Por lo tanto, según ROQUETA BUJ¹¹:

(...) cabe estimar la existencia de una relación laboral especial de las reguladas en el RD 1435/1985 (RCL 1985,2023), siempre que la actividad de los jugadores de videojuegos se incardine en el marco de un espectáculo público que se desarrolla directamente ante el público o sea objeto de grabación por cualquier sistema para su difusión ante el público.

Llegados a este punto, es razonable plantearse si existe alguna circunstancia que impida o, mejor dicho, que haga inconveniente la aplicación de esta relación laboral para los jugadores profesionales de videojuegos. Pues bien, si comparamos el Real Decreto de los artistas con el de los deportistas profesionales, se puede observar una importante diferencia entre ambas normativas, que tiene especial relevancia en el ámbito de los *e-sports*. El RD 1006/1985 de 26 de junio, otorga a los deportistas un derecho frecuentemente ejercitado por estos; en este sentido, el art. 13 enuncia que una de las posibles vías de extinción del contrato es *por voluntad del deportista profesional*, lo cual se desarrolla en el art. 16: *La extinción del contrato por voluntad del deportista profesional, sin causa imputable al club, dará a este derecho, en su caso, a una indemnización*. Así pues, se está concediendo a los deportistas profesionales una considerable libertad de elección en lo que a terminar la relación laboral con su club se refiere y, por consiguiente, libertad de movimiento entre diferentes clubes, lo cual, como ya se ha dicho, es muy habitual en el mundo de los deportes, así como un derecho muy anhelado por los jugadores profesionales de videojuegos y por muchos otros agentes de *e-sports*. Sin embargo, si atendemos a lo dispuesto por el RD 1435/1985 de 1 de agosto, concretamente en su art. 10, no se prevé en ningún momento semejante posibilidad para los artistas en espectáculos públicos.

Finalmente, a falta de poder considerar cualquier otro régimen especial aplicable a los *e-sports* de entre los recogidos en la lista cerrada del art. 2 ET, no queda otra opción que la de examinar la aplicación de la relación laboral ordinaria entre jugadores y clubes. Habiendo ya confirmado que en dicho estatuto sí que tienen cabida los jugadores profesionales de videojuegos, procede estudiar si existe para estos algún tipo de perjuicio por el que no sea idónea dicha aplicación.

Así pues, aparentemente, el principal obstáculo es la regulación que se efectúa en materia de temporalidad en el contrato ordinario. Reiterando lo dicho, tanto en el mundo del deporte profesional como en el de los *e-sports*, es muy conveniente para los jugadores la posibilidad de convenir contratos temporales, para evitar así un compromiso demasiado serio y duradero con un determinado club, y tener por lo tanto la opción de cambiar de

¹⁰ *Twitch* y *YouTube Gaming*, de Amazon y Google respectivamente, son actualmente las principales plataformas de retransmisión online de *e-sports*, si bien otras empresas de telecomunicaciones ya están creando canales de televisión para su emisión, como es el caso de *Movistar eSports*.

¹¹ ROQUETA BUJ, R. (2017). El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos. En: *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 56, 25-48.

equipo con relativa frecuencia y facilidad. El conflicto aquí surge porque esta opción que se está planteando, no se ajusta a la normativa ordinaria; en otras palabras, las diferentes modalidades de contratos temporales regulados en el ET, no se adecúan correctamente a las exigencias de los *e-sports*. En este sentido, el primer apartado del art. 15 ET (desarrollado por el RD 2720/1998 de 18 de diciembre¹²), recoge una serie de supuestos en los que podrá concertarse un contrato de duración determinada. Se pueden agrupar fundamentalmente en tres categorías: los contratos eventuales, los contratos por obra o servicio determinado y los contratos de interinidad. Los primeros son aquellos que sirven para *atender exigencias circunstanciales del mercado*, como podría ser el caso de un gran aumento en la demanda de habitaciones y otros servicios de un hotel como consecuencia de la celebración de una serie de eventos a lo largo de dos semanas, que estarán situados en una zona muy cercana a aquel. Paralelamente, el segundo tipo de contratos, siguiendo el RD 2720/1998 de 18 de diciembre, *es el que se concierta para la realización de una obra o la prestación de un servicio determinados con autonomía y sustantividad propia dentro de la actividad de la empresa*. Además, el art. 2 de este Real Decreto, añade que la ejecución del servicio, *aunque limitada en el tiempo, es en principio de duración incierta*. Un posible ejemplo sería el de una empresa dueña de una gran discoteca, a la que el Ayuntamiento de la ciudad le solicita la organización de un festival de música, motivo por el cual la empresa contrata a treinta nuevos trabajadores para organizar y preparar el evento, cuya duración exacta se desconoce todavía, a falta de la confirmación de varios artistas. Por último, el contrato de interinidad es aquel destinado a *sustituir a un trabajador de la empresa con derecho a la reserva del puesto de trabajo*, como la contratación de una profesora que sustituye a otra que se encuentra de baja por incapacidad temporal.

Pues bien, como ya se mencionó, ninguna de estas circunstancias para las que se prevé una relación laboral ordinaria de carácter temporal, podría aplicarse en la relación existente entre un jugador profesional de videojuegos y el club que lo contrata, ya sea para una o varias temporadas, salvo contadas excepciones. Además, el art. 15.5 ET, establece que *los trabajadores que en un periodo de treinta meses hubieran estado contratados durante un plazo superior a veinticuatro meses, con o sin solución de continuidad, para el mismo o diferente puesto de trabajo con la misma empresa o grupos de empresas, mediante dos o más contratos temporales, (...) adquirirán la condición de trabajadores fijos*. En otras palabras, en estos casos, que son tan frecuentes dentro del sector, desaparecería el contrato temporal, siendo sustituido por uno de duración indefinida.

2.2 Análisis jurídico del premio recibido por el club

Tal y como se recoge en los antecedentes de hecho, el equipo integrado por los cuatro jóvenes del caso logró alcanzar el segundo puesto en un campeonato nacional celebrado en Madrid a finales de 2019. El premio por dicho resultado consistió en un total de cuarenta mil euros, los cuales fueron entregados por la organización del torneo al club, quien posteriormente se encargaría de transmitir a los jugadores el porcentaje correspondiente. Partiendo de estos hechos, se plantean las siguientes cuestiones: ¿Cómo se puede calificar fiscalmente el premio recibido por los jugadores por su victoria en el

¹² RD 2720/1998, de 18 de diciembre, por el que se desarrolla el artículo 15 del Estatuto de los Trabajadores en materia de contratos de duración determinada. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1998/12/18/2720>

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

En primer lugar, conviene comenzar haciendo referencia a algunas de las principales fuentes de ingreso de los jugadores de *e-sports*. Lo más frecuente, es que la renta de dichos profesionales resida fundamentalmente en la obtención de un salario, fruto de la relación laboral que mantienen con un club. No obstante, también es bastante habitual que los *gamers* perciban rendimientos derivados de la explotación o cesión de sus derechos de imagen, así como a partir de contratos publicitarios. Paralelamente, otra semejanza de los *e-sports* con el mundo del deporte profesional es que, entre las diversas fuentes de renta de los jugadores, se encuentran los premios, ya sean fruto de competiciones ganadas por el equipo conjuntamente, como es el supuesto concreto que se está estudiando, o por méritos propios, por ejemplo, cuando un jugador gana el premio al *MVP*¹³ de un torneo. Pues bien, citando a SELMA PENALVA¹⁴: *la calificación tributaria de estas rentas según su origen es la premisa fundamental para determinar las implicaciones fiscales que su obtención tiene en el IRPF de los jugadores de e-sports*.

De esta breve introducción, interesa principalmente el asunto de los premios y su calificación jurídica desde una perspectiva fiscal y tributaria. En este orden de cosas, el art. 26 ET, en su apartado primero, introduce que *se considerará salario la totalidad de las percepciones económicas de los trabajadores, en dinero o en especie, por la prestación profesional de los servicios laborales por cuenta ajena*. Seguidamente, en el apartado 3 del mismo artículo, se contemplan los elementos que integran el salario, que son el salario base (*retribución fijada por unidad de tiempo o de obra*) y los denominados 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*. Con respecto a estos complementos, y acudiendo a un artículo de SIERRA GARDE¹⁵ sobre la retribución salarial de los futbolistas profesionales, se pueden extraer algunas nociones aplicables con los *e-sports*. En este sentido, se enumeran y comentan una serie de casos paradigmáticos de complementos salariales, como son la *prima de contratación o fichaje*, la *prima de partido* (aplicándolo a los videojuegos, prima de partida) y la *prima por resultados*. Si bien no se contempla de manera explícita, este último ejemplo de complemento salarial podría ser el que se introduce en el supuesto de hecho, pues es muy habitual en estos ámbitos que el dinero obtenido como consecuencia de un premio logrado en una competición, se le entregue al club y este, posteriormente, le entregue a los integrantes del club y, por ende, a los jugadores, un porcentaje de dicho premio en concepto de prima por resultado, constituyendo así el premio un complemento salarial y, por lo tanto, parte del sueldo o salario de un jugador. Además, esto casaría con lo dispuesto en el 26.3 ET comentado anteriormente, cuando expone que los complementos se fijan *en función de los resultados de la empresa*, entre otras circunstancias.

Pues bien, una vez introducidas las nociones básicas del salario y de los premios, para responder a las cuestiones planteadas al comienzo, hay que acudir a la Ley del Impuesto

¹³ En inglés, *MVP* son las siglas de *Most Valuable Player*, y constituye el reconocimiento o el premio que se le otorga a un jugador por su buen rendimiento durante una temporada, un campeonato o un/a partido/a.

¹⁴ SELMA PENALVA, V. (2020). E-sports: una aproximación a la tributación de las rentas obtenidas por los gamers. En: *Derecho del deporte y del entretenimiento*, 297-322.

¹⁵ SIERRA GARDE, J. (2017). La retribución salarial del futbolista profesional. En: *Revista de Información Laboral*, 7, 19-51.

sobre la Renta de las Personas Físicas¹⁶ (en adelante, LIRPF). En primer lugar, atendiendo a cómo acontecieron los hechos realmente, es decir, partiendo de que los jugadores no recibieron el premio directamente de la organización, sino del club, el dinero que finalmente recibieron ellos entraría, aparentemente, dentro de los rendimientos íntegros del trabajo, en virtud del art. 17 LIRPF, el cual concreta lo siguiente: *se considerarán rendimientos íntegros del trabajo todas las contraprestaciones (...) que deriven, directa o indirectamente, del trabajo personal o de la relación laboral o estatutaria y no tengan el carácter de rentimientos de actividades económicas*. Así pues, el mismo precepto continúa diciendo: *se incluirán, en particular: a) los sueldos y salarios*. Por lo tanto, solamente hay que comprobar que el premio no se puede incluir dentro de los rendimientos de actividades económicas, reguladas en el art. 27 de la misma Ley. En este sentido, basta una lectura superficial del primer apartado del precepto para descartar tal posibilidad, pues los rendimientos íntegros de actividades económicas suponen, tal y como recoge el artículo, *la ordenación por cuenta propia de medios de producción y recursos humanos* por parte del contribuyente, mientras que, en el caso de los jugadores del supuesto, se trata, evidentemente, de trabajadores por cuenta ajena, en tanto en cuanto su prestación laboral está al servicio del club. Esta conclusión (que el premio que reciben los jugadores por parte del club es un rendimiento íntegro del trabajo) encuentra respaldo en distintas fuentes doctrinales¹⁷.

Por otra parte, en el hipotético caso de que la organización hubiera entregado el premio directamente a los jugadores, no podría considerarse el mismo como un rendimiento íntegro del trabajo, pues ya no sería susceptible de constituir una parte del salario, ni encajaría en ningún otro de los supuestos particulares contemplados en el art. 17 LIRPF. Entonces, entendiendo que sí existiría un cambio en la calificación fiscal del premio, procede preguntarse de qué modificación se trataría. Pues bien, las mismas fuentes citadas al final del párrafo anterior también abordan esta hipótesis, y ambas coinciden en que, si los jugadores reciben el premio de manera directa, sin intervenir el club, esto supondrá para ellos un aumento patrimonial, el cual deberá declararse como *ganancia patrimonial e integrar en la base imponible general de su IRPF* (SELMA PENALVA¹⁷). Así pues, hay que acudir al art. 33 LIRPF, donde se regula el concepto de las ganancias y pérdidas patrimoniales, para comprobar que efectivamente el premio podría tener tal consideración. En este sentido, el precepto dispone que *son ganancias y pérdidas patrimoniales las variaciones en el valor del patrimonio del contribuyente que se pongan de manifiesto con ocasión de cualquier alteración en la composición de aquél, salvo que por esta Ley se califiquen como rendimientos*. Con todo, y reiterando que en este caso hipotético el premio no podría calificarse como rendimiento del trabajo ni de actividad económica, se puede afirmar que, si los cuarenta mil euros que configuran el premio se los entrega la organización del campeonato nacional directamente a los cuatro jugadores, deberían tributar por el IRPF en concepto de ganancia patrimonial.

¹⁶ 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. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/2006/11/28/35/con>

¹⁷ SELMA PENALVA, V., óp. cit., 297-322.

2.3 Consecuencias de la lesión de Ana: La incapacidad permanente y el derecho a recibir una indemnización y una prestación

En la redacción del supuesto se hace referencia a una serie de contratiempos que surgieron en el club integrado por los cuatro jóvenes en los primeros meses del año 2020. Entre estos problemas, procede destacar el caso de Ana, quien llevaba tiempo sufriendo dolores en su mano derecha. Dicha aflicción, derivada de la alta intensidad y la frecuencia de sus entrenamientos, fue empeorando poco a poco, hasta que un día se le diagnosticó una lesión que le imposibilitaba volver a jugar de forma competitiva al juego.

Así pues, partiendo de la respuesta dada a la primera de las cuestiones, en donde se concluyó que a los *e-sports* no se les puede aplicar el RD 1006/1985 de los deportistas profesionales, hay que resolver la siguiente incógnita: ¿tiene Ana derecho a algún tipo de indemnización o ayuda debido a la incapacidad permanente que le ha supuesto su lesión?

2.3.1 Accidentes laborales y enfermedades profesionales

Antes de entrar a tratar el asunto principal de la presente cuestión, como es la incapacidad permanente y sus posibles consecuencias, conviene poner de relieve la diferencia que existe entre un accidente laboral y una enfermedad profesional, tras lo cual corresponderá discernir en qué consiste la lesión sufrida por Ana, si es que es posible decantarse por una opción, a la luz de los datos de los que se dispone.

Primeramente, atendiendo a la Ley General de la Seguridad Social¹⁸ (en adelante LGSS), en el art. 156, apartado primero, se recoge el concepto de accidente de trabajo, que es el que sigue: (...) *toda lesión corporal que el trabajador sufra con ocasión o por consecuencia del trabajo que ejecute por cuenta ajena*. Asimismo, el siguiente apartado concreta un poco más dicha definición, disponiendo un listado con una serie de circunstancias específicas para las que se considerará que ha tenido lugar un accidente de trabajo.

Por un lado, en el hipotético caso de que el padecimiento de Ana fuera anterior al momento en que fue contratada por el club, y este hubiese empeorado hasta provocar la lesión a partir de su entrada en el mismo, como consecuencia de los entrenamientos, podría contemplarse la posibilidad de aplicarse el art. 156.2.f), el cual dispone que se considerarán accidente de trabajo aquellas *enfermedades o defectos, padecidos con anterioridad por el trabajador, que se agraven como consecuencia de la lesión constitutiva del accidente*. Se ha considerado accidente de trabajo, por ejemplo, en el caso de una persona que sufre un ictus mientras desempeña su trabajo, cuando ya tenía enfermedad previa; en este sentido, en la Sentencia del Tribunal Supremo (en adelante STS) de 29 de abril de 2014 (ECLI: ES:TS:2014:1969), se dispone que cuando se está *ante una patología previa que se agravó estando el trabajador en el centro de trabajo desempeñando su labor y con ocasión de realizar un esfuerzo, (...) hace que el suceso deba considerarse accidente laboral*. Otro ejemplo jurisprudencial más relacionado con los hechos del presente caso sería la STS de 3 de julio de 2013 (ECLI:ES:TS:2013:4045), donde se ha estimado que fue accidente de trabajo el que un trabajador con patología

¹⁸ RDL 8/2015, de 30 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de la Seguridad Social. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2015/10/30/8/con>

lumbar previa, sufriese una lesión a raíz de un tirón padecido en el lugar de trabajo durante la realización de su labor.

No obstante, de los hechos puede deducirse que la dolencia no encuentra su origen previamente a la contratación de Ana, sino que es fruto de los intensos y constantes entrenamientos que tuvo que llevar a cabo durante su estancia en el club, y que estos no solo constituyeron la causa de aquel, sino que además provocaron que se agravase hasta causar una lesión, en cuyo caso habría que acudir al art. 156.2.e). En este precepto, se dispone que se entenderá como accidente laboral *las enfermedades, no incluidas en el artículo siguiente, que contraiga el trabajador con motivo de la realización de su trabajo, siempre que se pruebe que la enfermedad tuvo por causa exclusiva la ejecución del mismo*. Posteriormente se comentará el art. 157 enunciado en el precepto anterior.

En cualquier caso, los tres elementos fundamentales para considerar la existencia de un accidente laboral son: trabajo por cuenta ajena, lesión corporal y relación de causalidad entre dicha lesión y la ocupación del trabajador. De la redacción de los hechos se desprende la evidencia de que los dos primeros requisitos se cumplen, es decir, que Ana llevaba a cabo una relación laboral por cuenta ajena y que sufrió una lesión corporal durante su permanencia en el club de *e-sports*. Asimismo, también parece que ha sido constatada la relación causa-efecto entre el trabajo que Ana lleva a cabo para el club, que no lo constituye únicamente las competiciones, sino también el constante entrenamiento requerido, y la lesión sufrida. En otras palabras, los hechos apenas dan lugar a dudas en cuanto a la existencia de una relación de causalidad entre los dolores sufridos por la jugadora en su mano derecha y la posterior lesión que le ha imposibilitado poder continuar con la actividad laboral que venía realizando. Paralelamente, en relación con el nexo causal, según GARCÍA ORMAECHEA¹⁹:

(...) existirá accidente cuando el hecho que lo produzca esté en relación directa con la ocupación de la víctima (...). El trabajo, por sus exigencias de lugar, de tiempo, de esfuerzo, de constancia, de habilidad, implica un riesgo para quien lo realiza, y todo accidente proveniente de ese riesgo entra en el ámbito de la ley. Debe mediar, pues, entre el trabajo y el accidente la relación de causa a efecto, y, cuando tal relación exista, ese accidente, no importa ni cuándo ni dónde haya ocurrido, es accidente de trabajo legalmente indemnizable.

Pues bien, hasta ahora se ha determinado que es posible, a partir de la información disponible y a falta de un diagnóstico médico más detallado, contemplar la lesión sufrida por Ana como un accidente laboral. Seguidamente, y a raíz de lo enunciado en el art. 156.2.e), procede acudir a ese *artículo siguiente*, donde aparece recogido el concepto de enfermedad profesional, para comprobar si es incompatible con las circunstancias del caso o si, por el contrario, puede encajar con los hechos. Este art. 157 dispone que *se entenderá por enfermedad profesional la 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 y desarrollo de esta ley, y que esté provocada por la acción de los elementos o sustancias que en dicho cuadro se indiquen para cada enfermedad*. Así pues, atendiendo al RD 1299/2006, de 10 de noviembre²⁰, dentro del

¹⁹ GARCÍA ORMAECHEA, R. (1933). El accidente de trabajo y la enfermedad profesional (Sesión de conferencia). Publicaciones del Instituto Nacional de Previsión.

²⁰ RD 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. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/11/10/1299/con>

extenso cuadro de enfermedades profesionales, aparecen al menos dos que aparentemente puede coincidir con la lesión padecida por la jugadora.

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

Trabajos que exijan aprehensión fuerte con giros o desviaciones cubitales y radiales repetidas de la mano, así como movimientos repetidos o mantenidos de extensión de la muñeca

Síndrome del túnel carpiano por compresión del nervio mediano de la muñeca

Trabajos en los que se produzca un apoyo prolongado y repetido de forma directa o indirecta sobre las correderas anatómicas que provocan lesiones nerviosas por compresión. Movimientos extremos de hiperflexión y de hiperextensión. Trabajos que requieran movimientos repetidos o mantenidos y similares, trabajos de montaje (electrónica, mecánica), industria textil, mataderos (carniceros, matarifes), hostelería (camareros, cocineros), soldadores, carpinteros, pulidores, pintores

Fuente: RD 1299/2006, de 10 de noviembre. Elaboración propia.

La tabla anterior contiene, en las filas primera y tercera, dos casos de enfermedades profesionales: la tendinitis de Quervain y el síndrome del túnel carpiano, siendo ambas relativamente frecuentes entre los jugadores de videojuegos. Además, en las filas segunda y cuarta, aparecen las principales actividades que pueden ser causa de las mencionadas enfermedades, las cuales guardan ciertas similitudes con los movimientos llevados a cabo por estos deportistas electrónicos durante la realización de su trabajo. En relación con estas enfermedades, existe una gran variedad casuística en la jurisprudencia. Así pues, por poner algún ejemplo, en la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia (en lo sucesivo STSJ) del País Vasco de 23 de diciembre de 2016 (ECLI:ES:TSJPV:2016:4034), se estimó la existencia de la enfermedad profesional consistente en tenosinovitis de Quervain, en el caso de una operaria de servicios dedicada al lavado, examinado, secado y doblado de ropa, pues se determinó que existía una relación causal entre su labor y la resultante lesión. Asimismo, la STSJ de Galicia de 14 de diciembre de 2017 (ECLI:ES:TSJGAL:2017:7578), recoge otro ejemplo en el que una mujer sufrió la antedicha lesión y esta fue considerada enfermedad profesional por la relación entre la misma y su ocupación como camarera. Por otra parte, en cuanto a la segunda de las enfermedades profesionales recogidas en la tabla anterior, la STS de 5 de noviembre de 2014 (ECLI:ES:TS:2014:5221), estimó que el caso de una limpiadora que padecía síndrome del túnel carpiano constituía enfermedad profesional en virtud del RD 1299/2006, de 10 de noviembre.

Con todo, puede concluirse que los datos disponibles no son suficientes para determinar si la lesión sufrida por Ana constituye un accidente laboral en virtud del art. 156 LGSS, o si, por el contrario, se trata de una enfermedad profesional de las contempladas en el cuadro del RD 1299/2006, de 10 de noviembre.

2.3.2 Incapacidad permanente y extinción de la relación laboral

A continuación, se va a tratar el asunto de la incapacidad, procurando determinar cuál es la modalidad y el grado que se le debe aplicar a la jugadora a partir de la lesión sufrida y la consecuente imposibilidad de volver a jugar de forma competitiva, tal y como se anticipó en los antecedentes de hecho.

En primer lugar, en lo referente al tipo de incapacidad, hay que acudir a la LGSS, en donde se contemplan las dos principales modalidades. Por un lado, el art. 169, recoge que determinarán la incapacidad temporal aquellas situaciones *debidas a enfermedad común o profesional y a accidente (...), mientras el trabajador reciba asistencia sanitaria de la Seguridad Social y esté impedido para el trabajo, con una duración máxima de trescientos sesenta y cinco días, prorrogables (...)*. A su vez, en el art. 193, se dispone que *la incapacidad permanente contributiva es la situación del trabajador que, después de haber estado sometido al tratamiento prescrito, presenta reducciones anatómicas o funcionales graves, susceptibles de determinación objetiva y previsiblemente definitivas, que disminuyan o anulen su capacidad laboral*. Así pues, en tanto en cuanto se determinó que Ana no podría volver a jugar a un nivel competitivo, es decir, que no podría seguir efectuando la prestación laboral que venía prestando al club, se está, indudablemente, ante una situación de incapacidad laboral permanente.

Seguidamente, esta misma normativa dispone, partiendo del art. 194 y de la disposición transitoria vigésimosexta, que *la incapacidad permanente, cualquiera que sea su causa determinante, se clasificará con arreglo a los siguientes grados: a) Incapacidad permanente parcial para la profesión habitual; b) Incapacidad permanente total para la profesión habitual; c) Incapacidad permanente absoluta para todo trabajo; d) Gran invalidez*. En este sentido, y teniendo en cuenta que por incapacidad permanente total se entenderá *la que inhabilite al trabajador para la realización de todas o de las fundamentales tareas de dicha profesión, siempre que pueda dedicarse a otra distinta*, resulta evidente que es este el tipo de incapacidad correspondiente al presente supuesto de hecho. Desarrollando un poco más esta afirmación, conviene reiterar que, en función de los datos disponibles, en principio Ana sí va a poder desempeñar otras ocupaciones, si bien no la que ostentaba como jugadora profesional de videojuegos, por lo que se descarta que sea incapacidad permanente parcial e incapacidad permanente absoluta. Asimismo, en ningún momento se menciona que la jugadora vaya a requerir la asistencia de otra persona en su día a día, motivo por el cual tampoco tiene cabida la gran invalidez.

Con todo, el art. 49.1.e) ET, estipula que el contrato de trabajo se extingue *por muerte, gran invalidez o incapacidad permanente total o absoluta del trabajador, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 48.2*. No obstante, este último precepto citado en el art. 49.1.e), que contempla la posibilidad de mantener la suspensión de la relación laboral si se prevé una mejoría que pueda permitir la reincorporación, no afecta al presente caso, puesto que de los hechos se deduce que la incapacidad permanente no será modificada favorablemente, ya que se declara expresamente que Ana no podrá volver a jugar profesionalmente. En este sentido, según la STSJ de la Comunidad Valenciana de 6 de febrero de 2015 (ECLI:ES:TSJCV:2015:1365), *de ambos preceptos se deduce que solamente cabe que la IPT²¹ cause consecuencias suspensivas en el contrato de trabajo si se prevé que la IPT va a ser objeto de revisión por mejoría*. A su vez, el art. 1 del RD

²¹ IPT: Incapacidad Permanente Total.

1300/1995, de 21 de julio²², dispone que el Instituto Nacional de la Seguridad Social (en adelante, INSS), será el organismo encargado de *evaluar, calificar y revisar la incapacidad permanente*. Paralelamente, el art. 7 del anterior Real Decreto recoge que *la subsistencia de la suspensión de la relación laboral (...) que se regula en el apartado 2 del artículo 48 del texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores, solo procederá cuando en la correspondiente resolución inicial de reconocimiento de invalidez (...), se haga constar un plazo para poder instar la revisión por previsible mejoría del estado invalidante del interesado, igual o inferior a dos años*. En conclusión, siempre y cuando el INSS no incluya en la resolución de la incapacidad permanente la posibilidad de ser revisada favorablemente, terminará la relación laboral. Llevado al supuesto de hecho y reiterando que la incapacidad permanente total de Ana no será revisada por posible mejoría, el contrato laboral entre la jugadora y el club se extingue definitivamente ex art. 49.1.e) ET.

Asimismo, el mencionado artículo 49 ET, en su apartado segundo, dispone que *el empresario, con ocasión de la extinción del contrato, al comunicar a los trabajadores (...) el preaviso de la extinción del mismo, deberá acompañar una propuesta del documento de liquidación de las cantidades adeudadas, también conocido como finiquito, documento de finiquito o recibo de saldo y finiquito*. Pues bien, esta figura jurídica, controvertida por su escaso desarrollo normativo, se ha venido tratando desde distintas vertientes o puntos de vista en la jurisprudencia y en la doctrina, convirtiéndolo en un documento de confusa delimitación. Citando a POQUET CATALÁ²³:

La jurisprudencia diferencia entre el valor liberatorio del finiquito en orden a la extinción de la relación laboral y el valor liberatorio del finiquito respecto de la liquidación de haberes y derechos económicos, configurándolo así como un documento de contenido complejo y variable que puede recoger la doble declaración de voluntad, extintiva y liquidatoria, o sólo una de ellas.

A este respecto, la STS de 19 de octubre de 2010 (ECLI:ES:TS:2010:6172), declara en el fundamento de derecho tercero, que *en el documento de finiquito se pueden distinguir dos aspectos claramente diferenciados, el extintivo y el liquidatorio*. En relación con esto último, y centrándonos en el carácter liquidatorio, la sentencia añade que el finiquito recoge *el saldo de cuentas que es, al propio tiempo, recibo de cantidad y declaración adicional de que las partes nada se deben entre sí tras él como consecuencia del contrato*. Paralelamente, la STS de 28 de febrero de 2000 (ECLI:ES:TS:2000:1542), dispone que *se ha venido conceptuando, como finiquito, aquel documento (...), que incorpora una declaración de voluntad del trabajador expresiva de su conformidad a la extinción de la relación laboral y de que mediante el percibo de la “cantidad saldada” no tiene ninguna reclamación pendiente frente al empleador*.

Por su parte, la doctrina hace distinción entre el finiquito como institución jurídica que pone fin a la relación laboral por mutuo acuerdo y el finiquito utilizado en la terminación del contrato por otra serie de causas, como son algunas de las recogidas en el ya mencionado art. 49 ET, donde se encuentra la extinción del contrato por incapacidad permanente, por lo que sería esta última conceptualización de finiquito la que atañe al

²² RD 1300/1995, de 21 de julio, por el que se desarrolla, en materia de incapacidades laborales del sistema de la Seguridad Social, la Ley 42/1994, de 30 de diciembre, de medidas fiscales, administrativas y de orden social. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1995/07/21/1300>

²³ POQUET CATALÁ, R. (2017). La controvertida eficacia liberatoria del finiquito. En: *Lex social: Revista jurídica de los Derechos Sociales*, 7(1), 452-475.

caso concreto de Ana. En este sentido, según KAHALE CARRILLO²⁴, *el finiquito es el documento en que las partes manifiestan de forma escrita que la relación de trabajo ha quedado extinguida de mutuo acuerdo, o que la ruptura de la relación se basa en los supuestos (...) comprendidos en el artículo 49.1 a) y d)*, siendo este último apartado el que recoge la extinción por incapacidad permanente. Paralelamente, QUEREDA SABATER²⁵, cuando habla del finiquito como negocio jurídico extintivo, expresa que *el objetivo último de este negocio jurídico es asegurar al empresario que, cualesquiera que hayan sido las circunstancias de la extinción del contrato de trabajo, éste no va a ser objeto de una demanda de despido*.

En cualquier caso, lo relevante en este momento es el carácter liquidatorio del finiquito, ya que la principal incógnita que se está tratando de dilucidar no guarda tanta relación con la extinción del contrato de trabajo en sí misma, sino con el hecho de si la jugadora tiene o no derecho a reclamar al club alguna cantidad, fruto de la extinción contractual por la incapacidad permanente sufrida. A este respecto, completando la información arrojada por las sentencias tratadas y citando de nuevo al autor QUEREDA SABATER²⁶, cuando abordar el finiquito como negocio jurídico liberatorio, dispone que *en el recibo del finiquito el trabajador declara haber obtenido del empresario distintas cantidades y que con esos pagos ha recibido todo aquello que se le adeudaba. El objetivo último de esta declaración es asegurar al empresario que, con independencia de la cantidad que abone al trabajador, éste no podrá interponerle con éxito una demanda por cantidad*.

Podría entonces concluirse que Ana tiene derecho al finiquito que en su caso corresponda (en cuanto a negocio jurídico liquidatorio de las cantidades que se le deben), en función de las circunstancias concretas del caso. En este sentido, entre las distintas cantidades que se le pueden llegar a deber a un trabajador al momento de terminar su contrato, destacan: *el último salario, la parte proporcional de vacaciones, la parte proporcional de pagas extra o la indemnización por despido* (QUEREDA SABATER²⁷). Dado que en los antecedentes de hecho no se contemplan los detalles que podrían ser relevantes a efectos del finiquito que le corresponde a Ana, no es posible profundizar mucho más en este asunto.

2.3.3 Indemnización y prestación por incapacidad permanente

En lo que respecta a la cuestión sobre si Ana tiene o no derecho a recibir algún tipo de indemnización a raíz de su incapacidad permanente y la consecuente extinción del contrato con el club, hay que atender a lo que se comenta a continuación. En principio, la extinción de la relación laboral, en sí misma considerada, y derivada de la incapacidad permanente, no ocasiona ningún derecho indemnizatorio a favor del trabajador. No obstante, este principio general encuentra dos excepciones que, en caso de concurrir alguna de ellas, sí nacería tal derecho.

Con respecto a lo anterior, cabe la posibilidad de que en el correspondiente convenio colectivo se contemple tal hipótesis, es decir, que en él se prevea que, ante la extinción de la relación laboral con motivo de la incapacidad permanente, se genere una obligación

²⁴ KAHALE CARRILLO, D. (2014). Criterios jurisprudenciales sobre el finiquito: Vicios en el consentimiento del trabajador discapacitado. En: *Revista de información laboral*, 2, 170-188.

²⁵ QUEREDA SABATER, J. (2002). La controvertida eficacia liberatoria del finiquito: análisis de una institución en crisis. En: *Sentencias de TSJ y AP y otros Tribunales*, 14.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*.

por parte de la empresa, o también por parte de una aseguradora, de indemnizar al trabajador. Esto se deduce del art. 85 ET, precepto que regula el contenido de los convenios colectivos, y que dispone lo siguiente: *Dentro del respeto a las leyes, los convenios colectivos podrán regular materias de índole económica, laboral, sindical y, en general, cuentas otras afecten a las condiciones de empleo (...)*. Asimismo, y de manera más general, lo anterior también podría apoyarse en el principio de autonomía de la voluntad recogido en el art. 1255 del Código Civil²⁸ (en adelante CC): *Los contratantes pueden establecer los pactos, cláusulas y condiciones que tengan por conveniente, siempre que no sean contrarios a las leyes, a la moral ni al orden público.*

Por otra parte, la Ley de prevención de Riesgos Laborales²⁹ (en adelante LPRL), en su artículo 14, apartado primero, contempla un derecho común a los trabajadores, que es el de *protección eficaz en materia de seguridad y salud en el trabajo*. A continuación, añade que este derecho implica el respectivo *deber del empresario de protección de los trabajadores frente a los riesgos laborales* o, en su caso, el *deber de las Administraciones Públicas respecto del personal a su servicio*. El apartado segundo concreta y desarrolla lo anterior, indicando que es un deber del empresario el asegurar la salud y seguridad de sus trabajadores y que, para ello, *realizará la prevención de los riesgos laborales mediante la integración de la actividad preventiva de la empresa y la adopción de cuantas medidas sean necesarias para la protección (...) de los trabajadores*. Paralelamente, el art. 15 LPRL, enumera los principios que deben regir la mencionada acción preventiva. Asimismo, el art. 42.1 de dicha Ley, aborda en términos generales la responsabilidad del empresario ante el incumplimiento del deber antedicho, disponiendo que tal infracción *dará lugar a responsabilidades administrativas, así como, en su caso, a responsabilidades penales y a las civiles por los daños y perjuicios que puedan derivarse*. Con todo, el art. 1101 CC y siguientes, por decirlo de algún modo, constituyen el punto final a este conjunto de preceptos que determinan que, en caso de que se considere que el empresario es responsable de la lesión que originó el accidente o la enfermedad laboral y, consecuentemente, la incapacidad permanente y la extinción contractual, nacerá a favor del trabajador el derecho a recibir la respectiva indemnización. Para mayor esclarecimiento, el mencionado art. 1101 CC, dispone lo que sigue: *quedan sujetos a la indemnización de los daños y perjuicios causados los que en el cumplimiento de sus obligaciones incurrieren en dolo, negligencia o morosidad, y los de cualquier modo contravinieren al tenor de aquéllas*. Así pues, reiterando brevemente lo que ya se comentó, el empresario tiene la obligación de garantizar la seguridad y salud de sus trabajadores por lo que, en caso de no cumplir con tal deber y que por este motivo se produzca un accidente laboral o una enfermedad profesional de un subordinado, tendrá que hacer frente a la correspondiente indemnización ex art. 1101 CC. Por ello, se puede concluir que la otra excepción al principio general planteado es la responsabilidad del empresario. En pocas palabras, si se determina que la incapacidad permanente encuentra su origen en la inobservancia de los deberes del empresario, nacerá el derecho a una indemnización a favor del trabajador.

En definitiva, y aplicando lo anterior al supuesto concreto, procede preguntarse si se da alguna de las dos excepciones comentadas. La respuesta, aparentemente, es negativa,

²⁸ RD, de 24 de julio de 1889, por el que se publica el Código Civil. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/rd/1889/07/24/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/rd/1889/07/24/(1)/con)

²⁹ Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de prevención de Riesgos Laborales. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/1995/11/08/31/con>

pues nada indica que en este caso exista convenio colectivo que contemple tal circunstancia y, por otra parte, resulta difícil de defender que la lesión sufrida por Ana pueda estar relacionada con algún tipo de negligencia por parte del club. A la luz de todo esto, puede afirmarse que Ana, con motivo de su incapacidad permanente y la extinción de su relación laboral, no tiene derecho a ser indemnizada por el club. A modo de ejemplificación, en la STS de 28 de febrero de 2019 (ECLI:ES:TS:2019:983), se determinó que no procedía indemnización a favor de un trabajador que sufrió un accidente laboral mientras ejercía su labor de reparador de equipos electrónicos, pues, citando a la mentada sentencia, *no existe una norma de seguridad concreta o previsible cuya infracción sea imputable a la empresa*, concluyendo que la responsabilidad del accidente producido es únicamente atribuible al trabajador. Por el contrario, en la STSJ de Galicia de 30 de septiembre de 2020 (ECLI:ES:TSJGAL:2020:5573), el demandante, quien fue *declarado en situación de incapacidad permanente total derivada de enfermedad profesional*, solicitó, por un lado, la indemnización contemplada en el convenio colectivo prevista para la incapacidad permanente y, por otro, indemnización de daños y perjuicios por ausencia de las pertinentes medidas de seguridad. La primera reclamación fue desestimada en tanto en cuanto el hecho causante fue *posterior a la pérdida de vigencia del convenio colectivo en cuestión*. No obstante, la segunda de las peticiones se estimó por considerarse a la empresa responsable de la enfermedad, por lo que el trabajador sí tuvo derecho a una indemnización por incapacidad permanente en virtud de los artículos de la LPRL y del CC, comentados anteriormente. Otro ejemplo de indemnización por responsabilidad del empresario, es el de un trabajador al que su empresa le tuvo que indemnizar por un accidente laboral sufrido al caer en un foso de la finca en que trabajaba recogiendo uvas, *concurriendo falta de señalización y balizamiento del foso, e inexistencia de imprudencia temeraria del operario* (STSJ de Andalucía de 2 de julio de 2020 (ECLI:ES:TSJAND:2020:10767)).

Para cerrar la cuestión acerca de la indemnización, conviene mencionar que, en el supuesto de que los jugadores de *e-sports* estuvieran reconocidos como deportistas profesionales, Ana tendría, en este caso sí, derecho a una indemnización, a raíz del art. 13 d) del RD 1006/1985 de 26 de junio que, a modo de recordatorio, regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Así, en dicho precepto se enuncia que el contrato se extingue *por muerte o lesión que produzca en el deportista incapacidad permanente total o obasoluta o gran invalidez* y, además, añade que *el deportista o sus beneficiarios tendrán, en estos casos, derecho a percibir una indemnización (...) si la muerte o lesión tuvieron su causa en el ejercicio del deporte*.

Pues bien, hasta ahora se han estudiado las diferentes particularidades sobre la indemnización por incapacidad permanente, y se ha determinado que la jugadora del supuesto no tiene derecho a recibir aquella. Posteriormente, procede abordar la segunda parte de la cuestión, que es la que sigue: habiendo descartado la indemnización por parte del club, ¿tiene Ana derecho a recibir algún tipo de ayuda o prestación con motivo de la incapacidad provocada por la lesión?

En primer lugar, el art. 42.1 LGSS, recoge una gran variedad de supuestos que entran dentro del ámbito de aplicación de la acción protectora del sistema de la Seguridad Social, entre los cuales está comprendida la incapacidad permanente. Así, este precepto enuncia que dicha acción protectora abarcará *las prestaciones económicas* en la situación de *incapacidad permanente*, entre otros muchos supuestos. Paralelamente, acudiendo a los arts. 193 y siguientes de la misma Ley, donde se regula la incapacidad permanente, se

encuentra un precepto específicamente destinado a los beneficiarios de las prestaciones por dicha incapacidad. Concretamente, el art. 195 manifiesta que *tendrán derecho a las prestaciones por incapacidad permanente las personas incluidas en el Régimen General que sean declaradas en tal situación y que, además de reunir la condición general exigida en el artículo 165.1, hubieran cubierto el período mínimo de cotización que se determina en los apartados 2 y 3 de este artículo, salvo que aquella sea debida a accidente, sea o no laboral, o a enfermedad profesional, en cuyo caso no será exigido ningún período previo de cotización*. En primer lugar, dado que la incapacidad de Ana encuentra su origen en un accidente laboral o una enfermedad profesional, tal y como explicita el artículo, no se le exige cotización previa. Asimismo, hay que acudir al precepto citado en el art. 195, esto es, al art. 165.1, el cual enuncia que se ha de estar afiliado y en alta en el Régimen General de la Seguridad Social, lo cual constituye la condición general mencionada en el art. 195.

Seguidamente, en lo referente al contenido de la prestación, el art. 196.2 LGSS dispone lo siguiente: *La prestación económica correspondiente a la incapacidad permanente total consistirá en una pensión vitalicia, que podrá excepcionalmente ser sustituida por una indemnización a tanto alzado cuando el beneficiario fuese menor de sesenta años. Además, continúa diciendo que los declarados afectados de incapacidad permanente total percibirán la pensión prevista en el apartado anterior incrementada en el porcentaje que reglamentariamente se determine, cuando por su edad, falta de preparación (...) y circunstancias sociales y laborales del lugar de residencia, se presuma la dificultad de obtener empleo en actividad distinta de la habitual anterior*. A su vez, la Orden de 31 de julio de 1972³⁰, desarrolla lo anterior en su art. 5. Así pues, dicho precepto reitera la posibilidad de sustituir la pensión vitalicia por una indemnización a tanto alzado, en el caso de que el receptor tuviera menos de sesenta años y, además, incluye una serie de matices y de requisitos adicionales. En primer lugar, la solicitud ha de llevarse a cabo antes de que transcurran tres años desde la fecha de resolución o sentencia firme que haya reconocido el derecho a la pensión, salvo que el beneficiario tuviera menos de veintidós años, en cuyo caso el cómputo de los tres años empezaría a contar desde que cumpliera esa edad. Además, para poder llevar a cabo dicha sustitución, debe presumirse que la lesión que originó la incapacidad no va a ser modificada y, por lo tanto, que la incapacidad que se declaró no va a estar sometida a revisión. Asimismo, el beneficiario ha de probar que está ejerciendo trabajos por cuenta ajena o propia, de los comprendidos en el marco de aplicación del sistema de la Seguridad Social o, tal y como dispone el art. 5, *que el importe de la indemnización se invertirá en la preparación o desarrollo de nuevas fuentes de ingreso para el trabajador autónomo*. Pues bien, en caso de que el beneficiario cumpla con las condiciones exigidas para poder sustituir la pensión vitalicia por la indemnización a tanto alzado, a la hora de determinar la cuantía, hay que diferenciar primero entre los menores de cincuenta y cuatro años y las personas que tienen entre cincuenta y cuatro y cincuenta y nueve años. En este sentido, a aquellos que solicitan la indemnización y que todavía no han cumplido los cincuenta y cuatro años, les corresponderá el importe equivalente a ochenta y cuatro mensualidades de la pensión. No obstante, para el segundo grupo de personas (cincuenta y cuatro a cincuenta y nueve), se ha elaborado la siguiente tabla:

³⁰ Orden de 31 de julio de 1972 por la que se dictan normas de aplicación y desarrollo del Decreto 1646/1972, de 23 de junio, en materia de prestaciones del Régimen General de la Seguridad Social. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/o/1972/07/31/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/o/1972/07/31/(1)/con)

Edad cumplida	Número de mensualidades
54	72
55	60
56	48
57	36
58	24
59	12

Fuente: Orden de 31 de julio de 1972. Elaboración propia.

Hasta ahora se ha tratado de responder a la cuestión planteada previamente de si Ana tiene o no derecho a recibir una prestación por la incapacidad permanente, tras lo cual se puede afirmar que, al amparo del art. 195 LGSS, nacerá a favor de la jugadora el derecho a una prestación, una vez sea declarada la incapacidad permanente total correspondiente a su situación. Además, se ha abordado el contenido de la prestación a grandes rasgos. Procede ahora continuar con esto, profundizando más en la cuantía de dicha prestación. Para ello, hay que acudir primeramente al art. 12 del Decreto 3158/1966 de 23 de diciembre³¹, que dispone que el importe de la prestación de *los trabajadores que hayan sido declarados con una incapacidad permanente total para su profesión habitual (...) será equivalente al cincuenta y cinco por ciento de su base de cotización*. Este artículo es completado por el art. 6 del Decreto 1646/1972 de 23 de junio³², el cual prevé que, para los que tengan cincuenta y cinco años o más, y que cumplan con lo dispuesto en el segundo párrafo del art. 196.2 LGSS, ya comentado anteriormente, tendrán el derecho a incrementar su pensión *en un veinte por ciento de la base reguladora que se tome para determinar la cuantía de la pensión*. No obstante, debido a la edad de la jugadora, esto último no afecta al caso concreto.

Finalmente, el art. 198.1 LGSS contempla la compatibilidad entre esta prestación y la remuneración que pueda recibir más adelante Ana tras la incapacidad, ya sea en la misma empresa o en otra diferente. Así pues, si se da esta circunstancia en la que la jugadora es, al mismo tiempo, beneficiaria de la prestación por incapacidad permanente total y de un salario, deberá poner en conocimiento de tal situación a la *Entidad gestora competente*, ex art. 2.1 del RD 1071/1984 de 23 de mayo³³. Además, en el caso de que se determinase que el origen de la incapacidad de Ana reside en una enfermedad profesional y no en un

³¹ Decreto 3158/1966, de 23 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento General que determina la cuantía de las prestaciones económicas del Régimen General de la Seguridad Social y condiciones para el derecho a las mismas. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/d/1966/12/23/3158>

³² Decreto 1646/1972, de 23 de junio, para la aplicación de la Ley 24/1972, de 21 de junio, en materia de prestaciones del Régimen General de la Seguridad Social. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/d/1972/06/23/1646/con>

³³ Real Decreto 1071/1984, de 23 de mayo, por el que se modifican diversos aspectos en la normativa vigente en materia de invalidez permanente en la Seguridad Social. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1984/05/23/1071>

accidente laboral, el art. 43.1 de la Orden de 15 de abril de 1969³⁴, dispone que la jugadora, para poder llevar a cabo un trabajo por cuenta ajena, previamente ha de obtener *autorización de la Entidad gestora que tenga atribuida la protección por enfermedad profesional*.

2.4 Propiedad intelectual en relación con el avatar de Berto: Concepto de obra, autoría y titularidad

Cuando el contrato de Berto finalizó, el jugador tomó la decisión de marcharse a otro club que le ofrecía mejores condiciones. Llegados a este punto, conviene recordar que el club del supuesto incitó a los cuatro jugadores a crear un avatar personalizado dentro del juego utilizando las herramientas cosméticas que el mismo pone a disposición de los usuarios, como forma de diferenciarse de otros jugadores en las competiciones y captar a un mayor número de adeptos. Así, cuando Berto cambió de club, tenía la intención de seguir usando su avatar en el nuevo equipo pues, tal y como se expresa en los antecedentes, se había convertido en un auténtico símbolo personal muy apreciado por los seguidores. A raíz de estos hechos, su antiguo club entabló litigio con él, ya que consideraron que los derechos patrimoniales o de explotación sobre el avatar creado por Berto les pertenecen a ellos y no al jugador, en tanto en cuanto el personaje se creó en el seno de su relación laboral.

Con todo, en el desarrollo de esta cuestión se tratará de resolver este conflicto, justificando si el avatar puede ser objeto de propiedad intelectual y procurando determinar quién es el creador de dicha obra y titular de los derechos, dado que nada se estableció en el contrato de los jugadores acerca de este asunto.

2.4.1 Análisis sobre la posible consideración del avatar como una obra objeto de propiedad intelectual

La primera cuestión que procede abordar es si es posible considerar el avatar creado por Berto a partir de las herramientas cosméticas disponibles en el juego, una creación susceptible de ser considerada obra de propiedad intelectual protegida por los derechos de autor. Para ello, hay que partir del libro primero de la Ley de Propiedad Intelectual³⁵ (en adelante, LPI), el cual trata precisamente sobre tales derechos. Concretamente, el art. 10.1 de dicha Ley dispone que *son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro*. A su vez, este precepto elabora una lista de ejemplos de obras que pueden ser objeto de propiedad intelectual, si bien dicha enumeración constituye un *numerus apertus*, pues la frase que da paso a la misma dice *comprendiéndose entre ellas*. El hecho de que la enumeración no constituye un *numerus clausus* no solo se desprende de la redacción del art. 10.1 LPI, sino que también se encuentra respaldado en la jurisprudencia. En este sentido, la STS de 26 de abril de 2017 (ECLI:ES:TS:2017:1644) dispone que *el art. 10.1 (...) no tiene carácter exhaustivo, sino meramente enunciativo*. Paralelamente, la Sentencia del Juzgado de lo

³⁴ 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. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/o/1969/04/15/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/o/1969/04/15/(1)/con)

³⁵ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>

Mercantil (en lo sucesivo, SJM) de Bilbao, de 23 de noviembre de 2007 (ECLI:ES:JMBI:2007:210) dice que *la norma no ha establecido un sistema de numerus clausus, sino que deja abierta la posibilidad de protección a cualquier creación (...) que por su originalidad lo merezca.*

Así pues, entre los ejemplos recogidos en el art. 10.1 LPI no se encuentran los avatares creados en videojuegos, ni obras similares. Pese a ello, la introducción del artículo es suficiente para diferenciar las características que ha de contener una creación para ser objeto de propiedad intelectual, si bien llevar esto a la práctica no suele ser una tarea sencilla debido, fundamentalmente, a la incontable casuística de hechos. Pues bien, las tres principales características con las que ha de contar una creación a estos efectos son: 1. Que se trate de una creación literaria, artística o científica; 2. Que sea original; 3. Que esté expresada por cualquier medio o soporte, ya sea este tangible o intangible.

El primero de los requisitos no suele dar ningún problema, es más, es habitual que en la jurisprudencia y la doctrina ni siquiera se mencione el mismo a la hora de entrar a debatir si una determinada creación es objeto de propiedad intelectual. Todo indica que dicho requisito hace las veces de cajón de sastre, pues es una condición muy abierta y laxa que parece dar cabida casi a cualquier cosa, siempre que cumpla con los restantes requisitos. Esto no podría ser de otro modo pues, sin ir más lejos, el concepto de arte es tremendamente amplio en tanto que es intrínsecamente indefinido. Paralelamente, el tercer requisito tampoco ha generado demasiado conflicto. Básicamente, cuando se hace referencia a que la creación ha de estar expresada por cualquier medio o soporte, lo que se exige es que esta se encuentre exteriorizada, materializada, en el sentido de que pueda ser perceptible para otros sujetos. En concordancia con esto último, en palabras de GARCÍA SEDANO³⁶, *para que nazca el derecho a la propiedad intelectual es necesario que la obra tenga expresión concreta, manifestación suficiente, es decir, que la obra salga de la mente del autor al mundo exterior por cualquier medio.* Con todo, y citando de nuevo a GARCÍA SEDANO³⁷, conviene remarcar que *el Tribunal Supremo viene sosteniendo que la propiedad intelectual no protege ideas o principios, teorías, procedimientos, sistemas o métodos.*

El segundo requisito, en cambio, es el más complejo y el que más debate ha ocasionado entre los autores y magistrados. En este sentido, MINERO ALEJANDRE³⁸ dispone que *no existe en este punto un consenso doctrinal ni jurisprudencial sobre lo que deba entenderse por originalidad.* Así pues, son bastantes las sentencias y los artículos doctrinales en donde se aborda el asunto de la originalidad y la mayoría comparten la idea de que este intrincado requisito se ha venido aplicando a partir de dos posturas distintas. Siguiendo a las autoras MINERO ALEJANDRE³⁹ y CÁMARA ÁGUILA⁴⁰, existe, por un lado, una primera postura que entiende la originalidad desde una perspectiva subjetiva, siendo suficiente que la obra sea fruto de la creación intelectual del autor y que refleje de

³⁶ GARCÍA SEDANO, T. (2016). Análisis del criterio de originalidad para la tutela de la obra en el contexto de la Ley de propiedad intelectual. En: *Anuario jurídico y económico escurialense*, 49, 251-274.

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ MINERO ALEJANDRE, G. (2013). Aproximación jurídica al concepto de derecho de autor. Intento de calificación como libertad de producción artística y científica o como derecho de propiedad. En: *Dilemata*, 12, 215-245.

³⁹ *Ibidem.*

⁴⁰ CÁMARA ÁGUILA, M. (2012). La originalidad de la obra como criterio de protección del autor en el derecho comunitario: la Sentencia del TJCE de 16 de junio de 2009 que resuelve el asunto Infopaq. En: *Revista Doctrinal Aranzadi Civil-Mercantil*, 8, 11-129.

algún modo su personalidad. Por el contrario, la segunda postura opta por un carácter objetivo del concepto de originalidad. A este respecto, una obra es original cuando es objetivamente nueva o, lo que es lo mismo, cuando no es imitación o reproducción de otra anterior. Esta concepción se puede encontrar también en la Sentencia de la Audiencia Provincial (en adelante, SAP) de Barcelona de 26 de abril de 2019 (ECLI:ES:APB:2019:4105), la cual expresa que la acepción objetiva de originalidad consiste en *haber creado algo distinto a lo ya existente*. Con todo, el Tribunal Supremo, en la ya mencionada STS de 26 de abril de 2017, parece zanjar esta disyuntiva cuando dispone lo siguiente: *Aunque en ciertas épocas prevaleció la concepción subjetiva de originalidad (y este mismo criterio pueda ser aplicable en principio a algunas obras de características muy especiales como es el caso de los programas de ordenador (...)), actualmente prevalece el criterio de que la originalidad (...) exige un cierto grado de altura creativa. Esa concepción objetiva permite destacar el factor de reconocibilidad o diferenciación de la obra respecto de las preexistentes*. Asimismo, la SAP de Barcelona de 1 de diciembre de 2016 (ECLI:ES:APB:2016:9287) expone que, *si bien tradicionalmente imperó la concepción de originalidad subjetiva (...), hoy día, sin embargo (...), la tendencia es hacia la idea objetiva de originalidad, que precisa una novedad en la forma de expresión de la idea*.

Hasta ahora se han tratado los diferentes requisitos que recoge el art. 10.1 LPI para que una obra pueda ser objeto de propiedad intelectual, si bien se han abordado de manera bastante superficial, ya que este es un tema que perfectamente podría dar para otro trabajo adicional. Así pues, procede acudir al caso concreto y comprobar si, partiendo de tales condiciones, cabría la posibilidad de considerar el avatar de Berto como una obra a estos efectos. De nuevo, el debate no reside en los requisitos primero y tercero pues, por un lado, es difícilmente cuestionable el hecho de que el personaje pueda constituir una creación artística⁴¹ y, por otra parte, si bien en un formato virtual y, por lo tanto, intangible, la obra se encuentra claramente exteriorizada. Sin embargo, vuelven a surgir dudas en torno al requisito de originalidad.

Para mayor esclarecimiento, conviene apuntar que, en esta clase de videojuegos, lo más habitual es que se parta de un avatar estándar, es decir, que haya un personaje idéntico para todos los jugadores al momento de iniciar el videojuego, el cual acostumbra a estar poco caracterizado. Así, a partir de esta especie de maniquí virtual, el usuario tiene la posibilidad de modificarlo a su libre albedrío, sin más limitaciones a la creatividad que las que el propio juego establezca. En este sentido, habitualmente se permiten modificar una considerable cantidad de atributos, desde la altura, la complexión y el estilo y color de pelo, hasta rasgos más relacionados con la personalidad, como pueden ser la forma de reírse o de caminar u otro tipo de gestos, por no hablar de la vestimenta del personaje, la cual ensancha todavía más la potencial diferenciación entre los avatares resultantes debido a la grandísima variedad de combinaciones posibles. Hay determinados juegos que permiten tal infinidad de variaciones, que la probabilidad de que los avatares de dos usuarios distintos sean iguales, es prácticamente nula. En relación con esto, MARTÍNEZ

⁴¹ No se cuestiona que, por ejemplo, los personajes animados de las películas de Disney de los últimos años puedan constituir una creación artística, si bien estos han sido diseñados en muchos casos a partir de herramientas informáticas, es decir, de forma virtual. Análogamente, los personajes de videojuegos siguen un proceso de creación muy similar.

CRESPO⁴² defiende que *los personajes de los videojuegos deber ser suficientemente originales, si no tienen ningún elemento distintivo y, por tanto, carentes de originalidad no serían protegibles, si bien la originalidad se encuentra en la forma de expresión del personaje, ya sea física o en su carácter, por lo que cada forma de expresión diferente será protegible.*

En conclusión, partiendo de una concepción objetiva de la originalidad exigida por el art. 10.1 LPI, entendiendo esta como la cualidad de algo que es novedoso, en tanto que no reproduce algo preexistente, el avatar de Berto podría considerarse una creación original, sin perjuicio de que exista la posibilidad de que el jugador haya imitado el avatar de un tercero. No obstante, reiterando lo reflejado en los antecedentes, conviene recordar que el avatar se había llegado a convertir en un auténtico símbolo personal de Berto, muy apreciado por los seguidores, lo cual induce a pensar que dicho personaje era singular y único.

Por otra parte, conviene puntualizar que el hecho de que el avatar esté creado a partir de otro preexistente no implica necesariamente que el personaje resultante constituya una obra derivada, regulada en el art. 11 LPI. Así pues, aunque dicho precepto no aclara explícitamente el concepto de obra derivada, de su redacción se puede interpretar que una obra derivada es, en resumen, una transformación de otra obra (literaria, artística o científica). En este sentido, el art. 11 LPI enumera una serie de ejemplos de este tipo de obras, tales como traducciones, resúmenes o arreglos musicales, y añade que también lo serán, en general, *cualesquiera otras transformaciones de una obra literaria, artística o científica*. En concordancia con esto, la SAP de Madrid de 15 de octubre de 2018 (ECLI:ES:APM:2018:13812) concreta lo que sigue: *Mediante la transformación, un tercero distinto del autor de una obra lleva a cabo sobre ella una actividad creativa dotada del grado suficiente de originalidad como para hacerse merecedora de protección, dando lugar a una obra distinta que se conoce como “obra derivada”*. Pues bien, para que el avatar de Berto fuera considerado una obra derivada, el avatar predeterminado del que parten los usuarios del juego tendría que ser una obra objeto de propiedad intelectual. Sin embargo, con carácter general, el avatar predeterminado de un videojuego de esta índole suele carecer de la originalidad necesaria para ser calificado como obra a estos efectos. Esto se debe a que, tal y como ya se introdujo anteriormente, se trata de un modelo estándar muy poco caracterizado. Además, según ERDOZAIN LÓPEZ⁴³, *a la obra derivada se llega a partir de una obra preexistente con la que aquella guarda una estrecha relación de influencia*. Por lo tanto, aún considerándose el avatar predeterminado una obra original a la luz del art. 10.1 LPI, solo podría existir semejante relación de influencia entre la obra original (avatar predeterminado) y la obra derivada (avatar diseñado por el jugador a partir del predeterminado), en aquellos casos de jugadores que apenas realizan modificaciones en su personaje. Por lo tanto, se podría concluir que todo este asunto depende de las circunstancias concretas del caso, esto es, del grado de diferenciación del avatar de Berto con respecto al predeterminado y que, si bien nada se especifica acerca de la apariencia del personaje del jugador, sí que se puede entrever que su avatar era de algún modo novedoso y peculiar. En cualquier caso, a tenor del art. 11 LPI, en el supuesto de que llegase a considerarse el personaje de Berto una

⁴² MARTÍNEZ CRESPO, A. (2018). Artículo sobre e-SPORTS y PI. En: *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 58.

⁴³ ERDOZAIN LÓPEZ, J. (1999). El concepto de originalidad en el derecho de autor. En: *Revista de propiedad intelectual*, 3, 55-94.

obra derivada, si bien con sus particularidades, dicha obra también constituiría objeto de propiedad intelectual.

2.4.2 Autoría y titularidad de los derechos patrimoniales

Partiendo del supuesto de que el avatar creado por Berto a partir de las herramientas cosméticas del videojuego sea considerado como una creación original en virtud del art. 10.1 LPI, procede examinar, en primer lugar, quién es el autor a efectos legales y, por otra parte, a quién correspondería la titularidad de los derechos⁴⁴ de dicho personaje, puesto que autoría y titularidad no siempre coinciden.

Pues bien, el art. 5.1 LPI dispone que se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica y, si bien el segundo apartado contempla que, excepcionalmente, una persona jurídica podrá recibir la protección que esta Ley concede al autor, esto tiene lugar en circunstancias especiales que no afectan al presente supuesto, como es el caso de los programas de ordenador⁴⁵. En este sentido, GARCÍA SEDANO⁴⁶, manifiesta que para que una obra constituya objeto de propiedad intelectual, es necesario que exista una *actividad creativa humana*. Además, añade que no posible proteger por el derecho de autor una obra que ha sido creada exclusivamente *por un dispositivo informático, una máquina, un animal o por la naturaleza en general*. No obstante, ello no impide que el autor se pueda ayudar de elementos de la naturaleza o de máquinas para la realización de la obra, *siempre que exista una aportación por parte del mismo*, tal y como expresa la autora. Por supuesto, dirimir cuando una determinada obra ha sido creada por una máquina con ayuda de una persona o, por el contrario, ha sido realizada por una persona con apoyo de una máquina, puede llegar a ser muy complicado debido a que no siempre resulta fácil de definir los límites, por lo que dependerá de la interpretación que el tribunal correspondiente haga acerca de la Ley y de los hechos concretos. Así pues, la STS de 7 de junio de 1995 (ECLI:ES:TS:1995:3284) expone que *para la protección en concepto de propiedad intelectual no es suficiente que una obra haya sido producida o publicada, sino que debería ser hija de la inteligencia, ingenio o inventiva del hombre*. Con todo, es cierto que Berto, para poder crear su avatar, ha requerido, por un lado, de una máquina electrónica, ya sea de un ordenador o de una videoconsola o dispositivos análogos y, por otra parte, de un programa de *software*, es decir, del propio videojuego. Sin embargo, es evidente que la máquina y el juego no constituyen sino los medios o herramientas para poder expresar o materializar la obra pues, al fin y al cabo, la creación resultante es fruto de la voluntad e ingenio de Berto. Sin ir más lejos, el propio art. 10.1 LPI contempla como obras originales objeto de propiedad intelectual a gráficos, mapas, fotografías y programas de ordenador, entre otras creaciones, siendo muy frecuente (en el caso de los gráficos o los mapas), y también necesario (en las fotografías y en los programas de ordenador), el uso de ordenadores o determinados programas informáticos para su elaboración, si bien estos no se consideran los creadores, sino los medios para la

⁴⁴ Los derechos de propiedad intelectual se dividen en personales o morales y patrimoniales o de explotación. Dado que los primeros son personalísimos, pertenecen necesariamente al autor mientras este viva, por lo que en la presente cuestión que trata de dar respuesta a quién es el titular de los derechos del avatar, habrá de entenderse que se está haciendo referencia exclusivamente a los derechos patrimoniales.

⁴⁵ El art. 97 LPI dispone que *será considerado autor del programa de ordenador la persona o grupo de personas naturales que lo hayan creado, o la persona jurídica que sea contemplada como titular de los derechos de autor*.

⁴⁶ GARCÍA SEDANO, T., *óp.cit.*, 251-274.

creación de la obra en los que se apoya el autor. En definitiva, es posible defender que Berto es el autor del avatar ex art. 5.1 LPI, en tanto en cuanto el jugador ha sido el creador del personaje.

En lo tocante a la titularidad de los derechos, citando a CASTRO BONILLA⁴⁷, *aquella se refiere no a la autoría sino a la propiedad de la obra*. En este sentido, la autora defiende algo que se introdujo anteriormente, y es que una obra puede haber sido creada por una persona y corresponder la titularidad de la misma ya sea al propio autor o, excepcionalmente, a una persona física o jurídica distinta de aquel. Pues bien, hay que plantearse si Berto se encuentra en este último supuesto o si, por el contrario, el jugador ha conservado la titularidad de los derechos sobre su avatar, ya que el art. 1 LPI dispone que *la propiedad intelectual de una obra (...) corresponde al autor por el solo hecho de su creación* y el art. 2 LPI menciona que *la propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra*, sin perjuicio de las excepciones contempladas en la Ley.

En primer lugar, hay que atender al art. 51 LPI, el cual recoge la transmisión de los derechos del autor asalariado. En dicho precepto, se contempla la presunción de la transmisión de derechos de explotación entre el autor y el empresario sin necesidad de pacto escrito. La cuestión es, ¿en qué consiste la figura del autor asalariado?, pues el art. 51 LPI no lo especifica. ALTÉS TÁRREGA⁴⁸ defiende que para considerar a un autor dentro del marco de aplicación del art. 51 LPI, *no sólo es necesario que se produzca una manifestación humana susceptible de generar derechos de autor, sino que el objeto de la contratación laboral ha de ser, precisamente dicha actividad*. Asimismo, entiende que del precepto también se desprende que la actividad a la que se dedica la empresa ha de guardar relación *con la explotación de dichos derechos de autor*. Por lo tanto, dado que ni la esencia de la relación laboral entre Berto y el club reside en la creación de estos avatares, ni tampoco constituye la actividad del club, no es posible considerar a Berto un autor asalariado.

Seguidamente, procede acudir al art. 42 LPI y siguientes, en donde se regula la transmisión de los derechos de propiedad intelectual. Primeramente, el art. 43 LPI trata la transmisión en vida, y dispone que *los derechos de explotación de la obra pueden transmitirse por actos inter vivos, quedando limitada la cesión al derecho o derechos cedidos, a las modalidades de explotación expresamente previstas y al tiempo y ámbito territorial que se determinen*. Asimismo, a tenor del art. 45 LPI, *toda cesión deberá formalizarse por escrito*. En otras palabras, se entiende que para que Berto haya podido ceder sus derechos, esto debería haberse pactado por escrito o bien haberse regulado en el propio contrato que los jugadores firmaron con el club. No obstante, de los antecedentes se desprende que esto no fue así, pues el club, para justificar que los derechos del avatar le pertenecen, alega que Berto creó el personaje en el seno de su relación laboral. Obviamente, de haber previsto en el contrato o en otro pacto posterior tal posibilidad, reclamarían los derechos sobre el avatar en virtud de tal previsión.

⁴⁷ CASTRO BONILLA, A. (2002). Autoría y titularidad en el derecho de autor. En: *Revista electrónica de derecho informático*, 53.

⁴⁸ ALTÉS TÁRREGA, J. (2011). El contrato de trabajo del autor asalariado: supuestos de aplicación del art. 51 de la Ley de Propiedad intelectual. En *Relaciones laborales: Revista crítica de teoría y práctica*, 1, 401-423.

En conclusión, en este supuesto, la autoría y la titularidad se funden en una misma figura, la de Berto, en tanto en cuanto el jugador, como autor de la obra, no ha cedido los derechos que le pertenecen sobre el avatar ex art. 1 LPI, ni la cesión estaba prevista en su contrato con el club, ni su relación laboral forma parte de aquellas en virtud de las cuales los derechos sobre las creaciones del trabajador pertenecen al empresario para quien trabaja.

2.5 Regulación del juego en España en relación con el despido de Marcelo y profundizando en las *loot boxes*

Tal y como se menciona al final de los antecedentes de hecho, Marcelo, uno de los cuatro integrantes del equipo, fue despedido del club. Esto se debió a que el jugador hizo uso de una página web en la que se realizan apuestas no reguladas en función de los resultados alcanzados en las competiciones, motivo por el cual se le acusó de violar la política anti-juego ilegal del club. Concretamente, en dicho portal, los usuarios se dedican a colocar objetos del videojuego obtenidos a través de *loot boxes*, y pierden o ganan estos objetos en función de las apuestas que han hecho en relación con los resultados. Marcelo, no conforme con su despido, defiende que el funcionamiento de dichas páginas no puede ser considerado jurídicamente como juego. A la luz de los acontecimientos, procede, en primer lugar, abordar el concepto y funcionamiento de las *loot boxes* para determinar si pueden calificarse jurídicamente como juego y, a continuación, analizar si la página web que utilizó Marcelo constituye una forma de juego no regulada, de acuerdo con la Ley de Regulación del juego⁴⁹ (en adelante LRJ) vigente en España. De esta forma, se concluirá si el despido del jugador encuentra una justificación legítima o si, por el contrario, se trata de un despido improcedente.

2.5.1 Las *loot boxes*: Introducción al concepto y análisis de su posible consideración como juego

El concepto de *loot box*, también conocido bajo la denominación de caja botín en España, se puede encontrar en una gran cantidad y variedad de fuentes, tanto españolas como de países extranjeros, pues se trata de una tendencia muy presente y, sin duda, creciente en el sector de los videojuegos a nivel internacional. Así pues, la Dirección General de Ordenación del Juego (en adelante, DGOJ), se refiere a los *loot boxes* como *mecanismos aleatorios de recompensa* y los define de la siguiente manera: *son objetos o procesos virtuales de cualquier tipo integrados en la dinámica de determinados videojuegos cuya activación ofrece la oportunidad al jugador de obtener, con carácter aleatorio, recompensas o premios virtuales que pueden utilizarse en el entorno de los mismos*.⁵⁰ Paralelamente, CERULLI-HARMS⁵¹, parte de distintas fuentes para uniformar la

⁴⁹ Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13/con>

⁵⁰ Se trata de una consulta publicada por el DGOJ el 19 de febrero de 2021, cuyo título es el que sigue: Proceso participativo sobre la futura regulación de los mecanismos aleatorios de recompensa en videojuegos (Cajas botín). El objetivo de una consulta pública es recabar la opinión de los ciudadanos, organizaciones y asociaciones antes de la elaboración de un proyecto normativo o acerca de una regulación existente. https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf

⁵¹ CERULLI-HARMS, A. (2020). *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*. Publication for the committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), European Parliament.

definición de *loot boxes*, y dice así: *Las cajas botín son atributos de los videojuegos a los cuales generalmente se accede a través del propio juego, o que, opcionalmente, se pueden pagar con dinero del mundo real. Estas son “cajas misteriosas” que contienen artículos aleatorios, por lo que los jugadores no saben qué conseguirán antes de abrirlas.* De las anteriores definiciones, se pueden extraer algunos de los principales elementos de las cajas botín, como son su inherente aleatoriedad y, por otra parte, que, a través de ellas, los jugadores obtienen recompensas en forma de artículos o elementos utilizables en el respectivo juego, los cuales constituyen una ventaja competitiva frente a otros jugadores o una mejora en términos de jugabilidad.

Siguiendo con la caracterización de estos objetos virtuales, conviene decir que, si bien es cierto que las características mencionadas anteriormente son elementos esenciales y, por lo tanto, comunes a todas las cajas botín, estas presentan distintas modalidades, especialmente en lo que se refiere a la forma de obtención de las mismas. En este sentido, son muchas las fuentes que coinciden con lo que se expresa a continuación, y es que, según HIDALGO CEREZO, A.⁵², a las *loot boxes* se puede llegar recorriendo tres principales caminos: 1. *Como recompensa al alcanzar un hito de juego*; 2. *Mediante pago en una moneda virtual propia del juego*; 3. *A través de las denominadas “microtransacciones”, pequeños pagos de dinero real a cambio de acceso instantáneo a estas loot boxes.* Asimismo, también existe un cuarto método de acceso, que es a través de la visualización de anuncios publicitarios, si bien este es menos frecuente.

En otro orden de cosas, es difícilmente debatible el hecho de que las *loot boxes* son susceptibles de provocar en los jugadores de videojuegos algunos de los síntomas y efectos negativos que padecen aquellas personas que participan asiduamente en los habituales juegos de azar (la máquina tragaperras, sorteos de distinta índole como la lotería, el bingo, la ruleta, etc); con un problema añadido, que es el libre acceso que tienen los menores de edad a esta dinámica, pues una parte importante de los juegos que contienen estas cajas sorpresa están destinados a personas mayores de tres o de siete años, en virtud de la clasificación de edad obligatoria en los videojuegos. En este sentido, en el artículo elaborado por HIDALGO CEREZO⁵², se expresa lo que sigue:

La combinación de “microtransacciones” de escasa cuantía y obtención de recompensas mediante un juego basado en el azar puro (...) conforma el caldo de cultivo ideal para desatar mecánicas de compulsión, entendidas como impulso interno dirigido a probar suerte a cambio de una cantidad pequeña de dinero. La reiteración de esta conducta puede llevar pérdidas económicas notables (...) y, lo que es más importante, introduce comportamientos asociados al juego que se encuentran al alcance de menores, siendo este un grupo vulnerable y de alto riesgo.

Pues bien, una vez se ha presentado debidamente el concepto y las implicaciones de las *loot boxes*, procede entrar a tratar el controvertido y extendido debate acerca de si pueden o no considerarse como juego. Para ello, hay que acudir a la ya citada LRJ, en cuyo art. 3 se encuentra recogida la definición legal de juego. A este respecto, dicho precepto dispone que *se entiende por juego 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*

⁵² HIDALGO CEREZO, A. (2019). *Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores.* En: *Revista jurídica de Castilla y León*, 47, 25-58.

*de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego. Por lo tanto, atendiendo a la definición de juego dada, y siguiendo lo dispuesto en la consulta pública efectuada por la DGOJ el 19 de febrero de 2021⁵⁰, para que una determinada actividad entre dentro del marco de aplicación de la LRJ, deben concurrir básicamente tres requisitos: 1. que el participar implique el riesgo de perder una cantidad de dinero u objetos económicamente evaluables (por ejemplo, cuando se apuesta dinero) o, lógicamente, que directamente se produzca dicha pérdida (por ejemplo, cuando hay que pagar una determinada cantidad de dinero por el mero hecho de participar en el juego); 2. que el resultado sea fruto del azar y, por supuesto, sea futuro e incierto; 3. que la recompensa sea transferible al jugador y que dicho premio sea monetizable⁵³. Así pues, procede analizar si las características de las *loot boxes* son compatibles con la descripción planteada sobre los juegos de azar.*

En primer lugar, en lo relativo al hecho de que hay que pagar por participar, a raíz de lo expuesto con anterioridad acerca de las cajas botín, se puede afirmar que esta es una condición que no está necesariamente presente en el funcionamiento de dicho mecanismo, pero que, en muchas ocasiones, sí tiene lugar. Conviene recordar que una de las vías para acceder a las recompensas otorgadas por estas cajas misteriosas, es a través de la superación de determinados objetivos o retos planteados en el juego, mientras que otra forma es mediante el pago de una cantidad de dinero real. Por ello, habría que distinguir entre las distintas modalidades y, en su caso, es decir, si cumplen los demás requisitos, contemplar como juego a efectos de la LRJ solamente aquellas *loot boxes* por las que se paga o se arriesga algo para acceder a ellas.

En lo que se refiere a la segunda de las condiciones (que el resultado dependa del azar), ya se comentó previamente que esta era una cualidad inherente a las cajas botín, en tanto en cuanto la recompensa que obtendrá el jugador es, en todo caso, desconocida para el mismo, pues, debido a la eminente aleatoriedad con la que funcionan las *loot boxes*, no resulta posible conocer su contenido para los participantes en el juego hasta después de abrirse.

Por último, según dispone la consulta pública de la DGOJ antes citada⁵⁰, para que las cajas botín o, al menos su modalidad de pago, sean consideradas como juego a la luz de la LRJ, además de que la recompensa que contiene la caja deba ser transferible al jugador, *deben existir mecanismos, dentro o fuera del videojuego, que permitan articular un proceso de monetización del objeto o recompensa virtual que desemboque en la conversión efectiva de dicho premio en una moneda de curso legal.*

Así pues, tanto el primer requisito como el tercero generan mucha controversia. En lo que respecta al primero, como ya se comentó, el conflicto reside en la existencia de distintas modalidades de *loot boxes*, algunas de las cuales no implican el pago o la puesta en riesgo de ninguna cantidad u objeto económicamente evaluable para participar, mientras que al menos una de ellas, la más habitual, sí lo hace. Por otra parte, el cumplimiento de la última condición también ha causado mucho debate, puesto que la posibilidad de obtener un beneficio real y monetario del premio obtenido no es algo demasiado extendido ni

⁵³ En términos muy genéricos, cuando se hace referencia a que el bien, en este caso el premio, tiene que ser monetizable, quiere decir que debe ser susceptible de poder intercambiarse por dinero.

notorio, por decirlo de algún modo. No obstante, la autora CERULLI-HARMS, A.⁵¹, expone lo siguiente:

Por lo general, el contenido obtenido a través de las cajas botín está vinculado a la cuenta del jugador y no se puede intercambiar fuera del juego. Sin embargo, a veces los elementos del juego se pueden intercambiar entre jugadores o convertir en moneda del juego que, a su vez, se puede convertir en dinero de la “plataforma” y gastar en otros juegos o en otros lugares. Es esta práctica la que vincula potencialmente las cajas botín con los juegos de azar, ya que las recompensas digitales podrían convertirse en algo de valor (especulativo) en el mundo real.

Con todo, afirmar rotundamente que las *loot boxes* son perfectamente compatibles con la regulación del juego contemplada en la LRJ, seguramente sería una aseveración precipitada e inexacta. Como ya se ha mencionado, existen diversas modalidades de cajas botín con diferencias relevantes a la hora de contemplar su consideración como juegos de azar, pues no todas cumplen con el requisito de pagar o arriesgar para participar, del mismo modo que no todas son susceptibles de poder generar beneficios económicos a favor del jugador. Por lo tanto, aquellas variantes de *loot boxes* que sí obedecen a los requisitos para ser calificadas como juego a la luz de la LRJ, constituirían una forma de juego y, en virtud del art. 5.3 LRJ, serían una actividad prohibida, ya que dicho precepto dispone que *cualquier modalidad de juego no regulada se considerará prohibida*. Así pues, es necesario buscar una solución a este intrincado asunto⁵⁴, ya sea actualizando la LRJ, por ejemplo, flexibilizando la definición de juego, de forma que las cajas botín (en todas sus vertientes) puedan considerarse a efectos de esta Ley como juego, o bien, elaborando una regulación específica para las *loot boxes*, pues es incuestionable que este mecanismo, cuya función esencial es la de que los creadores de videojuegos gratuitos obtengan beneficios, ha adquirido las dimensiones suficientes como para no poder mantener la desregularización actual.

2.5.2 ¿Constituye la página web en la que Marcelo apostaba los premios obtenidos en las *loot boxes* una forma de juego no regulada?

La página web a la que se hace referencia, es un portal en el que diferentes personas realizan apuestas acerca de los futuros resultados que se alcanzarán en las competiciones. Dichos participantes arriesgan los premios que han obtenido en las *loot boxes*, de modo que pierden todos sus objetos apostados cuando el resultado no les es favorable, mientras que, en el caso de que sí les haya sido propicio, recuperan los mismos y ganan los de los demás.

Pues bien, una vez se ha introducido el funcionamiento de la página web, procede analizar si la misma puede ser contemplada como juego y, por tanto, tener cabida dentro del marco de regulación de la LRJ. Volviendo a lo ya tratado en el apartado precedente, conviene reiterar los requisitos que ha de cumplir una determinada actividad para tener la consideración de juego a efectos de esta Ley. En este sentido, las condiciones son (art. 3 LRJ): que ha de existir un riesgo de perder dinero u *objetos económicamente evaluables*, o que el participar ya implique dicha pérdida; que el resultado dependa del azar o contenga un componente aleatorio y que, en el momento de participar, el resultado sea futuro y desconocido; que la recompensa sea transferible al jugador y que dicho premio sea

⁵⁴ Algunos Estados miembros de la UE ya han resuelto este conflicto, siendo Bélgica y Holanda los precursores en la regulación de las cajas botín en el continente europeo. En ambos casos, se ha suprimido la posibilidad de hacer microtransacciones.

monetizable. Aplicados estos requisitos a la página web, se podrá confirmar que la misma es susceptible de ser calificada como juego, siempre que: los premios obtenidos en las *loot boxes* que los participantes arriesgan, puedan ser considerados *objetos económicamente evaluables* (art. 3 LRJ); el resultado de las competiciones sea eminentemente aleatorio y que los participantes que apuestan lo hagan previamente a conocerse el resultado de las competiciones; que los objetos que se obtienen al ganar la apuesta sean transferibles al ganador y que sean monetizables.

En primer lugar, la condición de aleatoriedad se cumple indudablemente ya que el resultado de una competición sobre la que se apuesta previamente es fruto del azar y, por ende, futuro e incierto. Asimismo, de la descripción de la página web se deduce que el premio sí que es transferible al jugador pues, de lo contrario, dicho portal de apuestas no tendría razón de ser. Además, el propio supuesto de hecho dispone que los participantes ganan o pierden objetos en función de los resultados, por lo que queda constatado que el premio sí se transfiere al ganador. No obstante, el hecho de que los objetos que componen la apuesta tengan la consideración de objetos económicamente evaluables, puede depender de dos circunstancias, las cuales no siempre tienen lugar. La primera de ellas, es que a las *loot boxes* que contenían dichos objetos que ahora se están apostando, se haya accedido mediante pago, pues esto implica la posibilidad de valoración económica de los elementos apostados y el apostarlos supone arriesgarse a sufrir un perjuicio económico (nótese que se está apostando algo por lo que se ha pagado para obtenerlo y que, precisamente, se ha comprado en parte para apostar, por lo que, indirectamente, se está arriesgando el dinero invertido en la compra de la caja botín). La segunda posibilidad es que los objetos apostados o, lo que es lo mismo, el premio de la apuesta sea monetizable, es decir, susceptible de generar un beneficio económico real. Esto se debe a que si algo es monetizable es, necesariamente, evaluable económicamente. Por último, el que el premio sea monetizable es, como ya se ha planteado previamente a raíz del estudio realizado por CERULLI-HARMS⁵⁵, una circunstancia posible, pero no necesaria. Asimismo, dado que, en este caso, el premio coincide con los objetos apostados, obtenidos por los participantes en las *loot boxes*, si los mismos son monetizables, el premio lo será también.

Así pues, tras plantear este rompecabezas, especialmente enrevesado debido a la variedad de modalidades que comprenden las *loot boxes*, conviene esclarecer las posibles implicaciones de los hechos. Por un lado, todo se puede reducir a que los objetos provenientes de las *loot boxes* apostados por Marcelo y el resto de personas que participan en el sitio web, sean monetizables. Si lo son, en ese caso se estarían cumpliendo los tres requisitos de la definición de juego⁵⁶. Paralelamente, la segunda forma de cumplir las condiciones de dicha definición sería que a las *loot boxes* cuyos objetos se están apostando, se haya accedido mediante el pago de una cantidad de dinero y que dichos artículos, que en un primer momento no eran monetizables, sí lo sean para el ganador de la apuesta. En caso de no darse ninguna de estas dos posibilidades, la página web no podría calificarse como juego según el tenor literal de la LRJ y las alegaciones de Marcelo serían acertadas.

⁵⁵ CERULLI-HARMS, A., óp. cit.

⁵⁶ Si los objetos que se arriesgan al participar en la apuesta son monetizables, son también evaluables económicamente y el premio es monetizable. Esto, unido a los requisitos de azar y transferibilidad, hace que se cumplan todos ellos.

A continuación, se va a suponer que en el caso de Marcelo se dio alguna de las dos posibilidades anteriores, para poder analizar si, en ese supuesto, la página web constituiría una forma de juego no regulada y, por lo tanto, si el despido de Marcelo sería conforme a derecho. Pues bien, sencillamente hay que acudir al portal oficial de la DGOJ y, dentro de la pestaña “operadores de juego”, hay un apartado de “juegos regulados”⁵⁷. En él, aparece un listado de las diferentes modalidades de juego reguladas actualmente en España y, además, tal y como dispone la propia página y el citado art. 5.3 LRJ, conviene reiterar que *cualquier modalidad de juego no regulada se considerará prohibida*.

El primer paso y el más lógico, es analizar si el funcionamiento de la página web del supuesto, es compatible con alguno de los seis tipos de apuesta incluidos en la lista. No obstante, para ahorrar tiempo y esfuerzos, conviene acudir a la definición de apuesta recogida en el art. 3 c) LRJ. El artículo dice así: *Se entiende por apuesta (...) aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes*. Si bien la definición continúa, con esta primera aproximación es suficiente para descartar la posibilidad de equiparar el sitio web del caso a las apuestas, pues en dicho portal no se está apostando dinero directamente, sino que lo que se arriesgan son objetos virtuales, independientemente de que se haya accedido a ellos a través del pago de una cantidad de dinero, o que los mismos constituyan objetos monetizables. Una vez descartada la consideración de la página web como un portal de apuestas⁵⁸, por extensión se desechan las distintas categorías de apuesta mostradas en la lista de la DGOJ. Tras esto, restan las siguientes modalidades de juego: máquinas de azar, black Jack, bingo, concursos, punto y banca, póquer, ruleta y juegos complementarios. Es evidente que, a excepción del último tipo, el resto son directamente descartables. Así pues, según la DGOJ⁵⁷, por juegos complementarios hay que entender *aquellos juegos de diversa naturaleza (que combinan el azar con la habilidad y la destreza, la cultura y los conocimientos, etc...), y que tienen el denominador común de que su práctica no está basada únicamente en la obtención de un lucro económico, sino que en ella predomina la diversión que proporcionan*. Es complicado, cuando menos, introducir el funcionamiento de la página web dentro de esta definición. En primer lugar, porque no entran necesariamente en juego ni la habilidad y la destreza de los participantes, ni su cultura y conocimiento. Es cierto que podría llegar a alegarse que ellos participan partiendo de unos conocimientos previos acerca de la competición y de los equipos que se enfrentan, con lo que, a mayor conocimiento, mayores probabilidades de acertar el resultado y ganar la “apuesta”. No obstante, esta posibilidad no impide que haya quien participe sin beneficiarse de sus conocimientos, por lo que, en tal caso, no se daría la combinación contemplada. Por otra parte, el hecho de que en esta dinámica predomine la diversión, no es sino un elemento circunstancial, que, al igual que sucede con el primer requisito, puede darse o no. En cualquier caso, sin negar tajantemente la posibilidad de que pudiera aceptarse como juego complementario, en principio la página web no encajaría adecuadamente en ninguna de las modalidades enumeradas en el portal de la DGOJ.

⁵⁷ <https://www.ordenacionjuego.es/es/juegos-regulados>

⁵⁸ Se descarta que la página web se considere un portal de apuestas, a efectos legales, es decir, tomando en consideración la definición legal de apuesta. Evidentemente, en términos más coloquiales, sí es una página de apuestas, pues la definición de apuesta dada por la RAE es mucho más laxa que la regulada en la LRJ.

Con todo, a la cuestión de si la página web podría constituir una forma de juego no regulada, la respuesta es afirmativa. Sin embargo, si la pregunta es si la página web constituye una forma de juego no regulada, la respuesta procedente es que no necesariamente, dado que depende de que se den diferentes circunstancias, las cuales se desconocen.

En concordancia con lo anterior, ya que el despido de Marcelo se debió a que el jugador supuestamente violó la política anti-juego ilegal del club, dicha decisión solamente se podría considerar conforme a derecho si las *loot boxes* a las que accede Marcelo y/o la página web en la que arriesgaba los objetos obtenidos en aquellas, se consideran juego a la luz del art. 3 LRJ (ya se ha tratado anteriormente las circunstancias que deberían darse para que esto ocurra) y, por lo tanto, al no estar reguladas, estén prohibidas. Procede reiterar que el estudio de este asunto se ha basado en situaciones hipotéticas pues no es posible conocer, a partir de la información disponible en los antecedentes, todas las circunstancias necesarias para dar una respuesta concluyente. Queda patente que la problemática de las *loot boxes* es real y que requiere de una pronta solución.

2.6 Libertad de circulación, trabajo y residencia entre los Estados miembros de la Unión Europea en relación con la situación de René

La última persona en haber sido contratada por el club fue René, el chico de nacionalidad francesa que se encontraba residiendo en España gracias a un permiso de estudios. A raíz de esto, se plantean las siguientes cuestiones: siendo René un extranjero que se encontraba estudiando en España al momento de ser contratado, ¿resulta necesario algún tipo de autorización para que pueda trabajar en dicho país?, en caso de ser así, ¿qué tipo de autorización sería la más adecuada para este caso concreto?

Pues bien, para responder a esta cuestión, conviene remontarse a 1992, año en el que se firmó el Tratado de Maastricht, también conocido como Tratado de la Unión Europea (en adelante, TUE), y en el cual nació la ciudadanía de la Unión Europea (en adelante, UE) y el derecho a la libertad de circulación y residencia entre Estados miembros⁵⁹. En este sentido, el art. 3.2 TUE recoge que la UE *ofrecerá a sus ciudadanos un espacio de libertad, seguridad y justicia sin fronteras interiores, en el que esté garantizada la libre circulación de personas*. Asimismo, el art. 20.1 del Tratado de Funcionamiento de la UE (en adelante, TFUE), dispone que *será ciudadano de la Unión toda persona que ostente nacionalidad de un Estado miembro*. A su vez, el apartado siguiente expresa que los ciudadanos de la UE *tienen, entre otras cosas, el derecho: a) de circular y residir libremente en el territorio de los Estados miembros*. Este mismo derecho, se encuentra reiterado en el primer apartado del artículo siguiente. Por otra parte, según aparece regulado en el art. 45.1 TFUE, *quedará asegurada la libre circulación de los trabajadores dentro de la Unión*. Paralelamente, el art. 45.3 TFUE recoge que *la libre circulación de los trabajadores implicará el derecho: a) de responder a ofertas efectivas de trabajo; b) de desplazarse libremente para este fin en el territorio de los Estados miembros; c) de residir en uno de los Estados miembros con objeto de ejercer en él un empleo (...); d) de permanecer en el territorio de un estado miembro después de haber ejercido en él un empleo (...)*. Del mismo modo, la Carta de los Derechos Fundamentales

⁵⁹ Se conoce como Estado miembro a todo aquel Estado perteneciente a la Unión Europea.

de la UE (en adelante, CDFUE), en su art. 15, dispone que *todo ciudadano de la Unión tiene la libertad de buscar un empleo, de trabajar, de establecerse o de prestar servicios en cualquier Estado miembro*. Pues, bien, a partir de este abanico normativo, se pone de manifiesto la libertad de circulación y de residencia de trabajadores, en concreto, y de personas, en general, dentro del territorio de la UE.

Dicho esto, que exista tal libertad no implica necesariamente que no haya que atender a distintas consideraciones a la hora de moverse de un país a otro pues, tanto el motivo del desplazamiento como la duración del mismo, podrían constituir perfectamente circunstancias diferenciadoras a efectos de registros y autorizaciones. A continuación, se va a analizar este asunto para, una vez confirmado el derecho de René de venir a estudiar y a trabajar a España, saber si se le puede exigir algún requisito o alguna actuación determinada, a fin de que su estancia en el país sea legítima.

Así pues, el Parlamento Europeo dispone lo siguiente: *Al objeto de refundir diferentes actos legislativos incorporando la extensa jurisprudencia en materia de libre circulación de personas, en 2004 se adoptó una nueva directiva de carácter global, la Directiva 2004/38/CE⁶⁰ (...) con la intención de alentar a los ciudadanos de la Unión Europea a ejercer su derecho a la libre circulación y residencia en los Estados miembros⁶¹*. En este sentido, el RD 240/2007 de 16 de febrero⁶², es el encargado de transponer dicha Directiva al Derecho español. Así pues, a partir de su art. 6, se contemplan diferentes escenarios de extranjeros que llegan a España, los cuales pueden clasificarse en los siguientes tres: estancia inferior a tres meses, residencia superior a tres meses y residencia de carácter permanente. No obstante, aquí conviene tener en cuenta que René, que está actualmente residiendo en España con un permiso de estudios, firma un contrato de un año (renovable) con el club. Esto último, unido a que hay hechos que ponen de manifiesto que los cuatro jugadores permanecieron en el club, como mínimo, durante el año siguiente a su incorporación, hace que no sea necesario detenerse en el primero de los tres supuestos planteados, pues su estancia en el país ha sido superior a tres meses.

Pues bien, a continuación, y sin perjuicio de que se explique más adelante el supuesto de residencia de carácter permanente (aplicable a quienes *hayan residido legalmente en España durante un período continuado de cinco años*, ex art. 10 del RD 240/2007 de 16 de febrero), procede centrarse en el segundo caso, es decir, en la residencia superior a tres meses e inferior a cinco años. Esto se debe a que, cuando alguien viene a España con un permiso de estudios, es lógico entender que lo más probable es que la duración de su estancia en el país se encuentre dentro de ese intervalo de tiempo, si bien es perfectamente posible que René termine por prolongar su estadía. En cualquier caso, el art. 7 de dicho Real Decreto otorga a cualquier ciudadano de la UE⁶³ el derecho de residencia en España durante más de tres meses, si cumple alguna de las siguientes condiciones: 1. *Es un trabajador por cuenta ajena o por cuenta propia en España*; 2. *Dispone (...) de recursos*

⁶⁰ 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. ELI: <https://www.boe.es/doue/2004/229/L00035-00048.pdf>

⁶¹ Página web del Parlamento Europeo; apartado de “libre circulación de personas “. <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/es/sheet/147/la-libre-circulacion-de-personas>

⁶² 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. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2007/02/16/240/con>

⁶³ También se incluyen los ciudadanos de otro Estado parte en el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo.

suficientes para no convertirse en una carga para la asistencia social (...), así como de un seguro de enfermedad que cubra todos los riesgos en España; 3. Está matriculado en un centro público o privado, reconocido o financiado por la administración educativa competente (...) con la finalidad principal de cursar estudios, inclusive de formación profesional; y cuenta con un seguro de enfermedad que cubre todos los riesgos en España y garantiza a la autoridad nacional competente (...) que posee recursos suficientes (...) para no convertirse en una carga para la asistencia social del Estado español durante su período de residencia; 4. Es un miembro de la familia que acompaña a un ciudadano de la Unión (...), o va a reunirse con él, y que cumple las condiciones contempladas anteriormente. Dado que, como ya se ha comentado, René se encuentra en España con un permiso de estudios, ha de entenderse que cumple con el tercer requisito.

Seguidamente, el mismo precepto en su apartado quinto requiere que los ciudadanos de la UE que vengan a España soliciten, dentro de los tres primeros meses desde su llegada, la inscripción en el Registro Central de Extranjería *ante la oficina de extranjeros de la provincia donde pretendan permanecer o fijar su residencia o, en su defecto, ante la Comisaría de Policía correspondiente (...), siéndole expedido de forma inmediata un certificado de registro.* A su vez, el apartado seis continúa diciendo que *deberá presentarse el pasaporte o documento nacional de identidad válido y en vigor del solicitante, así como la documentación acreditativa del cumplimiento de los requisitos exigibles para la inscripción establecidos en este artículo.* Para profundizar en el asunto de la inscripción, hay que acudir a la Orden PRE/1490/2021 de 9 de julio⁶⁴. Así pues, el art. 3.2 d) empieza diciendo que, en cualquier caso, para la solicitud de inscripción en el Registro Central de Extranjeros, se exigirá el *pasaporte o documento nacional de identidad, válido y en vigor*, si bien el precepto añade que, en caso de que el documento aportado estuviera caducado, deberá añadirse copia del mismo, así como de la solicitud de su renovación. Adicionalmente, y en línea con el art. 7.3 del RD 240/2007 de 16 de febrero, el mencionado art. 3.2 d) contempla los diferentes requisitos particulares de la inscripción, en función del supuesto en que se encuentre el solicitante. En lo que respecta a los estudiantes, el precepto dispone que tendrán que presentar la documentación pertinente a efectos de acreditar lo siguiente: *1. Matrícula en un centro, público o privado, reconocido o financiado por la administración educativa competente; 2. Seguro de enfermedad, público o privado, contratado en España o en otro país siempre que proporcione una cobertura completa en España*⁶⁵; *3. Declaración responsable de que posee recursos suficientes para sí y los miembros de su familia, para no convertirse en una carga para la asistencia social de España durante su periodo de residencia.*

Con todo, reiterando el hecho de que René lleva más de tres meses residiendo en España, ha de entenderse que ya ha efectuado estos trámites. No obstante, en caso de no haberlo hecho, el art. 15.8 del RD 240/2007 de 16 de febrero dispone que *el incumplimiento de la obligación de solicitar la tarjeta de residencia o del certificado de registro conllevará la aplicación de las sanciones pecuniarias que (...) se establezca para los ciudadanos*

⁶⁴ Orden PRE/1490/2021, de 9 de julio, por la que se dictan normas para la aplicación del artículo 7 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. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/o/2012/07/09/pre1490>

⁶⁵ Tal condición se entenderá también cumplida siempre que el estudiante solicitante cuente con una tarjeta sanitaria europea, cuya validez cubra todo el periodo de su residencia en España y que le habilite para recibir las prestaciones sanitarias necesarias, a tenor del art. 3.2 d) de la Orden PRE/1490/2021 de 9 de julio.

españoles en relación con el Documento Nacional de Identidad. En este sentido, la LO 4/2015 de 30 de marzo⁶⁶, entre la enumeración de infracciones leves que recoge su art. 37, incluye *el incumplimiento de la obligación de obtener la documentación personal legalmente exigida.* A su vez, el art. 9 de dicha Ley expresa que el Documento Nacional de Identidad (en adelante, DNI) *es obligatorio a partir de los catorce años*, ergo la infracción en que incurriría René en el caso de no haberse registrado conforme a lo dispuesto en el RD 240/2007 de 16 de febrero, equivaldría a la infracción leve de que un ciudadano español de catorce años o más no haya obtenido su DNI. Concretamente, el art. 39 de la LO 4/2015 de 30 de marzo, dispone que la multa correspondiente a las infracciones leves será de entre cien y seiscientos euros. Sin embargo, dado que nada indica lo contrario, en adelante se va a dar por hecho que sí se ha registrado en plazo.

A continuación, con el objetivo de tratar otros potenciales supuestos, se va a analizar con la mayor brevedad el hipotético caso de que René prolongase su estancia en España por más de cinco años. Sencillamente, a tenor del art. 10 del RD 240/2007 de 16 de febrero, ya introducido anteriormente, cualquier ciudadano de la UE que haya residido legalmente y de forma continuada en España durante cinco años, automáticamente es titular del derecho a residir con carácter permanente en el país, no estando sometido a ninguna condición. A efectos de ejercer legalmente tal derecho, el interesado deberá solicitar ante *la Oficina de Extranjeros de la provincia donde éste tenga su residencia o, en su defecto, la Comisaría de Policía correspondiente*, la expedición de un certificado que otorgue este derecho de residencia permanente, tras la pertinente verificación de la duración de su estancia en España, tal y como recoge dicho art. 10.

Finalmente, solo resta estudiar el cambio de situación de René, es decir, el hecho de que, mientras se encontraba residiendo en España con un permiso de estudios, haya sido contratado por el club. En otras palabras, procede comentar las presuntas implicaciones de que haya pasado de estar simplemente estudiando, a ser trabajador por cuenta ajena. Pues bien, el art. 14.2 del RD 240/2007 de 16 de febrero, dispone que *la vigencia de los certificados y tarjetas de residencia contemplados en el presente real decreto (...), estará condicionada al hecho de que su titular continúe encontrándose en alguno de los supuestos que dan derecho a su obtención.* Seguidamente, dicho precepto añade que *los interesados deberán comunicar los eventuales cambios de circunstancias referidos a su nacionalidad, estado civil o domicilio.* En cualquier caso, no expresa nada acerca de tener que comunicar si se comienza a trabajar por cuenta ajena, en tanto en cuanto el trabajo por cuenta ajena o propia constituye el primero de los supuestos planteados en el art. 7 del RD 240/2007 de 16 de febrero, en relación con el derecho a residir legalmente en España. En conclusión, siempre y cuando René ya tenga el certificado de registro que confirma su derecho a residir en España por haberse registrado como estudiante en un primer momento, el derecho de residencia del que es titular no se vería perturbado por este cambio de circunstancias (de estudiante a trabajador), ni tendría que registrarse de nuevo o conseguir ningún tipo de autorización. En caso de no haberse registrado antes de empezar a trabajar para el club, tendría que llevar a cabo todo el proceso explicado, pero en vez de registrarse como estudiante, tendría que hacerlo como trabajador por cuenta ajena.

⁶⁶ Ley Orgánica 4/2015, de 30 de marzo, de protección de la seguridad ciudadana. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2015/03/30/4>

3. Conclusiones

PRIMERA PREGUNTA. En el desarrollo de la primera pregunta, se ha tratado de dar respuesta a dos aspectos fundamentales sobre los *e-sports*. En primer lugar, se ha estudiado la posibilidad de ser contemplados como una modalidad deportiva y, de ser así, de poder considerarse deporte profesional. Por otro lado, una vez solventado este asunto, se ha procedido a examinar el régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos.

Pues bien, en lo tocante a la primera de las cuestiones, se ha reflexionado acerca de si los *e-sports* caben dentro de las definiciones de deporte arrojadas por la CED y por la RAE. Habiendo determinado que el principal tema de discusión radica en si los *gamers* llevan a cabo algún tipo de actividad física, lo cual constituye un elemento esencial del deporte según las acepciones expuestas, se ha concluido que, en cierto modo, sí cumplen con dicho requisito. A la luz de lo comentado, es evidente que los jugadores de videojuegos, durante el desarrollo de la actividad, apenas efectúan ejercicio físico alguno. No obstante, no solo el COI ha aceptado diferentes modalidades deportivas similares en este aspecto a los *e-sports*, como es el caso del ajedrez, sino que, además, si los *gamers* aspiran a alcanzar un buen nivel competitivo, esto normalmente requiere de un gran esfuerzo psíquico y de un no menos considerable desgaste físico, dado que es muy frecuente que las partidas se alarguen durante varias horas.

Pese a todo, como ya se ha aclarado, para que los *e-sports* entren dentro del marco de aplicación del RD 1006/1985, el cual, conviene recordar, regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales, no basta con que se adapten tanto a las definiciones de deporte dadas, como a las disposiciones recogidas por dicha normativa. A este respecto, ya se ha comentado que los denominados deportes electrónicos no solo no contravienen al RD 1006/1985, sino que además se ajustan verdaderamente bien a su contenido. Sin embargo, los *e-sports* no cumplen con una condición esencial para poder ser considerados un deporte profesional, y es que, tal y como se ha puesto de relieve, la Ley del Deporte en su artículo octavo, dispone que entre las distintas competencias que le corresponden al CSD, se encuentra la de *reconocer (...) la existencia de una modalidad deportiva*. Por lo tanto, pese a que es razonable contemplar a los *e-sports* como una modalidad deportiva, este organismo no los ha reconocido todavía como deporte profesional en España, con lo que resulta inaplicable el RD 1006/1985.

Posteriormente, se ha procedido a evaluar cuál es el régimen jurídico aplicable, dado que el de deportistas profesionales no es posible de momento. Para ello, se han considerado exclusivamente dos posibilidades: el RD 1435/1985, que regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos y el RDL 2/2015, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores, es decir, la relación laboral ordinaria. Así pues, se ha estudiado si existe alguna deficiencia en lo que respecta a la aplicación de ambos regímenes en los *e-sports*. Con todo, se ha concluido que, si bien ambas opciones son compatibles, existen determinados aspectos que no se ajustan correctamente a las exigencias de los *e-sports*.

Finalmente, teniendo en cuenta que la normativa que mejor se ajusta no es de aplicación actualmente, y que aquellas dos que sí pueden aplicarse, presentan carencias en la práctica, es cuestión de tiempo que se tome alguna de las dos medidas expresadas a

continuación: Por un lado, se puede intuir que una posible solución sería que el CSD aceptase a los *e-sports* como una categoría deportiva y que, consecuentemente, pudieran registrarse por el RD 1006/1985. Por otro lado, posiblemente la más conveniente y la más lógica de las soluciones se encontraría en la elaboración de un régimen especial ad hoc para estos jugadores profesionales de videojuegos, puesto que es un mundo que tiene las particularidades suficientes como para que sea razonable crear una respuesta específica y unitaria.

SEGUNDA PREGUNTA. En la segunda cuestión, se han analizado dos situaciones similares, pero diferentes: en primer lugar, se ha estudiado la calificación fiscal del premio que recibió el club tras ganar, los cuatro jugadores del supuesto, el campeonato nacional en 2019. En este caso, la organización del campeonato entregó el premio al club y este, posteriormente, transmitió a los jugadores el porcentaje correspondiente; en segundo lugar, se ha planteado el hipotético caso de que el premio lo hubieran recibido directamente los jugadores, sin pasar previamente por el club.

Pues bien, a modo de introducción, se ha comenzado por abordar el concepto de salario y sus componentes, tras lo cual se ha determinado que la parte del premio recibida por los jugadores constituye parte de su sueldo, en concepto de complemento salarial, según se ha podido deducir del art. 26 ET y de fuentes doctrinales ya comentadas. Posteriormente, acudiendo a la LIRPF, se ha concluido que los jugadores tributarían por el premio como rendimiento íntegro del trabajo. Esto se debe, primero a que se ha descartado la posibilidad de considerarlo rendimiento de actividades económicas (art. 27 LIRPF), puesto que los jugadores son trabajadores por cuenta ajena y no por cuenta propia y, por otra parte, porque el art. 17 LIRPF, el cual regula los rendimientos íntegros del trabajo, contempla, en el primero de sus apartados, que se considerarán como tal los sueldos y salarios. Conviene añadir que esta misma conclusión está respaldada por diferentes autores, tal y como se ha mencionado en el desarrollo de la respuesta.

Finalmente, en el caso de que el premio hubiera sido directamente entregado a los jugadores por parte de la organización del campeonato, la calificación fiscal del mismo se vería modificada. Así pues, ya no se estaría ante un rendimiento íntegro del trabajo, pues el premio no se consideraría parte del salario, ni encajaría en ninguna otra consideración del art. 17 LIRPF, sino que entraría dentro del concepto de ganancia patrimonial, regulado en el art. 33 LIRPF.

TERCERA PREGUNTA. La tercera pregunta parte de la lesión sufrida por Ana tras haber estado cierto tiempo padeciendo dolores en su mano derecha, debido fundamentalmente a la alta intensidad y frecuencia de sus entrenamientos. Conviene recordar aquí que dicha lesión le impidió volver a jugar de forma competitiva al videojuego, actividad que constituía la esencia de su prestación laboral. Pues bien, a raíz de estos hechos, se ha tratado de dar respuesta a diferentes cuestiones.

Primeramente, se ha analizado la lesión de la jugadora, procurando determinar si la misma constituye un accidente laboral o una enfermedad profesional. Así pues, tras examinar diferentes preceptos de la LGSS que tratan este asunto y acudir al cuadro de enfermedades profesionales recogido en el RD 1299/2006 de 10 de noviembre, así como a diversa jurisprudencia, se ha concluido que la información disponible no es suficiente para dirimir esta disyuntiva. Por ello, sería necesario, tal y como ya se ha comentado, proceder a un diagnóstico médico más detallado.

A continuación, se ha abordado el asunto de la incapacidad resultante de la lesión y sus posibles consecuencias. En primer lugar, en virtud de los arts. 169 y 193 LGSS, se ha determinado que se está, indudablemente, ante una situación de incapacidad laboral permanente. Asimismo, a la luz del art. 194 y de la disposición transitoria vigésimosexta de la misma Ley, se ha concretado que dicha incapacidad es de carácter total, puesto que, si bien Ana no podrá seguir ejerciendo su profesión, nada indica que no vaya a poder desempeñar otro tipo de ocupaciones. Seguidamente, el art. 49.1.e) ET, determina que la incapacidad permanente total es un motivo de extinción de la relación laboral, siempre que no proceda la suspensión del contrato por la posible mejoría del grado de incapacidad. Dado que en el caso de Ana no se plantea ninguna revisión de su incapacidad por haberse determinado que esta no podrá ser modificada favorablemente, su contrato con el club se extingue en virtud de dicho art. 49.1.e) ET. A su vez, el apartado segundo del art. 49 ET introduce el derecho a recibir el denominado finiquito, con motivo de dicha extinción. A este respecto, se ha comentado que la figura jurídica del finiquito es ciertamente controvertida debido fundamentalmente a su escaso desarrollo normativo, por lo que se han puesto de relieve ciertas sentencias y artículos doctrinales a efectos de esclarecer mínimamente esta cuestión. Llegados a este punto, lo relevante ha sido confirmar que Ana sí tiene derecho a recibir las cantidades que, con motivo de su incapacidad y consecuente extinción del contrato, no ha llegado a cobrar. Tales cantidades pueden ser, entre otras, el salario correspondiente al mes en que deja de trabajar para el club y que todavía no ha cobrado o la parte proporcional a las vacaciones que le correspondían pero que no llegó a disfrutar, si bien no se ha podido profundizar mucho más en este asunto por la escasa concreción en los antecedentes de hecho.

Finalmente, en lo que se refiere a la pregunta de si Ana tiene o no derecho a percibir algún tipo de indemnización o prestación, se ha llegado a las conclusiones que siguen. Por un lado, tal y como ya se ha desarrollado, para que Ana tenga derecho a la indemnización por incapacidad permanente, ha de darse necesariamente una de las siguientes circunstancias: que así lo contemple el correspondiente convenio colectivo (artículos 85 ET y 1255 CC) o que, resumidamente, la lesión que originó la incapacidad haya sido responsabilidad del empresario (artículos 14, 15 y 42 LPRL y 1101 CC). Pues bien, se ha determinado que ninguna de estas dos excepciones, en virtud de las cuales nace el derecho a recibir tal indemnización, se producen en el caso de la jugadora del supuesto. En otras palabras, Ana no dispone de ningún derecho a recibir una indemnización fruto de su incapacidad permanente total. Por otra parte, se ha estudiado la posibilidad de que Ana tenga derecho a recibir una prestación por su incapacidad. Así pues, tras acudir a una amplia variedad normativa, citada y comentada en el desarrollo de la tercera pregunta, se ha concluido lo siguiente: 1. Ana tiene derecho a una prestación por incapacidad permanente; 2. Dicha prestación económica consistirá en una pensión vitalicia, la cual podrá ser sustituida, a instancias de la jugadora, por una indemnización a tanto alzado equivalente a ochenta y cuatro mensualidades de la pensión, de acuerdo con diferentes criterios contemplados en la Ley; 3. La cuantía de la prestación a favor de Ana corresponderá al cincuenta y cinco por ciento de su base de cotización; 4. La prestación resulta compatible con la remuneración que pueda recibir Ana más adelante, siguiendo una serie de requisitos ya tratados.

CUARTA PREGUNTA. En la cuarta pregunta se han abordado diferentes aspectos relacionados con la propiedad intelectual. Así pues, cuando el contrato de Berto finalizó y se marchó a otro equipo, el jugador decidió seguir utilizando el avatar que había creado

mientras trabajaba para su anterior club, tras lo cual este entabló litigio con Berto por considerar que los derechos sobre el avatar pertenecen a ellos y no al jugador.

Para resolver este conflicto, primero ha sido necesario estudiar si el avatar puede constituir una obra objeto de propiedad intelectual. En este sentido, se ha concluido que el personaje sí es susceptible de considerarse una creación artística original regulada en la LPI, partiendo de la perspectiva objetiva de originalidad (diferenciación de la obra respecto de las preexistentes) defendida por el Tribunal Supremo y siempre que el avatar de Berto sea lo suficientemente novedoso y no guarde una estrecha relación de influencia con respecto al avatar predeterminado disponible en el videojuego.

Posteriormente, y partiendo del supuesto de que el avatar de Berto sea efectivamente una creación original en virtud del art. 10.1 LPI, se ha analizado a quién corresponde, por un lado, la autoría del avatar y, por otro, la titularidad de los derechos patrimoniales de propiedad intelectual derivados de dicha creación. En lo tocante a la autoría, habiendo determinado que la máquina y el *software* utilizados en la creación del avatar no constituyen sino los medios para materializar la obra y que esta es fruto de la voluntad e ingenio de Berto, se ha concluido que el jugador es el autor del avatar ex art. 5.1 LPI, debido a su condición de creador de dicho personaje. Finalmente, en lo que se refiere a la titularidad de los derechos patrimoniales o de explotación, se ha analizado si, en este caso concreto, autoría y titularidad no coinciden, ya sea por haberse previsto en el contrato entre el club y los jugadores que los derechos de explotación sobre los avatares pertenecen al club; por haber cedido Berto sus derechos a partir de lo contemplado en el art. 42 y siguientes; o bien porque la relación laboral forme parte de aquellos supuestos en los que los derechos sobre las creaciones que realiza el trabajador, pertenecen a la empresa para quien este presta sus servicios. Con todo, se ha llegado a la conclusión de que no se da ninguna de las circunstancias anteriores, por lo que Berto no sería solamente el autor del avatar, sino también el titular de los derechos de propiedad intelectual.

QUINTA PREGUNTA. La quinta pregunta surge a raíz del despido de Marcelo por su relación con las denominadas *loot boxes* o cajas botín y con una página web dedicada a apostar los objetos virtuales obtenidos en dichas cajas. Este hecho fue considerado por el club como una violación de su política anti-juego ilegal. Así pues, a partir de estos acontecimientos, se han planteado las cuestiones expresadas a continuación, cuya respuesta, que a priori aparenta ser sencilla, en realidad sigue un camino muy tortuoso.

En primer lugar, ¿pueden calificarse las *loot boxes* como juego a la luz de la LRJ? Para poder abordar esta pregunta, ha sido fundamental comprender previamente el funcionamiento de estas cajas. En este sentido, partiendo de diferentes fuentes, se ha concluido que los dos elementos esenciales de aquellas son, por un lado, su inherente aleatoriedad y, por otro, la obtención de recompensas consistentes en artículos o elementos utilizables en el respectivo juego. Además, también se han tratado las diferentes vías para acceder a su contenido: 1. Lograr un objetivo o misión del videojuego; 2. Pagar con una moneda virtual propia de dicho juego; 3. Pagar con dinero real. Una vez se ha expuesto la dinámica de las *loot boxes*, se ha comparado esta con la definición de juego regulada en el art. 3 LRJ. Tras esto se ha concluido que, al margen del componente de azar que está siempre presente, los demás requisitos son una condición posible pero no necesaria de las cajas botín, pues estas presentan diferentes variantes. Con todo, tal y como se expone detalladamente en el desarrollo de la respuesta, sí que sería posible considerar ciertas modalidades de *loot boxes* como juego. En este sentido, junto con el

elemento de azar, se precisa que: 1. Para acceder a su contenido, haya que pagar o arriesgar una cantidad de dinero o un objeto evaluable económicamente; 2. Que la recompensa sea transferible y monetizable. En definitiva, no se puede dar una respuesta firme a la pregunta de si las *loot boxes* constituyen una forma de juego según la LRJ, pues depende del tipo de que se trate.

En cuanto a la segunda pregunta, ¿constituye la página web que utilizó Marcelo una forma de juego no regulada? Del mismo modo que ha sucedido con la pregunta anterior, ante esta segunda cuestión no ha resultado sencillo aportar una respuesta demasiado concluyente. Así pues, para que la página pueda aceptarse como una forma de juego ha de darse alguna de las siguientes posibilidades: 1. Que los objetos provenientes de las *loot boxes* apostados por Marcelo y los demás participantes de la página web, sean monetizables. 2. que a las *loot boxes* cuyos objetos se están apostando, se haya accedido mediante el pago de una cantidad de dinero y que dichos artículos, que en un primer momento no eran monetizables, sí lo sean para el ganador de la apuesta. Vuelve a ser necesario que se cumplan ciertas situaciones para poder considerarse juego, y, a falta de una mayor concreción de los hechos contemplados en los antecedentes, no es posible saber si las mismas tienen lugar en este supuesto. En caso de que fuera así, y que, consecuentemente, la página web entrase dentro de la definición de juego, simplemente habría que averiguar si la misma se encuentra regulada o podría entrar dentro de alguna regulación. Como ya se ha comentado, la página no tiene fácil cabida en ninguno de los tipos de juego regulados, cuyo listado se encuentra disponible en la web oficial de la DGOJ. Por lo tanto, si se dieran las circunstancias necesarias para calificar la página web como juego, sí podría afirmarse que la misma constituye una forma de juego no regulada por lo que, a tenor del art. 5.3 LRJ, sería una actividad prohibida, y el despido de Marcelo sí sería procedente. No obstante, conviene reiterar que no son sino especulaciones, por lo que, a partir de los datos disponibles, solo se puede afirmar que la página web es susceptible de calificarse como juego no regulado, siempre que acontezcan las circunstancias planteadas.

SEXTA PREGUNTA. Para terminar, la última de las seis preguntas versa sobre la situación de René, el joven de nacionalidad francesa a quien contrató el club cuando se encontraba residiendo en España por un permiso de estudios. La cuestión que se plantea a raíz de estos hechos es si René necesita algún tipo de autorización o permiso para poder trabajar legalmente en España.

En primer lugar, partiendo de distinta legislación europea, se ha realizado una extensa introducción a la libertad de circulación y residencia con la que cuentan todos los ciudadanos de la UE por el mero hecho de serlo, libertad que también se hace extensible al ámbito laboral, tal como contempla el TFUE en su art. 45.3 y la CDFUE en su art. 15. Asimismo, todos los que son titulares de este derecho, para poder ejercerlo legítimamente, han de cumplir primero con ciertos requisitos. En este sentido, el art. 6 del RD 240/2007 de 16 de febrero, encargado de transponer la Directiva 2004/38/CE al derecho español, plantea tres supuestos posibles a la hora de que un ciudadano de un Estado miembro distinto de España venga a este país: estancia inferior a tres meses, residencia superior a tres meses y residencia de carácter permanente.

Seguidamente, se ha abordado la segunda de las situaciones anteriores, puesto que en los antecedentes de hecho queda constatado que René ha permanecido en España al menos durante un año. Así pues, el art. 7 del mencionado Real Decreto otorga el derecho a residir

en España durante más de tres meses a quien cumpla una de las condiciones que aporta dicho precepto, entre las cuales se encuentra la de estar matriculado en un centro público o privado con la finalidad de cursar estudios (entre otros requisitos). En lo referente a esto último, se ha entendido que René cumple con esa condición en tanto en cuanto se encuentra en España por un permiso de estudios. A su vez, se ha comentado que dicho precepto requiere, a todos aquellos ciudadanos de la UE que vengan a España con la intención de extender su estancia por más de tres meses, que en los tres primeros meses desde su llegada se inscriban en el Registro Central de Extranjería. En este sentido, en función de su condición de estudiante o trabajador (entre otras posibilidades), tendrá que presentar determinados documentos a la hora de inscribirse. No obstante, dado que, como ya se ha reiterado, René lleva residiendo en España como mínimo un año, también se ha entendido que el jugador ya se encuentra registrado. De no ser así, el no registrarse en los casos en que es obligatorio, como el presente, constituye una infracción leve equiparable al hecho de que un español mayor de catorce años no se haya sacado el DNI, hecho para el que está prevista una multa de cien a seiscientos euros.

A continuación, se ha contemplado la hipotética situación de que René decidiera prolongar su estancia durante más de cinco años. Para estos casos, tal y como se ha comentado, el ciudadano de la UE que resida en España legalmente durante un mínimo de cinco años de forma continuada, automáticamente tendrá derecho a residir con carácter permanente, si bien deberá solicitar ante la Oficina de Extranjeros de la provincia en que resida o, en su defecto, la Comisaría de Policía correspondiente, un certificado a tal efecto.

Finalmente, si René realizó el registro precedente, es decir, si se inscribió como estudiante que va a residir en España durante más de 3 meses y recibió el certificado de residencia pertinente, a raíz del art. 14.2 del RD 240/2007 de 16 de febrero, se puede concluir que, en caso de ser contratado como trabajador por cuenta ajena por el club, no tendría que realizar ningún procedimiento adicional ni solicitar ninguna autorización, en tanto en cuanto sigue encontrándose en uno de los cuatro supuestos que contempla el art. 7 de dicho RD, ya comentado. Por el contrario, si no se hubiera registrado como estudiante previamente a trabajar para el club, desde el momento en que ha sido contratado, tendría que proceder a inscribirse como trabajador autónomo ante el Registro Central de Extranjería.

Bibliografía

Libros, artículos e informes

- ALTÉS TÁRREGA, J. (2011). El contrato de trabajo del autor asalariado: supuestos de aplicación del art. 51 de la Ley de Propiedad intelectual. En: *Relaciones laborales: Revista crítica de teoría y práctica*, 1, 401-423.
- CÁMARA ÁGUILA, M. (2012). La originalidad de la obra como criterio de protección del autor en el derecho comunitario: la Sentencia del TJCE de 16 de julio de 2009 que resuelve el asunto Infopaq. *Revista Doctrinal Aranzadi Civil-Mercantil*, 8, 11-129.
- CASTRO BONILLA, A. (2002). Autoría y titularidad en el derecho de autor. En: *Revista electrónica de derecho informático*, 53.
- CERULLI-HARMS, A. (2020). *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*. Publication for the committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), European Parliament.
- Claves legales de los e-sports*. (2019). Estudio jurídico Ejaso ETL Global. En: <https://ejaso.com/media/eqzd4fzb/claves-legales-esports.pdf>
- Guía de los e-sports. Retos de negocio y claves jurídicas*. (2018). Asociación Empresarial de los eSports. En: <https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-legal-de-los-e-sports.pdf>
- Dirección General de la Ordenación del Juego. (2021). Proceso participativo sobre los mecanismos aleatorios de recompensa (cajas botín). En: https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf
- ERDOZAIN LÓPEZ, J. (1999). El concepto de originalidad en el derecho de autor. En: *Revista de propiedad intelectual*, 3, 55-94.
- FERRER ALBERTÍ, M. (2021). *La DGOJ abre el debate sobre la regulación de los "Lootboxes"*. Cuatrecasas. En: <https://blog.cuatrecasas.com/propiedad-intelectual/dgoj-abre-debate-sobre-regulacion-lootboxes/>
- GARCÍA ORMAECHEA, R. (1933). *El accidente de trabajo y la enfermedad profesional* (Sesión de conferencia). Publicaciones del Instituto Nacional de Previsión.
- GARCÍA SEDANO, T. (2016). Análisis del criterio de originalidad para la tutela de la obra en el contexto de la Ley de propiedad intelectual. *Anuario jurídico y económico escurialense*, 49, 251-274.
- HIDALGO CEREZO, A. (2019). Loot boxes: juegos de azar encubiertos al alcance de menores. En: *Revista jurídica de Castilla y León*, 47, 25-58.
- KAHALE CARRILLO, D. (2014). Criterios jurisprudenciales sobre el finiquito: Vicios en el consentimiento del trabajador discapacitado. *Revista de información laboral*, 2, 170-188.
- MARTÍNEZ CRESPO, A. (2018). Artículo sobre e-SPORTS y PI. *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 58.

MENÉNDEZ MENÉNDEZ, A. y ROJO FERNÁNDEZ-RÍO, A. (2016). *Lecciones de Derecho Mercantil, I*. Civitas Thomson Reuters.

MINERO ALEJANDRE, G. (2013). Aproximación jurídica al concepto de derecho de autor. Intento de calificación como libertad de producción artística y científica o como derecho de propiedad. *Dilemata*, 12, 215-245.

MONTESDEOCA SUÁREZ, A. (2018). Análisis del estatuto jurídico de los deportes electrónicos. En: *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 59.

PAZOS PÉREZ, A. (2016). La retribución de los deportistas profesionales, con especial referencia a los futbolistas. En: *Documentación Laboral*, 108, 81-107.

POQUET CATALÁ, R. (2017). La controvertida eficacia liberatoria del finiquito. En: *Lex Social: Revista jurídica de los Derechos Sociales*, 7(1), 452-475.

QUEREDA SABATER, J. (2002). El valor liberatorio del finiquito: análisis de una institución en crisis. En: *Sentencias de TSJ y AP y otros Tribunales*, 14.

ROQUETA BUJ, R. (2017). El régimen jurídico aplicable a los jugadores profesionales de videojuegos. En: *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*, 56, 25-48.

RUIZ BENITO, M. (2020). Adicción y videojuegos: el peligro de las loot boxes para la salud mental de los adolescentes. En: *Revista Española de Economía de la Salud*.

SÁNCHEZ PÉREZ, J. (2019). El derecho de libre circulación de los trabajadores como EJE vertebrador de la ciudadanía europea. En: *Revista de Derecho Migratorio y Extranjería*, 52, 113-148.

SELMA PENALVA, V. (2020). E-sports: una aproximación a la tributación de las rentas obtenidas por los gamers. En: *Derecho del deporte y del entretenimiento*, 297-322.

SIERRA GARDE, J. (2017). La retribución salarial del futbolista profesional. En: *Revista de Información Laboral*, 7, 19-51.

Páginas web

Bufete Campmany Abogados. Disponible en: <https://www.campmanyabogados.com/>

Consejo Superior de Deportes. Disponible en: <https://www.csd.gob.es/es>

Dirección General de Ordenación del Juego: Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/>

Real Academia Española. Disponible en: <https://www.rae.es/>

Seguridad Social. Prestaciones y pensiones por incapacidad permanente. Disponible en: <https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Trabajadores/PrestacionesPensionesTrabajadores/1096/0/28750/28680/28700/28709#42804>

vLex (Información jurídica inteligente). Disponible en: <https://vlex.es/jurisdictions/ES>

Web oficial de la UE: Disponible en: https://europa.eu/european-union/index_es

Parlamento Europeo: Disponible en: <https://www.europarl.europa.eu/portal/es>

Apéndices

Legislación

Decreto 3158/1966, de 23 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento General que determina la cuantía de las prestaciones económicas del Régimen General de la Seguridad Social y condiciones para el derecho a las mismas. Boletín Oficial del Estado, de 30 de diciembre de 1966, núm. 312. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/d/1966/12/23/3158>

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. Boletín Oficial del Estado, de 8 de mayo de 1969, núm. 110. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/o/1969/04/15/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/o/1969/04/15/(1)/con)

Decreto 1646/1972, de 23 de junio, para la aplicación de la Ley 24/1972, de 21 de junio, en materia de prestaciones del Régimen General de la Seguridad Social. Boletín Oficial del Estado, de 28 de junio de 1972, núm. 154. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/d/1972/06/23/1646/con>

Orden de 31 de julio de 1972 por la que se dictan normas de aplicación y desarrollo del Decreto 1646/1972, de 23 de junio, en materia de prestaciones del Régimen General de la Seguridad Social. Boletín Oficial del Estado, de 11 de agosto de 1972, núm. 192. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/o/1972/07/31/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/o/1972/07/31/(1)/con)

Real Decreto 1071/1984, de 23 de mayo, por el que se modifican diversos aspectos en la normativa vigente en materia de invalidez permanente en la Seguridad Social. Boletín Oficial del Estado, de 7 de junio de 1984, núm. 136. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1984/05/23/1071>

Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, por el que se regula la relación laboral especial de los deportistas profesionales. Boletín Oficial del Estado, de 27 de junio de 1985, núm. 153. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/06/26/1006/con>

Real Decreto 1435/1985, de 1 de agosto, por el que se regula la relación laboral especial de los artistas en espectáculos públicos. Boletín Oficial del Estado, de 14 de agosto de 1985, núm. 194. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1985/08/01/1435/con>

Real Decreto, de 24 de julio de 1889, por el que se publica el Código Civil. Gaceta de Madrid, de 25 de julio de 1889, núm. 206. ELI: [https://www.boe.es/eli/es/rd/1889/07/24/\(1\)/con](https://www.boe.es/eli/es/rd/1889/07/24/(1)/con)

Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte. Boletín Oficial del Estado, de 17 de octubre de 1990, núm. 249. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/1990/10/15/10/con>

Carta Europea del Deporte. Normativa del Consejo de Europa (mayo de 1992). (Séptima Conferencia de Ministros Europeos responsables del deporte)

Real Decreto 1300/1995, de 21 de julio, por el que se desarrolla, en materia de incapacidades laborales del sistema de la Seguridad Social, la Ley 42/1994, de 30 de diciembre, de medidas fiscales, administrativas y de orden social. Boletín Oficial del Estado, de 19 de agosto de 1995, núm. 198. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1995/07/21/1300>

Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de prevención de Riesgos Laborales. Boletín Oficial del Estado, de 10 de noviembre de 1995, núm. 269. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/1995/11/08/31/con>

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. Boletín Oficial del Estado, de 22 de abril de 1996, núm. 97. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>

Real Decreto 2720/1998, de 18 de diciembre, por el que se desarrolla el artículo 15 del Estatuto de los Trabajadores en materia de contratos de duración determinada. Boletín Oficial del Estado, de 8 de enero de 1999, núm. 7. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/1998/12/18/2720>

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. Diario Oficial de la Unión Europea, de 30 de abril de 2004, núm. 158. ELI: <https://www.boe.es/doue/2004/229/L00035-00048.pdf>

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. Boletín Oficial del Estado, de 19 de diciembre de 2006, núm. 302. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2006/11/10/1299/con>

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. Boletín Oficial del Estado, de 29 de noviembre de 2006, núm. 285. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/2006/11/28/35/con>

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. Boletín Oficial del Estado, de 28 de febrero de 2007, núm. 51. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2007/02/16/240/con>

Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (2010/C 83/02)

Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea (2010/C 83/47)

Tratado de la Unión Europea (2010/C 83/13)

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Boletín Oficial del Estado, de 28 de mayo de 2011, núm. 127. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13/con>

Ley Orgánica 4/2015, de 30 de marzo, de protección de la seguridad ciudadana. Boletín Oficial del Estado, de 31 de marzo de 2015, núm. 77. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2015/03/30/4>

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. Boletín Oficial del Estado, de 24 de octubre de 2015, núm. 255. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2015/10/23/2/con>

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. Boletín Oficial del Estado, de 31 de octubre de 2015, núm. 261. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/2015/10/30/8/con>

Orden PRE/1490/2021, de 9 de julio, por la que se dictan normas para la aplicación del artículo 7 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. Boletín Oficial del Estado, de 10 de julio de 2021, núm. 164. ELI: <https://www.boe.es/eli/es/o/2012/07/09/pre1490>

Jurisprudencia

Tribunal Supremo

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Civil). Sentencia 3284/1995, de 7 de junio (ECLI:ES:TS:1995:3284)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 1542/2000, de 28 de febrero (ECLI:ES:TS:2000:1542)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 6172/2010, de 19 de octubre (ECLI:ES:TS:2010:6172)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 4045/2013, de 3 de julio (ECLI:ES:TS:2013:4045)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 1969/2014, de 29 de abril (ECLI:ES:TS:2014:1969)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 5221/2014, de 5 de noviembre (ECLI:ES:TS:2014:5221)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Civil). Sentencia 1644/2017, de 26 de abril (ECLI:ES:TS:2017:1644)

España. Tribunal Supremo (Sala de lo Social). Sentencia 983/2019, de 28 de febrero (ECLI:ES:TS:2019:983)

Tribunal Superior de Justicia

España. Tribunal Superior de Justicia de la Comunidad Valenciana (Sala de lo Social). Sentencia 1365/2015 de 6 de febrero (ECLI:ES:TSJCV:2015:1365)

España. Tribunal Superior de Justicia del País Vasco (Sala de lo Social). Sentencia 4034/2016, de 23 de diciembre (ECLI:ES:TSJPV:2016:4034)

España. Tribunal Superior de Justicia de Galicia (Sala de lo Social). Sentencia 7578/2017 de 14 de diciembre (ECLI:ES:TSJGAL:2017:7578)

España. Tribunal Superior de Justicia de Andalucía (Sala de lo Social). Sentencia 10767/2020 de 2 de julio (ECLI:ES:TSJAND:2020:10767)

España. Tribunal Superior de Justicia de Galicia (Sala de lo Social). Sentencia 5573/2020 de 30 de septiembre (ECLI:ES:TSJGAL:2020:5573)

Juzgado de lo Mercantil

España. Juzgado de lo Mercantil de Bilbao. (Sección nº 1). Sentencia 120/2007 de 23 de noviembre (ECLI:ES:JMBI:2007:120)

Audiencia Provincial

España. Audiencia Provincial de Barcelona. (Sección nº 15). Sentencia 9287/2016 de 1 de diciembre (ECLI:ES:APB:2016:9287)

España. Audiencia Provincial de Madrid. (Sección nº 28). Sentencia 13812/2018 de 15 de octubre (ECLI:ES:APM:2018:13812)

España. Audiencia Provincial de Barcelona. (Sección nº 15). Sentencia 4105/2019 de 26 de abril (ECLI:ES:APB:2019:4105)