



Universidad de
San Andrés

Universidad de San Andrés
Departamento de Derecho
Abogacía

¿Cuáles son las reglas del juego?

Implicancias legales de la relación jurídica entre los jugadores
profesionales y los equipos de *esports*

Autora: Bianca Guadalupe Grande

Legajo: 30.103

Mentores: Mariano Mark y Mariano O. Bourgeois

Buenos Aires, 31 de julio de 2023

*A mi familia,
por impulsarme a perseguir y conseguir mis metas.*

*A mis mentores,
por acompañarme en este proceso.*

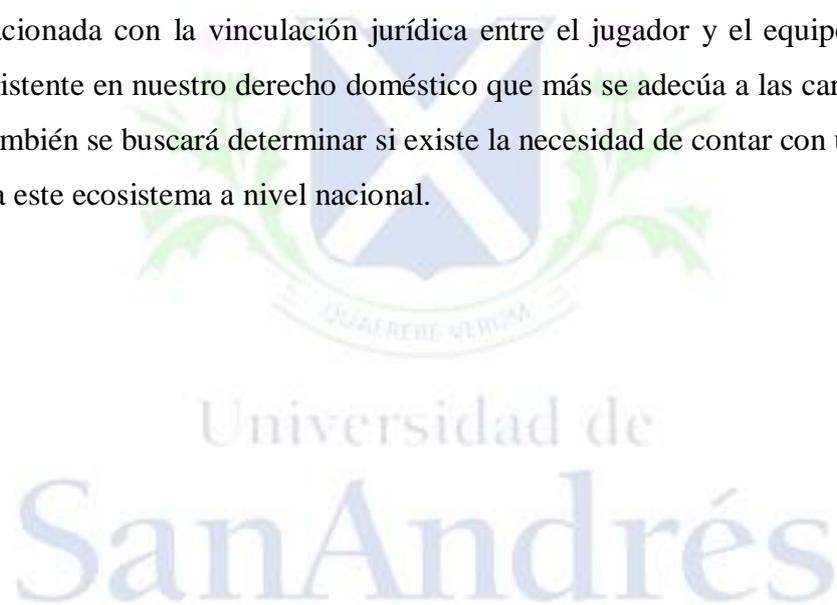
*A la Universidad de San Andrés,
por haberme acogido y convertirse en mi segundo hogar.*



Universidad de
San Andrés

Resumen

En las últimas décadas, el avance de la tecnología ha adquirido una velocidad inesperada. El surgimiento del fenómeno cultural de los deportes electrónicos fue una de las grandes novedades que esta era digital nos trajo. Como toda actividad novedosa que alcanza su auge, las relaciones que se desarrollan en ella necesitan de un marco regulatorio para poder evitar o solucionar potenciales controversias entre sus actores. Actualmente, el derecho argentino no tiene una regulación específica sobre *esports* a nivel nacional. En la práctica se ha optado por las figuras del contrato de servicios y del de cesión de imagen, propias del derecho civil y comercial. Sin embargo, existe otra figura disponible en nuestro ordenamiento jurídico de la que los clubes no hacen uso en la práctica: el contrato de trabajo, que se enmarca en el derecho laboral. Este trabajo tendrá como objetivo analizar —en este contexto de ausencia de regulación específica relacionada con la vinculación jurídica entre el jugador y el equipo— cuál es la figura legal existente en nuestro derecho doméstico que más se adecúa a las características de la relación. También se buscará determinar si existe la necesidad de contar con una regulación específica para este ecosistema a nivel nacional.



Índice

I. Introducción	1
II. ¿Qué son los <i>esports</i>?	3
II.A. Jugadores.....	4
II.B. Clubes o equipos.....	5
II.C. Otros agentes.....	6
III. Problemática general: ¿los <i>esports</i> son deporte?	7
III.A. Posturas a favor.....	9
III.B. Posturas en contra. El problema de los publishers y de las federaciones.....	12
III.C. Argentina tomó una postura: intentos de legislación específica para los <i>esports</i>	15
III.C.1. Proyecto de ley n° 1997-D-2018.....	15
III.C.2. Ley 3515 de la provincia de Chaco. Los primeros pasos a una regulación específica.....	17
III.C.3. Proyecto de ley de “reconocimiento de <i>esports</i> como categoría deportiva”...	18
III.D. Postura de la autora.....	21
IV. Situación actual: ¿cuáles son las herramientas legales con las que cuentan los clubes de <i>esports</i> para contratar a los jugadores?	24
IV.A. Contrato de servicios.....	24
IV.B. Regulación laboral.....	26
V. Análisis de la relación entre el jugador y el equipo de deportes electrónicos. Posibilidad de encuadre en ambas perspectivas	29
VI. Derecho comparado. ¿Cómo se regula a los <i>esports</i> y sus relaciones jurídicas en otros países?	35
VI.A. Corea del Sur.....	35
VI.B. Francia.....	38
VII. Relevancia de la cuestión. Casuística	41
VII.A. Soto v. Valorus.....	41
VII.B. Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team.....	42
VII.C. Análisis de los casos.....	43
VIII. Consideraciones finales	44
IX. Bibliografía	47

I. Introducción

En las últimas décadas, el avance de la tecnología ha adquirido una velocidad inesperada. El surgimiento de los *esports* (*electronic-sports* o deportes electrónicos) fue una de las grandes novedades que esta era digital nos trajo. Esta disciplina ha generado una revolución en el mundo de los videojuegos y el *streaming*, ya que surge de la mezcla de un *hobbie* —como lo es el jugar a videojuegos— con el profesionalismo y la competencia. Rápidamente, los deportes electrónicos se convirtieron en un fenómeno cultural que fue ganando más popularidad alrededor del mundo y que alcanzó su auge en los años de pandemia, durante el período 2020-2022. Esta popularización ha permitido que la disciplina escale profesionalmente, al punto de que muchos jugadores puedan llegar a vivir y sostenerse económicamente de jugar a videojuegos. Esto ocurre, en gran parte, por este avance tecnológico, que generó que los *esports* no sean sino “una consecuencia lógica e irreversible de la transición desde una sociedad industrial a una sociedad actual basada en la información y la comunicación”.¹

Como toda actividad novedosa que alcanza su auge, las relaciones que se desarrollan en este mundo de los *esports* necesitan de un marco regulatorio específico para poder evitar potenciales controversias entre sus actores. Es por eso que su definición no es un asunto trivial, puesto que de ella depende gran parte de su regulación. Si se consideran a los *esports* como un deporte —cuestión controvertida—, emergen una serie de vinculaciones de la relación entre el jugador y el equipo a la normativa deportiva. Por el contrario, si no es considerado como deporte, hay una mayor indeterminación en su naturaleza y, por lo tanto, una mayor incertidumbre en los aspectos jurídicos de esta disciplina en nuestro país, tanto laborales y de resolución de disputas como de la categorización de sus actores —principalmente, los jugadores y los clubes—.

No es nuevo que el derecho nunca ha podido seguir el ritmo de la tecnología en general, por lo que no es la excepción ante el auge de los *esports*. Por lo tanto, al no existir una normativa

¹ Traducción propia del original: “the emergence of esports can thus be interpreted as a logical and irreversible consequence of a transition from an industrial society to the information and communication-based society of today”. Michael G. Wagner, “On the Scientific Relevance of eSports” *Conference paper, Department for Interactive Media and Educational Technology*, 2006 p. 4.

pensada para ello, surgió una “necesidad de ir regulando las diferentes interacciones entre los *players* de la industria, lo que ha propiciado que se acuda a referencias de derecho privado entre las partes o que se diriman ciertas cuestiones específicas por remisión a la normativa específica aplicable”.² En gran parte de los países, los diferentes actores involucrados debieron recurrir a herramientas jurídicas del derecho común para normar las interacciones entre sí que no fueron pensadas para su entorno.

Hoy en día, en la práctica habitual y “en virtud de la ausencia de regulación, las vinculaciones entre Equipo y Jugador se llevan a cabo por medio de contratos de cesión de imagen o de locaciones de servicios, todos ellos institutos del derecho civil y comercial”.³ Aquí, el jugador presta sus servicios al club para participar de las competencias que se organizan en el mundo de los *esports* y, a cambio, el club le paga dichos servicios. No obstante, nuestro derecho ofrece otro instituto jurídico para reglar dicho vínculo que, si bien no es utilizado en la práctica profesional, está disponible para su implementación. Nos referimos al contrato de trabajo en relación de dependencia, figura propia del derecho laboral. Mediante su instrumentación, el club contrataría al jugador profesional como un empleado, quien tendría que cumplir, además de las condiciones propias de la Ley de Contrato de Trabajo (“LCT”), con ciertos requisitos impuestos por esta entidad que hacen a la dependencia —técnica, económica y jurídica—. De esta manera, sería el club quien pone las condiciones de contratación, mientras que al jugador le queda la opción de aceptar o rechazar la oferta laboral. A partir de esta ausencia de regulación específica del vínculo entre el jugador y el club, la contratación queda a criterio privado y, con ello, los derechos de sus actores pueden verse vulnerados o no garantizados en su totalidad.

Este trabajo se propone ahondar en las implicancias legales de la relación jurídica entre el jugador profesional y el equipo de deportes electrónicos. Para ello, se buscará explorar cuáles son las respuestas que existen actualmente en la doctrina para los siguientes interrogantes: ¿qué son los *esports*? ¿Quiénes integran este ecosistema? ¿Pueden los *esports* ser considerados como un deporte? Ante la falta de regulación específica, ¿cómo se intentó normar en Argentina y en

² Joaquín Muñoz Rodríguez, “Contexto jurídico de los *esports* (derecho deportivo en entornos digitales)”, en *Esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords. (España: La Ley, 2022), p. 36.

³ Tomás Rigo y Mariano Omar Bourgeois, “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (*ESPORTS*)”, en *elDial.com DC2C10*, 2020, p. 4.

el mundo? ¿Qué herramientas jurídicas existentes en nuestro país pueden aplicarse a la relación entre el jugador y el club? Luego de considerar esas aristas, el objetivo final es poder dar con el instituto jurídico existente en nuestro ordenamiento que consideremos como más idóneo para regular el vínculo bajo estudio, analizando, a su vez, la necesidad de una regulación específica para la industria.

Dado que los deportes electrónicos constituyen un ecosistema multidisciplinario, se ven atravesados por varias ramas del derecho como, por ejemplo, el derecho del entretenimiento, el derecho de la competencia, derecho del consumo, derecho societario, entre otros. No obstante, a los fines del presente trabajo y por motivos de extensión, nos centraremos en el derecho laboral y el derecho comercial, deteniéndonos exclusivamente en las figuras del contrato de trabajo y en el de locación de servicios.

II. ¿Qué son los *esports*?

Con el objetivo de intentar determinar cuál es la naturaleza jurídica de los *esports*, la doctrina ha escrito bastante al respecto, brindándonos varias definiciones. Por un lado, están quienes han definido a los deportes electrónicos de manera más deportiva, como una especie de “juegos competitivos profesionales o semiprofesionales en un formato organizado (torneo o liga) con un objetivo/premio específico, como ganar un título de campeonato o un premio”.⁴

En otras palabras, se trata de una competencia organizada entre los diferentes clubes que tienen, en su mayoría,⁵ equipos de personas entrenadas para jugar a un videojuego. Allí, tal como un mundial de fútbol, se determina el *fixture* con los cruces y las instancias de eliminación hasta llegar a una final, en la que dos equipos se enfrentan y el ganador se llevará el premio del torneo, que suele ser, generalmente, un monto dinerario.

Por otro lado, desde la visión más lúdica, están quienes consideran que “[l]os *esports* son un área de actividades deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales y físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación”.⁶ Este

⁴ Traducción propia del original: “professional or semi-professional competitive gaming in an organized format (tournament or league) with a specific goal/prize, such as winning a championship title or prize money”. Newzoo, “2022 Global Esports & Live Streaming Market Report”, *free version*, 2022, p. 10.

⁵ Se hace esta aclaración porque, además de haber equipos, hay *esports* en los que se compete de forma individual. Esto depende del videojuego y de la competición del que se trate.

⁶ Traducción propia del original: “esports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies”. Wagner, “On the Scientific Relevance of eSports”, p. 4.

punto de vista no se relaciona tanto con una competencia, sino que se enfoca en el plano individual de cada jugador y en el desarrollo de sus destrezas.

Si bien hay distintas formas de definirlos, hay un acuerdo en que, para que una actividad pueda ser considerada como un deporte electrónico, debe contener ciertos requisitos:

(1) un elemento humano, como los jugadores, con el objetivo de diferenciarlo con las máquinas o con la inteligencia artificial, (2) un elemento digital, como los videojuegos, para poder diferenciarlo de otras formas de competición análogas (ej. deportes tradicionales) y, finalmente (3) un elemento competitivo para diferenciarlo de los videojuegos que no son competitivos.⁷

A su vez, esta disciplina tiene determinadas características que los diferencian de todo lo demás y que, en consecuencia, terminan por definirlos. En este sentido, Antón y García exponen que, para que una práctica pueda ser considerada como parte de los *esports*,

tiene que ser popular y contar con la participación de una masa de espectadores que, generalmente, se mueven en torno a una comunidad; permite el enfrentamiento en línea entre dos o más jugadores (como lo es en la mayoría de los casos). Las partidas se realizan a través de un servidor; las reglas y condiciones de victorias son establecidas en base a las reglas del juego y de los propios responsables de la competición; tiene tres niveles de competición: *amateur*, semiprofesional y profesional (*sic.*).⁸

Estas características van a permitir realizar diferenciaciones con otras disciplinas que, si bien pueden ser parecidas en un principio, no comparte la totalidad de elementos como para que pueda ser categorizada como un deporte electrónico. En particular, la distinción más clara viene, por un lado, de este “elemento competitivo” que hace que se distinga de, por ejemplo, el *gaming*, es decir, jugar a videojuegos con el mero fin de divertir o entretener —a sí mismo o a terceros, en el caso de creadores de contenido—; y, por el otro, de la mano de los actores (también llamados *stakeholders*) que intervienen en este ecosistema, y que separa a los *esports* de los deportes tradicionales. A continuación, se buscará explicar quiénes son y qué roles tienen los actores intervinientes que son relevantes para este trabajo.

⁷ Traducción propia del original: “(1) a human element, as in player, in order to differentiate from machines or artificial intelligence, (2) a digital element, as in video games, in order to differentiate from analogue types of competition (e.g., traditional sports), and finally (3) a competitive element in order to differentiate from non-competitive gaming”. Tobias M. Scholz y Nepomuk Nothelfer, *Esports – policy recommendations. Concomitant expertise for INI report*. Investigación para el Comité CULT, mayo 2022, p. 2. Disponible en: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/699636/IPOL_BRI\(2022\)699636_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2022/699636/IPOL_BRI(2022)699636_EN.pdf).

⁸ Marcos Antón y Francisco García, “Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente”, *Questiones Publicitarias*, vol. 1, n° 19, enero de 2014, p. 105.

II.A. Jugadores

En principio, la definición de un “jugador” (también llamado *gamer*) no resulta del todo clara. El término, lejos de delimitar el tipo de personas que pueden subsumirse en él, acaba siendo demasiado amplio e incluye a personas que no necesariamente están vinculadas con el mundo de los *esports*. Tal como indica Bonet Cerdá, “[d]entro de la figura del *gamer* nos podemos encontrar, al igual que en el deporte tradicional, a jugadores que formen parte de un club (por ejemplo, fútbol) y a jugadores que compitan de forma individual (por ejemplo tenis)”.⁹ A los fines del presente trabajo, se entenderá como “jugador” a las personas que se dedican de manera *profesional* a jugar a videojuegos, con el fin último de brindar sus servicios a los clubes y competir en eventos, fuera del contacto ocasional con dichos videojuegos.

Gran parte del problema que surge con estos actores es la indeterminación sobre el estatus jurídico que adquieren frente a su relación con los clubes, debido a que, ante la falta de regulación, los jugadores pueden ser considerados de muchas maneras, ya sea como un agente independiente, como un artista de un espectáculo deportivo, como una persona que cede los derechos de su imagen o como un trabajador en relación de dependencia. Esta cuestión será tratada más adelante.

II.B. Clubes o equipos

Los clubes (también llamados “equipos” o *teams*) son entidades que se establecen en lugares físicos (*gaming house* o *gaming office*) en los cuales se desarrollan la mayoría de los preparativos para cumplir el objetivo primero: llevar adelante el entrenamiento de los jugadores y presentarse a las competencias. Estas tareas se resumen en brindarles a los jugadores “las herramientas necesarias para competir al máximo nivel, como entrenadores, analistas, preparadores físicos, psicólogos”,¹⁰ computadoras, sillas, *mouses*, teclados, mandos, etcétera; todo concentrado en ese lugar. Estas —y otras¹¹— actividades en las que el jugador es protagonista les traen a los clubes determinado rédito económico, con el cual pagan gastos de personal, infraestructura e invierten en otras tareas, creciendo así como organización.

⁹ Bernardo Bonet Cerdá, “Introducción a los aspectos legales”, *Módulo de formación obligatoria de la Maestría de gestión de los esports* (Valencia: VIU Universidad de Valencia), p. 20.

¹⁰ Jorge Schurna Becerro, “Introducción”, en *eSports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords. (España: La Ley, 2022), p. 28.

¹¹ Algunas de esas otras actividades pueden ser la realización de publicidad de su club, la búsqueda de *sponsors* que quieran aparecer en las camisetas de los jugadores, la venta de *merchandising* y la sublicencia del derecho de imagen de los jugadores, entre otras. Para más, véase Barbará Artigas, “La doble vía para solucionar los problemas legales”, p. 34 y Bonet Cerdá, “Introducción a los aspectos legales”, pp. 19-20.

Tal como narra Bonet Cerdá, los clubes tienen, a partir de la ausencia de normativa específica, problemas jurídicos relacionados, por un lado, con la forma que debe adoptar su personalidad jurídica y, por el otro, con la relación contractual que deben tener con los jugadores.¹²

II.C. Otros agentes

Fuera de los actores centrales para este trabajo, cabe mencionar a otros agentes que intervienen en el ecosistema de los *esports*, con el mero fin de brindar contexto al lector.

En primer lugar, están los organizadores de instancias competitivas (o *tournament organizers*). Suelen ser empresas específicamente formadas para crear eventos en los que los *esports* puedan tener lugar. También se encargan de conseguir *sponsors*, contratan personal (*staff*) y establecen las reglas para poder competir, entre otras actividades.¹³

En segundo lugar, está el *publisher* (también llamado desarrollador). Son

empresas que se encargan de desarrollar un videojuego (aunque pueden contratar a un tercero para que lo haga) para después promocionarlo, comercializarlo y cobrar todos los derechos derivados de la explotación del mismo (desde la licenciación de uso hasta la comunicación pública del videojuego) (*sic*).¹⁴

Desde el aspecto jurídico, este actor tiene los derechos de propiedad intelectual del juego. Consideramos que estas organizaciones tienen un enorme poder o, como indica el mencionado autor, “son los dueños de la pelota”, dado que, si así lo deciden, pueden limitar en sus actividades a los demás actores intervinientes en el mundo de los *esports*. Si no se cuenta con su apoyo, la organización del ecosistema se fractura, lo que hace que todos los actores deban reorganizar sus actividades en función de otros videojuegos propiedad de un *publisher* que sí esté dispuesto a que su juego sea objeto de *esports*. Este actor se convierte, entonces, en “una autoridad benevolente que tiene consistencia, integridad competitiva, y unas normas por lo general firmes que todo el mundo conoce y a las que puede atenerse (...)”.¹⁵

Luego también aparecen actores como el *broadcaster* (transmisores de las competencias de *esports* por sus plataformas y masificadores del contenido con fines de entretenimiento) y los

¹² Bonet Cerdá, “Introducción a los aspectos legales”, p. 20.

¹³ Un ejemplo de entidad organizadora es Grupo MediaPro, que se encarga de organizar la Liga Profesional de Videojuegos (“LVP”), en España. La LVP está pensada para organizar competencias de alcance nacional e internacional, brindando una estructura para que esta sea llevada a cabo. Liga de Videojuegos Profesional “Quiénes somos”, disponible en: <https://lvp.global/quienes-somos/>.

¹⁴ Alex Barbará Artigas, “¿Qué es un publisher de videojuegos en el mundo de los Esports?”, en *Alex Barbará Blog*, 23 de noviembre de 2016, disponible en: <https://www.alexbarbara.es/publisher-videojuegos-esports/>.

¹⁵ Esports Bureau, “Esports 101: El rol del publisher en los *esports*”, en *ESB Esports Bureau*, 11 de febrero de 2022, disponible en: <https://esportsbureau.com/conociendo-los-esports-como-industria-parte-3/>.

presentadores o *casters* (quienes se encargan de relatar los cruces que ocurren en las competencias). A su vez, intervienen en el mundo de los *esports* “los árbitros, los *managers*, los agentes de jugadores, los preparadores físicos, los psicólogos, etc.”.¹⁶ Todos ellos actúan asistiendo o formando parte del equipo de alguno de los actores primarios.

III. Problemática general: ¿los *esports* son deporte?

La respuesta a este interrogante no es una nimiedad. Si se considera que los *esports* son deporte, podría decirse que la indeterminación jurídica sería menor y la naturaleza del vínculo distinta, ya que, tanto en Argentina como en el mundo, el derecho del deporte está —legislativamente hablando— más desarrollado que el derecho de los deportes electrónicos, por lo que la asimilación de una disciplina con otra podría hacer extensiva su regulación. Sin ir más lejos, en Argentina contamos, además de la legislación provincial, con la Ley 20.655 Nacional de Deporte,¹⁷ promulgada en 1974 y reglamentada en 1989, y con su modificatoria, la ley 27.202.¹⁸

Esta ley regula varios aspectos de los organismos gubernamentales para el impulso de los deportes tradicionales. Por ejemplo, el art. 1° establece como objetivos fundamentales del Estado nacional la “formación integral del hombre y (...) la recreación y esparcimiento de la población”¹⁹ hasta el “fomento de la práctica de competencias deportivas en procura de alcanzar altos niveles de las mismas (*sic.*)”.²⁰ Por otra parte, el art. 2° pone en cabeza del Estado su intervención “orientando, promoviendo, asistiendo, ordenando y fiscalizando las actividades deportivas desarrolladas en el país, conforme a los planes, programas y proyectos que se elaboren”.²¹

Al mismo tiempo, impone al Estado el deber de “formación y el mantenimiento de una infraestructura deportiva adecuada (...)”, como también el aseguramiento de la preparación y aprendizaje de los deportes. A su vez, crea, por un lado, al Consejo Nacional del Deporte y

¹⁶ Bonet Cerdá, “Introducción a los aspectos legales”, p. 21.

¹⁷ A los fines del presente trabajo, se tendrán en cuenta como legislación o normativa deportiva a la ley 20.655, la ley 26.573 y la ley 20.160. Si bien somos conscientes de que estas tres normas no agotan la legislación existente en materia deportiva, por cuestiones de extensión, se ha decidido avocar el análisis solamente en dichas normativas.

¹⁸ A pesar de no ser muy extensa, la ley 20.655 regula varias acciones del organismo gubernamental a cargo de su aplicación. A los fines de este trabajo, se resaltarán determinados aspectos que no agotan su contenido, pero que se consideran como relevantes.

¹⁹ Ley n° 20.655 del Deporte y de la promoción de actividades deportivas en todo el país, 02 de mayo de 1994, art. 1°, inc. a).

²⁰ Ley n° 20.655 del Deporte, art. 1°, inc. b).

²¹ Ley n° 20.655 del Deporte, art. 2°.

establece cuáles serán sus funciones (arts. 7° y 8°) y, por el otro, el Fondo Nacional del Deporte, para poder financiar ciertas actividades deportivas desde el ámbito estatal. Por otro lado, también existe la Agencia de Deporte Nacional (“ADN”), que buscará tomar decisiones para el diseño y realización de políticas públicas deportivas.

Otra ley con la que contamos en materia deportiva en Argentina es la ley 26.573 de creación y regulación del Ente Nacional de Alto Rendimiento Deportivo (“Enard”). Este ente autárquico va a tener, como principal actividad, “gestionar y coordinar apoyos económicos específicos para la implementación y desarrollo de las políticas de alto rendimiento”,²² administrando recursos para utilizarlos en diferentes ámbitos de la competencia de alto rendimiento. Esta normativa podría ser aplicable en la relación entre el jugador y el club si, por ejemplo, se llega a la determinación de que dichos jugadores son deportistas de alto rendimiento, puesto que ello traería el reconocimiento de ciertos derechos y obligaciones por parte del Ente para con ellos.

Argentina también cuenta con la ley 20.160 del Estatuto del jugador de fútbol profesional, una normativa bastante desarrollada en lo que respecta a derechos y deberes a cumplir por los equipos y sus jugadores y que es de interés al presente trabajo por su similitud entre el vínculo del jugador de fútbol con su club y la relación jurídica bajo estudio en el ámbito de los deportes electrónicos.

El Estatuto tiene como propósito regular los principales aspectos de la relación jurídica entre el jugador de fútbol y demás actores del entorno futbolístico, entre ellos, el club. En subsidio, regirá la voluntad contractual de las partes y, en última instancia, la legislación laboral.²³ Gran parte del estatuto se centra en determinar cuándo existirá contrato entre el jugador y el club, cuáles serán las cláusulas que este deberá contener, modos de registración del contrato, así como también sus causales y modos de extinción, derechos y obligaciones de las partes, régimen de sanciones, entre otras cuestiones. Es, en principio, la normativa deportiva vigente más específica y cercana a la relación entre el jugador y el equipo de deportes electrónicos.

Como aspecto interesante del Estatuto, cabe destacar la regulación de un mercado de pases (art.

²² Ley n° 26.573 de creación del Enard, art. 1°.

²³ Ley n° 20.160: “Estatuto del Jugador de Fútbol profesional”, 1973, art. 1°.

14), en el que se establecen cuáles serán las condiciones de la transferencia del contrato, entre ellas, el consentimiento expreso del jugador. También es interesante la mención a un sistema de resolución de disputas alternativo al proceso judicial (arts. 23 y 24), en el que se dispone la conformación de un Tribunal Arbitral de Fútbol Profesional para entender

en conflictos individuales que se susciten entre los jugadores profesionales y los clubes, respecto de las relaciones establecidas en el contrato que los vincule y en las sanciones disciplinarias que los clubes apliquen a los jugadores y que estos consideren injustas o arbitrarias.²⁴

Al prever todas estas circunstancias, el Estatuto se convierte, a nuestro entender, en una norma relevante para tener en cuenta como fuente de inspiración ante una posible y futura legislación específica en materia de deportes electrónicos. En este ecosistema ocurren cuestiones similares en relación con los pases y transferencias de jugadores. Estos pases, sin una legislación que ampare los derechos de dichos jugadores, quedan en manos de lo que se haya pactado en el contrato firmado con el club, el cual muchas veces no termina de respetar sus derechos e intereses.

Fuera del ámbito legislativo y en lo que respecta a deportes tradicionales, también existen federaciones deportivas. Por ejemplo, para el fútbol profesional está la Asociación de Fútbol Argentino (“AFA”), para el tenis existe la Asociación Argentina de Tenis (“AAT”), para el vóley se ha creado la Federación del Voleibol Argentino (“FeVA”), para el básquet está la Confederación Argentina de Básquetbol (“CAB”), etcétera. Todas estas federaciones reglamentan los deportes tradicionales y generan una uniformidad entre los equipos que se federen.

En definitiva, si los *esports* se consideran un deporte, se podría considerar que estas normativas se han de tener en cuenta y los actores de este ecosistema pasarían a estar regulados en sus derechos y obligaciones contractuales de acuerdo con ellas. Por lo tanto, consideramos pertinente determinar si esto se puede dar, con el objetivo de comprender, a su vez, si es posible y conveniente que a los deportes electrónicos se le aplique la normativa deportiva; o si, por el

²⁴ Ley n° 20.160: “Estatuto del Jugador de Fútbol profesional”, 1973, arts. 23 y 24.

contrario, dicha equiparación no es beneficiosa para sus actores. En este sentido, hay que considerar las diferentes posturas al respecto.

III.A. Posturas a favor

A favor de la premisa se encuadra una vasta parte de la doctrina, que considera que el ecosistema de los *esports* puede ser equiparado al derecho deportivo tradicional y que, como tal, debería incluirse a esta nueva disciplina bajo las normas existentes del derecho deportivo. Por ejemplo, en Estados Unidos, el gobierno reconoció a los jugadores del videojuego League of Legends (“LoL”) como profesionales de un deporte. Esto tuvo efectos legales significativos, como, por ejemplo, en cuestiones migratorias: a partir de dicho reconocimiento, el Servicio de Ciudadanía e Inmigración de los Estados Unidos (“USCIS”, por sus siglas en inglés) extenderá el otorgamiento de las visas P1A, que son especialmente emitidas para jugadores profesionales, hacia los jugadores del LoL, para que vayan al país a competir o trabajar a los clubes de allí.²⁵

Si bien este fue un primer avance en Estados Unidos, para nada agotó los problemas legales en dicho país, debido a que todo aquel jugador que no se haya dedicado al LoL no ha sido reconocido como “deportista legítimo”, lo que generó varios casos de deportación e hizo que, para permanecer allí, los jugadores debieran decir que se encontraban vacacionando.²⁶ En 2013, a partir de este reconocimiento, se generaron diferentes peticiones comunitarias y junta de firmas para que todos los *esports* (y no solo el LoL) sean considerados como deportes.

El Comité Olímpico Internacional (“COI”), por su parte, fue una de las entidades que sí consideró a los *esports* como deporte. En 2017 emitió un comunicado diciendo, entre otras cosas, que “los ‘deportes electrónicos’ competitivos podrían considerarse como una actividad deportiva”, y que “los jugadores involucrados se preparan y entrenan con una intensidad que

²⁵ De esta manera, Nick Allen, quien en ese entonces era el gerente de *esports* de Riot Games, comentaba que este reconocimiento fue innovador para los deportes electrónicos, porque en Estados Unidos se podría comenzar a buscar jugadores internacionales. Además, comenta que el hecho de que el gobierno los reconozca hace que sea más fácil el proceso de contratación”. Para más, véase Eddie Makuch, “US government recognizes League of Legends players as pro athletes”, disponible en <https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>.

²⁶ Ese fue el caso de Willam “Leffen” Hjelte, jugador profesional del Super Smash Bros. Melee, quien en 2016 no pudo competir en el evento Evolution Championship Series debido a problemas con su visado. Para más, véase Fernando Cardenete, “Leffen no competirá en EVO por problemas de visado”, disponible en: <https://www.mundodeportivo.com/e-sport/20160714/403210851148/leffen-no-competira-en-evo-por-problemas-de-visado.html>. También fue el caso del jugador serbio Pavle “Yoppa” Kostic, quien era jugador profesional de League of Legends y que no pudo competir en la European Masters con su equipo de entonces, MAD Lions, por cuestiones de visado. Para más, véase Joaquín Muñoz Rodríguez, “Contexto jurídico de los *esports* (derecho deportivo en entornos digitales)”, p. 38.

puede ser comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales”.²⁷ No obstante, agrega que, “para que el COI lo reconozca como deporte, el contenido de los ‘*esports*’ no debe infringir los valores olímpicos”.²⁸ Esta aclaración afecta, por ejemplo, la inclusión de los juegos de *shooters* (o de disparos en primera persona), los que constituyen gran parte de la industria de las competencias de videojuegos y en los que “el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego”.²⁹ Bajo el criterio mencionado, se puede interpretar que esta clase de juegos infringe dichos valores olímpicos y, por lo tanto, no tenerlos en cuenta dentro del reconocimiento mencionado.

Por otro lado, el Comité Olímpico Coreano también equiparó a los *esports* con los deportes tradicionales. En su momento, fue incluso un poco más allá que el COI, llegando a entender que los deportes electrónicos podrían ser tomados como un deporte *olímpico*, aunque de segunda categoría,³⁰ debido a que, según dicha categorización, los *esports* no requieren esfuerzo físico —al igual que el ajedrez o el póker—. Esto ha sido criticado por los propios actores del mundo de los *esports*, ya que aseguran que, si bien hay un menor nivel de desgaste físico, el nivel de esfuerzo cognitivo puede alcanzar o incluso superar el que se realiza en los deportes convencionales.³¹ De hecho, tal como indica Pozzo, “[s]e encuentra científicamente comprobado que los niveles de desgaste y estrés de los jugadores de *esports* son similares a deportistas profesionales de fútbol y rugby”.³²

Por último, se puede esgrimir el argumento a favor de considerar como beneficiosa la equiparación de los *esports* a un deporte tradicional debido a los beneficios que traería esto para la disciplina. Contar con un marco jurídico ya establecido y asentado a lo largo de los años

²⁷ Traducido del original: “competitive ‘*esports*’ could be considered as a sporting activity, and the players involved prepare and train with an intensity which may be comparable to athletes in traditional sports”. International Olympic Committee, “Communique of the Olympic Summit”, 28 de octubre de 2017, disponible en: <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit/>.

²⁸ Traducido del original “in order to be recognized by the IOC as a sport, the content of ‘*esports*’ must not infringe on the Olympic values”. International Olympic Committee, “Communique of the Olympic Summit”, 28 de octubre de 2017, disponible en: <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit/>.

²⁹ Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer, “*shooter*”, en DeVuego GamerDic, añadido el 09 de marzo de 2013, disponible en: <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/shooter/>.

³⁰ César Otero, “Los e-sports ya son deporte Olímpico en Corea”, *MeriStation*, 3 de julio de 2017, disponible en: https://as.com/meristation/2015/01/28/noticias/1422475200_141197.html. Esta categorización fue revocada en el mismo 2017 por la polémica que generó.

³¹ Guillermo Coria en Mais Bubis Perera, “Esports. Deportistas argentinos se suben a la ola de los deportes electrónicos”, *La Nación*, 3 de julio de 2021, disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/esports-deportistas-argentinos-se-suben-a-la-ola-de-los-deportes-electronicos-nid03072021/>.

³² Juan G. Pozzo, “Cuestiones legales de los videojuegos y de los *esports*” en *Suplemento Innovación y Derecho 2022*, noviembre 2022, TR LALEY AR/DOC/3012/2022, p. 21. El autor cita un informe de la Universidad de Chichester titulado como “Elite Esports Gamers Face Equivalent Psychological Pressure as Pro-Athletes, Study Reveals”.

puede ayudar a “no arrancar de cero” con la cuestión regulatoria. Además, los equipos podrían constituirse como asociaciones deportivas y los jugadores tendrían el mismo estatus que, por ejemplo, un jugador de fútbol. Si esto sucede, los clubes podrían verse beneficiados fiscalmente. Por ejemplo, según establece el art. 20, inciso m) de la ley 20.628 de Impuesto a las Ganancias, “están exentos del gravamen (...) [l]as ganancias de las asociaciones deportivas y de cultura física, siempre que las mismas no persigan fines de lucro (...)”.³³ No obstante, hay que tener en cuenta que, en la práctica argentina actual, los equipos de nuestro país tienen formas asociativas comerciales, mas no se han constituido como asociaciones civiles sin fines del lucro. Esto significa que, dada su estructura, estas sociedades están alcanzadas por el mencionado impuesto.³⁴

III.B. Posturas en contra. El problema de los *publishers* y de las federaciones

Otro sector de la doctrina ha interpretado que los *esports* no pueden ser un deporte. En primer lugar, están quienes consideran que los actores intervinientes en cada una de las disciplinas no se asemejan —ni pueden hacerlo—. Así, autores como Barbará Artigas, Bonet Cerdá y Muñoz Rodríguez explican que los deportes tradicionales fueron inventados en su época para ser jugados por cualquier persona que pueda aprenderse las reglas y tener las aptitudes necesarias para ello. No obstante, no ocurre lo mismo con los deportes electrónicos, porque estos se desarrollan en un ambiente competitivo que ronda exclusivamente alrededor de un videojuego, con infraestructura determinada y con la adquisición del juego en cuestión. Si bien hay personas que se pueden reunir a jugar (luego de haber comprado el videojuego), esto no ocurrirá bajo las condiciones de evento competitivo, sino que será de manera casual o, cuando mucho, de manera *amateur*.

En este sentido, según comentan los autores, la diferencia *esencial* entre los deportes tradicionales y los *esports* se genera a partir de la existencia del *publisher*: este actor está presente en el entorno del primero, mas no en el del segundo. Esto marca una gran diferencia entre ambos ecosistemas y, con ello, en la posibilidad de encuadrar uno dentro de la normativa

³³ Ley N° 20.628 de Impuesto a las Ganancias, 27 de diciembre de 1973, art. 20, inc. m.

³⁴ Por ejemplo, 9Z Team se constituyó como sociedad por acciones simplificada, mientras que Isurus Gaming lo hizo como sociedad anónima y Leviatán Esports como sociedad de responsabilidad limitada. Todos estos tipos de sociedades están establecidos como sujetos pasivos del Impuesto a las Ganancias (art. 69, inc. a.1 y a.2 de la ley 24.730 modificatoria de la ley 20.628 de Impuesto a las Ganancias).

de otro. Recordemos que el *publisher* es el dueño de los derechos de propiedad industrial e intelectual de los videojuegos, y son los que, en última instancia, terminan decidiendo si otorgan las licencias necesarias a los organizadores de torneos para que estos generen los eventos alrededor del juego. Si el *publisher* se niega, no existe tal competencia. Por lo tanto, tal como dice Muñoz Rodríguez,

esta es la característica que, en mi opinión, diferencia a los *esports* de cualquier otro tipo de competición deportiva o de entretenimiento a la que estamos acostumbrados. Existe una empresa propietaria del principal producto en el que se basa la competición y, por lo tanto, es necesario contar con su autorización en cualquier caso para llevar a cabo la actividad económica. (...) [C]asi cualquier deporte se puede practicar con materiales de diferentes fabricantes o incluso sin necesidad de material específico, pero la práctica de los *esports* requiere de la intervención del *software* original que hace que se reproduzca el videojuego. Sin videojuego no hay *esports* y aquí cobra una especial relevancia la figura del titular de la propiedad intelectual e industrial de los videojuegos pues (...) le corresponde a él y sólo a él delimitar qué licencia de uso otorgar para la ejecución de su producto tanto en el ámbito doméstico como público. El *publisher* es, claramente, “el dueño del balón” que decide quién puede o no puede utilizar su juego (*sic.*).³⁵

En segundo lugar, está la postura que interpreta que los *esports* no pueden ser considerados como un deporte porque ambos ecosistemas fueron pensados con finalidades diferentes. Mientras que los deportes tradicionales surgieron con el principal objetivo de —en primer plano— competir y —en segundo plano— entretener, los deportes electrónicos surgieron con el principal objetivo de entretener, para luego (a partir de que los *stakeholders* observaron el éxito que tuvieron los videojuegos en las plataformas de *streaming*) crear competencias alrededor de ello. Además, otra diferencia que marca el autor Palomar Olmeda es que “las modalidades deportivas, en su concepción, son estables; lo contrario que los videojuegos, que introducen modificaciones, mejoras, etcétera”:³⁶ mientras que los reglamentos de los deportes tradicionales (como fútbol o básquet) son los mismos durante años, en los videojuegos existen

³⁵ Joaquín Muñoz Rodríguez, “Contexto jurídico de los *esports* (derecho deportivo en entornos digitales)”, en *esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords. (España: La Ley, 2022), pp. 42-3, énfasis agregado.

³⁶ Alberto Palomar Olmeda, “Aplicabilidad del derecho deportivo al sector de los *esports*”, en *esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords. (España: La Ley, 2022), p. 70.

actualizaciones constantes que necesariamente implican una adaptación de sus normas y de las conductas de sus actores. De acuerdo con esta postura, encuadrar a los *esports* como deporte y hacer extensiva su normativa no generaría otra cosa que la aplicación de leyes con objetivos muy disímiles a la de los actores de este ecosistema.

En similar sentido, Velesquen Sáenz sostiene la imposibilidad de dicha equiparación bajo el argumento de que se trata de diferentes categorías. Así, afirma, en primer lugar, que

es complicado enmarcar todo el abanico de *e-sports* bajo la misma práctica competitiva. De la misma manera que no se puede competir en “deportes”, sino más bien en fútbol, básquet, golf, tenis, etc., no se puede competir en *e-sports*, sino en *League of Legends*, *Call of Duty*, *Counter Strike*, etc. No hay elementos comunes entre estos juegos y, por lo tanto, no podría haber una ‘disciplina’ llamada *e-sports*. Y en segundo lugar (...) los videojuegos son productos comerciales con un propietario: el editor o *publisher*. Este es responsable de las características del *software*, una situación que no puede compararse con ningún deporte y no puede regularse sin contemplarse el derecho marcario, de propiedad intelectual, la regulación del mercado y los derechos legítimos de las empresas editoriales.³⁷

El autor evidencia dos de los aspectos centrales que diferencian una estructura de la otra y que, en los efectos prácticos, hacen que sea difícil sumar a los *esports* en los entornos de las prácticas competitivas tradicionales y su regulación.

Por último, están quienes consideran que los *esports* no pueden ser deporte porque el sometimiento de esta disciplina a la legislación deportiva llevaría a *federar* a los equipos y, con ello, a generar una intervención administrativo-gubernamental que no necesariamente es deseada para la industria. De esta manera, la creación de federaciones, en última instancia, podría desvirtuar el ecosistema: sus actores deberán atenerse a las reglas que la federación imponga para ser parte de ella y poder realizar la competición, la que estará también regulada. Entonces, el hecho de que los *esports* se asimilen a los deportes tradicionales y que, por consecuencia, sean “federados”, no es otra cosa que una “vía fácil” para que los gobernantes

³⁷ Gustavo E. Velesquen Sáenz, “Los *e-sports* desde la perspectiva del derecho del trabajo”, en *Revista de Derecho Laboral y Seguridad Social* 2021-1, n° 21 (Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2020), TR LALEY AR/DOC/3870/2020, p. 16.

puedan intervenir en el sector.³⁸

Sin embargo, cabe destacar que tanto a nivel nacional como internacional se han ido desarrollando diferentes federaciones que, hasta el momento, tienen como objetivo la uniformización de ciertas reglas y estándares en este ecosistema, pero que no son intervenidas por sectores gubernamentales. Por ejemplo, en el plano internacional fueron creadas la International Esports Federation (IESF); Global Esports Federation, la Pan American Electronic Esports Confederation, la Asian Electronic Esports Federation, la UNESCO World Esports Confederation, el World Esports Consortium (WESCO), la World Esports Association (WESA) entre otros; mientras que en el plano nacional está la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos (DEVA), la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos (AADE); la Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos Argentina (ADEEMA) y la Federación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos de Argentina (FEDEEMA).

III.C. Argentina tomó una postura: intentos de legislación específica para los *esports*

En los últimos años, han surgido en nuestro país varios proyectos de ley para regular a los *esports*. Resulta interesante poder analizar cuáles fueron sus objetivos, qué rol se le asigna al Estado en la promoción de la actividad y, particularmente, cuál es el nivel de especificidad en la reglamentación de la relación entre el jugador y el equipo.

III.C.1. Proyecto de ley n° 1997-D-2018

Este proyecto de ley fue presentado en el año 2018 a la Cámara de Diputados de la Nación y creado con el objetivo de dotar de una regulación a los *esports*, mediante la implementación de un registro único de equipos de deportes electrónicos. A su vez, reconoce a los “videojuegos (...) como *categoría deportiva*, vinculándolos al Sistema Nacional del Deporte (Ley Nacional de Deportes N° 20.655) y regular su práctica a nivel nacional”.³⁹

La novedad de este proyecto es la definición de lo que es un deporte electrónico. Su art. 3° determina que “[s]on considerados Deportes Electrónicos aquellos videojuegos pertenecientes a los siguientes géneros: estrategia en tiempo real; juegos de cartas coleccionables y los juegos

³⁸ Al respecto, véase Jorge Schurna Becerro, “Introducción”, en *esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords., (España: La Ley, 2022), p. 31.

³⁹ Proyecto de ley N° 1997-D-2018, “Regulación de los deportes electrónicos en la República Argentina. Creación del Registro único de equipos de deportes electrónicos”, énfasis agregado. Disponible en: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyectoTP.jsp?exp=1997-D-2018>.

de plataforma deportiva”.⁴⁰ Además, siguiendo la postura del Comité Olímpico Internacional, este proyecto de ley decidió dejar afuera la modalidad de juego de *shooters*.⁴¹ Esto implica que, si hubiese llegado a sancionarse, nos encontraríamos con el inconveniente de que gran parte de las competencias que se estructuran alrededor de este tipo de juegos —como el Counter Strike, el Valorant, el Rainbow Six, entre otros— quedaría excluido de ser un *deporte electrónico*, lo que implica una serie de perjuicios jurídico-económicos para algunos *stakeholders*, como los organizadores de las competencias, los *publishers* y hasta los propios jugadores expertos en cada uno de esos juegos.

Por nuestra parte, en similar sentido con lo que se viene exponiendo, consideramos que dejar de lado este tipo de juegos no solo perjudica a dichos actores, sino que también tiene una influencia directa en la industria. Los juegos de disparos en primera persona tienen detrás un montón de audiencia que suele consumir las competencias que se realizan a su alrededor. Si no pueden ser incluidos dentro de la categoría de “deportes electrónicos” y si, a partir de ello, no se pueden generar competencias —al menos con el título de *esports*—, los demás actores como las plataformas de *streaming*, las marcas, el *staff* y hasta los propios competidores dejan de percibir los ingresos que obtendrían a partir de ella. Además, los jugadores que se han dedicado durante años a mejorar sus habilidades en *esos juegos* se verían perjudicados para poder vincularse con un equipo, dado que estos últimos buscarán, en función de sus intereses, a quienes tengan desarrolladas habilidades en juegos que puedan ser objeto de competencia.

Otra cuestión a destacar es que el Proyecto 1997-D-2018 establece como autoridad de aplicación al Poder Ejecutivo Nacional, y le encomienda las facultades de “formalizar la práctica de los Deportes Electrónicos, promoviendo su ejercicio en infraestructuras y escenarios adecuados para su correcto y seguro desempeño; llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular su conocimiento, práctica y desarrollo; crear el Registro Único de Equipos de Deportes Electrónicos”.⁴² Esta decisión del proyecto viene aparejada a otra que se deja en claro en otra parte de su articulado: dicha normativa estará “respaldada” por la Ley

⁴⁰ Proyecto de ley 1997-D-2018 de Regulación de Deportes Electrónicos en la República Argentina, arts. 3° y 4°, disponible en <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/textoCompleto.jsp?exp=1997-D-2018&tipo>.

⁴¹ Ídem.

⁴² Proyecto de ley 1997-D-2018 de Regulación de Deportes Electrónicos en la República Argentina, art. 7°, disponible en <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/textoCompleto.jsp?exp=1997-D-2018&tipo>.

Nacional de Deportes N° 20.655, que tiene como principal objetivo que, justamente, sea el Estado quien atienda “al deporte y la actividad física en sus diversas manifestaciones considerando como objetivo fundamental (...) la promoción de una conciencia nacional de los valores del deporte (...)”.⁴³

Con respecto a este punto, no consideramos como óptimo que el proyecto se vincule a dicha ley, que determina que el Estado sea órgano de aplicación. Al tratarse de una industria que tuvo su auge hace relativamente poco, el Estado puede “pecar de inexperto” en la implementación del mencionado proyecto. Si bien comprendemos que lo más coherente en la armonización con la ley 20.655 es que el Estado sea la autoridad de control, sobre todo desde la perspectiva de *fomentar* el deporte, genera particulares dudas sobre cuál va a ser el rol que este adoptará en la relación de los diferentes actores de este ecosistema, en particular, entre el jugador y el club, y cuál será su grado de eficiencia en dicho rol.

De todas maneras, este proyecto de ley no avanzó en su trámite legislativo, por lo que perdió estado parlamentario. No obstante, quedará en la historia como el primer intento de regulación de los deportes electrónicos.

III.C.2. Ley 3515 de la provincia de Chaco. Los primeros pasos a una regulación específica

Esta ley (B.O. del 16/05/2022),⁴⁴ que fue presentada a la legislatura chaqueña como el proyecto de ley n° 1144/2020, tiene como principal objetivo la creación de un “Programa de Promoción y Difusión de Deportes Electrónicos, para el fomento y el crecimiento cualitativo de los Deportes Electrónicos en la provincia de Chaco”.⁴⁵ Al igual que el proyecto anterior, esta ley da una definición de qué es lo que se entiende por deporte electrónico, pero, a diferencia de aquel, esta lo hace de forma distinta. Así, establece que

[s]e entiende por Deporte Electrónico toda actividad que emplea, para su ejecución, dispositivos electrónicos —ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles o uso de la tecnología de procesamiento de datos a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o

⁴³ Ley n° 20.655 Nacional del Deporte, art. 1°, inc. e).

⁴⁴ Ley 3515 de Programa de promoción y difusión de los deportes electrónicos, disponible en: <https://segleg.chaco.gob.ar/seglegis/servlet/hconstramindivnuevo?2020,1,1144>.

⁴⁵ Ley 3515 del Programa de Promoción y Difusión de los Deportes electrónicos, art. 1°.

no a Internet—, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.⁴⁶

Sin embargo, en línea con el Proyecto 1997-D-2018, la ley chaqueña determina que el órgano de aplicación será el Estado provincial chaqueño.

Lo interesante de esta norma reside en los fundamentos que trae a colación como su razón de ser. Allí, menciona al Proyecto 1997-D-2018 y dice que el fracaso que tuvo se debió a que no contó con el apoyo de la comunidad a la que pretendía regular, la que lo tildó de “infundado, contradictorio, perjudicial, apresurado, no-representativo y no-inclusivo”. No obstante, se afirmó en este la necesaria regulación y reconocimiento de los *esports*, para que el Estado provincial, en tanto órgano de aplicación, pueda fomentar el “buen uso” de las competencias de videojuegos.

En relación con la consideración de los *esports* como deporte, este proyecto de ley hace referencia, en sus fundamentos, a que “el Instituto del Deporte Chaqueño reconoció expresamente esta actividad como deporte al registrar la asociación civil ‘DEPORTES ELECTRÓNICOS NORTE CLUB’ como club deportivo, siendo este antecedente un acontecimiento de trascendental importancia a la hora de instaurar a los “e-sports” como deporte”.⁴⁷

Sin dudas, este es uno de los primeros avances en la regulación del ecosistema que llegó a esgrimirse como una ley y que actualmente se encuentra vigente para la provincia de Chaco. No obstante, del análisis de la norma no surge una regulación específica de la relación entre el club y el jugador. Como hemos mencionado, y en similar sentido que el proyecto ya mencionado, la ley se centra en el Estado como garante del cumplimiento de los derechos que allí se reconocen, equiparándose, en cierto modo, a la ley 20.655 de Deportes Nacional.

III.C.3. Proyecto de ley de “reconocimiento de *esports* como categoría deportiva”

En el 2020 se presentó otro proyecto en el Congreso de la Nación, esta vez impulsado por propios actores del ecosistema (creadores de contenido y *streamers*). Como el propio título lo indica, el principal objetivo del proyecto es darle un reconocimiento a los *esports* para que sean

⁴⁶ Ley 3515 del Programa de Promoción y Difusión de los Deportes electrónicos, art. 2°.

⁴⁷ Ley 3515 del Programa de Promoción y Difusión de los Deportes electrónicos, fundamentos.

considerados como un deporte. Al igual que los anteriores, este proyecto vincula a los deportes electrónicos con la normativa de los deportes tradicionales: el art. 1° del proyecto dice lo siguiente: “[d]eclárese de interés nacional la promoción, difusión y promoción de los deportes electrónicos como categoría deportiva, vinculándolos al Sistema Nacional del Deporte, ley 20.655, y regular su práctica a nivel nacional” (*sic.*).⁴⁸

Por otro lado, en cuanto a la definición de deportes electrónicos, este proyecto toma la formulación literal hecha por la ley chaqueña, por lo que, en ese sentido, ambas regulaciones los definen de la misma forma.

No obstante, lo novedoso de este proyecto reside en lo ambicioso de su regulación. Al estar formulado en gran medida por creadores de contenido, se han contemplado en la propuesta muchas más cuestiones que tienen, por decirlo de algún modo, un “vacío legal” y que necesitan de una respuesta. Así, este contempla, en primer lugar, la creación de un “Régimen simplificado para contribuyentes tecnológicos (MONO-Tech)”. Con esto, el proyecto busca dar una respuesta legal a la tributación de los pequeños contribuyentes tecnológicos, los que, según el proyecto, se conforman por “las personas humanas que practiquen deportes electrónicos y que, en el marco de dicha actividad, obtengan un ingreso”.⁴⁹

A partir de ello, se disponen varias medidas para “regularizar” la situación legal de los competidores y su relación con la tributación. Entre otras cosas, se los exime del pago del Impuesto a las Ganancias, del Impuesto al Valor Agregado y de los Recursos de la Seguridad Social. Esto se reemplazaría con una contribución única sujeta en su cuantía a los ingresos que percibe cada jugador al año. Es decir, si un jugador no percibe ingresos, no realizará la contribución.

Lo que resulta relevante a los fines de este trabajo es lo que dispone este proyecto en su art. 14, en el que determina que “la condición de pequeño contribuyente tecnológico no es incompatible con el desempeño de actividades en relación de dependencia y con el Régimen Simplificado para Pequeños Contribuyentes (Monotributo), ley 24.977”.⁵⁰ En otras palabras,

⁴⁸ Proyecto de ley de Reconocimiento de esports como categoría deportiva, 2020, art. 1°.

⁴⁹ Proyecto de ley de Reconocimiento de esports como categoría deportiva, 2020, art. 7°.

⁵⁰ Proyecto de ley de Reconocimiento de esports como categoría deportiva, 2020, art. 14.

lejos de querer exclusivizar el régimen de mono-tech, el proyecto busca tener en cuenta la legislación comercial y laboral, de manera que los tres regímenes quedan armonizados en miras de priorizar los intereses de sus actores (jugadores y clubes).

A su vez, el proyecto se pronuncia sobre un tema sumamente relevante, como lo es el trabajo de los menores de edad, sobre todo en esta industria. De esta manera, adopta lo establecido en el art. 101 del Código Civil y Comercial: “para el caso de los adolescentes menores de edad — no emancipados— que hayan cumplido trece (13) años, el ejercicio del derecho referido a la categorización podrá ejercerse únicamente por medio de sus representantes”.⁵¹

Por otra parte, el proyecto innova con la creación de dos instituciones. En primer lugar, busca crear el Consejo Federal de Apoyo a los Deportes electrónicos. Se trata de un órgano colegiado que tendrá la función de determinar la agenda en materia de objetivos y de gestión de instrumentos para “promover la cultura de esta modalidad deportiva en la República Argentina”.⁵² Así, este órgano pretende otorgar representatividad no solo a los poderes ejecutivo y legislativo, sino que también busca tener un carácter federal, para asegurar la participación de la mayor cantidad de zonas y regiones de nuestro país.⁵³

Por último, refiere a la creación de un Fondo Fiduciario para el Desarrollo de los Deportes Electrónicos (FONTech). A grandes rasgos, este fondo tiene el objetivo de generar un flujo de ingresos que los jugadores de deportes electrónicos obtengan a partir de la realización de su actividad. Además, sería utilizado para poder darle un marco legal a las operaciones que se realicen en moneda extranjera.⁵⁴

En resumidas cuentas, consideramos que se trató del proyecto más completo de todos, dado que abarca la regulación de diferentes escenarios en los que los jugadores de deportes electrónicos se ven envueltos en el ejercicio de este trabajo. Busca brindar un marco legal y, de este modo, no solo reconoce a los *esports* como categoría deportiva, sino que también pone

⁵¹ Proyecto de ley de Reconocimiento de *esports* como categoría deportiva, 2020, art. 8°.

⁵² Proyecto de ley de Reconocimiento de los *esports* como categoría deportiva, 2020, art. 4°.

⁵³ Así, en sus art. 5°, el proyecto determina que el Consejo se formará por tres representantes del Poder Ejecutivo Nacional (dentro de los cuales uno será parte del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, el otro del Ministerio de Turismo y Deportes y el restante del Ministerio de Educación); seis funcionarios del Poder Legislativo Nacional (tres por cada cámara, representando a diferentes provincias y bloques partidarios, y establece la prohibición de que los representantes sean de la misma provincia o de un mismo espacio o coalición política); y de cuatro funcionarios de las instituciones que busquen fomentar la actividad de los deportes electrónicos, conformación que deberá ser federal.

⁵⁴ Esto es porque la gran mayoría de los premios que existen en las competencias organizadas a nivel internacional consisten en un monto determinado de dólares.

en vistas a los jugadores de deportes electrónicos como ciudadanos que tributan y que necesitan ejercer sus derechos fiscales a través de una plataforma legal.

Hasta donde nos consta, este proyecto de ley no aparece en la base de datos de trámites parlamentarios de la Cámara de Diputados de la Nación. Sin embargo, el 27 de enero del corriente ingresó un proyecto de ley que establece un régimen simplificado y un régimen cambiario para pequeños contribuyentes tecnológicos, en el que se contempla, dentro del primero de ellos, a los “ingresos derivados por el ejercicio de ‘e-Sports’ o deportes electrónicos (...)”.⁵⁵ Actualmente, cuenta con media sanción en Cámara de Diputados y pasó a la Cámara de Senadores para su tratamiento en sesión.

III.D. Postura de la autora

Como indicábamos al comienzo de este apartado, la cuestión sobre si los *esports* son considerados como deporte no es trivial. Ya no se trata solamente de una cuestión regulatoria, sino que, más bien, es una decisión que abarca la totalidad de las aristas de este ecosistema. Hacer extensiva la regulación de los deportes tradicionales a esta industria implica tener en cuenta un montón de valores y “códigos” deportivos en sus prácticas, a la par del reconocimiento de este conjunto de disciplinas por parte de quienes consumen, practican y organizan deportes tradicionales. Es difuminar la línea divisoria entre “lo de ayer” y “lo de hoy”, y condicionar la relación entre el jugador y el equipo a su adecuación a los mencionados valores.

Dicho esto, consideramos que los deportes electrónicos tienen muchas características que se asimilan a los deportes tradicionales. Tanto Bourgeois y Rigo como Velesquen Sáenz destacan ciertos aspectos para considerar a una práctica como un deporte. Debe tratarse de una actividad física e intelectual que esté sujeta a reglas, que tenga una lógica competitiva y de superación por parte de sus jugadores, que sea habitual (o sostenida en el tiempo) y, por último, que cuente con una participación organizada que dote a la actividad de una institucionalización.⁵⁶

Si nos enfocamos en los deportes electrónicos, rápidamente van surgiendo las características

⁵⁵ Proyecto de ley 0016-PE-2022 para establecer un Régimen simplificado para pequeños contribuyentes tecnológicos y un régimen cambiario para pequeños contribuyentes tecnológicos. Disponible en: <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2022/PDF2022/TP2022/0016-PE-2022.pdf>.

⁵⁶ Véase Rigo y Bourgeois, “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (ESPORTS)”, p. 3; y Velesquen Sáenz, “Los e-sports desde la perspectiva del derecho del trabajo”, p. 3.

que estos autores mencionan. Como ya hemos dicho, los *esports* tienen un gran desgaste para sus jugadores, tanto intelectual⁵⁷ como físico. Por la cantidad de tiempo que estos actores suelen pasar frente al monitor, les surgen problemas posturales, de la vista o incluso en las propias manos, con las que manejan el teclado, el mando (o *joystick*) y el ratón, como, por ejemplo, el síndrome del túnel carpiano. Por otra parte, los deportes electrónicos tienen una esencia competitiva, debido a que —ya sea en solitario o en equipos— cada jugador se enfrenta a otro con el objetivo de ganar; además, es uno de los elementos que los distingue de, por ejemplo, el *hobbie* de jugar ocasionalmente.

En relación con la habitualidad, los *esports* como tal se conforman por un conjunto de competencias que suelen tener lugar una vez al año o una vez cada seis meses, y de las que participan los mismos equipos con frecuencia. Por último, también se puede decir que los *esports* se desarrollan en un marco institucionalizado, dado que no solo están los organizadores de competencias, sino también aquellas que impulsan y promocionan la actividad.

En conclusión, si seguimos los parámetros mencionados, podemos considerar que efectivamente los *esports* pueden ser tenidos en cuenta como un deporte. Ahora bien, resta determinar —con motivo de evaluar el impacto del reconocimiento de la disciplina como deporte en el vínculo entre el jugador y el club— si esta equiparación implica que la normativa deportiva le debe (o no) ser aplicable. Sobre todo, teniendo en cuenta que las especificidades de este ecosistema hacen que esta posibilidad sea cuanto menos difícil, dado que ambos mundos difieren no solo en la época en la que fueron creados, sino también en sus motivos.

En los antecedentes parlamentarios de la Ley Nacional del Deporte n° 20.655 —y tal como quedara plasmado en sus artículos— se evidencia que el objetivo de esta normativa es reivindicar el deporte como algo beneficioso para la sociedad toda, que educa, moraliza y cimienta valores como la perseverancia, la lealtad con el adversario y la seguridad en uno mismo.⁵⁸ El Sistema Nacional de Deporte se crea para valorarlo como un beneficio para la

⁵⁷ Durante la competencia, los jugadores están expuestos al pensamiento de estrategias, mantenimiento de la calma, coordinación con su equipo, la exposición a las personas que están viendo el evento no solo presencialmente, sino a través de las diferentes plataformas de *streaming*, entre otras cuestiones. Pero, además, hay que tener en cuenta que el esfuerzo intelectual o mental no se acaba en las competencias. Toda la preparación previa del jugador viene acompañada con esfuerzos intelectuales direccionadas a poder mejorar sus habilidades. Además, se le suman la ansiedad en horas previas a competir, los viajes a los lugares de las competencias, el buen o mal descanso, el balance de seguir con su vida profesional y el balance de todo ello con su vida personal, lo que puede desencadenar en, por ejemplo, el síndrome de *burnout*.

⁵⁸ Cámara de Diputados de la Nación, antecedentes parlamentarios, tratativa del proyecto de ley del deporte (Orden del día n° 360), reunión 66°, 20 y 21 de marzo de 1974, p. 6458; Cámara de Senadores de la Nación, antecedentes parlamentarios, tratativa del proyecto de ley del deporte, reunión 57°, 11 de enero de 1974, p. 3142.

sociedad. Eso explica, también, por qué la ley es nacional e impone en cabeza del Estado su aplicación y cumplimiento (art. 4° y ss.). Le delega una obligación activa de promoción de la actividad deportiva, mediante el fomento de la participación de clubes y deportes.

Por el contrario, los actores que están dentro del mundo de los *esports*, y tal como lo explica Velesquen Sáenz, no tienen necesariamente el incentivo de educarse o fortalecer su espíritu deportivo, sino que simplemente buscan lucrar con la actividad.⁵⁹ Los jugadores, además de ganar los premios, reciben dinero por estar en —y dedicarse al— club; este último, por su parte, no solo obtiene parte de los premios, sino que también percibe dinero por promocionar a diferentes empresas que *sponsorean* al club y por vender *merchandising* del equipo; el *publisher* recibe regalías por ceder los derechos de uso de su videojuego, etcétera. Así pasa con todos los actores.

En lo que respecta a la regulación entre el jugador y el club, aplicarle la normativa deportiva existente a los *esports* puede tomarse, *a priori* como una enmienda a la ausencia de regulación específica a nivel nacional. No obstante, y en línea con lo que venimos mencionando, los actores tienen otros intereses que no se adecúan con los de dichas leyes.

Por otro lado, la normativa nacional del deporte se aboca a regular —en mayor medida— el accionar de los organismos gubernamentales, mas no se detiene a determinar en detalle cuestiones regulatorias de la relación jurídica bajo estudio, por lo que sería un tanto forzado aplicar normativa que no ahonda en los detalles de dicho vínculo. Hay que tener en cuenta que el deporte es de interés estatal, por lo que probablemente la disciplina —y, con ello, sus relaciones jurídicas— terminarían teniendo cierta presencia de organismos del Estado en sus operaciones diarias con el objetivo de, por ejemplo, la promoción de los valores deportivos. Esto podría generar el ya mencionado conflicto de valores deportivos y los juegos de disparos en primera persona, los que constituyen gran parte de la industria de los deportes electrónicos en el país y el mundo. Así, el mercado de jugadores se reduciría drásticamente, dado que aquellos jugadores que hayan llegado a ser profesionales y competir en este tipo de juegos ya

⁵⁹ Velesquen Sáenz, “Los e-sports desde la perspectiva del derecho del trabajo”, p. 12.

no serían objeto de interés para los equipos, por lo que se verían afectados en sus trabajos.

Por ese motivo, es posible determinar que, si bien pueden ser asimilados a un deporte, no es óptimo que los *esports* estén vinculados a la regulación existente —en Argentina— de los deportes tradicionales.⁶⁰ Por el contrario, adelantamos que sería más próspero —en miras del futuro de la industria y del respeto de los derechos de sus actores— que se cree una regulación específica que tenga en cuenta a los diferentes aspectos mencionados y, sobre todo, la diferencia de incentivos que existen entre ambos sistemas normativos. Esta nueva regulación debería contemplar la existencia del *publisher* como actor clave en los *esports* y como aquel que puede llegar a afectar la estructura y los órganos de gobernanza que existen en el mundo de los deportes tradicionales.⁶¹

IV. Situación actual: ¿cuáles son las herramientas legales con las que cuentan los clubes de *esports* para contratar a los jugadores?

Llegado este punto, es necesario hacer un repaso sobre las principales figuras que existen en Argentina para poder contratar a las personas. Sobre todo, porque, tal como sostiene Pozzo, “mientras no exista una legislación específica sobre *esports* en la que el tema se regule, su abordaje jurídico deberá ser analizado desde el derecho común y, al menos, desde dos ángulos diferentes: el comercial y el laboral”.⁶² Si bien existen otras figuras disponibles (ej. cesión de imagen), en este trabajo —por cuestiones de extensión— se hará exclusivo énfasis en dichos ángulos: por un lado, en el instituto civil del contrato de locación de servicios y, por el otro, en la figura laboral del contrato bajo relación de dependencia.

IV.A. Contrato de servicios

El contrato de servicios está contemplado en el Código Civil y Comercial de la Nación (“CCyC”) desde el art. 1251 hasta el art. 1279, junto con el contrato de obras. Establece, por un lado, la posibilidad de que ambas partes determinen las condiciones del servicio y, por el

⁶⁰ Esto no significa dejar de lado por completo la legislación deportiva al momento de la creación de alguna legislación específica. Como se verá más adelante, la ley 20.160 del Estatuto del Jugador de Fútbol profesional toma en cuenta ciertas características que pueden servir de inspiración para una futura regulación de los *esports*. Se afirma, por el contrario, que la aplicación *per se* de la legislación deportiva, sin tener en cuenta las particularidades de este ecosistema, no es lo óptimo de cara a la regulación jurídica de sus relaciones.

⁶¹ Los organismos internacionales tales como el Comité Olímpico Internacional entienden la importancia —y, sobre todo, el poder— que tiene el *publisher*, por lo que será común ver conferencias y seminarios en los que se le empiece a dar voz a diferentes CEO’s de empresas como *Valve* y *Epic Games*, entre otros. Por ejemplo, en 2018 el mencionado Comité organizó el “Esports Forum”, en el que, entre otros paneles, tuvo lugar el titulado como “The World of Esports”, en el que disertaron Nicolo Laurent (CEO de *Riot Games*) y Mike Morhaime, presidente y CEO de *Blizzard Entertainment*. Para más, véase IOC Media, “The Esports Forum – Main Event”, 21 de julio de 2018, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A50HV9q6oso>.

⁶² Juan G. Pozzo, “Cuestiones legales de los videojuegos y de los *esports*”, p. 22.

otro, las obligaciones que deben cumplirse por ley (arts. 1256 y 1257). De esta manera, el CCyC define como contrato al “acto jurídico mediante el cual dos o más aportes manifiestan su consentimiento para crear, regular, modificar, transferir o extinguir relaciones jurídicas patrimoniales”.⁶³ Por su parte, el art. 1251 determina que “hay contrato (...) de servicios cuando una persona, (...) el prestador de servicios, actuando independientemente, se obliga a favor de otra, llamada comitente, a (...) proveer un servicio mediante una retribución”.⁶⁴

A su vez, en su art. 1252, el Código proporciona una aclaración en caso de que haya duda sobre si se trata de un contrato de obra o de uno de servicios. Dice que “si hay duda sobre la calificación del contrato, se entiende que hay contrato de servicios cuando la obligación de hacer consiste en realizar cierta actividad *independiente* de su eficacia. Se considera que el contrato es de obra cuando se promete un resultado eficaz, reproducible o susceptible de entrega”.⁶⁵

Cabe destacar que el mencionado art. 1252 también diferencia a esta figura del contrato de trabajo, diciendo que “los servicios prestados *en relación de dependencia* se rigen por las *normas de derecho laboral*”.⁶⁶ Además de esta diferencia, que es *a priori* notoria, lo que destaca al contrato de locación de servicios —y a diferencia de una relación laboral— es el grado de autonomía con el que cuentan las partes y la situación de igualdad en la que se encuentran para poder negociar. De esta manera, se trata de un método de contratación mayoritariamente paritario (art. 957), en la que ambas partes tratan las condiciones bajo las cuales se celebrará el acuerdo. Recordemos que este es el instrumento jurídico elegido en la práctica por los clubes para contratar a los jugadores.

La doctrina también se ha encargado de dejar en claro las diferencias entre la locación de servicios y la relación de trabajo, entendiendo que

cuando el vínculo denota subordinación o dependencia por parte del dador de trabajo en su relación con el apropiador, nos encontramos con la figura del contrato de trabajo. Cuando la relación vincular es igualitaria entre partes o se vuelca en favor de una dominación ejercida por el dador de las tareas,

⁶³ Código Civil y Comercial de la Nación, art. 957.

⁶⁴ Código Civil y Comercial de la Nación, art. 1251.

⁶⁵ Código Civil y Comercial de la Nación, art. 1252.

⁶⁶ Ídem.

nos encontramos con la locación de servicios.⁶⁷

En definitiva, la locación de servicios es un contrato en el que rige, en primer lugar, la “autonormación”⁶⁸ y, en segundo lugar, lo escrito por ley. La intromisión estatal es casi nula, por lo que las partes tienen libertad de contratación bajo esta modalidad.

Como se verá a continuación, estos aspectos son diferentes bajo el régimen laboral.

IV.B. Regulación laboral

Cuando ingresamos en el ámbito laboral, la regulación cambia por completo, debido a que tiene sus propias reglas y criterios interpretativos que afectan a las relaciones jurídicas formadas bajo su fundamento. En este caso la ley 20.744 de Contrato de Trabajo (“LCT”) da pautas de cómo debe establecerse la relación laboral a partir de la instrumentación de un contrato de trabajo en relación de dependencia.

Desde un principio, se puede observar que la voluntad de las partes pasa a un segundo plano y es suplantada por el texto legal. Así, el art. 1° del Título I de la LCT dispone que “el contrato de trabajo y la relación laboral se rigen: a) *por esta ley*; b) por las leyes y estatutos profesionales; c) por las convenciones colectivas o laudos con fuerza de tales; d) *por la voluntad de las partes*; e) por los usos y costumbres”.⁶⁹

La relación de trabajo (también llamada “relación laboral” o “relación de dependencia”), de esta manera, es aquella que se instrumenta a través de un contrato de trabajo entre dos personas, denominados como el empleador y empleado. El art. 21 de la LCT determina que la persona que firme el contrato de trabajo se va a obligar a “realizar actos, ejecutar obras o prestar servicios en favor de la otra y bajo la dependencia de ésta, durante un período determinado o indeterminado de tiempo, mediante el pago de una remuneración (*sic.*)”.⁷⁰

Cuando se habla de “trabajador” o “empleado”, necesariamente se está haciendo referencia a una persona física.⁷¹ Por otro lado, cuando se menciona al “empleador” o “contratante”, incluye a personas físicas y también jurídicas.⁷²

⁶⁷ Ricardo J. Cornaglia, “Contrato de trabajo versus locación de servicios. Un conflicto propio de las profesionales liberales”, en *Revista Doctrina Laboral*, año XVIII, tomo XVI, n° 208, diciembre de 2002, p. 5.

⁶⁸ Ricardo Lorenzetti, “Análisis crítico de la autonomía privada contractual” (Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2004), p. 3.

⁶⁹ Ley de Contrato de Trabajo, art. 1° del Título I, énfasis agregado.

⁷⁰ Ley de Contrato de Trabajo, art. 21 del Título I.

⁷¹ Ley de Contrato de Trabajo, art. 25 del Título I.

⁷² Ley de Contrato de Trabajo, art. 26 del Título I.

El contrato de trabajo que rige a la relación entre el empleador y el empleado tiene carácter consensual, personal y dependiente. Esto quiere decir que debe existir un mutuo acuerdo entre (y nada más que entre) el empleador y el empleado, acuerdo en el que el empleado se obliga a realizar determinados actos —a especificar por el empleador— a cambio de percibir una remuneración dineraria.⁷³

Para que esta relación exista, entonces, se deben dar una serie de presupuestos que, tal como su nombre lo indica, generan una “dependencia” del empleado hacia el empleador en tres sentidos: jurídica, técnica y económica. Debe haber *subordinación jurídica*, ya que es el empleador quien debe tener la potestad de determinar cuáles son las tareas a desarrollar por el trabajador.⁷⁴ Debe existir una *subordinación técnica*, en la que el empleador capacite al trabajador para poder realizar la tarea por la cual se lo contrata. De este modo, el trabajador va a recibir instrucciones sobre cómo realizar el trabajo y ejecutará las tareas. Por último, hay *subordinación económica* porque el trabajador va a recibir una remuneración dineraria a cambio de sus prestaciones, de las cuales se obtiene un resultado que va a ser adquirido por el empleador.⁷⁵

La existencia de estas subordinaciones constituye prueba fundamental para establecer que efectivamente se trata de una relación laboral y no de otro tipo (ej. civil o comercial): en la locación de servicios no existen las mencionadas subordinaciones. Si bien el contratante da detalles al prestador de servicios sobre qué es lo que requiere, es este último actor el que, en primer lugar, tiene los conocimientos técnicos para poder ejecutar lo solicitado. Además, va a ser él —y no el contratante— quien decida las condiciones y el precio bajo los cuales va a realizar su trabajo.

⁷³ El contrato de trabajo tiene la característica de ser de tracto sucesivo (las prestaciones se repiten en el tiempo); de no tener una forma ni denominación definida (adopta libertad de formas y no importa bajo qué nombre sea, siempre que se trate de una relación de dependencia); y de ser oneroso, ya que hay una remuneración que el empleador entrega al trabajador. También es bilateral, porque hay reciprocidad de las partes; conmutativo, por la equivalencia de las prestaciones a pactar; y típico, porque está contemplado en la Ley de Contrato de Trabajo. Para más, véase Julio Armando Grisolía, *Manual de derecho laboral*, 7ma ed. (Ciudad de Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2016), pp. 107-8. Una cuestión para tener en cuenta es que el art. 4° de la LCT dispone que el contrato de trabajo “tiene como principal objeto la actividad *productiva y creadora* del hombre en sí”. Es interesante pensar el concepto de *productividad* en el contexto que nos compete. Si se toma en un sentido estrictamente dinerario y si se considera que el objetivo de los deportes electrónicos es entretener, entonces podría considerarse que el vínculo y la actividad no puede ser encuadrada en el ámbito laboral. Sin embargo, también se puede considerar que los *esports* no se limitan a entretener, sino que, a su vez, tienen el propósito de generar ganancias para todos sus actores. Si ello se toma así, entonces el concepto de productividad estaría presente en la relación y en la industria.

⁷⁴ Grisolía, *Manual de derecho laboral*, p. 131.

⁷⁵ Grisolía, *Manual de derecho laboral*, p. 131.

El contrato de trabajo, entonces, es una de las opciones que tienen el club y el jugador para normar su relación jurídica. Más adelante se buscará determinar si este instituto es el más apropiado para regular el vínculo bajo estudio, haciendo, para ello, un análisis de las particularidades de dicha relación, con el objeto de comprender si alguno de los tres tipos de subordinación se encuentra en ella. Cabe destacar que no es necesario que se encuentren los tres para que la relación encuadre bajo el derecho de trabajo, dado que la LCT tiene una presunción de la relación laboral en su art. 23. Este dispone que

[h]abrará contrato de trabajo, cualquiera sea su forma o denominación, siempre que una persona física se obligue a realizar actos, ejecutar obras o prestar servicios, siempre en favor de la otra y bajo la dependencia de esta, durante un período determinado o indeterminado de tiempo, mediante el pago de una remuneración. Sus disposiciones de orden público, los estatutos, las convenciones colectivas o los laudos con fuerza de tales y los usos y costumbres.⁷⁶

La presunción radica en que, si hay una prestación de tareas por parte de una persona hacia un tercero, el intérprete debe entender que existe un contrato de trabajo que reglamenta la relación entre esa persona y el tercero beneficiario del servicio, salvo existencia de una prueba en contrario que demuestre que la relación está mediada por otra figura jurídica que escapa del derecho laboral. Tal como explica Grisolía, “se configura una *presunción legal de la existencia de contrato de trabajo* —de sus notas tipificantes— *cuando se acredita la prestación de servicios para otro*”.⁷⁷

Existen dos posturas respecto de los requisitos para que esta presunción se torne operativa, la amplia (solo se necesita demostrar la prestación de servicios en favor de otra persona),⁷⁸ y la restringida (además de demostrar la prestación de servicios en favor de un tercero, es necesario acreditar que dicho servicio se presta en un contexto de relación de dependencia),⁷⁹ siguiendo lo estipulado en los arts. 21 y 22 LCT.⁸⁰ Hoy en día, predomina la postura amplia. Grisolía expone algunos de los indicios que pueden tornar operativa la presunción del art. 23 LCT:

⁷⁶ Ley de Contrato de Trabajo, art. 23 del Título I.

⁷⁷ Grisolía, *Manual de derecho laboral*, p. 128.

⁷⁸ En 2020, la Cámara Nacional de Apelaciones del Trabajo determinó, siguiendo esta tesis amplia, que no es necesario que el prestador de los servicios acredite el carácter subordinado de los mismos, siendo justamente este el contenido de la presunción establecida en la norma. Sala II de la Cámara Nacional de Apelaciones del Trabajo, “Núñez, Erika Gisella c. Cappa, Leonardo Marcelo y otros s/ despido”. Sentencia del 29 de diciembre de 2020.

⁷⁹ En el año 2016, uno de los jueces de la entonces integración de la Suprema Corte de la provincia de Buenos Aires reivindicó esta tesis restringida del art. 23 LCT, que ha quedado relegada por el resto del Tribunal. Así, determinó que la prestación de servicios que genera la presunción es la de servicios *bajo la dependencia de otro*, pues solo estos son los que se contemplan en la tipificación legal del contrato y de la relación de trabajo. Celestino, Gabriela Laura c. Fuentes, Arturo Fernando y otra s/ despido”. Sentencia del 14 de diciembre de 2016.

⁸⁰ Maximiliano Julián Martínez, “La presunción del art. 23 de la Ley de Contrato de Trabajo - Tesis amplia y tesis restringida”, Trabajo final de graduación, Universidad Siglo XXI, 4 de julio de 2021, p. 2, disponible en: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/23168/TFG%20%20-%20Maximiliano%20Julian%20Martinez.pdf?sequence=1>.

cuando la prestación de servicios sea *intuitu personae*, o cuando esta se dé en el domicilio del empleador, también cuando no hay paridad en cuanto a las disposiciones de la relación jurídica, sino que una de ellas debe acatar órdenes de la otra y cumplir con determinados mandatos u horarios.⁸¹ Estos son indicios de que hay una relación que debe ser enmarcada en un contrato de trabajo. Otra cuestión para tener en cuenta es que, con la presunción, la carga de la prueba recae sobre aquel interesado en demostrar que la relación que media entre el trabajador y el empleado *no* fue bajo las condiciones de dependencia.

El análisis de este instituto es relevante porque, cuando se analice cuál es el encuadre legal existente más idóneo para normar la relación jurídica entre el jugador de deportes electrónicos y el equipo, hay que tener en cuenta este tipo de presunciones que trae el régimen general del derecho laboral.

A continuación, se buscará analizar las particularidades de la relación jurídica entre el jugador profesional de *esports* y su club con el objetivo de determinar cuál es la alternativa existente más idónea para normar el vínculo.

V. Análisis de la relación entre el jugador y el equipo de deportes electrónicos. Posibilidad de encuadre en ambas perspectivas

Luego de haber expuesto dos de los institutos jurídicos a disposición para regular el vínculo bajo estudio, cabe ahora realizar un análisis de cuál de ellos sería una opción más adecuada, contemplando las particularidades de este ecosistema, los beneficios y los potenciales riesgos que implicaría encuadrarla en una u otra legislación.

Por un lado, se puede considerar que la relación entre el jugador y el equipo puede ser una locación de servicios, normada por el contrato establecido en el art. 1251 del CCyC.⁸² Esto es porque, como hemos analizado, en este tipo de contratos no hay una subordinación por parte del contratado, sino que existe una relación de paridad entre ambas partes. En el caso en concreto, los jugadores no tienen dependencia técnica de los clubes, porque son ellos mismos —y no el club— quienes saben jugar al videojuego en cuestión con un alto nivel como para

⁸¹ Grisolia, *Manual de derecho laboral*, p. 129.

⁸² De hecho, es la opción por excelencia que utilizan muchos equipos en la actualidad. Para más, véase Rigo y Bourgeois, “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (ESPORTS)”, en *elDial.com* DC2C10, 2020, p. 4.

poder competir. De esta manera, los jugadores tienen a su favor en la negociación el *expertise* en la materia que va a ser objeto del contrato. Después de todo, más allá de la popularidad de los jugadores, el principal objetivo de los clubes al contratar a estas personas es el servicio que le pueden brindar a la institución por medio de su manejo del videojuego, debido a que se los contrata para que formen parte de un equipo y competir en los eventos.

A su vez, los jugadores pueden llegar a negociar cuáles serán las condiciones de contratación, solicitando, por ejemplo, ciertas especificaciones en el mobiliario a utilizar. Esto puede hasta generar conflictos de intereses con los propios patrocinadores del club, que en varias ocasiones son marcas de productos tecnológicos que proveen este tipo de insumos para los jugadores y que, a veces, no coinciden con lo requerido por estos. O también puede ocurrir que el club ni siquiera se haga cargo del mobiliario, sino que sea el propio jugador el que se consigue lo necesario para entrenar.

En este tipo de relación propia de los deportes electrónicos hay cierta independencia en el servicio *per se*, dado que se trata de una persona que sabe jugar y que será contratado, justamente, por su forma de jugar. Por lo que, en definitiva, la dependencia técnica no está presente.

Por otro lado, en lo que respecta a las opiniones de la doctrina, la mayoría —a la que adherimos— considera que la relación entre el jugador y el equipo de *esports* es más similar a una relación de dependencia, debido a que la mayoría de las veces ese “grado de independencia” antes mencionado, en la práctica, no es tal. En el mundo existen millones de jugadores de diferentes videojuegos. Muchos de ellos logran alcanzar un nivel deseado para participar de las competencias. Por lo tanto, los jugadores que son contratados por los clubes son los menos. Esto le da una ventaja en la negociación a dichos equipos, endureciendo los requisitos de contratación y poniendo sus propias condiciones. De esta manera, los jugadores no solo

tienen que cumplir con una serie de obligaciones propias de una actividad laboral, entre otras,

cumplir con las horas de entrenamiento determinadas, acatar la disciplina interna del club, utilizar la equipación y recursos aportados por el club, atender a las instrucciones e indicaciones del cuerpo técnico, etc.⁸³;

sino que también tienen que asimilar los requisitos adicionales —tanto a nivel técnico como económico⁸⁴— que los clubes impongan a raíz del poder de negociación que tienen, poder otorgado por la gran oferta de jugadores que existen.

Estas características del mercado terminan haciendo, en pos del resguardo de los intereses de sus actores, que la relación entre el jugador y el equipo de *esports* sea mejor posicionada dentro de la legislación laboral: los jugadores, bajo esta modalidad,

han de seguir los programas de entrenamientos y directrices técnicas realizadas por los entrenadores, así como el calendario de eventos y campeonatos proporcionado por el propio club, lo que supone que el jugador ha de seguir un determinado programa de actividades que escapan de su control, por no mencionar el sometimiento a los regímenes disciplinarios de los clubes.⁸⁵

Los equipos no solo dan especificaciones en la parte organizacional, sino también en otros aspectos: sus trabajadores (nutricionistas, psicólogos, masajistas, *managers*, etc.), si bien no se encargan de enseñarles a los jugadores cómo jugar, “controlan el horario, lugar, forma y sistema de entrenamiento, el régimen de descanso y alimentación, la indumentaria y apariciones en público, etc.”.⁸⁶ Esta característica sí denota una dependencia del jugador hacia el club. De esta manera,

las obligaciones impuestas por el club o empresa de someterse a un horario y una jornada determinados, a la existencia de normas de obligado cumplimiento —prohibición de salidas nocturnas— obligación de asistencia a entrenamientos, la imposición contractual de las obligaciones de entrenamiento y práctica del deporte, de participación en determinadas competiciones, las instrucciones directas o indirectas (incentivos) sobre determinados comportamientos en los entrenamientos y las competiciones, la obligación de llevar un uniforme de determinados signos distintivos de la empresa club, el poder organizativo y disciplinario sobre el jugador y la firma de

⁸³ Diego García, “Los ‘gamers’ de los *esports*: ¿jugadores profesionales pero no deportistas?”, en *elEconomista.es*, 7 de abril de 2017, disponible en: <https://www.economista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/8277252/04/17/Los-gamers-de-los-eSports-jugadores-profesionales-pero-no-deportistas-.html>.

⁸⁴ Hay que tener en cuenta que esto sí es similar al mundo deportivo tradicional, toda vez que estos precios se fijan al comienzo de la instancia competitiva. Luego, sobre el final, el valor de cada jugador va a aumentar o disminuir en relación con su rendimiento en el juego.

⁸⁵ Thomas Berezki, “Jugadores de *esports*: ¿trabajadores o profesionales independientes?”, en *iusport*, 28 de septiembre de 2021, disponible en: <https://iusport.com/art/32901/jugadores-de-esports-trabajadores-o-profesionales-independientes>.

⁸⁶ Roqueta Buj en Enrique Ceca Gómez-Arevalillo y Rubén González Rodríguez, “Derecho laboral en los eSports”, en *esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*, Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coords. (España: La Ley, 2022), p. 127.

un contrato de exclusividad con un determinado club, son todos indicios de laboralidad.⁸⁷

Pero, si aún quedaran dudas de que, ante la ausencia de regulación específica, la relación se encuadra de forma más idónea manera bajo el régimen laboral, debemos tener en cuenta lo mencionado respecto de la presunción del art. 23 de la LCT. Siguiendo la postura amplia, en caso de que haya algún tipo de conflicto judicial por reconocimiento de relación laboral, solo deberá tenerse por probado que el jugador prestó servicios para el club para que la presunción se torne operativa. Por ende, y pese a la resistencia que pudiera generarse por parte del club — debido al pago de los servicios sociales—, la instrumentación bajo un contrato de trabajo desde el principio podría evitar este tipo de litigios innecesarios y resguardar en mejores condiciones los derechos de ambos actores: no solo protegiendo los del jugador, sino también los del club en tanto organización que asume el riesgo de contratar bajo una modalidad inadecuada pese a los indicios de relación de dependencia.

Para reforzar este último punto, Rigo y Bourgeois (2020) recopilan algunos indicadores de la relación entre el jugador y el club que denotan la presencia de la dependencia, tanto económica como jurídica. En primer lugar, en relación con la dependencia económica, los autores enumeran

las siguientes manifestaciones: producción de servicios para obtener una remuneración a cambio de esa actividad (ya sean jugadores que compitan representando al equipo y/o creadores de contenido, generando material audiovisual para la organización); provisión de elementos de trabajo por parte de la organización (muchas veces los equipos le otorgan a sus jugadores computadores, periféricos y/o consolas para poder realizar la actividad); de contar con *gaming house* o *gaming office*, la propiedad de dichos medios de producción está en cabeza de la organización; remuneración fija y regular de los jugadores; los jugadores no asumen los riesgos de la actividad, cobrarán una remuneración independientemente de los resultados que el equipo obtenga en los torneos y competencias en los que participe (ajenidad); y compromiso o situación de exclusividad por los jugadores.⁸⁸

⁸⁷ Adrián Todolí Signes, “El contrato de trabajo en los deportes electrónicos (esports)”, en *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*, n° 56 (julio-septiembre 2017).

⁸⁸ Rigo y Bourgeois, “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (ESPORTS)”, p. 4.

A partir de dichos indicadores, podemos decir que los jugadores dependen económicamente del club. Para poder recibir la remuneración —regular y periódica—, deben entrenar, jugar y realizar todo lo requerido por el equipo.

A su vez, el producto del trabajo que realizan los jugadores sería de imposible cumplimiento si estos no fuesen dotados de los materiales necesarios. En otras palabras, los jugadores no podrían desempeñarse correctamente si no contaran con computadoras, auriculares, *mouse*, monitores, sillas, escritorios y otros elementos necesarios para obtener el máximo rendimiento. Estos materiales tienen un costo cuanto menos elevado, debido a que muchas veces se trata de tecnología de avanzada, por lo que los jugadores en reiteradas ocasiones no pueden afrontar dicho gasto. De ahí que *dependan* de que el club tenga la posibilidad de comprar todos los insumos para que sus entrenamientos y juegos fueran óptimos. Ante la necesidad de dejar todos esos materiales en un lugar físico —teniendo en cuenta que cada artefacto se suele multiplicar por cinco o seis jugadores, debido a que cada jugador cuenta con su propia infraestructura, la que se configura y adapta específicamente a sus propias necesidades— surge, a su vez, otra situación que genera una dependencia económica entre el jugador: la creación de una *gaming house*, es decir, el espacio físico para almacenar dichos aparatos.

En segundo lugar, los autores enumeran los indicadores de la relación que denotan una dependencia jurídica. Entre ellos, está

la incorporación del jugador a una organización jerarquizada (considerando la existencia de *coachs* y director deportivo); sujeción del jugador a la función directiva, de contralor, disciplinaria y sancionatoria de la organización; ajuste de la prestación a los criterios de organización del equipo; la insustituibilidad de la prestación realizada por el jugador; carácter permanente y continuo de la prestación; cumplimiento de cronogramas de entrenamiento y competencias (horario); y utilización de indumentaria provista por el equipo.⁸⁹

De esta manera, el hecho de que el jugador deba adaptarse a una estructura en la que se ve inmerso, bajo el riesgo de ser sometido a un régimen disciplinario, hace que haya una

⁸⁹ Rigo y Bourgeois, “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (ESPORTS)”, p. 4.

dependencia jurídica. También la evidencia no solo el hecho de que los servicios prestados por el jugador no sean ocasionales y que tengan determinada periodicidad, sino también el deber de cumplir órdenes relacionadas con los cronogramas y estrategias deportivas. A su vez, cabe destacar el uso de la imagen del jugador con *merchandising* del equipo, con los logos o los nombres de las empresas que pagan por recibir publicidad; lo que también puede destacarse como un indicio de dependencia jurídica.

En definitiva, los autores hacen un racconto de las características más específicas que median la relación entre el jugador y el equipo e identifican —con gran criterio— este *halo* de indicadores de dependencia, que hacen notorio que el vínculo analizado se encuentre regulado de manera más idónea bajo la legislación laboral que en la relación de contratos de servicios.

No obstante, como ya hemos visto, esta no es la realidad en los hechos. La mayoría de los clubes hoy en día encuentran reparo jurídico en el Código Civil y Comercial, es decir, celebran contratos de locación de servicios con los jugadores a pesar de los mencionados indicios de relación de dependencia. Sobre todo, cuando se trata de clubes que están emergiendo y que hacen una gran inversión en sus comienzos, no solo para poder dotarse de todos los materiales que necesitan los jugadores para entrenar y competir, sino también para poder pagar la plaza de inscripción a las competencias. A veces, dicha inversión solo alcanza para estos aspectos, pero no llegan a cubrir todo lo que implica incorporar a un trabajador registrado formalmente.

Esto supone un gran riesgo para los clubes, debido a que, si un conflicto con algún jugador desemboca en una disputa judicial, es muy probable que el juez interviniente comprenda que en la relación concurren los indicios de dependencia antes mencionados y que, como consecuencia, obligue a la entidad a formalizar la relación laboral y a retribuirle al jugador todo aquello que no percibió durante el lapso que estuvo vinculado al equipo bajo otra modalidad.

Y es que, en sus planes de negocio, los equipos emergentes tienen una expectativa de ganancia a futuro: la inversión inicial es a pérdida casi en su totalidad.⁹⁰ Además, hay que tener en cuenta que, como todo mercado, tiene sus vicisitudes —por ejemplo, la suba y baja de audiencias—.⁹¹

⁹⁰ El CEO del equipo mexicano *Team Aze*, Sebastián Molina, sostuvo que “tener un equipo de esports (...) es un proyecto de inversión a largo plazo” y que, al comienzo, “los ingresos de Team Aze provienen de los premios económicos de las competencias, un modelo de negocio poco estable ya que depende de los resultados; de sus patrocinios; (...); de los inversionistas; de incentivos de las ligas y de que están impulsando la venta de ropa con su marca”. Para más, véase Fernanda Vázquez, “El precio de operar un equipo profesional de eSports”, en *El Economista México*, 8 de julio de 2021, disponible en <https://www.economista.com.mx/deportes/El-precio-de-operar-un-equipo-profesional-de-eSports-20210707-0144.html>.

⁹¹ Varios son los equipos que han tenido que descontinuar sus actividades. Por ejemplo, a comienzos de año, “The Guard”, un equipo estadounidense de Kroenke Sports & Entertainment despidió a todos sus empleados y se retira

Si a esto se le suma una sentencia desfavorable indicando el pago de una indemnización al jugador, es probable que un club emergente termine por abrirse a concurso preventivo o, en el peor de los casos, declararse en quiebra.

Por lo tanto, en este sentido, es necesario tener en cuenta que los equipos, al momento de realizar la inversión para lanzarse al mercado competitivo, puedan contar con los fondos suficientes necesarios para registrar a sus jugadores bajo el régimen laboral y no apresurarse. De ser así, estarán expuestos a estos riesgos que pueden llevar el negocio hacia su fin.

Por todo lo expuesto, consideramos al contrato de trabajo como el instrumento existente en el ordenamiento jurídico doméstico como la figura que más se puede adaptar a las particularidades del vínculo bajo estudio.

VI. Derecho comparado. ¿Cómo se regula a los *esports* y sus relaciones jurídicas en otros países?

A partir de lo analizado hasta ahora, es necesario mirar el derecho comparado y comprender a qué soluciones legislativas han llegado otros países para normar no solo el vínculo entre el jugador profesional de *esports* y su club, sino también todas las relaciones surgidas a partir de este ecosistema. En particular, se analizará la regulación de Corea del Sur, uno de los países pioneros en intentar dar seguridad jurídica y que es denominado como la “cuna de los *esports*”. También se tendrá en cuenta la regulación de Francia, país que también está avanzado en relación con las políticas regulatorias y, sobre todo, en brindar definiciones y términos definidos. Por último, se mencionarán algunos casos jurisprudenciales surgidos en América del Sur.

VI.A. Corea del Sur

Corea del Sur es uno de los primeros países en desarrollar y regular la industria de los *esports*. La normativa buscó no solo propiciar una determinación conceptual, sino que también tuvo como objetivo incentivar el desarrollo de la industria alrededor de ella. Si bien no se adentró a las especificidades regulatorias de la relación entre el jugador y el equipo, sí fue uno de los

de los deportes electrónicos en las que se encontraba compitiendo. Para más, véase Michael Hassall, “The Guard lays off all its employees”, en *Esports.gg*, 22 de febrero de 2023, disponible en: <https://esports.gg/news/esports/the-guard-lays-off-all-staff/>.

países que más avanzó en la materia.

Este país comenzó con la regulación de la industria de los videojuegos, a raíz de que en los 80 se reportaran varios casos de niños que presentaban síntomas de adicción hacia ellos, tales como “ansiedad, falta de sueño, cambios constantes de humor, convulsiones tras muchas horas de juego e, incluso se habían registrados suicidios y asesinatos derivado de lo que ocurría con las partidas”.⁹² Con el objetivo de que los videojuegos sean utilizados de una manera sana y sin caer en este tipo de cuestiones, Corea aprueba la *Game Industry Promotion Act* (GIPA), la que se propone

contribuir con el desarrollo de la economía nacional y la mejora de la calidad de la cultura de las personas, a través de la promoción de la industria del videojuego y el establecimiento de una cultura del juego saludable para las personas, mediante la creación de una base para la industria del juego y prescribiendo cuestiones relacionadas con el uso de los productos de videojuegos.⁹³

De esta manera, a través de su vasto articulado, propone un plan de políticas públicas para que se disminuyan las posibilidades de la existencia de personas con adicción.

Por otro lado, y en un intento de poder frenar los casos de adicción, el gobierno surcoreano también lanzó la *Shutdown Law*, (llamada también como “Ley Cenicienta”). Entre otras cosas, esta regulación tuvo como principal objetivo el regular la cantidad de horas que las personas, específicamente los menores de 16 años, pueden estar jugando a videojuegos. Así, la ley establecía una especie de “toque de queda” desde las doce de la noche hasta las seis de la mañana, prohibiendo que las personas menores de dieciséis años jueguen a videojuegos en línea durante ese momento y obtengan más horas de sueño. Además, dispuso multas millonarias para las empresas de videojuegos que no acataran esta decisión y permitieran que sus sistemas estén disponibles durante el mencionado rango horario. No obstante, esta ley fue muy criticada por lo polémico de la intromisión y por los daños económicos que generaba a las compañías de videojuegos, lo que concluyó con su derogación por parte del Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de Corea del Sur, en el año 2021.⁹⁴

⁹² Victoria Kim, “Video game addicts concern South Korean government”, *Associated Press Seoul*, 10 de junio de 2005.

⁹³ Traducción propia del original: “the purpose of this Act is to contribute to the development of the national economy and the improvement of the quality of people’s cultural life through the promotion of the game industry and the establishment of a healthy game culture of the people by creating a foundation for the game industry and prescribing matters concerning the use of game products”. *Game Industry Promotion Act*, del *Statute of the Republic of Korea*, art. 1°, disponible en https://importlicensing.wto.org/sites/default/files/members/78/Game%20Industry%20Promotion%20Act_11.12.2018.pdf.

⁹⁴ Brian Ashcraft, “South Korea Abolishing Controversial Gaming Shutdown Law”, en *Kotaku*, 25 de agosto de 2021, disponible en: <https://kotaku.com/south-korea-abolishing-controversial-gaming-shutdown-la-1847553496>.

En conjunto con la sanción de las mencionadas leyes, el gobierno de Corea del Sur gestionó, con éxito, la clasificación de dicha adicción a los videojuegos como una enfermedad ante la Organización Mundial de la Salud (OMS). A partir de enero del 2025, esto será tomado como enfermedad en el país.⁹⁵

Luego, en febrero del año 2012, Corea del Sur decidió promulgar una ley específica relacionada con los deportes electrónicos. Así, surge la “Act on Promotion of esports (electronic sports) N° 11.315”, que tiene como principal objetivo

establecer una infraestructura para la cultura y la industria de los *esports*, mejorar su competitividad y contribuir en el incremento de las oportunidades de las personas, para disfrutar el tiempo de ocio con los *esports*, además de reforzar el desarrollo de la economía nacional previendo asuntos necesarios para promoverlos.⁹⁶

En líneas generales, la ley busca crear instituciones que sean útiles para comprender qué son los *esports*, cómo gestionarlos e impulsar a la industria que se desarrolla a su alrededor. En consecuencia, dispone la creación de centros que apoyan específicamente a este ecosistema, así como también la creación de un Comité Asesor para la promoción de los *esports*. También prevé el desarrollo de un *master plan* para promover la actividad. Para ello, pretende una constante comunicación con las instituciones del país que se relacionen con los *esports*; un plan de financiación para aquella actividad que se pretenda realizar; le ordena al Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo la formación en universidades en temas relacionados con la competición, retransmisión de los *esports*; también manda al Ministerio a designar una institución que determine cuáles son los videojuegos que van a ser considerados como *deporte electrónico*.

A su vez, Corea del Sur cuenta con la Korean esports Association (KeSPA). Desde su creación, esta asociación buscó establecer un entorno sistematizado para profesionales y aficionados nacionales en el mundo de los *esports*, que esté en consonancia con los cambios que puedan llegar a afectar a la industria. A su vez, la KeSPA es creadora de diferentes servicios y

⁹⁵ Choi Moon-hee, “S. Korea to Classify Gaming Addiction as a Disease”, en *BusinessKorea*, 27 de mayo de 2019, disponible en: <http://www.businesskorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=32247>.

⁹⁶ Traducción del original “The purpose of this Act is to establish infrastructure for the culture and industry of e-sports, enhance competitiveness in e-sports, and contribute to increasing people’s opportunities to enjoy leisure time with e-sports and the robust development of the national economy by providing for matters necessary to promote e-sports”, Act No. 11.315 “on promotion of esports (electronic sports)”, 17 de febrero de 2012, art. 1°, disponible en: https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17.

competencias, como la League of Legends Championship Korea (“LCK”), principal franquicia del *publisher* Riot Games en Corea del Sur.⁹⁷

Fue en gran parte por su legislación respecto de la industria de los videojuegos que Corea del Sur fue elegido como país sede de la International Esports Federation (“IESF”), una federación internacional que tiene como objetivo brindar un marco teórico-práctico para promover la construcción de federaciones nacionales a lo largo de todo el planeta, además de trabajar en las regulaciones de las competencias internacionales y en la formación y educación de árbitros, gerentes y demás profesionales calificados. A su vez, organiza competencias altamente reconocidas a nivel mundial, como la Esports WE Championships.⁹⁸

Como conclusión, se puede decir que Corea del Sur es uno de los países más desarrollados en el tema de regulación específica. No obstante, puede considerarse —en similar sentido que las leyes argentinas analizadas, aunque en menor medida—, que estas normativas busca el desarrollo de valores y el espíritu deportivo, mas no —o no tanto— el plasmar los intereses de los jugadores y del club. Fuera de dicho inciso, Corea no solo es potencia en el tema, sino que es sede de asociaciones y federaciones de renombre para este mundo, lo que permiten una gran promoción y expansión de esta actividad.

En este país se ha conocido recientemente la noticia de que la LCK ha establecido una serie de políticas a aplicar en el país relacionadas con los jugadores y su forma de contratación. Una de las más relevantes es la referente a la implementación del sistema de representación por agencias. Los agentes “estarán a cargo de negociar los contratos y los salarios de los jugadores, pero deberán informar sobre las ganancias, los contratos y las disputas”.⁹⁹ Otra de ellas trata de una política pre-contrato, que permite a los clubes extender los contratos de los jugadores o reclutarlos con anterioridad a la finalización de este. De esta forma, se aseguran su permanencia para futuras temporadas y competencias.

VI.B. Francia

Este país es el único dentro del continente europeo que le da un estatus jurídico al jugador

⁹⁷ Para más, véase http://www.e-sports.or.kr/page_kespa2018.php?_module=kespa&_page=greeting.

⁹⁸ Para más, véase <https://iesf.org/about/what-we-do>.

⁹⁹ Rafael Espinosa de los Monteros, “La LCK anuncia tres nuevas e interesantísimas políticas para fortalecer la competición”, en *ESB Esports Bureau*, 25 de julio de 2022, disponible en: <https://esportsbureau.com/la-lck-anuncia-tres-nuevas-politicas-para-fortalecer-la-competicion/>.

profesional de videojuegos y que, a su vez, tiene una ley específica para regular a los deportes electrónicos. Luego de zanjar el debate sobre si los deportes electrónicos deberían ser considerados o no como juegos de azar —en el que se han inclinado por la negativa—,¹⁰⁰ el gobierno francés mostró especial interés en la industria. En 2016, el diputado Rudy Salles y el senador Jérôme Durain lanzaron un reporte llamado “*esport: la pratique compétitive du jeu vidéo*”, en el que analizan el rápido crecimiento que tuvo la industria de los videojuegos, sobre todo de competencia, y la necesidad de una estructuración de su ecosistema competitivo por medio de las autoridades estatales, no solo para darle un mayor marco jurídico a todo el área, sino también en pos de incrementar las posibilidades del desarrollo económico del sector.¹⁰¹

Por otro lado, el poder legislativo francés ha decidido aprobar el *projet de loi pour une République numérique*, convirtiéndose en la LPI N° 2016-1321 del 7 de octubre de 2016. Esta ley que, como se ha comentado, está especialmente pensada para normar a los deportes electrónicos, introduce varias determinaciones respecto de la relación jurídica entre el jugador y el equipo. En primer lugar, establece una definición sobre qué significa ser un “jugador de esports”. Así, el inc. I de la Sección 102 “define como jugador profesional asalariado de videojuegos competitivos a toda persona cuya actividad remunerada sea la participación en concursos de videojuegos en relación de subordinación digital, especificada reglamentariamente”.¹⁰² A su vez, el inciso II establece que, con excepción de algunos artículos, será aplicable a este actor el Código de trabajo, relativo al contrato de duración determinada.¹⁰³ Este contrato será regido por el inciso V de la misma sección, que establece cuáles son los datos y los caracteres que debe contener el acuerdo entre el jugador y su club.

Por otra parte, el art. 42 de la ley hace referencia al desarrollo de las competencias. No obstante, a pesar de nombrarlas, deja en manos de un futuro decreto reglamentario la “definición y supervisión precisas de las competiciones de videojuegos para evitar cualquier desregulación

¹⁰⁰ Como indica Bonet Cerdá, para dicha categorización se realizó un estudio que concluyó en que “los *esports* franceses eran un sector económico en plena expansión, cifrando en más de 4,5 millones a los aficionados y a más de 850.000 los jugadores de videojuegos competitivos. Se hablaba también de un crecimiento a nivel mundial y se contemplaba a los deportes electrónicos como una gran oportunidad de crecimiento económico”. Para más, véase: Bonet Cerdá, “Introducción a los aspectos legales”, p. 25.

¹⁰¹ Para más, véase Secrétariat D'état au numérique, “E-sport: la pratique compétitive du jeu vidéo”, disponible en: <https://www.economie.gouv.fr/files/files/PDF/rapport-etape-esport-mars2016.pdf>.

¹⁰² Traducción del original “Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire” Ley n° 2016-1321, Sección 102, inciso I, disponible en: https://www.legifrance.gouv.fr/loda/article_lc/LEGIARTI000036263139.

¹⁰³ Ley n° 2016-1321, Sección 102, inciso II, disponible en: https://www.legifrance.gouv.fr/loda/article_lc/LEGIARTI000036263139.

de los juegos de círculo electrónico y prevenir cualquier riesgo en términos de salud pública y de lucha contra el fraude y el blanqueo de capitales”, la cual deberá estar basada en el propio concepto de videojuego.¹⁰⁴ Dicho concepto, tal como indica Barbará Artigas, se encuentra definido en el art. 220 del *Code général des impôts*:

es considerado como un videojuego todo *software* de ocio puesto a disposición de la opinión pública, en medios físicos o en línea, que integra elementos de diseño de arte y tecnología, que ofrece a uno o más usuarios una serie de interacciones basadas en un guión o en situaciones simuladas que se traducen en forma de imágenes en movimiento, con o sin sonido.¹⁰⁵

En consecuencia, se dictaron dos decretos en 2017: mientras que uno se relaciona más con la regulación de las competencias en particular, el otro se dedica a reglamentar a los jugadores de *esports* en Francia. Por un lado, el Decreto N° 2017-87 de *l'organisation des compétitions de jeux vidéo* determina una serie de requisitos que los organizadores deben cumplir para con el gobierno, con el objetivo de solicitar autorización y poder coordinar eventos competitivos.¹⁰⁶ Por otro lado, el Decreto N° 2017-872 del *Statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs*, viene a complementar la ley 2016-1321, fijando los requisitos para obtener la autorización de contratación de los jugadores y de su rescisión, así como también determina la fecha del comienzo y del final de las competencias. De esta manera, el decreto fija “las condiciones de obtención, renovación y retirada de dicha aprobación de licencia para poder contratar jugadores profesionales de videojuegos”.¹⁰⁷

En definitiva, se puede observar que Francia tiene una legislación de avanzada respecto de las contrataciones de los jugadores de *esports*. A través de varias normas, el gobierno no solo declaró su interés en esta industria, sino que también pretendió adentrarse en los grandes interrogantes jurídicos que esta disciplina plantea, para, de este modo, intentar solucionarlos. Lo novedoso de este país es que no se detiene en el ámbito de valores deportivos ni en los

¹⁰⁴ Traducción del original: “Cependant, une définition précise et un encadrement des compétitions de jeux vidéo restent nécessaires afin d’éviter toute dérégulation des jeux de cercle électroniques et de prévenir tout risque en termes de santé publique et de lutte contre la fraude et le blanchiment.”, Légifrance, “LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, exposé des motifs”, art. 42, disponible en https://www.legifrance.gouv.fr/dossierlegislatif/JORFDOLE000031589829/?detailType=EXPOSE_MOTIFS&detailId=.

¹⁰⁵ Traducción de Barbará Artigas del original “est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d’interactions s’appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d’images animées, sonorisées ou non”, Código Tributario francés en Alex Barbará Artigas, “La regulación francesa de los *esports*”, en Alex Barbará Blog, 5 de septiembre de 2016, disponible en: https://www.alexbarbara.es/leyes_francia_esports/#Actualizacion del 8 de octubre de 2016 La ley ha sido promulgada.

¹⁰⁶ Barbará Artigas, “La regulación francesa de los *esports*”, en Alex Barbará Blog, 5 de septiembre de 2016.

¹⁰⁷ Ídem.

organismos gubernamentales como sujetos a los que regular, sino que se enfoca en los propios actores de esta disciplina y en un próspero desarrollo económico de la industria. Sin dudas, es un gran comienzo para contemplarlo en el caso de querer pensar políticas para nuestro país.

VII. Relevancia de la cuestión. Casuística

Determinar si la relación entre el jugador y el equipo de deportes electrónicos encuadra, ante una falta de regulación específica, en la legislación laboral o no es una cuestión que tiene relevancia de cara a los futuros (y no tan futuros) litigios que se generen a partir de ello. De hecho, actualmente hay dos casos en Sudamérica en los que se discutió esta misma cuestión.

VII.A. Soto v. Valorus

En 2020 tuvo lugar una controversia entre el equipo de esports “Valorus”, de la empresa “Grupo G digital limitada” y Diego N. Soto Abdala. En el caso, Soto inició una demanda contra Valorus para solicitar la declaración de relación laboral. Para ello, sostuvo que

a pesar de que su empleador escribió un contrato civil, en la realidad tenían la calidad de empleados, y dependientes, pues había un vínculo de dependencia y subordinación, quedando su horario y sus funciones siempre determinadas y fiscalizadas por el Coach y dueño del equipo Valorous (...) por tanto estaban sujetos a la exigencia de cumplir horarios de trabajo (...) tal y como se desprendía de las instrucciones impartidas por el entrenador/empleador (...). De la lectura del contrato se puede presumir efectivamente la existencia de una jornada laboral a la cual imputarle dichos retrasos o inasistencias, configurándose en la práctica la exigencia de cumplimiento de horario laboral (...) junto con ello, además se les exigían metas dentro de sus funciones que eran remuneradas, como el pago del 10% de los ingresos que eran recibidos por el equipo Valorous por concepto de premiación, los cuales le eran pagados adicional a su sueldo y al final de cada competencia en la que tuviese participación. Otro elemento importante es el pago de una remuneración mensual realizado en proporción a los días efectivamente trabajados (...).¹⁰⁸

De esta manera, el actor solicitó que se declare la existencia de la relación laboral, y declaró que el vínculo finalizó a raíz de los incumplimientos por parte del empleador. No obstante,

¹⁰⁸ Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago, Chile, “Soto Abdala, Diego N. c. Grupo G Digital Limitada”, 30 de marzo de 2021, p. 2.

desde el lado de Valorous se pidió que el vínculo no se tenga por laboral. Fundó su pretensión en varios argumentos. En primer lugar, sostuvo que “no se cumplen los presupuestos básicos para determinar que existe un vínculo de subordinación y dependencia”; que “no es efectivo que los demandantes se encontraban sujetos a un horario y funciones determinadas por su representada (...), y que las funciones se encuentran supeditadas a la naturaleza misma del servicio para el cual fue contratado (...) por lo que no existen funciones órdenes o directrices emanadas de su representada para el cumplimiento de la prestación del servicio”.¹⁰⁹

Además, Valorus dijo que “los servicios prestados por los demandantes eran ejecutados desde el lugar de residencia de cada uno”, y que “no existe un vínculo de subordinación y dependencia entre los demandantes su representada, sino que más bien, un contrato de prestación de servicios a honorarios regulado por el Código Civil, por cuanto concurren efectivamente los requisitos de prestación de servicios (...)”.¹¹⁰

En el caso, la jueza del Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago determinó que, ante la falta de prueba de lo alegado por parte de Soto, no se tiene por probada la relación de dependencia enmarcada en el contrato de trabajo.

VII.B. Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team

En este caso, el actor Philippe Mazetti Gonçalves inició una demanda en un Juzgado Laboral de Sao Paulo contra el equipo 9Z Team. Mazetti relata “que fue contratado a distancia para brindar servicios de entrenamiento para un equipo de deportes electrónicos establecido en Buenos Aires, Argentina”.¹¹¹ En esa línea, sostuvo que la comunicación con el club comenzó a realizarse por medios digitales y de manera remota, mientras él estaba en Brasil; que el contrato se firmó el 19 de enero de 2020 y que él viajó a Buenos Aires el 25 de ese mismo mes a continuar prestando sus servicios de manera presencial. La solicitud particular radica en el “reconocimiento de la fianza laboral en el período del 14/01/2020 hasta el 05/05/2020”,¹¹² más una indemnización por daño moral.

¹⁰⁹ Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago, Chile, “Soto Abdala, Diego N. c. Grupo G Digital Limitada”, 30 de marzo de 2021, p. 6.

¹¹⁰ ídem.

¹¹¹ Juzgado laboral de Sao Paulo, “Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team”, 9 de diciembre de 2020, p. 2.

¹¹² Juzgado laboral de Sao Paulo, “Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team”, 9 de diciembre de 2020, p. 1.

Por su parte, el equipo 9Z Team encaró su estrategia desde el lado procesal, solicitando que se declare la “incompetencia de la justicia brasileña para apreciar el hecho, alegando que no hubo prestación de servicios en Brasil, sino solo en Argentina”.¹¹³

La jueza en este caso terminó haciendo lugar a lo peticionado por el club, determinando que “tanto la contratación como la prestación de los servicios se llevaron a cabo en Buenos Aires, Argentina, donde se ubica la empresa y donde se ha beneficiado de los servicios prestados” y que, “a diferencia de lo que quiere creer el demandante, nunca hubo trabajo en el territorio nacional”.¹¹⁴ Además, citó el artículo 651 de la *Consolidação das Leis do Trabalho*, que establece que la competencia judicial corresponde al lugar en donde se prestan los servicios, más allá de si el empleado fue contratado en el extranjero. De esta manera, el Juzgado laboral se declaró incompetente y dispuso la extinción del proceso sin resolución de mérito.

VII.C. Análisis de los casos

Como se observan en ambas sentencias, las juezas intervinientes se pronunciaron solo en cuestiones atinentes a lo procesal, mas ninguna lo hizo respecto de la cuestión de fondo, que era la solicitud de los demandantes del reconocimiento de la relación de dependencia que media con la parte demandada y, con ello, de todos los derechos que vienen aparejados de dicho reconocimiento, como, por ejemplo, los relacionados con la seguridad social. Además, mientras que en el caso de Chile el demandante es jugador, en el caso de Brasil se trata de un *coach*.

Estos antecedentes, si bien no resultan de utilidad para determinar cuál es el derecho existente más idóneo para regular la relación entre el jugador y el club (debido a la diversidad de sujetos y de que las juezas se expidieron sobre cuestiones procesales); es dable destacar que ambos casos se iniciaron en juzgados *laborales*, por reconocimientos de relación de dependencia, y que sin dudas la judicialización de este tipo de controversias ya no es una cuestión del futuro, sino que empezó a ocurrir desde hace unos años. De ahí la relevancia de determinar, ante una falta de regulación específica, cuál es el derecho existente aplicable a este tipo de vínculos dentro del ecosistema de los *esports*.

¹¹³ Juzgado laboral de Sao Paulo, “Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team”, 9 de diciembre de 2020, p. 2.

¹¹⁴ Juzgado laboral de Sao Paulo, “Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team”, 9 de diciembre de 2020, pp. 2-3.

VIII. Consideraciones finales

Durante este trabajo se ha intentado analizar el ecosistema de los deportes electrónicos y las relaciones jurídicas que surgen alrededor de su funcionamiento. Específicamente, se buscó analizar el vínculo entre el jugador profesional y el club. Ante la falta de regulación, su reglamentación debe darse mediante instrumentos jurídicos del derecho común existentes en nuestro país, de los cuales ninguno de ellos fue pensado específicamente para la industria de los deportes electrónicos. Por eso, ante tal situación, se intentó determinar cuál es el instituto legal disponible en nuestro derecho que mejor se adecúe a la mencionada relación entre el jugador y el club. Para ello, primero se realizó una introducción sobre qué son los *esports* y cuáles son las características de los actores que intervienen en el sector. Luego se analizó las diferentes posturas que existen en la actualidad sobre si pueden ser considerados como un deporte y si se les debe aplicar extensivamente la normativa de los deportes tradicionales.

Más adelante en el desarrollo, se procedió a analizar los diferentes proyectos de ley que existieron en nuestro país en un intento por regular, de manera específica, a los deportes electrónicos. También se ahondó en dos de las figuras legales que pueden utilizarse en estos casos y que forman parte de nuestro ordenamiento jurídico actual: el contrato de servicios del Código Civil y Comercial y el contrato bajo relación de dependencia de la Ley de Contrato de Trabajo. Una vez analizados los mencionados institutos, se buscó subsumir la relación en concreto en ambas normativas, para comprender cuál de las dos se ajusta más a las especificidades del ecosistema, y se llegó a la conclusión de que la que más se adapta es la del régimen laboral.

A su vez, en vistas a una potencial legislación específica de *esports* a nivel nacional, se procuró analizar el derecho comparado y entender cómo otros países lograron incorporar a los *esports* al mundo del derecho. Por último, y con el objetivo de evidenciar la relevancia de determinar la legislación aplicable a estos casos, se expusieron dos causas judiciales latinoamericanas de conflictos entre trabajadores y los clubes en cuestión. Ambas se desarrollaron en el fuero

laboral.

Así las cosas, luego del análisis del presente trabajo, y teniendo en cuenta no solo la falta de regulación específica en nuestro país, sino también la posibilidad del surgimiento de algún conflicto judicial como consecuencia de dicha ausencia, es necesario concluir que la respuesta más idónea ante la incertidumbre normativa es que, en Argentina, los jugadores profesionales *sean considerados como trabajadores en relación de dependencia*. Este encuadre hace que, hasta tanto exista una regulación específica, el vínculo entre el club y el jugador cuente con una serie de presupuestos del ámbito laboral que no están presentes en el civil y comercial, y que resguardarían los derechos e intereses de ambas partes. En otras palabras, consideramos que el derecho laboral argentino prevé más soluciones que el derecho civil y comercial y, sobre todo, una mayor protección a los derechos de los jugadores, quienes pueden considerarse como la parte más vulnerable de esta relación (hiposuficiencia). Es pertinente recordar que la demanda de jugadores en los clubes es menor que la oferta de ellos, diferencia que se intensificó durante la pandemia. Por lo tanto, es innegable que el club cuenta con un poder de negociación que es necesario encuadrar en un marco jurídico.

Por otro lado, tal como hemos tratado a lo largo del presente trabajo, la relación entre el jugador y el equipo tiene determinadas características que hace que se asemeje, en mayor medida, a una relación de dependencia y, por lo tanto, que sea más idóneo ubicarla bajo la legislación laboral. Así, los jugadores tienen preestablecidos muchos aspectos de su trabajo en el club. Por ejemplo, los horarios de entreno con los que deben cumplir o las restricciones cotidianas que tienen cuando se encuentran en una competencia, que van desde la cantidad de horas de sueño hasta la ingesta de alimentos.¹¹⁵

Sin embargo, cabe destacar que el hecho de que en el *statu quo* la solución más satisfactoria recaiga en aplicar el derecho laboral no obsta a que lo ideal para este ecosistema sea contar con una regulación específica, que sea creada especialmente con la intención de contemplar las particularidades del mundo de los deportes electrónicos, y que esté pensada para lidiar con la

¹¹⁵ En este sentido, el tipo de condiciones impuestas a los jugadores de deportes electrónicos se asemejan a las de los jugadores de deportes tradicionales, como el fútbol, el básquet o el vóley.

protección de los derechos de las partes y con los conflictos que entre ellas puedan surgir.

En este sentido, no hay que dejar de lado que, si bien los *esports* surgieron hace ya algunos años, es todavía un sector que se encuentra en desarrollo, sobre todo, a partir de la popularidad que recobró estos últimos años, durante y después de la pandemia. Como explica Velesquen Sáenz,

[l]a principal desventaja de esta situación no viene del lado de la autorregulación, que si funciona correctamente no tendría ningún impedimento legal, sino del problema de *acudir a una regulación general en casos de complejidad jurídica muy específica*, como la organización de eventos deportivos o el régimen jurídico de los jugadores o clubes.¹¹⁶

Es por eso que una regulación prudente —teniendo en cuenta las características del mercado y, sobre todo, la posibilidad que existe de encuadrar al vínculo entre el jugador y el club tanto en la locación de servicios como en la relación de trabajo— puede ayudar a despejar dudas y a mejorar el entorno para propiciar la actividad misma y el entretenimiento que se genera en consecuencia

Por último, se ha decidido dar lugar al análisis de legislación comparada, en particular, de los países que en algún momento se encontraron en la situación que actualmente está atravesando Argentina —la de un vacío legal—. Como hemos visto, si no se ha desarrollado una normativa específica, se ha optado por paliar la incertidumbre con la regulación laboral, la que, de acuerdo con el criterio de cada país, se adapta de una mejor manera a las necesidades del ecosistema.

En definitiva, si bien sostenemos que es necesaria una legislación que tenga en cuenta las especificidades de todas las relaciones que este ecosistema engloba y, sobre todo, las vinculadas con la relación entre el jugador y el club; es aconsejable acudir, en el *mientras tanto*, a la legislación laboral. Mediante la instrumentación de un contrato de trabajo no solo se tendrá resguardo de la parte más desfavorecida en la negociación, sino que se podrá contar con todo un ordenamiento jurídico que puede traer respuesta a los potenciales inconvenientes, al menos por el momento, hasta que surja la aclamada regulación pensada para este ecosistema.

¹¹⁶ Velesquen Sáenz, “Los e-sports desde la perspectiva del derecho del trabajo”, p. 15, énfasis agregado.

Queda pendiente para futuras investigaciones la profundización de la problemática de los esports y la falta de respuesta jurídica en otros escenarios, tales como el derecho de consumidor, los derechos audiovisuales, la propiedad intelectual e industrial, lo relacionado con las competencias y el derecho del entretenimiento, el trato de esta disciplina como un espectáculo público, la responsabilidad civil, el involucramiento de personas menores de edad, entre otros.

IX. Bibliografía

Act. N° 11.315 “On promotion of esports (electronic sports)”. 17 de febrero de 2012.

Disponible en:

https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17.

Antón, Marcos y García, Francisco. “Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, vol. 1, n° 19. Enero de 2014, 98-115.

Ashcraft, Brian. “South Korea Abolishing Controversial Gaming Shutdown Law”. En *Kotaku*. 27 de mayo de 2019. Disponible en

<http://www.businesskorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=32247>.

Barbará Artigas, Alex. “La doble vía para solucionar los problemas legales”. En Sin leyes no hay competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo. España: UNO, 2018.

Barbará Artigas, Alex. “La regulación francesa de los esports”. En Alex Barbará Blog. 5 de septiembre de 2016. Disponible en:

<https://www.alexbarbara.es/leyes-francia-esports/#Actualizacion-del-8-de-octubre-de-2016-La-ley-ha-sido-promulgada>.

Barbará Artigas, Alex. “¿Qué es un publisher de videojuegos en el mundo de los eSports?”.

En Alex Barbará Blog. 23 de noviembre de 2016. Disponible en:

<https://www.alexbarbara.es/publisher-videojuegos-esports/>.

- Bereczki, Thomas. “Jugadores de eSports: ¿trabajadores o profesionales independientes?”. En Iusports. 28 de septiembre de 2021. Disponible en: <https://iusport.com/art/32901/jugadores-de-esports-trabajadores-o-profesionales-independientes>.
- Bonet Cerdá, Bernardo. Máster en Gestión de esports. Introducción a los aspectos legales. Módulo de formación obligatoria de la Maestría de gestión de los esports. Valencia: VIU (Universidad Internacional de Valencia).
- Cámara de Diputados de la Nación. Antecedentes parlamentarios de la tratativa del proyecto de ley del deporte. Orden del día n° 360. Reunión 66°, 21 y 22 de marzo de 1974.
- Cámara de Senadores de la Nación. Antecedentes parlamentarios de la tratativa del proyecto de ley del deporte. Reunión 57°, 11 de enero de 1974.
- Cámara Nacional de Apelaciones del Trabajo, Sala II, Núñez, Erika Gisella c. Cappra, Leonardo Marcelo y otros s/despido, 29/12/2020, TR LALEY AR/JUR/79464/2020.
- Cardenete, Fernando. “Leffen no competirá en EVO por problemas de visado”. En MundoDeportivo. 14 de julio de 2016. Disponible en: <https://www.mundodeportivo.com/e-sport/20160714/403210851148/leffen-no-competira-en-evo-por-problemas-de-visado.html>.
- Ceca Gómez-Arevalillo, Enrique y González Rodríguez, Rubén. “Derecho laboral en los esports”. En esports: el Derecho deportivo en entornos digitales. Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coordinadores. España: La Ley, 2022. 121-149.
- Código Civil y Comercial de la Nación. Sancionado el 1 de agosto de 2014. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/235000-239999/235975/texact.htm>.

Cornaglia, Ricardo J. “Contrato de Trabajo versus locación de servicios. Un conflicto propio de las profesiones liberales”. En Revista de Doctrina Laboral. Errepar: Buenos Aires, diciembre de 2022, año XVIII, tomo XVI, n° 208. Disponible en: <https://www.rjcornaglia.com.ar/124.--contrato-de-trabajo-versus-locacion-de-servicios.-un-conflicto-propio-de-las-profesiones-liberales.html>.

Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer. “Shooter”. En GameDic. Añadido el 9 de marzo de 2013 y actualizado el 8 de marzo de 2014. Disponible en: <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/shooter/>.

Espinosa de los Monteros, Rafael. “La LCK anuncia tres nuevas e interesantísimas políticas para fortalecer la competición”. En EsportsBureau. 25 de julio de 2022. Disponible en: <https://esportsbureau.com/la-lck-anuncia-tres-nuevas-politicas-para-fortalecer-la-competicion/>.

Esports Bureau. “Esports 101: El rol del publisher en los esports”. En ESB Esports Bureau. 11 de febrero de 2022. Disponible en: <https://esportsbureau.com/conociendo-los-esports-como-industria-parte-3/>.

Game Industry Promotion Act. Statute of the Republic of Korea. Disponible en: https://importlicensing.wto.org/sites/default/files/members/78/Game%20Industry%20Promotion%20Act_11.12.2018.pdf.

García, Diego. “Los ‘gamers’ de los esports: ¿jugadores profesionales pero no deportistas?”. En elEconomista.es. 7 de abril de 2017. Disponible en: <https://www.eleconomista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/8277252/04/17/Los-gamers-de-los-eSports-jugadores-profesionales-pero-no-deportistas-.html>.

Grisolía, Julio Armando. Manual de Derecho Laboral. Ed. revisada y actualizada. Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2016.

Hassall, Michael. “The Guard lays off all its employees”. En Esports.gg. 22 de febrero de 2023. Disponible en: <https://esports.gg/news/esports/the-guard-lays-off-all-staff/>.

International Olympic Committee. “Comunique of the Olympic Summit”. en Olympics IOC. 28 de octubre de 2017. Disponible en: <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit/>.

IOC Media. “The Esports Forum – Main Event”. 21 de julio de 2018. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A50HV9q6oso>.

Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago, Chile. “Soto Abdala, Diego N. c. Grupo G Digital Limitada”. 30 de marzo de 2021.

Juzgado laboral de Sao Paulo. “Philippe Mazetti Gonçalves c. 9Z Team”. 9 de diciembre de 2020.

Kim, Victoria. “Video game addicts concern South Korean government. Associated Press Seoul”. 10 de junio de 2005.

Ley 3515 del Programa de Promoción y Difusión de los Deportes electrónicos, 2020. Provincia de Chaco.

Ley 20.160 “Estatuto del Jugador de Fútbol profesional”. Sancionada el 15 de febrero de 1973. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/30000-34999/32637/norma.htm>.

Ley 20.628 “Ley de Impuesto a las Ganancias”. Sancionada el 27 de diciembre de 1973. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/330000-334999/332890/texact.htm>.

Ley 20.655 “Ley del deporte y de promoción de las actividades deportivas en todo el país. Sancionada el 21 de marzo de 1974. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/25000-29999/27274/texact.htm>.

Ley N° 20.744 “Ley de Contrato de Trabajo”. Sancionada el 13 de mayo de 1976. Disponible en: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/25000-29999/25552/texact.htm>.

Ley 26.573 “Ley del Ente Nacional de Alto Rendimiento Deportivo”. Boletín Oficial del 22 de diciembre de 2009. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26573-161877>.

Liga de Videojuegos Profesional. “Quienes somos”. Disponible en: <https://lvp.global/quienes-somos/>.

Ley n° 2016-1321. Disponible en: https://www.legifrance.gouv.fr/loda/article_lc/LEGIARTI000036263139.

LOI n° 2016-1321. 7 de octubre de 2016. Disponible en: https://www.legifrance.gouv.fr/dossierlegislatif/JORFDOLE000031589829/?detailType=EXPOSE_MOTIFS&detailId=.

Lorenzetti, Ricardo Luis. “Análisis crítico de la autonomía privada contractual”. Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2004.

Makuch, Eddie. “US government recognizes League of Legends players as pro athletes”. En Gamespot. 12 de julio de 2013. Disponible en: <https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>.

Martínez, Maximiliano Julián. “La presunción del art. 23 de la Ley de Contrato de Trabajo - Tesis amplia y tesis restringida”. Trabajo final de graduación de la Universidad Siglo XXI. 4 de julio de 2021. Disponible en: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/23168/TFG%2020-%20Maximiliano%20Julian%20Martinez.pdf?sequence=1>.

Moon-hee, Choi. “S. Korea to Classify Gaming Addiction as a Disease”. En BusinessKorea. 27 de mayo de 2019. Disponible en: <http://www.businesskorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=32247>.

Muñoz Rodríguez, Joaquín. “Contexto jurídico de los esports (derecho deportivo en entornos digitales)”. En esports: el Derecho deportivo en entornos digitales. Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coordinadores. España: La Ley, 2022. Pp. 31-54.

Newzoo. “2022 Global Esports & Live Streaming Market Report”. Free version. 2022.

Otero, César. “Los e-sports ya son deporte olímpico en Corea”. En MeriStation. 3 de julio de 2017. Disponible en: https://as.com/meristation/2015/01/28/noticias/1422475200_141197.html.

Palomar Olmeda, Alberto. “Aplicabilidad del derecho deportivo al sector de los esports”. En esports: el Derecho deportivo en entornos digitales. Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coordinadores. España: La Ley, 2022. Pp. 55-74.

Perera, Mais Bubis. “Esports. Deportistas argentinos se suben a la ola de los deportes electrónicos”. En La Nación. 3 de julio de 2021. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/esports-deportistas-argentinos-se-suben-a-la-ola-de-los-deportes-electronicos-nid03072021/>.

Pozzo, Juan G. “Cuestiones legales de los videojuegos y de los esports”. *Suplemento Innovación y Derecho* 2022. Noviembre de 2022. Cita TR LALEY AR/DOC/3012/2022.

Proyecto de Ley N° 1997-D-2018. “Regulación de los deportes electrónicos en la República Argentina. Creación del Registro único de equipos de deportes electrónicos”. Disponible en: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/textoCompleto.jsp?exp=1997-D-2018&tipo>.

Proyecto de ley de Reconocimiento de eSports como categoría deportiva, 2020.

- Rigo, Tomás y Bourgeois, Mariano O. “GUÍA Aspectos legales introductorios a la industria de los deportes electrónicos (ESPORTS)”. *elDial.com*, DC2C10.
- Scholz, Matías M. y Nothelfer, Nepomuk. Esports – policy recommendations. Concomitant expertise for INI report. Investigación para el Comité CULT. Mayo 2022.
- Schurna Becerro, Jorge. “Introducción”. En *esports: el Derecho deportivo en entornos digitales*. Felipe Toranzo Serrano y Marlen Estévez Sanz coordinadores. España: La Ley, 2022. Pp. 23-30.
- Secrétariat D’état au numérique. “E-sport: la pratique compétitive du jeu vidéo”. Disponible en: <https://www.economie.gouv.fr/files/files/PDF/rapport-etape-esport-mars2016.pdf>.
- Suprema Corte de Justicia de la provincia de Buenos Aires, “Celestino, Gabriela Laura c. Fuentes, Arturo Fernando y otra s/ despido”, 14/12/2016.
- Todoí Signes, Adrián. “El contrato de trabajo en los deportes electrónicos (esports)”. En *Revista Aranzadi de Derecho del Deporte y Entretenimiento*. N° 56, julio-septiembre 2017.
- Vázquez, Fernanda. “El precio de operar un equipo profesional de eSports”. En *El Economista México*. 8 de julio de 2021. Disponible en <https://www.economista.com.mx/deportes/El-precio-de-operar-un-equipo-profesional-de-eSports-20210707-0144.html>.
- Velesquen Sáenz, Gustavo E. “Los e-sports desde la perspectiva del derecho del trabajo”. *Revista de Derecho Laboral y Seguridad Social*. N° 21. Buenos Aires: Abeledo Perrot, 2020, Cita TR LALEY AR/DOC/3879/2020.
- Wagner, Michael G. “On the Scientific Relevance of eSports”. Conference paper. Department for Interactive Media and Educational Technology. 2006.