

## **ESPORTS: UNA INDUSTRIA MULTIMILLONARIA SIN UN ÁRBITRO CLARO. ¿HACIA DÓNDE DEBE EVOLUCIONAR SU MARCO JURÍDICO?**

Los eSports se han convertido en una industria multimillonaria, en expansión constante y con una capacidad de atraer audiencias que rivaliza con los deportes tradicionales. Para quienes venimos del deporte, primero desde dentro —compitiendo y viviendo la disciplina deportiva real— y ahora desde el Derecho, es imposible no observar con cierta sorpresa cómo los eSports están experimentando un crecimiento que cualquier deporte tradicional firmaría sin pensarlo, pero sin contar aún con las reglas mínimas que un sector de este tamaño necesita para ser estable y sostenible.

La imagen es clara: es como si estuviéramos viendo una Champions League paralela, millonaria, global, con miles de jugadores y millones de aficionados, pero sin FIFA, sin federaciones, sin un marco regulatorio común que marque límites, responsabilidades y garantías. En los eSports, el espectáculo corre más rápido que las normas, y eso, nos guste o no, termina generando un ecosistema donde conviven talento, inversión, precariedad jurídica y una enorme dependencia de decisiones empresariales.

### **Un sector que crece sin una estructura común**

Si a cualquiera le preguntas quién manda en el fútbol, la respuesta es automática: la FIFA, la federación correspondiente o la liga profesional. En los eSports, en cambio, la realidad funciona de otra manera. Aquí mandan las empresas dueñas del videojuego. Riot, Valve, Epic Games o Activision no son solo organizadores: son dueños del terreno de juego, árbitros, reguladores, creadores de reglas y autoridades disciplinarias, todo a la vez. Su poder deriva de un elemento fundamental que diferencia radicalmente a los eSports del deporte tradicional: la propiedad intelectual del propio juego. Eso hace que cualquier regla, sanción o decisión disciplinaria tienda a estar determinada por un contrato privado, no por una norma pública.

Este modelo tiene ventajas —eficiencia, rapidez y capacidad de adaptación— pero también consecuencias evidentes. Si un publisher decide cambiar el meta de un juego en mitad de temporada, una simple actualización puede derribar meses de trabajo de un club, comprometer el rol de un jugador especializado, alterar estrategias completas o modificar la viabilidad de un equipo entero. En un deporte convencional, un cambio de reglas a mitad de temporada sería impensable sin un proceso reglado. En los eSports, sin embargo, es la normalidad y forma parte del ADN de una industria donde el producto competitivo depende de la evolución del propio software.

### **El jugador de eSports: ¿trabajador o autónomo?**

A esta realidad se suma otro de los grandes debates jurídicos del sector: la naturaleza de la relación entre los clubes y los jugadores profesionales. La cuestión fundamental es si existe una relación laboral o si estamos ante un vínculo puramente mercantil. Para

resolverlo, el Derecho laboral español analiza unas notas esenciales: ajenidad, retribución, subordinación y voluntariedad. Cuando observamos la práctica diaria de un jugador profesional de eSports, es difícil negar que compite bajo la marca y la estructura de un club, recibiendo instrucciones técnicas, siguiendo horarios y entrenamientos, generando rendimiento económico para una organización que controla su actividad. Esto encaja con claridad en la ajenidad y la subordinación. Si añadimos la existencia de una remuneración periódica, aunque sea mixta —parte salario, parte bonus, parte derechos de imagen o ingresos de streaming— el cuadro se completa. La voluntariedad, aunque esté presente en cualquier relación contractual, no excluye la laboralidad. Por ello, en muchos casos, el jugador profesional se acerca más a un trabajador por cuenta ajena que a un autónomo. Sin embargo, la práctica del sector ha avanzado muchos años sobre un terreno gris, donde contratos mercantiles, obligaciones estrictas y cláusulas de exclusividad conviven con situaciones que, de facto, tienen todas las características de una relación laboral.

En junio de 2025, la Corte de Apelación de Metz (Francia) emitió una sentencia histórica que ilustra con precisión por qué este terreno gris debe aclararse. El caso enfrentó a un jugador francés de eSports contra su equipo. A pesar de que el contrato estaba nominalmente denominado como un simple "gamer agreement", los jueces identificaron lo que era evidente: un claro vínculo de subordinación. El equipo imponía horarios, entrenamientos obligatorios, reuniones internas y ejercía poder disciplinario sobre el jugador. Este era el cuadro de una relación laboral genuina. El resultado fue contundente: la Corte recalificó el contrato como un verdadero contrato de trabajo y condenó al equipo a pagar más de 80.000 euros en indemnizaciones al jugador. Este no es un debate académico; son consecuencias económicas reales derivadas de incumplimiento de obligaciones laborales.

Lo que falta en España no es herramienta jurídica, sino claridad interpretativa y regulación sectorial que cierre el margen de maniobra que permite a clubes evadir obligaciones laborales. Este vacío afecta a cuestiones tan relevantes como la protección social, las vacaciones pagadas, los límites de horas de entrenamiento, las cláusulas de rescisión, la tributación de premios o la gestión de derechos de imagen. Para un sector que maneja talento muy joven y carreras cortas, la inseguridad jurídica es un riesgo real que afecta la estabilidad económica y personal de cientos de jugadores.

### **Los menores: el gran agujero que nadie quiere mirar**

Y si hablamos de juventud, es imposible obviar el tema más delicado: los menores. Muchos clubes cuentan con academias que incorporan jugadores desde los trece o catorce años. En el deporte tradicional, un menor está extremadamente protegido: horarios limitados, obligaciones educativas, controles médicos, supervisión federativa, estatutos específicos para deportistas y procedimientos formales para regular su actividad. En los eSports, en cambio, no existe una protección homogénea.

En España, no existe una normativa específica que regule la edad mínima para competir profesionalmente en eSports; la **Asociación Española de Videojuegos (AEVI)** se limita a establecer que se requiere una edad mínima de 16 años con autorización parental, o mayor de 18 sin ella, basándose en la **relación laboral ordinaria**. Esta limitación contrasta con otros ámbitos deportivos, donde sí se contemplan excepciones: un futbolista puede debutar profesionalmente a los 13 o 14 años mediante un **contrato especial de formación deportiva**, regulado por la normativa federativa, que le permite recibir remuneración y desempeñar funciones propias de un trabajador pese a su minoría de edad. Este contraste pone de manifiesto un vacío normativo en los eSports y plantea un debate relevante: ¿deberían los eSports emergentes adaptar sus reglas para permitir la participación excepcional de menores con talento, sin comprometer su protección integral?

Los publishers fijan la edad mínima, los clubes establecen sus propias cargas y las academias deciden qué balance debe haber entre estudio y entrenamiento. La ausencia de un marco unificado implica que adolescentes puedan estar sometidos a exigencias competitivas que en cualquier otro deporte serían inadmisibles.

La comparativa internacional refuerza esta conclusión. Corea del Sur, famosa por sus culturas de "overwork" incluso en industrias del gaming, ha acumulado evidencia preocupante. Según el Korea Institute of Labor Safety and Health, el promedio de horas mensuales en la industria gaming es de 205 horas, aproximadamente 20 horas más que la media industrial nacional. Aunque Corea del Sur está desarrollando propuestas de protección específica para jugadores de eSports, aún no existe regulación vinculante y universal para menores en competiciones profesionales. Francia, por su parte, ha optado por integrar los derechos laborales estándar a menores jugadores profesionales bajo su estatuto general de "jugador profesional de videojuego", garantizando protecciones laborales básicas como límites horarios razonables y requisitos educativos.

Aunque es cierto que algunos países empiezan a moverse —Corea del Sur con límites horarios en desarrollo, Francia con una figura legal clara, ciertos debates abiertos en España y documentos de reflexión en la UE— lo que hoy existe no es un modelo global ni estable, sino un mosaico de iniciativas sueltas. Todas ellas, eso sí, apuntan a la misma necesidad: construir un marco híbrido donde la iniciativa privada siga teniendo el protagonismo natural que tiene, pero dentro de un entorno jurídico mínimo que garantice derechos, estabilidad y un estándar básico de seguridad.

### **El verdadero problema: quién controla las reglas**

A esta complejidad se suma un aspecto al que se presta menos atención pública pero que es crítico: la integridad competitiva. En cualquier deporte profesional, las normas sobre dopaje, apuestas, manipulación de partidos o uso de tecnología ilegal forman parte de un sistema disciplinario independiente. En los eSports, en cambio, este control recae casi siempre en el propio organizador del torneo o, peor aún, en el propio publisher. Esto significa que el mismo actor controla la competición, dicta las reglas y resuelve los conflictos, algo que en el deporte tradicional jamás se permitiría porque

compromete la imparcialidad. Los riesgos no son teóricos: cheats, scripts, hardware modificado, dopaje digital, incentivos externos o manipulación de resultados existen, y sin un órgano disciplinario independiente, la respuesta puede ser inconsistente o insuficiente.

### **El sector necesita un marco equilibrado**

Ante todo esto, no se trata de copiar el modelo del deporte tradicional ni de construir estructuras artificiales que ahoguen la esencia de los eSports. Este sector tiene una naturaleza propia que no podemos perder de vista: aquí el “campo de juego” no es un estadio, sino un software privado cuya evolución depende de decisiones tecnológicas, de actualizaciones constantes y de dinámicas creativas que no deberían quedar atrapadas en burocracias rígidas. Precisamente por esa particularidad, el objetivo no debe ser intervenir en exceso, sino **garantizar un mínimo común que aporte estabilidad sin frenar la innovación.**

Ese marco equilibrado pasa por reconocer la realidad profesional del jugador allí donde se den las notas laborales clásicas —ajenidad, subordinación, retribución y voluntariedad— para evitar que siga existiendo un terreno gris en el que conviven esfuerzos de alta exigencia con una protección jurídica insuficiente. También implica establecer **reglas homogéneas para los menores**, definiendo límites razonables de horas, requisitos educativos y criterios claros de participación que eviten situaciones que, en cualquier otro deporte, serían difíciles de justificar.

Junto a ello, el sector necesita **un órgano independiente que pueda revisar sanciones, conflictos y decisiones disciplinarias**, de modo que no todo dependa del mismo actor que diseña el juego, organiza los torneos y controla el ecosistema competitivo. Este elemento —que en el deporte tradicional forma parte de su arquitectura básica— aportaría transparencia, legitimidad y garantías procesales. A su vez, sería necesario impulsar **contratos-tipo equilibrados**, capaces de fijar duraciones razonables, cláusulas de rescisión proporcionadas, una gestión justa de los derechos de imagen y criterios claros sobre la monetización del streaming, que hoy es una parte esencial de la actividad de muchos jugadores.

Un contrato tipo podría establecer: duración máxima de 3 años para jugadores adultos (con opciones de renovación), máximo 1 año para menores con renovación limitada; rescisión definida en tres categorías claras (incumplimiento contractual, falta grave como mala conducta, causa deportiva justificada con criterios objetivos); límites horarios razonables de entrenamiento oficial (máximo 30 horas semanales); control compartido de derechos de imagen (equipo puede usar para promoción del club, jugador retiene derechos personales para streaming y patrocinios); y derecho garantizado del jugador a monetizar streaming personal fuera de horarios de equipo.

Todo ello debería completarse con un mínimo de **transparencia en las sanciones**, especialmente en su motivación y en la posibilidad real de recurso, para evitar decisiones unilaterales que afecten carreras enteras sin mecanismos de revisión. En

definitiva, se trata de construir un ecosistema que permita que el negocio siga creciendo al ritmo vertiginoso que lo caracteriza, pero sin que la falta de un marco jurídico básico se convierta en un lastre para jugadores, clubes, patrocinadores y organizadores. No se pide mucho: solo **lo suficiente para que la libertad creativa conviva con unas garantías que den seguridad a todos.**

### **Los eSports están a tiempo**

Y lo más importante: los eSports aún están a tiempo. La industria es joven, dinámica, flexible. No está tan rígida como el deporte tradicional y, precisamente por eso, este es el momento de definir un modelo. España, con su experiencia en deporte profesional, su ecosistema tecnológico y su creciente presencia en eventos y clubes, está bien posicionada para liderar este debate en Europa si actúa con visión y no desde la urgencia.

Los eSports ya no son un entretenimiento marginal: son una industria global con jugadores, aficionados, entrenadores, clubes, inversores y academias. Y como en cualquier industria que madura, llega un momento en que no basta con talento y crecimiento: hace falta **claridad jurídica**, reglas básicas y un entorno seguro para quienes sostienen el espectáculo. El Derecho puede llegar tarde o puede llegar a tiempo. Y en este caso, más vale elegir lo segundo.

David Limeres Oliva

---

**EDITA: IUSPORT**

**Diciembre 2025**