

---

# Derecho *Gamer*. ¿Estamos frente al nacimiento de un nuevo derecho?

Autor: **Facundo Angeleri Abrahanson\***

---

## SUMARIO

I. Aclaración preliminar. II. Introducción. III. E-Sports. IV. Falta de legislación *Gamers* a nivel mundial y las lagunas del derecho *Gamers*. V. *E-Sports* y un acercamiento al derecho argentino. VI. Conclusión.

## RESUMEN

En este documento se busca básicamente traer a discusión un fenómeno como son los E-Sports a nivel mundial y hacer un breve llamado de atención respecto de las problemáticas y vacíos legales que tiene nuestro derecho respecto de esta actividad.

## PALABRAS CLAVE

*E-Sports*. Derecho *Gamer*. *Gamming*. Deportes electrónicos. Video juegos.

## I. ACLARACIÓN PRELIMINAR

El presente artículo no tiene como intención bajo ningún punto de vista ser definitivo o conclusivo, sino que, todo lo contrario, está diseñado justamente para tratar de introducir nuevos conceptos que se están imponiendo en la sociedad actual y que aún no han marcado un precedente doctrinario y/o legal para que nuestro derecho pose sus ojos sobre ellos. Hacemos referencia al derecho relacionado con los *E-sports* y el *Gamming*.

---

\*Dr. Angeleri Abrahanson Facundo. Abogado. Miembro del Instituto de Derecho del Trabajo y Seguridad Social del CASI.

## II. INTRODUCCIÓN

El pasado 28 de mayo del 2023, probablemente ninguno de los lectores de este artículo se habrá anoticiado que Ignacio Miramon, argentino, mejor conocido como Tex Summers<sup>1</sup>, logró la clasificación en el sexto lugar en el Mundial de Teamfight Tactics<sup>2</sup>, evento que repartió más de 456.000 dólares<sup>3</sup>.

El 6 de mayo del 2023, un combinado de chicos argentinos, fueron eliminados del Mundial de *Age of Empires*<sup>4</sup>, el mítico juego de gestión y estrategia que tiene fans por todo el planeta, el cual repartió más de 14.409 dólares.

Quizá por el monto y la edad del participante el caso más emblemático fue el de Thiago Lapp<sup>5</sup>, de 13 años, el argentino que ganó 900 mil dólares en el Mundial de Fortnite en el año 2019.

Podría dedicar todo el artículo a este tipo de noticias y eventos que cada día son más comunes en el mundo de los *E-sports* (deportes electrónicos) y parecieran ser totalmente ignorados por las diferentes ramas del derecho o al menos pareciera ir a un ritmo de crecimiento tan veloz que el derecho argentino no alcanza a regular.

La realidad es que nos encontramos ante un tipo de acontecimiento sin precedente alguno en donde del mundo de los *E-Sports* no deja de crecer a nivel mundial y nuestro país no está fuera del mismo, cada día más argentinos de diferentes edades participa de un evento de este tipo, ya sea como participante, jugador, usuario o consumidor de todos estos eventos deportivos electrónicos.

Para que tomemos una breve referencia de la importancia de los *E-Sport* en Argentina y los montos abismales que se están poniendo en juego, el mundial de *League of legends*<sup>6</sup> en 2022 repartió en total 2.3 millones de dólares, donde el campeón se quedó con la suma de 489.500 de dólares. Si lo comparamos con el fútbol argentino, el campeón del mundo de *League of Legends* se llevó casi el doble de premio que Boca Juniors al ganar la Liga Profesional de ese mismo año.

Visto entonces el impacto social y económico de estas disciplinas y ante la diversidad de cuestiones jurídicas que se pueden llegar a plantear en este artículo trataré de poner el acento en el estudio y análisis de este fenómeno desde diferentes ramas del derecho y legislación actual.

## III. E-SPORTS

Antes de adentrarnos en el análisis de las cuestiones legales de los *E-Sports*, trataré de darle forma a este nuevo concepto que cada día está más instalado es la sociedad que vivimos.

Básicamente podemos definir a los *E-sports* como competiciones de videojuegos de diferentes clases entre disciplinas individuales o de equipos, en general llevadas a cabo por jugadores “profesionales”.

Una definición más asertiva es la que da Escuela de Negocios de la Innovación y los Emprendedores<sup>7</sup> al referirse simplemente a ellos como “Los *E-Sports* o deportes electrónicos son un concepto que se utiliza para nombrar las competencias de videojuegos organizadas a nivel profesional”.

---

<sup>1</sup> Ignacio Miramon, argentino, Jugador profesional de TFT.

[https://www.espn.com.ar/esports/nota/\\_/id/12090594/tex-summers-segundo-mundial-tft-paso-mas-quiero-llegar-tres](https://www.espn.com.ar/esports/nota/_/id/12090594/tex-summers-segundo-mundial-tft-paso-mas-quiero-llegar-tres)

<sup>2</sup> Video juego. <https://teamfighttactics.leagueoflegends.com/es-mx/>

<sup>3</sup> <https://codigoesports.com/tft-todo-sobre-el-campeonato-mundial/>

<sup>4</sup> Video Juego. <https://www.ageofempires.com/>

<sup>5</sup> Thiago Lapp, adolescente argentino, jugador profesional de Fornite, apodado KING.

<sup>6</sup> <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/>

<sup>7</sup> IEBS, la Escuela de Negocios de la Innovación y los Emprendedores nace en el año 2009 para ofrecer una alternativa a las escuelas de negocios tradicionales, con una apuesta por un modelo educativo innovador capaz de responder a las necesidades reales de las empresas y los profesionales que viven en una sociedad en constante cambio y transformación.

Otra definición un poco más amplia, pero también aceptada por el mundo de los *E-Sports* es la que da increíblemente del mismísimo Banco Santander<sup>8</sup> de España, que en su misma Página Web los define como “Vale la pena puntualizar que el nombre de *E-Sports* proviene de la unión de dos vocablos ingleses: la ‘e’, que hace referencia a *electronic* (electrónico), y, *sports*, que significa deportes, por lo que también es común denominarlos deportes electrónicos, *e-Sports* o ciberdeportes, entre otros. Además, a los competidores se les conoce como ‘*gamers*’ (jugadores, en inglés). Los *E-Sports* están organizados en ligas y sus competiciones están estructuradas de forma similar a las de los torneos de fútbol, baloncesto, tenis o cualquier otra actividad deportiva. Dependiendo del videojuego, se puede desarrollar de forma individual o por equipos, y los participantes se entrenan diariamente para competir en eventos, y ganar los títulos y el dinero de los premios que otorgan los desarrolladores de los juegos o los patrocinadores. Tal es la relevancia que los *E-Sports* han alcanzado en la actualidad, que existen jugadores profesionales dedicados exclusivamente a prepararse y competir, y que reciben un salario por ello. También hay equipos que cuentan con entrenadores, psicólogos, preparadores físicos y expertos de diferentes áreas para aumentar el rendimiento de sus *gamers*”<sup>9</sup>.

Desde un punto de vista fugaz es más que claro que si tomamos como referencias las definiciones up-supra, siendo estas dadas por entidades que poco tienen que ver una con la otra es más que claro que estamos adentrándonos en un mundo que realmente está o ya ha cambiado el paradigma de lo que es un simple video juego.

Más allá de las diferentes definiciones que podemos dilucidar o pergeñar el gran debate que vamos a tener que preparar y dar como sociedad es, si jugar y competir en videojuegos resulta ser un deporte o no.

Como medida mayoritaria a nivel mundial debemos obedecer las reglas y definiciones que nos da el Comité Olímpico Internacional (COI)<sup>10</sup> para que una disciplina sea considerada como deporte.

En referencia a lo dicho en el párrafo anterior, fue el mismo Comité Olímpico Internacional quien abrió este debate determinando que los *E-Sports* podrían ser incluidos como disciplina deportiva olímpica<sup>11</sup>. En la cumbre realizada por el comité de 28 de octubre de 2017 se ha dictaminado:

Los “deportes electrónicos” están mostrando un fuerte crecimiento, especialmente dentro de la demografía juvenil en diferentes países, y pueden proporcionar una plataforma para el compromiso con el Movimiento Olímpico.

Los “deportes electrónicos” competitivos podrían considerarse como una actividad deportiva, y los jugadores involucrados se preparan y entrenan con una intensidad que puede ser comparable a la de los atletas en los deportes tradicionales.

Para que el COI lo reconozca como deporte, el contenido de los *E-Sports* no debe infringir los valores olímpicos.

Otro requisito para el reconocimiento por parte del COI debe ser la existencia de una organización que garantice el cumplimiento de las normas y reglamentos del Movimiento Olímpico (antidopaje, apuestas, manipulación, etc.).

Desde mi humilde punto de vista los *E-Sports*, sin miedo a equivocarme y lamentablemente para muchos, serán los deportes del futuro y los espectáculos y eventos deportivos serán las atracciones para miles.

---

*Planteamos un modelo de escuela ágil y moderna, asentada en sólidos valores para formar personas más responsables, que dirijan proyectos con Espíritu Emprendedor desde la Innovación, la Ética y la Sostenibilidad.*  
<https://www.iebschool.com/conocenos/>

<sup>8</sup> Banco Santander, S.A., entidad registrada en el Banco de España bajo el número de registro 0049, con domicilio social en Santander, Paseo de Pereda, 9-12 y CIF A-39000013

<sup>9</sup> <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>

<sup>10</sup> <https://olympics.com/es/>

<sup>11</sup> Dictamen del Comité Olímpico Internacional. <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>

#### IV. FALTA DE LEGISLACIÓN GAMER A NIVEL MUNDIAL Y LAS LAGUNAS DEL DERECHO GAMER

Está más que claro que desde esta primera lectura encontramos cuestiones de lo más variadas para la conceptualización de los *E-Sports* como deportes tradicionales.

Pero siendo o no considerados como deportes, tenemos miles de temas legales que hoy en día en nuestro país no tienen una regulación clara y marcada, por ejemplo, en los casos de los equipos formados para competencias grupales, en los que se contratan a profesionales para jugar, no hay una reglamentación respecto de la jornada de trabajo (o entrenamiento), régimen de infortunios laborales, protección adecuada contra la discriminación, sindicalización entre otras cuestiones. Pero esto no se frena con quizá las cuestiones más simples y básicas del derecho, sino, que debemos prestar atención a temas jurídicos de relevancia como lo son derechos de marcos y registros de patentes, derechos de tributación tanto nacional como internacional, derechos de imágenes, derechos comerciales, derechos contractuales locales y de derecho internacional privado, explotación infantil o trabajo de menores, cuestiones societarias, entre otra decena de entrecruzamiento que podemos llegar a plantear entre el derecho y los *E-Sports*.

Está más que claro que en nuestro país este tipo de actividad carece de una norma que la regule de forma específica, sino que la misma debe ser de interpretación dependiendo qué derecho se está ejerciendo en un momento determinado.

La mayor aproximación a la regularización de estos derechos fue ostentada por la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos<sup>12</sup> que han presentado un proyecto de ley<sup>13</sup> que básicamente solicita que los *E-sports* sean incluidos en la ley 20.655<sup>14</sup> pero hasta el momento la misma no ha sido impulsada.

A diferencia de nuestro país debemos observar las actitudes adoptadas por otros países como es el caso emblemático de Francia, donde han dado un paso gigantesco reconociendo a los *E-Sports* como un deporte. En 2016, con la aprobación de la ley 2016-1321 los *E-Sports* fueron oficialmente reconocidos como deporte en Francia por el Ministerio de Deportes. Esto implicó su inclusión en el sistema deportivo francés y el reconocimiento de los jugadores de *E-Sports* como deportistas<sup>15</sup>. Lo que provocó que los jugadores profesionales de *E-Sports* en Francia estén sujetos a las leyes laborales generales del país. Esto significa que tienen derechos y protecciones laborales, incluyendo contratos de trabajo, salarios justos, condiciones laborales adecuadas y beneficios sociales.

China, por su parte, es uno de los países con una regulación más extensa y específica en lo que respecta a los *E-Sports*. El gobierno chino ha tomado medidas para supervisar y regular esta industria en crecimiento mediante Administración General del Deporte de China (*General Administration of Sport, GASC*)<sup>16</sup>. Por ejemplo, han implementado regulaciones específicas para proteger a los jugadores menores de edad en los *E-Sports*. Estas regulaciones incluyen restricciones sobre el tiempo de juego y límites de gasto en juegos en línea o regula y supervisa las competiciones de *E-sports*, estableciendo estándares para la organización de torneos, la integridad de los resultados, la seguridad de los jugadores y los espectadores, entre otros aspectos. También se exige a los organizadores que cumplan con requisitos específicos y obtengan licencias para llevar a cabo competiciones legítimas.

<sup>12</sup> Una asociación civil nacida el 7 de mayo de 2017 y estamos abocados a promocionar y trabajar en pos de la profesionalización de los Deportes Electrónicos tanto desde un marco deportivo, como educativo y social o de entretenimiento. DEVA es el gran motor que promociona y desarrolla los deportes electrónicos en el país. <https://www.deva.org.ar/>

<sup>13</sup> Proyecto de ley. Regulación de los deportes electrónicos en la República Argentina. creación del registro único de equipos de deportes electrónicos. <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>

<sup>14</sup> Ley del Deporte 20.655. Promoción de las actividades deportivas en todo el país. sancionada: marzo 21 de 1974.

<sup>15</sup> <https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section/lc/LEGITEXT000006069577/LEGISCTA000006084232/#LEGISCTA000006084232>

<sup>16</sup> Es el organismo gubernamental encargado de supervisar y regular los *E-Sports* en China. La GASC emite licencias para las organizaciones de *E-Sports*, los equipos y los jugadores, lo que les permite participar en competiciones oficiales. [https://english.www.gov.cn/state\\_council/2014/09/09/content\\_281474986284050.htm](https://english.www.gov.cn/state_council/2014/09/09/content_281474986284050.htm)

En los Estados Unidos, los *E-Sports* están sujetos a diversas regulaciones que abarcan áreas como derechos de autor, contratos, impuestos y protección al consumidor. Además, existen organizaciones como la *Entertainment Software Association (ESA)*<sup>17</sup> que promueven la industria y abordan asuntos relacionados con la legislación y los derechos laborales.

Como último ejemplo de las regulaciones adoptadas en otros países tomemos a referencia el caso de Brasil, en donde los *E-Sports* aún no son reconocidos como deportes electrónicos y estos meses se está debatiendo en su congreso la regulación de estos como tal.<sup>18</sup> Sin embargo, han tenido uno de los fallos más novedosos de la región respecto de esta disciplina.

El caso se trató del equipo profesional de *E-Sports* Imperial<sup>19</sup> que fue condenado a pagar 80.000 dólares para indemnizar el daño moral de la familia del *gamer* Matheus Queiroz Coelho<sup>20</sup> quien a causa de una infección en el sistema nervioso central falleció durante una competencia.

Para ordenar el pago de la indemnización, la jueza Patrícia Almeida Ramos, del 69° Juzgado Laboral de São Paulo, consideró que Imperial no brindó un ambiente de trabajo “sano, seguro y cómodo” a los jugadores del equipo. Así que incumplió con las obligaciones legales y contractuales para proteger la salud del atleta y por no prestar “ningún tipo de asistencia” cuando el jugador presentaba síntomas de mala salud.

## V. E-SPORTS Y UN ACERCAMIENTO AL DERECHO ARGENTINO

Sin perder el objeto del presente artículo, y solo a modo de referencia haremos un pequeño repaso de las principales cuestiones y derechos que pueden llegar a ser planteados con la falta de regulación de esta actividad.

Dejando más que claro que solo haremos referencia sin adentrarnos en un análisis profundo de la relación de cada rama del derecho y los *E-sports*.

Desde el punto de vista del derecho laboral, parecería a priori el derecho que más se ve afectado por esta creciente modalidad de deporte electrónico. La principal cuestión por resolver versará sobre si un *gamer*, entrenadores, managers y personal técnico, deben contar con un contrato de trabajo en el que se establezcan los términos y condiciones de empleo y si ello configura una relación de dependencia con el club, sociedad o grupo de amigos para con lo que compite de forma profesional. O si solo estamos frente a la presencia de un contrato de locación de servicios y nada más.

Otro aspecto a tener en cuenta es la protección y seguridad. Los jugadores de *E-Sports* deberían tener derecho a un ambiente de “trabajo” seguro y saludable, tanto en línea como fuera de línea. Esto implica la implementación de medidas de seguridad cibernética para proteger su información personal y la prevención de cualquier forma de acoso, abuso o discriminación.

Asimismo, podríamos pensar que si los jugadores de *E-Sports* son empleados estos deberían tener derecho a acceder a la seguridad social y a los beneficios laborales correspondientes como lo son la atención médica, el seguro de salud, las pensiones y otras prestaciones de acuerdo con las leyes ya reguladas.

Entre otras alternativas de análisis debemos incluir el derecho infantil y el trabajo de menores, teniendo en cuenta que la mayoría de los jugadores de *E-Sports* tienen entre 14 y 17 años. Sin embargo, esta cuestión podría entenderse como zanjada si lo entendemos que la Ley N°24.650 aprobada por el Convenio OIT N°138 sobre la edad Mínima de Admisión al Empleo, podría permitirse el trabajo de menores de 16 años de considerarse los *E-Sports* trabajo artístico, lo que deberán restringir el número de horas de la ocupación.

<sup>17</sup> Asociación de entretenimientos digitales <https://www.theesa.com/>

<sup>18</sup> <https://www.gamingintelligence.com/es/legal/legislacion/53094-brasil-esports-2/>

<sup>19</sup> Es una organización brasileña de deportes electrónicos profesionales.

<sup>20</sup> Jugador profesional del equipo Imperial de Brasil.

Cambiando rotundamente a las cuestiones de derecho civil que se ven afectadas en el contexto de los *E-Sports*, los contratos pueden ser relevantes en diversas situaciones, como los contratos de patrocinio, contratos de licencia de uso de imagen, contratos de prestación de servicios, entre otros. La responsabilidad por daños y perjuicios causados a terceros pueden ser notables en casos de lesiones físicas durante competencias, daños causados por negligencia o incumplimiento de contratos, entre otros escenarios, por ejemplo, si una persona sufre algún perjuicio como consecuencia de la participación en los *E-Sports*, podría tener derecho a reclamar una indemnización por los daños sufridos.

Asimismo, en los *E-Sports*, se recolectan y utilizan datos personales de los jugadores y aficionados, como nombres, direcciones de correo electrónico y datos de transacciones. Sería fundamental cumplir con las leyes de protección de datos y obtener el consentimiento adecuado para el procesamiento y la divulgación de esta información más que nada por la cantidad de ciberataques que estamos viendo en el presente.

Al analizar las cuestiones civiles, los *E-sport* en principio, no parecerían tener una regulación más allá de las establecidas por el Código Civil y Comercial de la Nación, pero sí podría ampliarse y dar lugar al nacimiento de una nueva figura de contratos especiales de la actividad.

Otra rama del derecho que se ha visto movilizada por el tema analizado es el derecho tributario, si bien el derecho tributario local, no presenta grandes complicaciones, dado que ante cuestiones impositivas los jugadores y equipos profesionales de *E-Sports* que obtienen ingresos por su participación en competencias y eventos pueden estar sujetos al impuesto sobre la renta. El principal foco de debate, desde mi opinión, está dado cuando analizamos normas del derecho tributario de manera internacional si bien es cierto que Argentina ha firmado acuerdos de doble imposición con varios países y que es parte de convenios internacionales, como el Convenio Modelo de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos)<sup>21</sup>, que establece normas y principios para evitar la evasión fiscal y la planificación fiscal agresiva el problema radica en aquellas situaciones en donde la mayoría de la actividad es realizada de forma virtual desde nuestro país pero la constitución de la sociedad está radicada en otro país y la competencia es realizada en un tercer país, esta son cuestiones que indefectiblemente deberán tener un tratamiento especial dado que es un tema complejo y está sujeto a cambios y actualizaciones constantes.

Para ir finalizando los planteos de mayor relevancia podemos hablar del derecho comercial y la defensa del consumidor dado que es evidente que los jugadores y consumidores tienen derechos en relación con la publicidad engañosa, las prácticas comerciales injustas, la protección de datos personales y la calidad y seguridad de los productos y servicios ofrecidos por lo que será necesario hablar de las modalidades de consumo de una forma completamente virtual y buscar la forma que esto resulte lo menos perjudicial para el consumidor, más aún cuando la mayoría de ellos son menores de edad que pueden ser vulnerados con mayor facilidad que un adulto.

## VI. CONCLUSIÓN

Como culminación es importante que nuestro derecho no se deje avasallar por el avance feroz de la tecnología dado que el crecimiento exponencial de estas es imparable y es un mercado que no deja de crecer día a día. Desde un análisis prematuro y sin pretender haber realizado estudio exhaustivo de la cuestión interpreto que por las multimodalidades de los derechos que involucran estas actividades va a ser necesario crear una norma *Sui Generis*<sup>22</sup> a los efectos de tener una mayor regulación y lograr una interpretación uniforme del mundo de los *E-Sports*.

---

<sup>21</sup> <https://www.oecd.org/publications/model-tax-convention-on-income-and-on-capital-condensed-version-201745419-es.htm>

<sup>22</sup> *Sui generis*: es un concepto jurídico que se aplica a todo aquel caso que, debido a su singularidad, requiere de una interpretación especial y única por parte de la autoridad.

## BIBLIOGRAFÍA

- Cortada, Mariano. Nota de ESPN.COM del 22 de mayo de 2023, 15:26. [https://www.espn.com.ar/esports/nota/\\_/id/12090594/tex-summers-segundo-mundial-tft-paso-mas-quiero-llegar-tres](https://www.espn.com.ar/esports/nota/_/id/12090594/tex-summers-segundo-mundial-tft-paso-mas-quiero-llegar-tres)
- Fiorillo, Bruno. Nota de codigosports.com del 28 de febrero de 2023. <https://codigosports.com/tft-todo-sobre-el-campeonato-mundial/>
- Galiana Patricia. Artículo iebsschool.com del 23 enero de 2023. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- Banco Santander S.A. Artículo del 11/02/2022. <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>
- Dictamen del Comité Olímpico Internacional del 28 Oct 2017. <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>
- Proyecto de ley. Expediente 1997-D-2018. Sumario: 28. Regulación de los deportes electrónicos en la República Argentina. Creación del registro único de equipos de deportes electrónicos. Fecha: 13/04/2018. <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018>
- Ley 20.655. Ley del Deporte. Promoción de las actividades deportivas en todo el país. Sancionada: marzo 21 de 1974.