

# ¿DEL OCIO AL DEPORTE?

LOS E-SPORTS: ANÁLISIS JURÍDICO  
DE UNA REGULACIÓN PARA  
EL FENÓMENO MUNDIAL QUE  
EVOLUCIONA EN COLOMBIA.

---

---



**Samuel Vásquez Barón**  
**Juan Camilo Fernandez Morales**

## RESUMEN

El auge del fenómeno de los deportes electrónicos (E-sports) y su impacto social, cultural, económico y jurídico es evidente. Es también innegable que a medida que pasan los años, su posicionamiento aumenta en mayor medida en Latinoamérica como lo está haciendo en otros continentes, y por ello, es pertinente una regulación que abarque todas las ramas del derecho involucradas en los E-sports. El presente artículo de reflexión tiene como objetivo principal identificar y analizar las diferentes posibilidades a las que puede acogerse Colombia a la hora de regular jurídicamente los E-sports.

Lo anterior, con el fin de resaltar la importancia de pensar en una legislación coherente, eficaz y correcta, buscando alternativas que se basen en lo que se necesita y en lo que se posee normativamente en nuestro país. Para tal propósito, se examinará la posibilidad de a. Considerar y regular los E-sports como deportes; b. Crear una regulación sectorial específica y; c. Acudir a una autorregulación con las disposiciones vigentes en el país.

**Palabras clave:** E-sports, deporte, ocio, derecho, competición, legislación

## INTRODUCCIÓN

**D**esde hace unas décadas, el desarrollo en la industria de los videojuegos nos ha llevado a elevar la importancia social, económica, mercantil e incluso cultural del entretenimiento digital, y Colombia no es la excepción. Así, lo que empezaría en la década de los ochenta con los primeros juegos arcade, evolucionaría a los hoy llamados electronic sports (E-sports) que cada día resuenan más en el mundo con juegos como League of Legends o FIFA, que a través de servicios de streaming se han popularizado exponencialmente con cierto espíritu deportivo. Con la llegada del internet, se abrió la puerta para que los jugadores no solo se enfrentaran entre ellos, sino que lo hicieran desde diferentes países, a la par, se crearon plataformas como Youtube o Twitch para transmitir las competiciones a una audiencia interesada en este tipo de contenido.

Existen diversas definiciones para los E-sports, pues uno de los grandes dilemas a la hora de abordar el concepto es si realmente el desarrollo de este puede ser denominado deporte como lo indica su nombre, o, por el contrario, se limita a una “práctica competitiva de videojuegos en la que

los jugadores solo pueden enfrentarse a través de las pantallas, (...) estructuradas a través de jugadores, equipos o ligas, además de espectadores” (Del Río 2018, 14). Por el momento, no resulta desacertado decir que el concepto de E-sports se cimienta sobre la tecnología, el espectáculo y la competición.

Según (Newzoo 2020, 11) en el 2020, la economía de los E-sports generaría ganancias de \$1.1 billones de dólares, con un crecimiento año a año de un 15.7%. Ahora bien, cualquier actividad de tal calibre económico y social debe ser abordada jurídicamente, lo anterior, fundamentado en que el derecho tiene una labor adaptativa ante una sociedad que se encuentra en constante movimiento y desarrollo. De acuerdo con el doctrinante Javier Hervada:

La realidad social es regulada por la ley, y en este sentido la vida social se adapta a la ley; pero, además esta regulación debe hacerse de manera que la vida social se desarrolle de acuerdo con su estado y sus condiciones (Hervada 2018, 5)

Es por ello que, al encontrarnos ante el auge de E-sports y teniendo en cuenta los múltiples ámbitos en los que dicho fenómeno incide, unas

reglas claras son necesarias para que no se caiga en incertidumbre ni en una regulación errónea, insuficiente o ineficaz a la hora de abarcar estas temáticas tan modernas y que avanzan con gran velocidad. En este sentido, resulta evidente que esta nueva realidad necesita de un marco jurídico que la regule. Ergo, resulta importante preguntarnos ¿De qué manera es posible regular los E-sports en Colombia? Cuestión que se intentará responder en el presente artículo conforme a parámetros nacionales e internacionales, para poder analizar tres posibles modelos de regulación, y finalmente dejar una propuesta respecto a la problemática planteada.

## **POSIBLES MODELOS DE REGULACIÓN**

Primer modelo: adoptar a los E-sports dentro de la regulación jurídica de los “deportes tradicionales”.

Si bien es cierto que, en la Sexta Cumbre Olímpica, de fecha 28 de octubre de 2017, se dio un gran paso al reconocer a los E-sports como actividad deportiva por parte del Comité Olímpico Internacional (IOC 2017), ello no es suficiente, por lo menos en Colombia, para que dicha actividad sea considerada un deporte.

Al respecto, es necesario contrastar el fenómeno de los E-sports con la regulación pertinente sobre asuntos de deporte la Ley 181 de 1995, por la cual se crea el Sistema Nacional del Deporte, así como la Resolución 1440 de 2007, la cual fija criterios para que un nuevo deporte se vincule a dicho sistema.

Así pues, el artículo 15 de la Ley 181 de 1995 define el deporte como una “conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales”. Dicha definición guarda una serie de similitudes importantes con la definición de “deporte” aportada por la Carta Europea del Deporte:

Todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles (Consejo de Europa 1992, 8-9).

Al respecto, es posible determinar los elementos esenciales del término

“deporte” comunes a ambas definiciones, de la siguiente manera: (i) una actividad humana física o intelectual; (ii) una actividad organizada, regulada y con normas preestablecidas; (iii) una actividad que persigue una finalidad competitiva, que busca además resaltar una serie de valores cívicos, sociales o morales.

A su vez, al contrastar el fenómeno de E-sports con los criterios previamente definidos se puede obtener una serie de consideraciones preliminares, que expondremos a continuación:

En primer lugar, no cabe duda de que los E-Sports son una actividad humana, cuyo ejercicio implica un desgaste evidentemente intelectual, dado que los jugadores deben hacer uso de sus mejores estrategias para obtener el mejor resultado posible, así como tener la capacidad de repentización suficiente como para contrarrestar a su rival. Además, existe desgaste físico, tanto así que incluso pueden sufrir lesiones, de hecho, lo demuestran casos reales, tales como el del jugador Olof Kajbjer y su lesión de muñeca, situación que significó una baja sensible para su club Fnatic (ONTIER 2018, 18).

En segunda medida, y quizás el punto débil de los E-sports en este momento, es la falta de una regla-

mentación uniforme, pues no existe un organismo internacional o central que se encargue de la actividad, como sería, por ejemplo, el caso de la Federación Internacional de Fútbol Asociación, FIFA, como entidad reguladora del fútbol a nivel mundial. No obstante anterior, es evidente que estas competiciones, que han ganado gran relevancia dentro del mundo en las últimas décadas son regladas, y de hecho hay dos tipos de regulaciones, a saber:

**a.** Las limitaciones propias del software en el cual se compete: las características propias de cada juego son distintas, y los competidores solo pueden realizar aquellos comandos que han sido previamente programados por los desarrolladores del juego (Triviño 2017, 2).

**b.** Las normas que establecen las emergentes ligas de E-sports disponen de sus propios reglamentos, los cuales son seguidos a cabalidad por los competidores, como es el caso por ejemplo de la Liga de Videojuegos Profesional, LVP, de España, y sus reglamentos para la Competición oficial de League of Legends en dicho país (LVP 2016, 1-14). Dichos documentos contienen disposiciones relacionadas con los aspectos claves de la competición: la conformación de los equipos, el sistema de ascensos y

descensos, criterios de desempate, el periodo y régimen de fichajes, entre otros asuntos.

Por otro lado, es importante mencionar que los E-sports son un fenómeno emergente, de modo que es común y hasta usual, que estos fenómenos tengan un mayor auge, para posteriormente regularse de manera uniforme y jurídica, por ejemplo, el fútbol organizado se practica desde mucho antes del nacimiento de la FIFA.

Por último, la finalidad competitiva también es evidente, y es precisamente la razón por la cual la industria de los E-sports es vista hoy en día como un negocio inmenso para los diferentes agentes que intervienen en él.

En Colombia, la Resolución 1440 de diciembre 14 de 2007 establece los criterios para la vinculación de un nuevo deporte al Sistema Nacional del Deporte. Algunos de los criterios dispuestos por la norma en su artículo segundo no se cumplen al referirse a la modalidad de los E-sports, específicamente por asuntos formales:

**Primero - Que el deporte cuente con un organismo internacional que lo represente:** se ha mencionado previamente, el fenómeno de los E-sports sigue siendo muy disperso y

producto de la iniciativa privada (como cualquier deporte en sus inicios) por cuanto, naturalmente, no existe ningún ente internacional que lo regule de manera uniforme.

**Segundo - Que cuente con una reglamentación propia, sistema de juzgamiento y reglas determinadas:** En Colombia no se cuenta con reglamentación propia para esta serie de actividades, como si puede suceder en países pioneros en este fenómeno como España, Alemania o Corea del Sur (ONTIER 2018, 15).

En virtud de todo lo señalado previamente, puede concluirse que la legislación actual impide considerar a los E-sports como deporte, principalmente por la ausencia de cumplimiento de una serie de requisitos formales, y enfocados en dos problemáticas principales: la falta de representación internacional por parte de una institución debidamente establecida, y la falta de una reglamentación uniforme en todo el territorio nacional. En consecuencia, resulta casi imposible considerar a los E-sports como deporte en Colombia y regularlos como tal.

## **SEGUNDO MODELO: UNA REGULACIÓN ESPECÍFICA DEL SECTOR**

Sin duda, es imprescindible mirar hacia afuera a la hora de buscar modelos de regulación sectorial específica, con ello se abren las puertas a la posibilidad de acoger los E-sports como una actividad independiente. De esta manera, un análisis de derecho comparado basado en algunos de los países que han dado el paso de legislar el fenómeno en cuestión permitirá dar luces hacia una segunda opción que puede adoptar Colombia en materia jurídica.

### **Caso Francia**

Francia ha sido el pionero en cuanto a la regulación de los E-sports se refiere. No es casualidad que este país se haya adentrado en lugares tan nuevos para la sociedad y el derecho, pues desde el 2016, avanza de la mano con su proyecto “Pour une République numérique: innover pour retrouver de la croissance” (Por una República digital: innovar para retornar al crecimiento) donde se expone el interés en el sector de la tecnología y la innovación.

Con este lineamiento, el gobierno francés (Gouvernement) establece que la República del siglo XXI será necesariamente digital, con el fin de favorecer la apertura y circulación de datos y conocimiento, garantizar un ambiente digital abierto y respetuoso de la vida privada de los internautas y facilitar el acceso de los ciudadanos al ámbito digital. En otras palabras, Francia busca tener las instituciones necesarias para introducir políticas y estrategias que permitan una verdadera transformación digital adaptada a tiempos contemporáneos. Con ello, se fomenta una mejor protección a los usuarios de las nuevas tecnologías y de manera correlativa, un crecimiento económico para el país.

Bajo este precepto, el 6 de noviembre de 2016 el Consejo de Estado francés presentó ante el Senado el proyecto de ley Pour une République numérique (Ley n ° 2016-1321), la cual fue aprobada en septiembre del mismo año en la búsqueda de una transformación económico-social, donde actividades como el sector de los E-sports impactan en gran medida. Concretamente, la ley hace referencia a los deportes electrónicos en los artículos 101 y 102, los cuales aportan los cimientos para lo que posteriormente se convertiría en una regulación cada vez más sólida.

Partiendo del concepto de videojuego ya establecido en el Código tributario francés en su artículo 220 terdecies, se ha brindado una primera definición europea a lo que se considera como una competición de videojuegos, siendo esta cuando se enfrentan, a partir de un videojuego, al menos dos jugadores o equipos de jugadores para sumar puntos o ganar. (Senat, 2016, art.101) Lo anterior tiene ciertas excepciones claro está, entre las más importantes, se explica que en eventos presenciales donde el impacto económico no supere un estándar establecido por el Consejo de Estado, no serán abarcados por la regulación de los E-sports. Es decir que, dependiendo de la cantidad total de los ingresos percibidos en relación con el evento, este último puede o no, ser objeto de la regulación para los E-sports.

El legislador se enfoca sobre todo en ciertos actores que se ven involucrados en el sector, a saber: el organizador de las competiciones, los jugadores y los clubes. En lo referente a los organizadores de eventos, el artículo 101 de la Ley Pour une République numérique se encarga de solicitar garantías para el pago de los premios, dejando a discreción del Consejo de Estado la cantidad total ganada o lotes que debe superarse para aplicar dichas garantías. A su vez, es exigida

una declaración previa ante las autoridades francesas a la hora de organizar una competición de este tipo. El precitado artículo deja nuevamente en las manos de un decreto por parte del Consejo de Estado las condiciones y la información requerida para llevar a cabo las competiciones.

Por este motivo, el 10 de mayo de ese mismo año, aparecieron publicados en Legifrance dos decretos que soportarían la regulación pretendida en la ley. El primero de ellos, el Decreto-ley 2017-871 2017, influye en gran medida sobre los organizadores, al referirse a “l’organisation des compétitions de jeux vidéo”, es decir, regula la organización de competiciones de videojuegos. Así, comienza por establecer ciertas obligaciones a los organizadores para asegurar y proteger a quienes participen en la competición centrándose en:

(i) Listar los datos necesarios que el organizador debe transmitir al Gobierno francés para ser autorizado de organizar una competición de E-sports (Art. R. 321-41.);

(ii) Fijar un plazo de un año para realizar la solicitud, excepto por razones de urgencia, pudiéndose reducir hasta 30 días antes de la fecha de inicio de la competición (Art. R. 321-40);

(iii) Regular las condiciones para comenzar la competición, abordando los gastos, materiales, personal, cuotas de inscripción, premios a los ganadores, número de participantes etc.(Art. R. 321-47.);

(iv) Imponer el deber de garantizar a priori los premios que superen la cuantía de 10.000 euros, con la necesidad de un seguro que permita cubrirlo en caso de que el organizador no pueda garantizarlo (Art. R. 321-49.);

(v) Nombrar las sanciones para conductas tales como permitir participar a un menor de doce años o no solicitar la autorización al gobierno (Art. R. 324-2.- y S.S);

(vi) Regular la participación de menores (Art. R. 321-43).

Volviendo a la Ley inicial, el artículo 102 de la Ley 2016-1321 tiene gran importancia, pues se define qué se entiende por profesional de los E-sports y qué derechos laborales tiene. Siendo así, un profesional de los E-sports se entiende como cualquier persona que practique la actividad remunerada basada en la participación en competiciones de videojuegos, esto, bajo una relación de subordinación jurídica con respeto a una asociación o una empresa auto-

rizada por el Ministerio encargado, especificado por reglamento.

A estos profesionales les será de aplicación lo dispuesto en el Código Laboral y en cuanto a la naturaleza de su contrato laboral entre profesional y club, en principio se trata de un contrato determinado de mínimo una temporada competitiva (12 meses) y un máximo de 5 años sin perjuicio a renovaciones, aunque, exceptúa la aplicación de los artículos L. 1221-2, L. 1242-1 a L. 1242-3, L. 1242-5, L. 1242- 7 y L. 1242-8, L. 1242-12, L. 1242-17, L. 1243-8 a L. 1243-10, L. 1243-13, L. 1244-3 a L. 1245-1, L. 1246-1 y L. 1248-1 a L. 1248-11 del Código Laboral. Además, dicho contrato deberá cumplir con condiciones de contenido, formalismos y plazos especificados en la Ley en los numerales III a VII del artículo 102, incluyendo sanciones pecuniarias en caso de incumplimiento.

El segundo Decreto publicado el 10 de mayo de 2017 con el fin de llenar estos vacíos jurídicos, con número 2017-872, hace referencia a los jugadores profesionales y es llamado “statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs”. Además, nace del artículo 102 de la Ley 2016-1321, el cual establece que las empresas o clubes que busquen contratar jugadores deben tener la aprobación del

Gobierno Francés, y en este sentido, el Decreto mediante sus 12 artículos pone en conocimiento las condiciones de renovación, obtención y retirada de la aprobación para poder contratar jugadores profesionales.

En cuanto a los jugadores menores de edad, la Ley 2016-1321 en su artículo 102 comienza a regular su participación, sabiendo que una gran cantidad de los jugadores de videojuegos no han alcanzado la mayoría de edad. En efecto, determina que la participación de un menor puede ser autorizada al cumplir condiciones establecidas por el Consejo de Estado sumado a la autorización de los representantes legales del menor. Por eso, el Decreto N. 2017-871 2017 regula la participación de menores, prohibiendo que los niños que no hayan alcanzado los 12 años compitan como jugadores de E-sports y en caso de tratarse de menores entre 12 y 18 años, puedan hacerlo con la autorización de los padres cumpliendo ciertas formalidades.

Dicho lo anterior, Francia no considera los E-sports como un deporte, por el contrario, regula una nueva práctica, digna de tener unas normas jurídicas propias que se adapten de la mejor manera con el derecho vigente. Se trata de un país que ha tomado el primer paso para regular un

tema muy amplio, pero que ha venido encontrando la manera de evolucionar institucional y jurídicamente para garantizar en un futuro una práctica ordenada y confiable para todos.

### **Caso Corea del Sur**

Corea del Sur es un interesante ejemplo de cómo los intereses de los particulares han sido debidamente respaldados por una administración que ha encontrado en los E-sports una verdadera empresa. En virtud de lo anterior, el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de dicho país aprobó la creación de la Korea eSports Asociación o KeSPA, organización encargada de la transmisión de las competencias, de la organización de algunas de estas, como la KeSPA Cup, así como de dictar una serie de directrices en torno a los diferentes agentes que intervienen en la actividad. (Reyes 2018, 39-40).

Estos primeros pasos se plasmaron en instrumentos legales hacia 2012, cuando el gobierno coreano emitió su Acta de Promoción de E-sports, cuyo propósito es establecer una infraestructura sólida para la industria de los E-sports, incentivar su competitividad y así brindarle herramientas a un sector que el gobierno

considera importante para el desarrollo de su economía nacional (Act No. 11315, 2012). Adicionalmente, esta acta emplea una serie de definiciones legales fundamentales, tales como (i) qué son los E-sports, (ii) quién es un jugador de E-sports, (iii) y qué son las organizaciones de E-sports, asociaciones establecidas con el objeto de entablar actividades relacionadas con los E-sports.

El Acta emite una serie de obligaciones que deben ser cubiertas dentro de la promoción de los E-sports, y que han sido cubiertas precisamente por la KeSPA. Concretamente, el artículo 12 del instrumento legal señala la obligación de una institución, en este caso la KeSPA, de seleccionar cuáles videojuegos deben ser considerados como aptos para la práctica de E-sports. La obligación es de tal magnitud, que incluso el segundo párrafo de dicho artículo le otorga el poder al gobierno de revocar la designación a la KeSPA en caso de no cumplir a cabalidad con sus funciones.

A estos instrumentos vale la pena añadir el Acta de Protección de la Juventud, cuyo artículo 26 señala que los proveedores de internet deben bloquear el acceso a juegos online a niños menores de 16 años, entre la media noche y las seis de la mañana. Por supuesto, dicha prohibición es

extensible a los jugadores profesionales que participen en un torneo de E-sports (DLA Piper 2019, 99).

Por último, resulta interesante hacer alusión a como la legislación surcoreana ha tipificado incluso consecuencias penales para algunas conductas que puedan desarrollarse en el marco de los E-sports. Por ejemplo, una práctica entendida como el boosting, según la cual un competidor se vale de un tercero para que sea justamente el tercero quien compita por ellos a través de competiciones en línea, es sancionado por el Acta de Promoción de la industria de los videojuegos, con penas que pueden implicar hasta un máximo de dos años de prisión (Act No. 14839, 2017).

Por otro lado, no existen, a diferencia del caso francés, disposiciones con respecto a condiciones que deban cumplir los clubes a la hora de contratar a los jugadores de E-sports para que representen a su club en las competiciones. No obstante, señala en su informe la firma DLA Piper que resultaría aplicable en algunos casos disposiciones señaladas por el Acta sobre Contratos de Adhesión, concretamente las disposiciones que señalan la posibilidad de anular cláusulas unilateralmente favorables a la parte que redacta el contrato de adhesión, es

decir, la más fuerte de la relación contractual (DLA Piper 2019, 100).

En definitiva, si bien es cierto que en ningún país existe todavía una legislación exhaustiva sobre deportes electrónicos que supla todas las dudas jurídicas que dicho fenómeno puede suscitar desde las distintas áreas del derecho sí se presentan una serie de instrumentos jurídicos que apuntan precisamente a regular de manera muy específica esta actividad económica. Esta opción, no le vendría mal a un país como Colombia, pues al no poder ser considerados como deporte, podrían requerir de una regulación propia en caso de que una autorregulación general no sea suficiente como se analizará a continuación.

### **Tercer modelo: autorregulación basada en las leyes locales**

La tercera y última alternativa consiste en un proceso contrario al anteriormente propuesto. Según esta opción, no se trataría de crear normas que se ajusten a los E-sports, sino de que los E-sports empleen normas ya existentes para regular asuntos de trascendencia jurídica dentro de la práctica de estos. En definitiva, es un procedimiento de desglose de las

normas colombianas vigentes, con el objeto de constatar cómo estas podrían ser directamente aplicables a las relaciones jurídicas que se generan dentro de los E-sports.

### **Aspectos laborales y de Seguridad Social inmersos en los E-sports**

Desde este modelo, sería propicio entonces reconocer la relación entre el club y sus jugadores como una relación de índole laboral, puesto que se encuentran presentes las características para ello requeridas por el Código Sustantivo del trabajo colombiano (En adelante CST): prestación personal del servicio, remuneración y subordinación (Decreto Ley 2663 de 1950, art. 23). La naturaleza laboral se sustenta en estos puntos clave: (i) existe prestación personal del servicio, por cuanto los jugadores son quienes se presentan y compiten en los torneos. Nadie más puede competir en su nombre. Cada jugador tiene su propio nombre de usuario, sus propios skins o equipamiento para afrontar la competencia electrónica; (ii) se presenta subordinación, por cuanto el jugador tiene que cumplir con las órdenes del club y de su entrenador, adicionalmente, el jugador se tiene que someter al régimen disciplinario del club, pues

su actividad no se liga a la mera competición en los distintos eventos, dado que en los periodos de inactividad competitiva el jugador debe reunirse con sus entrenadores para continuar su entrenamiento (ONTIER 2018,17-18); (iii) existe remuneración, los jugadores perciben un dinero por integrarse al equipo y competir en su representación, y estos pagos deben considerarse como constitutivos de salario.

Por otro lado, en adición a los elementos esenciales señalados por el artículo 23 del CST, los jugadores de E-sports se encuentran protegidos por la presunción del artículo 24, según el cual toda relación de trabajo personal está regida por un contrato laboral. Debe brindarse a los jugadores implicados en este esquema económico la mayor protección posible, de modo que, considerar estas relaciones entre clubes y jugadores como contratos puramente mercantiles implicaría serias violaciones a los derechos de los jugadores, abriendo la posibilidad a eventuales litigios donde el jugador, pueda invocar la aplicación del contrato realidad. Figura jurídica que cuenta con un respaldo constitucional, por cuanto supone que cuando a través de los hechos se constaten los elementos esenciales del contrato de trabajo, debe haber prevalencia de los hechos sobre las formas, de

modo que prevalecerá la real naturaleza del contrato, independiente de la denominación o apariencia que se le haya dado por las partes (Corte Constitucional, Sala Tercera de Revisión, Sentencia T-903, 2010)

Esta figura es de relevancia para afrontar disputas que puedan involucrar a los jugadores de E-sports en un futuro, por cuanto si los clubes deciden contratar a estos jugadores haciendo uso de modalidades contractuales mercantiles, se verán los jugadores disminuidos en sus derechos. Por ejemplo, en aquellos que les confiere el Sistema General de Seguridad Social, como lo puede ser por ejemplo el régimen de Riesgos laborales, dado que, como se ha mencionado previamente en este escrito, los jugadores profesionales de E-sports pueden sufrir afectaciones a su salud como consecuencia de su actividad en los deportes electrónicos.

Estas afectaciones pueden enmarcarse en los conceptos de accidente laboral o enfermedad laboral, traídos por la normatividad colombiana. Así pues, el accidente de trabajo es entendido como aquel “suceso repentino que sobrevenga por causa o con ocasión del trabajo y que produzca en el trabajador una lesión orgánica, perturbación funcional o psiquiátrica, una invalidez o la muerte” (Ley 1562, 2012,

art. 3). Por su parte, la enfermedad laboral, también definida por la ley, es entendida como aquella patología contraída “como resultado de la exposición a factores de riesgo inherentes a la actividad laboral en que el trabajador se ha visto obligado a trabajar” (Ley 1562 de 2012, art. 4).

El reconocimiento de la vinculación laboral de los jugadores de E-sports implicaría la obligación de los clubes de vincular a sus trabajadores a una Administradora de Riesgos Laborales, ARL, la cual pueda protegerlos y brindarles las distintas prestaciones que prevé la normatividad colombiana: pagos de incapacidades, reparaciones tarifadas o incluso en el peor de los casos, pagar pensiones de invalidez. Podría proponerse entonces como solución para los asuntos laborales relacionados con los E-sports en Colombia acudir a lo realizado por Francia, país que extendió la aplicación de disposiciones laborales a las relaciones jurídicas implicadas en los E-sports, pero lo hizo teniendo en cuenta consideraciones importantes de la competición, haciendo especial énfasis en la duración mínima y máxima de los contratos, y la importancia de la efectiva representación cuando se trate de menores de edad, entre otros.

### Aspectos penales en los E-sports

No es descabellado que puedan llegar a aplicarse penas con relación a ciertas acciones dentro de las competiciones de E-sports, tal es el caso de Corea del Sur mencionado anteriormente. Sin embargo, la entrada del derecho penal de esa manera podría justificarse en lo evolucionados que se han convertido los deportes electrónicos en este país, quizás muy contrario a lo que ocurre en Colombia, al menos por ahora.

De todas formas, si se dejase a manos de una autorregulación general, no existen disposiciones penales que pretendan proteger un bien jurídico del boosting, por ejemplo, como si lo hay para proteger como bien jurídico a los derechos de autor. Con ello resultaría suficiente, pues las penas estipuladas en el título VIII de nuestro Código Penal en los artículos art. 270 s.s están en la capacidad de manejar las posibles actuaciones (quizás las únicas) con potencial delictivo que se pueden dar al desarrollar alguna competición.

Lo anterior fundamentado en lo que se entiende por bien jurídico según (Mir 2016, 171-73) siendo el objeto efectivamente protegido por la norma penal, y cuya determinación depende

de los intereses y valores del grupo social en cada momento histórico. Ergo, para la sociedad colombiana, tal vez por ignorancia o desinterés ante estos fenómenos, los valores en una competición de videojuegos no resultarían bienes jurídicos dignos de proteger penalmente ante la deslealtad o la trampa que puede darse en estas competiciones. Sin perjuicio de lo anterior, y teniendo en cuenta que “los Códigos penales no protegen intereses ahistóricos ni valores eternos desvinculados de la estructura social de un lugar y de un tiempo concretos” (Mir 2016, 173) no se puede descartar que en algún punto los E-sports pueden obtener el rango de importancia necesario para dar a luz nuevos bienes jurídicos como ocurrió en Corea del Sur, y consecuentemente, dejarnos ante la imposibilidad de conformarnos con una autorregulación, pues necesitaríamos nuevas disposiciones penales.

Por el momento, otro tipo de actividades como el dopaje, boosting o hacking en las competiciones puede dejarse en manos de las sanciones previstas en los mismos torneos sin problema alguno, paralelamente, permitiendo que las normas precitadas del Código Penal protejan los únicos bienes jurídicos que existen hoy en día.

### Aspectos sobre propiedad intelectual

Sabemos que son punibles las acciones en contra de los derechos de autor, y los E-sports en su gran mayoría trabajan alrededor de ellos, entonces, el derecho de la propiedad intelectual tiene una relevancia fundamental al verse afectada de diversas maneras ante el fenómeno en cuestión.

La propiedad intelectual en pocas palabras se ejerce sobre cosas inmateriales que produce el ser humano como una invención de su intelecto o talento, dividiéndose en derechos de autor y propiedad industrial. De facto, el publisher o creador del juego es el que permite que sea posible una competición en torno a un objeto concreto: el videojuego. Desde el derecho de propiedad intelectual, los creadores de un videojuego gozan de unos derechos de autor, definidos como aquellos que “recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación. (Ley 23 de 1982, art.2)

Ahora bien, desde el régimen jurídico colombiano en la Ley 23 de 1982,

modificada recientemente por la Ley 1915 del 2018 no dispone una categoría de protección de la propiedad intelectual denominada como videojuego específicamente, pero no por ello podemos afirmar que los videojuegos no pueden estar protegidos. Lo anterior, se debe a que el videojuego se compone por varios elementos independientes que sí se encuentran protegidos por nuestra legislación, pues para nadie es un secreto que existe audio, video, contenido y un software que componen un videojuego. Así, los componentes audiovisuales pueden incluirse dentro del listado de obras sobre las que recaen los derechos de autor, contenida en el artículo 2 de la ley 23 de 1982, y por su parte, el software se protege por el Decreto 1360 de 1989 considerándolo como una obra literaria.

Existen distintas propuestas para proteger al videojuego, al respecto, la firma de abogados AZC de Colombia (S.F) ateniéndose al desglose de los videojuegos realizado en el párrafo anterior, ha sugerido que los elementos del videojuego se propongan de la siguiente forma: nombre del juego (registro de Marca nominativa o mixta); historia (registro como Obra Literaria); Personajes (registro como Obra Artística); música (Registro como obra musical) y; software (registro como Obra Literaria).

Por su parte, la Doctrina se ha centrado en intentar dar solución a esta problemática registrando el videojuego como una sola obra o recurriendo a otras alternativas que no serán profundizadas, pero sí merecen mencionarse para lo que concierne a esta sección. Wilson Rios Ruiz, citado por (Álvarez y Reyes 2016, 165) menciona la posibilidad de proteger el videojuego otorgando patentes de invención o modelos de utilidad, mediante secretos industriales e incluso regímenes sui generis, en lo que respecta a la propiedad industrial.

Adicionalmente, se ha propuesto registrar el videojuego como un software, pero problemáticamente los “elementos conformados por secuencias de imágenes y sonidos no son el centro alrededor del cual gira la tutela del derecho de autor en la categoría de software, sino que resultarían más bien accesorios a ella” (Álvarez y Reyes 2016, 166). Por ende, sería necesario plantear una solución distinta, como puede ser registrarlos como obras cinematográficas, pues la (Ley 23 de 1982, art.95) explica que “Son autores de la obra cinematográfica: a. El director o realizador; b. El autor del guion o libreto cinematográfico; c. El autor de la música; d. El dibujante.”

Por este camino, los precitados autores proponen de manera

análoga, asimilar a los involucrados en la creación del videojuego a esta disposición, para que consecuentemente todos los autores conformen una obra independiente con registro único en la Dirección Nacional de Derecho de autor. Esto, para que la pluralidad de titulares de derechos de autor y conexos que hacen aportes al proceso creativo no sea un impedimento a un plano de igualdad entre todos los profesionales involucrados, y que cada quien mantenga la titularidad de los derechos sobre sus propias contribuciones aun cuando es el director quien ostenta la titularidad sobre el conjunto. Entonces, si se quisiera dejar en autorregulación un tema tan complejo, debe concretarse la forma correcta para lograr la protección de los derechos de autor, bajo esta tercera opción, no es mala idea registrar el videojuego como una obra en colaboración, “producida por un grupo de autores, por iniciativa y bajo la orientación de una persona natural o jurídica que la coordine, divulgue y publique bajo su nombre” (Ley 23 de 1982, Art. 8- D).

Lo que no suscita dudas, en general, es que los derechos morales y patrimoniales derivados de un videojuego corresponden a la compañía que lo desarrolla, el publisher. En virtud de lo anterior, cuando el mismo publisher organiza transmisiones de

la competición, no suelen presentarse inconvenientes en asuntos relacionados con la propiedad intelectual. Sin embargo, en la práctica lo que suele suceder es que el publisher se vale de terceros para que sean estos quienes incurran con la logística necesaria para organizar y transmitir una competición de su videojuego, sea por medio de canales de televisión o plataformas de streaming, fundamentales para explicar el exponencial crecimiento de audiencias de esta clase de competiciones.

Así pues, para que los terceros tengan la posibilidad legal de realizar comunicaciones públicas sobre el videojuego, deberían estar licenciados por el publisher, que goza de una posición privilegiada, puesto que, sin su consentimiento, no puede haber transmisión, ni competición (Flaggert y Mohammadi 2018,6-7).

A través de las licencias ambas partes obtendrían beneficios: por un lado, el publisher encuentra una nueva forma de realizar publicidad a sus videojuegos; por otra parte, el licenciatarío, al transmitir la competición por el canal estipulado, obtiene su propio producto audiovisual: las tomas de los jugadores, las narraciones de los eventos en vivo, las entrevistas a los jugadores y repeticiones de las mejores jugadas son de su autoría, y

por ende la grabación le implica, a su vez, derechos audiovisuales (ONTIER 2018, 21).

Desafortunadamente, en Colombia este tema de licencias estaría lejos de la posibilidad de regularse con lo que actualmente se encuentra en la normativa, dejando un vacío legal que no podría subsanarse mediante esta tercera opción en lo que respecta a la propiedad intelectual. Así, salen a la luz vacíos que no se pueden subsanar con lo que existe actualmente en la normativa, por ende, dejar los E-sports ante una autorregulación no parece posible en todos los aspectos.

## CONCLUSIÓN

Sin duda, los E-sports son un fenómeno que incide de forma amplia e inminente socio-jurídicamente hablando. Por eso, el derecho colombiano debe ajustarse de la mejor manera para brindar seguridad jurídica y beneficiar a todos los actores involucrados, por lo menos hasta que en algún punto existan parámetros internacionales y una regulación uniforme respecto a los E-sports.

En síntesis, considerar los E-sports como un deporte en Colombia simplemente no es posible, pues los formalismos y definiciones ya esta-

blecidas por el ordenamiento jurídico requieren de los E-sports una estructura orgánica que en este momento le es imposible tener, principalmente por lo reciente de su crecimiento, como lo pueden ser la creación de una federación y el establecimiento de unas reglas uniformes para su aplicación. Para considerar a los E-sports como deporte sería entonces necesario modificar estos estatutos normativos.

Abarcar la temática con una regulación específica puede ser la opción más necesaria, teniendo en cuenta referentes como Francia, que muestran la estabilidad y seguridad que puede condicionar la forma en la que se realizan las competiciones, o se garantizan los derechos de los jugadores al ser reconocidos como trabajadores. Incluso Corea del Sur, que es el ejemplo perfecto para prever lo importante que pueden volverse los E-sports en el mundo, y lo necesario que es tener todo tipo de vacíos y dudas legales resueltas para todos los que participan en el sector.

Por último, dejar a la deriva el fenómeno para que los E-sports se autorregulen con las disposiciones normativas colombianas puede ser posible en algunos aspectos. Empero, carecemos de especificaciones en torno a la propiedad intelectual y seguramente aparezcan más incon-

venientes que requieran la creación de una nueva normativa. En conclusión, no todo es blanco o negro, es pertinente una cuarta opción donde la manera de regular los E-sports utilice en parte las normas vigentes sobre derecho laboral, contractual, civil e incluso penal, pero que modifique y condicione la forma en la que se maneja la propiedad intelectual, y de ser necesario, se ajuste o aclare la naturaleza de los clubes, los contratos, relaciones laborales, premios, requisitos y sanciones, todo dependiendo de cómo se desarrollen las competencias formalmente en nuestro país.

## REFERENCIAS

Álvarez, Susana Fernanda. & Katina Yaneth Reyes. 2016. "Protección jurídica de los videojuegos a través del derecho de autor". Revista científica Opinión Jurídica Universidad de Medellín. (Enero-junio). 155-174.]. doi: 10.22395/ojum.v16n31a7. Recuperado de: <https://revistas.udem.edu.co/index.php/opinion/article/view/2173>

Azc Abogados. Protección de los Video Juegos en Colombia: Propiedad Intelectual. Recuperado de: <https://www.azc.com.co/proteccion-de-los-videojuegos-en-colombia-propiedad-intelectual/>

Congreso de la República de Colombia. 1982. Ley sobre derechos de autor. Colombia. Ley 23 de 1982 Recuperado de: <https://www.alcaldia-bogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=3431>

Congreso de la República de Colombia. 2000. Código Penal. Colombia. Ley 599 del 2000

Recuperado de: [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0599\\_2000.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000.html)

Congreso de la República de Colombia. 1995. Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Colombia. Ley 181 de 1995

Recuperado de: [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articulos-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articulos-85919_archivo_pdf.pdf)

Coldeportes. 2007. Por la cual se fijan los criterios y el procedimiento para la vinculación de nuevos deportes en el Sistema Nacional del Deporte. Colombia. Resolución 1440 de 2007

Recuperado de: <http://www.avancejuridico.com/actualidad/>

[documentosoficiales/2007/46849/r\\_coldeportes\\_1440\\_2007.html](http://documentosoficiales/2007/46849/r_coldeportes_1440_2007.html)

Corte Constitucional de Colombia. Sentencia T-903. 2010. Colombia: Sala Tercera de Revisión. [MP Juan Carlos Henao Pérez].

Congreso de la República de Colombia. 2012. Por la cual se modifica el Sistema de Riesgos Laborales y se dictan otras disposiciones en materia de Salud Ocupacional. Ley 1562 de 2012.

Recuperado de: [http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1562\\_2012.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1562_2012.html)

Consejo de Europa. 1992. Carta Europea del Deporte. Recuperado de: <http://femp.femp.es/files/566-69-archivo/CARTA%20EUROPEA%20DEL%20DEPORTE.pdf>

Del Río Gonzalez, Alba. 2018. La evolución de los eSports. Trabajo de grado Facultad de Comunicación., Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78511/TFG%20CAV%20-%20Alba%20del%20R%c3%ado%20Gonz%c3%a1lez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

DLA PIPER. 2018. Esports Laws of the World. Recuperado de: [https://](https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E-7D1BFF77F76ECA37AE7908CD)

[www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world\\_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E-7D1BFF77F76ECA37AE7908CD](https://www.dlapiper.com/~media/files/insights/publications/2020/05/esports-laws-of-the-world_report.pdf?la=it&hash=56697357670BE61E-7D1BFF77F76ECA37AE7908CD)

Flaggert, Richard. & Calvin Mohammadi. 2018. Copyright in esports: A top-heavy power structure, but is it legally sound? *Intellectual Property and Technology News (North America)* 39, (septiembre), 6-7. Recuperado de: <https://www.dlapiper.com/en/us/insights/publications/2018/09/ipt-news-q3-2018/>

Gouvernement. 2018. Innover pour retrouver de la croissance: Pour une République numérique. Francia. Recuperado de: <https://www.gouvernement.fr/action/pour-une-republique-numerique>

Hervada, Javier. 2018. ¿Qué es el Derecho? Bogotá: Temis.

International Olympic Committee. 2017. Communique of The Olympic Summit. Recuperado de: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

Liga de Videojuegos Profesional. 2016. Reglamento Oficial. Temporada 11 – League of Legends. España. Recuperado de: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/lvp-static/ddh/lol/>

[reglamento/reglamento-T11-LoLHonor.pdf](#)

Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2012. 17 Act on promotion of e-sports (electronic sports). Corea del Sur. Act No. 11315 Feb. 17, 2012. Recuperado de: [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17#:~:text=The%20purpose%20of%20this%20Act,-matters%20necessary%20to%20promote%20e](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17#:~:text=The%20purpose%20of%20this%20Act,-matters%20necessary%20to%20promote%20e)

Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2017. Game industry promotion act. Corea del Sur. Act No. 14839 Jul. 26, 2017. Recuperado de: [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=46844&type=part&key=17](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=46844&type=part&key=17)

Puig, Mir. 2015. Derecho Penal Parte General. Lugar de impresión: Reppertor. Recuperado de: <https://defensaprivada.cl/wp-content/uploads/2019/05/6.-Derecho-Penal-Parte-General-Santiago-Mir-Puig-edici%C3%B3n-2016.pdf>

Newzoo. 2020. Global Esports Market Report 2020. Recuperado de:

[https://resources.newzoo.com/hubs/Reports/Newzoo-Free-2020-Global-Esports-Market-Report.pdf?utm\\_campaign=Esports%20Market%20Report&utm\\_medium=email&hsmi=83771038&hsenc=-](https://resources.newzoo.com/hubs/Reports/Newzoo-Free-2020-Global-Esports-Market-Report.pdf?utm_campaign=Esports%20Market%20Report&utm_medium=email&hsmi=83771038&hsenc=-)

[p2ANqtz--so4Rbplp3hfHW0Ku2sO-cr8eUBTvdTT SdxXIFqaPR 5aPRs-5GKr0Tk1MNa2NxgzNGO tBWW-6bzSLpZ0x ArEcXfh6g&utm\\_content=83771038&utm\\_source=hs\\_automation](#)

ONTIER. 2018. Guia Legal Sobre Esports: Presente y futuro de la regulación de los esports en España. Recuperado de: <https://es.ontier.net/publicaciones/186/es/>

Premier Ministre. 2017. Décret n° 2017-871 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo. Francia. Recuperado de: <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORF-TEXT000034633551/>

Premier Ministre. 2017. Décret n°2017-872 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs. Recuperado de: <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORF-TEXT000034633579/>

Presidente de la República de Colombia. 1989. Por el cual se reglamenta la inscripción el soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor. Colombia. Decreto número 1360 de 1989. Recuperado de: [https://propiedad-intelectual.unal.edu.co/fileadmin/recursos/innovacion/docs/normatividad\\_pi/decreto1360\\_1989.pdf](https://propiedad-intelectual.unal.edu.co/fileadmin/recursos/innovacion/docs/normatividad_pi/decreto1360_1989.pdf)

Presidente de la República de Colombia. 1950. Código Sustantivo del Trabajo. Colombia. Decreto 3947 de 1950. Recuperado de: [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/codigo\\_sustantivo\\_trabajo.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/codigo_sustantivo_trabajo.html)

Reyes, Salvador Santo Tomás. 2018. Institutionalization of esports as a sport in Korea. Thesis Global Sports Management, Seoul National University. Recuperado de: <https://s-space.snu.ac.kr/bitstream/10371/161379/1/000000156274.pdf>

27. Ruiz Wilson, Rafael. 2019. Propiedad intelectual en la era de las tecnologías de la información y las comunicaciones. Bogotá: Temis.

28. Sénat. 2016. Loi n° 2016-132 Pour une République numérique. Francia. Recuperada de: <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORF-TEXT000033202746/>

29. Triviño, José Luis. 2018. "Retos jurídicos de los esports". Revista Jurídica La Liga. Madrid. Número 07. 1-8. Recuperado de: [https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo\\_jose\\_luis\\_perez.pdf](https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf)

## BIBLIOGRAFÍA

Code du travail [Código]. 2021 recuperado de: [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte\\_lc/LEGITEXT000006072050/2021-01-07/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006072050/2021-01-07/)

Congreso de la República de Colombia. 2018. Por la cual se modifica la ley 23 de 1982 y se establecen otras disposiciones en materia de derecho de autor y derechos conexos. 2018. Ley 1915 de 2018. Recuperado de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=87419>

Guijarro, A. (S.f). Análisis cuantitativo sobre los e-sports. (Trabajo de grado). Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85807/1/TFG-Alvaro-Guijarro-Marin.pdf>