



Modelos de financiación

Más allá de la futura ley de 'start up', los deportes electrónicos deben encontrar el encaje legal que les permita acceder a nuevos modelos de financiación. Así, el 'crowdfunding' es una alternativa de acceso a fondos que puede convertir a aficionados en inversores de equipos.

se juega en los tribunales

en el juego online y la ejecución de la directiva europea de derechos de autor pueden golpear al sector.

a los deportes electrónicos



Responsabilidad de plataformas

La nueva directiva de derechos de autor es de obligado cumplimiento desde enero e impone a las plataformas que retransmiten las partidas en directo a controlar que todo lo que allí se emite cuente con los permisos de los creadores.



Publicidad en 'influencers'

Los 'streamers' no dejan de ser una figura influyente para su comunidad, un público, muchas veces, menor de edad. Por eso, el nuevo código de publicidad recomienda a este sector reforzar la manera en la que publicitan a las marcas.

Por tanto, su regulación, asociada a la ley de publicidad en el juego, puede acabar en los tribunales. "Hay que valorar si la recompensa tiene que ver con el azar, con la habilidad del jugador o, simplemente, se trata de una transacción en la que el usuario conoce lo que va a comprar. Son cosas muy diferentes y no se pueden regular por igual", señala Alberto Rodríguez, abogado de Bird & Bird.

Aunque la industria de los *eSports* en España casi no se ha relacionado con el juego online, esta simbiosis fue la que utilizó Mad Lions en 2019 para expandirse hacia el mercado asiático. El club madrileño se asoció con la casa de apuestas Dyvip para llegar a China. "Si se aplica a los

Con la entrada de fondos de inversión, las causas judiciales irán a los juzgados de lo mercantil

Los contratos entre clubes, jugadores y representantes acaparan los conflictos del sector

eSports el mismo criterio con las apuestas virtuales que en el deporte tradicional, sería un golpe importante a su negocio", asegura Hurtado.

Demandas en la Justicia

Moryo fue el primer jugador profesional español de videojuegos en presentar una demanda contra su club por incumplimiento de contrato. Las partes llegaron a un acuerdo, algo similar a lo que sucedió entre el estadounidense Tfué y el equipo FaZe Clan. "Es sólo la punta del iceberg de una industria que en 2019 facturó 39 millones de euros en España y en la que cada vez entrarán más fondos de inversión. Sus problemas en los tribunales pasarán de lo laboral a lo mercantil", asegu-

ra Alejandro Touriño, socio director de Ecija.

Hasta que ese momento llegue, los expertos coinciden en que la aplicación de la nueva directiva de derechos de autor puede modificar la forma de retransmisión de los *eSports*. "Los jugadores insertan *memes* o canciones famosas en sus partidas en directo. Estas creaciones llevan asociadas una serie de derechos, que los *gamers*, muchas veces, ni conocen ni saben que deben pedir permiso para usarlas. Ahora, la plataforma que emite la partida es la responsable si hay una denuncia por esto", dice Hurtado sobre una norma que si se aplica de forma radical, obligaría a Twitch y YouTube a monitorizar sus partidas.

EL MOTOR DE LOS VIDEOJUEGOS, PERSEGUIDO POR LOS JUECES

EA, absuelta de cambiar las reglas para vender más

El pasado 12 de noviembre, en Estados Unidos se registró una demanda colectiva contra Electronic Arts (EA), que señala al sistema motor que controla la dificultad que utilizan títulos como 'FIFA 21', 'Madden NFL 21' y 'NHL 21'. Los demandantes acusaban a la compañía de modificar el sistema que regula que el juego sea más o menos fácil, para potenciar las compras a través de los micropagos.

Sin embargo, el 4 de marzo, la denuncia fue retirada. La propia EA publicó un comunicado oficial en su web en el que explicaba que los demandantes dieron marcha atrás después de demostrarles que la acusación era falsa. "Aunque tenemos patentada esa tecnología dinámica, nunca se ha utilizado y nunca se hará. No la usaremos para dar a los jugadores ventajas o desventajas online en ninguno de nuestros productos", aseguró la empresa.



Republicanos y demócratas, contra las 'loot boxes'

En EEUU, pocas cosas ponen de acuerdo a republicanos y demócratas. Sin embargo, los políticos de ambos partidos han encontrado un punto común en su rechazo a las cajas de botín. La propuesta del senador de Missouri, Josh Hawley, que planea proponer un proyecto de ley para prohibir las 'loot boxes' —una colección de ítems aleatoria que los jugadores pueden comprar en los juegos— y otro tipo de transacciones de los 'eSports' que van dirigidas a niños, ha sido bien recibida. Bautizada como Ley para la Protección Infantil frente a los Juegos Abusivos, la propuesta plantea el veto a estos métodos de pago en los videojuegos debido a los efectos en la salud, sobre todo para los jóvenes. En esta línea, la Comisión Federal de Comercio de EEUU ha abierto varias investigaciones para determinar el efecto de estas recompensas en la salud mental de los más pequeños.