

Ley de 'start up', ¿una oportunidad?

A priori, en escasas semanas, el Gobierno aprobará el anteproyecto de Ley de Fomento del Ecosistema de Empresas Emergentes. La primera normativa de 'start up' en España puede incluir a los integrantes de los 'eSports' entre sus beneficiarios, lo que les permitiría acceder a incentivos fiscales.



INNOVACIÓN

La gran partida de los 'eSports'

En diferentes países europeos, la industria del videojuego acumula causas en la Justicia. En España, la ley de publicidad

Alejandro Galisteo. Madrid

En la última semana de octubre, Electronic Arts (EA) recibió una de las pocas malas noticias que la compañía vivió en el año de la pandemia. El tribunal de distrito de La Haya, tras dos años de investigación del Gobierno holandés, en la que intervino hasta la Comisión Europea, confirmaba una multa de 10 millones de euros al desarrollador de videojuegos por su plataforma de cajas de botín, un sistema que permite al usuario pagar por obtener recompensas. Para EA, esta sanción, en un ejercicio cuyos ingresos superaron los 5.000 millones, podría parecer ridícula. Sin embargo, la corte holandesa estaba golpeando el corazón del negocio de una empresa

Bélgica considera las cajas de botín de los deportes electrónicos como apuestas ilegales

En España, el Ministerio de Consumo aún no ha regulado las 'loot boxes'

que produce juegos tan famosos como la saga FIFA. "Las *loot boxes* son la principal fuente de financiación de casi todas las grandes desarrolladoras de *eSports*. Los torneos son puro *márketing*. Por eso, que numerosos países europeos les pongan coto puede romper su modelo de negocio", explica Emilio Hurtado, director del área de *eSports* de Auren.

Las cajas de botín son una de las muchas transacciones utilizadas por la industria del videojuego. Con ellas se incita al *gamer* a pagar para desbloquear contenido exclusivo. Pero las *loot boxes* incorporan el azar en la ecuación. Es decir, ofrecen premios con valores muy distintos en las que no interviene para nada la ha-

bilidad del jugador.

Como Países Bajos, sus vecinos belgas también las prohibieron. En Bruselas la medida supuso un conflicto que enfrentó al Ejecutivo con varias empresas del sector. Finalmente, la Comisión del Juego del país dio la razón al Gobierno y pasó a considerar las *loot boxes* como una forma de apuesta ilegal.

Y España parece tener un criterio similar. Alberto Garzón, ministro de Consumo, señaló que "las cajas de recompensa son una de las estrategias que las empresas de videojuegos utilizan para fidelizar al usuario, pero al coste de promover comportamientos de consumo compulsivo asociado al azar, similares a los de una tragaperras".

La legislación echa un pulso



Casas de apuestas

Mad Lions fue el primer equipo de 'eSports' español que se asoció con una casa de apuestas. Sin embargo, este vínculo, y cualquiera similar, puede acabar si el Gobierno decide prohibir la publicidad del juego online en este sector.



Cajas de botín

El Ministerio de Consumo se plantea regular las cajas de botín. De hecho, incluso prohibirlas. El Ejecutivo quiere eliminar cualquier transacción económica en los deportes electrónicos cuya recompensa dependa del azar.

ENFRENTAMIENTO ENTRE CLUBES Y JUGADORES

Acuerdo en la primera demanda en España

La primera demanda de un jugador profesional de videojuegos en España, Moryo, contra su antiguo equipo, eMonkeyz, y la liga profesional española, LVP, del grupo Mediapro, no acabó en juicio. En febrero de 2019, las partes llegaron a un acuerdo en el que enterraron la demanda por despido improcedente con una contraprestación económica para el 'gamer'. Así, evitaron que el caso lo tuviera que resolver un juez. En 2018, Moryo, jugador profesional de videojuegos de 23 años, presentó una demanda por despido improcedente ante un juzgado de lo social de Madrid en la que aseguraba que el club le pagaba por debajo del salario mínimo interprofesional (SMI).



Denuncias cruzadas entre estrellas

"Es el contrato más injusto que he visto en casi 30 años de ejercicio legal". Estas fueron las declaraciones que hizo Bryan J. Freedman, abogado de T'fue, uno de los mejores jugadores de 'Fortnite', tras demandar a su equipo, FaZe Clan. En la denuncia, el 'gamer' indicaba que el club estaba restringiendo su libertad y sus oportunidades de negocio con terceros bloqueando otros contratos y quedándose con hasta el 80% de los beneficios que generaba. Por su parte, FaZe Clan contraatacó demandando al jugador por difamación e incumplimiento de contrato por la suma de 20 millones de dólares. Finalmente, el pasado año, las partes llegaron a un acuerdo antes del juicio.

Problemas para el campeón de LoL

En 2016, se presentó la que se puede considerar como primera gran demanda laboral en el mundo de los 'eSports'. Ante el Tribunal Superior de Hong Kong, dos empresas de videojuegos denunciaron al jugador Kurtis Lau Wai-kin, acusándolo de incumplimiento de contrato. La demanda fue presentada por Wealthy Tactic Limited y Hong Kong Esports Limited, empresas que organizan torneos de videojuegos, en contra del jugador de 24 años, actualmente retirado, conocido también por el pseudónimo Toyz, cuyo equipo fue campeón en 2012 de las finales mundiales del popular videojuego 'League of Legends'. Ambas demandas fueron retiradas.