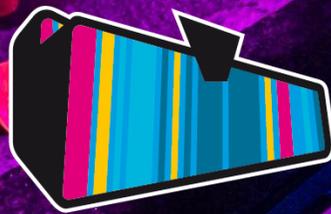


# Aspectos legales de los e-sports y de los influencers en España



imagina



Ayuntamiento de  
ALCOBENDAS

# Historia de los e-sports



Los E-sports **nacen en los años 80-90**, desarrollándose esta industria a lo largo de la década.

## Primera competición:

Año de organización: 1980

Organizador: ATARI

Videojuego: Space Invaders

Participantes: + 10.000 jugadores.



## Motivos del desarrollo de los e-sports:

- Año 2000
  - Expansión de banda ancha en hogares
  - Creación de organizaciones nacionales e internacionales (ESL – MLG)
- Años 2010
  - Desarrollo de las telecomunicaciones y plataformas de visionado (Twitch)
  - Riot Games – League of Legends
  - Creación de ligas regionales y nacionales



# ¿Videojuego = deporte?



## Valores del mundo deportivo

- Deportividad
- Competición
- Profesionalización

Se prescinde del aspecto físico de la actividad en favor de los valores indicados.





# Regulación del sector en España



- Regulación específica inexistente.
- **Recurso a leyes sectoriales** aplicadas por analogía:
  - Legislación deportiva
  - Legislación sobre apuestas digitales
  - Legislación laboral
  - Legislación mercantil



# Aspectos mercantiles: Forma jurídica de un equipo de e-sports

Sociedad Limitada (S.L.) → G2 / Giants Gaming /

Emonkeyz

- Ventajas:

Otorga personalidad jurídica al club → Posibilidad de actuar en tráfico jurídico.

Limitación de la responsabilidad de sus socios respecto de las deudas.

- Desventajas:

No encaja con la figura tradicional del club.

Mayor formalismo en su constitución y organización.

¿Club deportivo?

- Ventajas:

Facilidad de constitución

Posibilidad de establecer su propia normativa organizativa.

- Desventajas:

Necesidad de reconocer los e-sports como **deporte oficial**.



# Aspectos laborales: Relaciones entre jugador y club



## Relación laboral → Estatuto de los Trabajadores

- Regularidad
- Voluntariedad
- Dependencia
- Remuneración

## Relación mercantil → Contratos mercantiles + cesión de derechos de imagen

- Cotización por cuenta propia
- Propiedad intelectual



# Aspectos fiscales: Tributación

Aunque los jugadores de e-sports no tengan la consideración de “deportista profesional” a efectos jurídicos, se aplica este status a efectos fiscales.



## Rentas que puede obtener un jugador:

- Salario pagado por el club → Rendimiento del trabajo
- Premios
  - Si lo recibe el equipo y lo reparte entre los jugadores → Rendimiento del trabajo
  - Si lo recibe directamente el jugador → Ganancia patrimonial
- Gastos sponsorizados:
  - Rendimiento de trabajos
  - Rendimiento de actividades económicas
  - Ganancia patrimonial
- Streaming (publicidad, cesión de derechos de image, donaciones, etc.)
  - Rendimientos de actividades económicas
  - Ganancia patrimonial (donaciones)

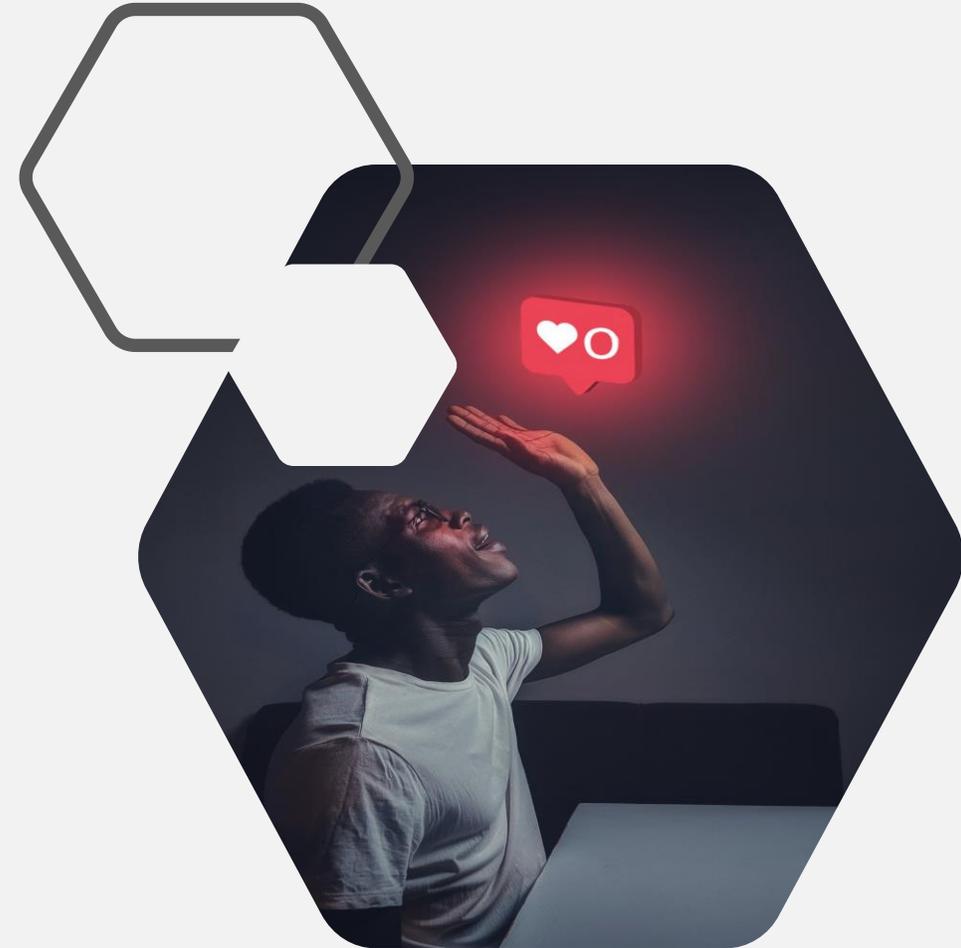
# Auge de los influencers



- Revolución tecnológica
- Incidencia de las RRSS en el día a día



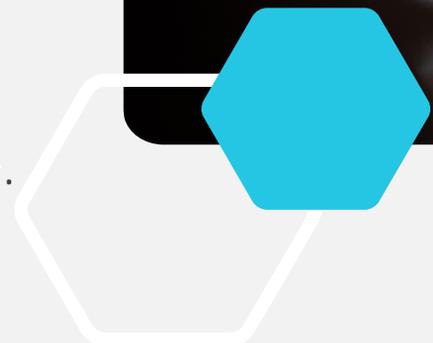
- Nuevas formas de **publicidad**



# Regulación de los influencers en España



- **Falta regulación expresa.**
- **Códigos de buenas prácticas:**
  - Obligación de etiquetar claramente el contenido que han publicado y por el que han recibido algún tipo de compensación (económica o no).
  - Si el influencer publica algo que no le habían pedido expresamente que fuera publicitado, pero es un regalo o detalle de un anunciante o marca (por ejemplo por atender un estreno de cine), eso debe etiquetarse como freebie (regalo gratuito).
  - Recomendación: que la bio del influencer incluya las marcas con las que trabaja.
  - Si una publicación incluye varios patrocinios, cada uno debe ser identificado adecuadamente.



# Aspectos legales publicitarios



## Legalidad de la publicidad de productos:

- Necesidad de contrato entre empresa anunciante e influencer
  - Contrato mercantil
- Cumplimiento de las obligaciones de la Ley 34/2002
  - Informar claramente sobre el carácter publicitario de la publicación.
  - Identificar claramente al anunciante.



# Aspectos tributarios de los influencers





## IVA:

- Los servicios de los influencers están sujetos al tipo general del IVA del 21%.

## IRPF:

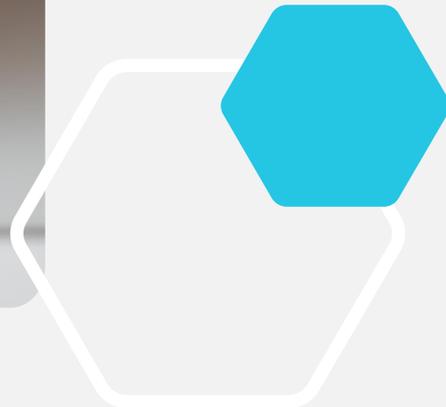
- Rentas obtenidas a cambio de la publicidad → Rendimiento de actividades económicas.
- Regalos obtenidos → Renta en especie

## Impuesto de Actividades Económicas (IAE):

- Obligación de darse de alta en el IAE
- Exención del impuesto si se actúa como persona física.

## Impuesto de Sociedades (IS):

- Formas societarias perseguidas por la Agencia Tributaria → ¿Simulación?





# Gracias

¿Comentarios?

¿Preguntas?

