

Reseña

Sobre *Los deportes electrónicos en el marco de la propiedad intelectual*

JAVIER FERNÁNDEZ-LASQUETTY MARTÍN
Universidad Autónoma de Madrid, Centro de Investigación
en Propiedad Intelectual, España
javier.fernandez-lasquetty@uam.es
<https://orcid.org/0009-0000-2990-6306>

<https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.09>

Román Zavaleta, E. (2025). *Los deportes electrónicos en el marco de la propiedad intelectual*. LID Editorial, Universidad Anáhuac México.

Uno de los campos que presenta una mayor sensibilidad al progreso tecnológico y cultural es el del Derecho de la propiedad intelectual. El autor es plenamente consciente de ello y, con el fin de esclarecer las cuestiones jurídicas surgidas de la innovación tecnológica, ha decidido emprender la publicación de esta monografía. Por consiguiente, lo primero que debemos reconocer a Emilio Román Zavaleta es el acierto en la elección de la temática objeto de estudio en su obra. Los deportes electrónicos o E-Sports son una realidad muy reciente, pero que, a pesar de ello, ya pueden considerarse como una verdadera industria cultural. Debido al hecho de que, para desarrollar su actividad, las empresas que operan en este sector deben crear innumerables obras protegidas —softwares, contenidos audiovisuales, música, personajes

CÓMO CITAR: Fernández-Lasquetty Martín, J. (2026). Sobre Los deportes electrónicos en el marco de la propiedad intelectual. *IURIS TANTUM*, No. 43, enero-junio, DOI: <https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.09>



Esta obra está protegida bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional.

o tramas, entre otras—, así como usar otras ajenas, la incidencia del Derecho de la propiedad intelectual es innegable.

La tarea que el autor se propone en esta monografía es muy elogiable por la dificultad que representa. Al menos en España, el país del que provengo, no se encuentran apenas monografías, capítulos o artículos científicos que traten la interrelación entre los E-Sports y el derecho de autor, los derechos conexos o las marcas. Lo mismo puede predicarse de la jurisprudencia. Creo que se puede afirmar que, en general, dado lo reciente que es este fenómeno deportivo y cultural, la ciencia jurídica no ha tenido tiempo de hacer grandes aportaciones sobre él. El autor, entonces, abre camino y da el primer paso para rellenar una laguna en la doctrina, con las dificultades que ello conlleva.

En otro orden de cosas, creo que, a nivel general, hubiese sido deseable que, de un modo u otro, el autor hubiese concretado más el concreto público al que se dirige esta obra. Ello se podría hacer en el texto de la contraportada, o bien en la propia introducción. Traigo a colación esta cuestión puesto que, al leer esta obra, el lector que parta de una sólida formación previa en materia de propiedad intelectual se encontrará con numerosos pasajes donde el autor se dedica a desentrañar las cuestiones más fundamentales del Derecho de la propiedad intelectual y el Derecho marcario, tengan que ver con los deportes electrónicos o no. No obstante, cuando llega el momento de tratar ciertos aspectos concretos del derecho de autor, el lector más formado en esta materia puede llegar a encontrarse falto de una mayor profundidad.

Por este motivo, considero que el público objetivo de la monografía reseñada no es sino aquellas personas con poco conocimiento acerca del Derecho de la propiedad intelectual o uno muy básico, pero que tienen un interés en conocer su aplicación a los deportes electrónicos. De esta manera, el jurista no especializado, el director de los servicios jurídicos de una empresa desarrolladora de esta clase de videojuegos o cualquier gamer o aficionado a esta disciplina puede encontrar en esta obra una primera aproximación a la materia, a la vez que la solución jurídica a muchas de las preguntas que le surjan. Todas estas afirmaciones no me impiden, sin embargo, reiterar el rigor de la obra y afirmar su valor como aportación al conocimiento jurídico. Llevar a cabo una investigación y plasmarla en esta obra con el fin de que los operadores del mercado de deportes electrónicos encuentren una guía jurídica para su actividad es una tarea de no poco valor. La anterior afirmación cobra una mayor significación, teniendo en cuenta que el autor aborda su investigación de manera omnicomprendensiva, de forma que no se limita a tratar los aspectos relacionados con la propiedad intelectual, sino

que también centra su atención en otras ramas del derecho tales como las marcas, los derechos de imagen y hasta el derecho laboral. Así el autor acepta la realidad de una compleja acumulación de instrumentos jurídicos de tutela.

Visto lo anterior, cabe reseñar que la estructura en la que se ha basado el autor en la monografía reseñada es altamente ilustrativa e informativa. El lector encontrará en el índice una guía rápida y sencilla para su lectura. La introducción y el primer capítulo sirven perfectamente al propósito de hacer que el lector aterrice en el objeto de estudio. Como persona poco familiarizada con los deportes electrónicos, se agradece que el autor dedique un gran esfuerzo en explicar en qué consisten y el porqué de su auge. La cantidad de datos y cifras que se traen a colación en este sentido hacen que se entienda perfectamente la relevancia de este sector y la importancia de examinar la aplicación de las normas de propiedad intelectual en él.

Los siguientes capítulos, dedicados al marco legal de la propiedad intelectual, a su marco constitucional y a su historia, sirven, igualmente, al propósito de delimitar las normas aplicables para que el lector pueda adquirir un contexto sólido. Ello le permitirá comprender mejor las normas que se analizan en los siguientes capítulos. Ahora bien, a lo largo de estos tres capítulos, el lector encontrará pocas referencias a los deportes electrónicos, puesto que su objetivo principal es señalar las normas y tratados internacionales que van a encontrar aplicación, así como revisar el fundamento constitucional del Derecho de la propiedad intelectual, así como los preceptos de la Norma Suprema que pueden incidir en él. Se trata de cuestiones ya conocidas por un estudioso de esta rama del derecho, pero que, sin embargo, son precedentes necesarios para que el lego comprenda los razonamientos que el autor posteriormente desarrollará.

En cuanto a la sección dedicada al marco constitucional, lo primero que puedo señalar es la grata sorpresa que me produce el hecho de que los Estados Unidos Mexicanos reconozcan la propiedad intelectual como un derecho humano o fundamental. Ello va en línea con numerosos tratados internacionales aplicados en Europa. Así, el artículo 17 de la Carta de Derechos Fundamentales de la Unión Europea (CDFUE, 2007), dedicada al derecho de propiedad, proclama en su apartado 2: se protege la propiedad intelectual. Por otro lado, cierto es que el Convenio Europeo de Derechos Humanos (CEDH, 1950) no hace expresa mención de ella. No obstante, el Tribunal Europeo de Derechos Humanos, en su sentencia Balan contra Moldavia, ha afirmado que esta

debe verse enmarcada en el artículo 1 del Protocolo Adicional número 1 —también relativa al derecho de propiedad— (TEDH, 2008, apdo. 34).

La situación de la Norma Suprema Mexicana y de estos tratados contrasta con la presente en España. En este país, el fundamento constitucional de la propiedad intelectual se encuentra en el artículo 33 de la Constitución Española de 1978. Este precepto se encuentra fuera del Capítulo II, Sección 1ª, del Título I de la Constitución, donde se consagran los llamados “Derechos Fundamentales”. Estos son los que, de acuerdo con el artículo 53.2 de la Constitución Española, reciben más garantías y una protección de mayor intensidad. El artículo 33 se encuentra en el Capítulo II, Sección 2ª, del Título I, dedicada a reconocer otros derechos y deberes de los ciudadanos. Así, el derecho a la propiedad y, por ende, la propiedad intelectual, es un derecho de gran importancia constitucional, aunque recibe una protección menor que otros, tales como la libertad de expresión reconocida en el artículo 20.

Las anteriores consideraciones me llevaron durante la lectura de la obra que aquí se reseña a preguntarme: ¿cuál es el fundamento constitucional de la propiedad intelectual en México? El autor menciona los artículos 7 y 8 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, dedicados a la libertad de expresión e información y a la libertad de prensa. No obstante, omite toda referencia al derecho a la propiedad privada. Esto me hace pensar que en México o, al menos, en opinión del autor, la propiedad intelectual encuentra su base jurídica constitucional en los dos primeros derechos y no en el segundo. Este debate se ha suscitado también en España. Sin embargo, la corriente doctrinal mayoritaria —a la que me suscribo— indica que es el artículo 33 y no el artículo 20 de la Constitución el que sirve de base a la legislación de Propiedad Intelectual (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2017, pp. 21-22).¹ De esta manera, la propiedad intelectual y la libertad de expresión, de información y de creación artística son instrumentos jurídicos distintos, pero complementarios.

Ya entrando en el análisis de las áreas jurídicas de relevancia en la obra, en la sección dedicada a la propiedad industrial el autor sobrevuela la legislación en esta materia, ofreciendo herramientas y soluciones útiles para la protección de las marcas, avisos comerciales y publicidad en el contexto de los deportes electrónicos. En este punto, resulta especialmente útil el exhaustivo estudio (Román Zavaleta, 2025, pp. 75-77) del Arreglo de Niza relativo a la Clasificación Internacional de

¹ En sentido contrario, defendiendo el derecho a la libertad de expresión y creación artística como la raíz constitucional de esta rama del Derecho: Plaza Penadés (1997).

Productos y Servicios para el Registro de las Marcas (1957). Gracias a él, el empresario desarrollador de esta clase de videojuegos puede saber perfectamente a qué clases debe asociar sus marcas para obtener una tutela integral.

En cuanto al derecho de autor y los derechos conexos, debe partirse de la base de la extremada complejidad de los deportes electrónicos en tanto que videojuegos. En efecto, se trata de obras multimedia que incorporan una multiplicidad de aportaciones de diversa naturaleza. Así, un videojuego es, en primer lugar, un software con un código fuente susceptible de ser protegido. Sin embargo, esta clase de creaciones no son solo un mero programa, sino que también incluyen un componente audiovisual fundamental. Así se pronuncia el Tribunal de Justicia de la Unión Europea en su sentencia de 23 de enero en el asunto Nintendo (TJUE, 2014, apdo. 23). Por consiguiente, los videojuegos son obras de naturaleza híbrida entre el software y la obra audiovisual, lo cual dificulta en gran medida la determinación del régimen jurídico aplicable. Por añadidura, los deportes electrónicos también incluyen personajes, tramas, bandas sonoras y una multiplicidad de obras potencialmente protegibles que vienen a añadir una complejidad aún mayor.

El autor no ignora esta situación y se nota en su obra un especial cuidado por tratarla rigurosamente. Sin embargo, debo señalar ciertas ausencias que han llamado mi atención. En primer lugar, se encuentra la cuestión de la originalidad. Este concepto es la piedra angular del derecho de autor —como diría el célebre jurista francés Henri Desbois—. Solo aquellas obras que satisfagan el requisito de originalidad podrán acceder a la amplia tutela que concede el derecho de autor.

Por tanto, debemos preguntarnos si la totalidad de los elementos que componen un juego utilizado en una competición de deportes electrónicos puede ser protegida. En este contexto no debe perderse de vista el principio general según el cual las ideas, procedimientos, métodos de operación e informaciones no son susceptibles de apropiación. Ciertamente es que el autor lo menciona (Román Zavaleta, 2025, p. 87). Sin embargo, dadas las numerosas preguntas que un desarrollador de videojuegos puede tener a este respecto, hubiese sido muy positivo dar a esta cuestión un tratamiento más pormenorizado. Cabe, por ejemplo, preguntarse: ¿es la jugabilidad un elemento protegible o se trata, más bien, de una mera idea o procedimiento? ¿El titular de un videojuego de mundo abierto puede entablar un litigio contra otra empresa desarrolladora de un videojuego que sigue esta misma modalidad? ¿Qué elementos de un deporte electrónico no son sino meras ideas, procedimientos o métodos y cuáles, por el contrario, alcanzan un grado de

concretización, desarrollo y creatividad suficientes para ser considerados obras protegidas?

Asimismo, las cuestiones relacionadas con la autoría y la titularidad de derechos pueden plantear numerosas preguntas a los jugadores, empresas de desarrollo de videojuegos, así como a sus empleados. Si un videojuego es una obra compleja, su proceso de creación lo es aún más, puesto que en él intervienen una pluralidad de personas con tareas de muy diversa naturaleza. ¿Todos ellos son autores? Ciertamente es que el artículo 97 de la Ley Federal de Derechos de Autor de México traza una línea clara entre la autoría de la obra audiovisual y su titularidad. Ello, sin embargo, no queda tan claro en el supuesto del programa de cómputo, en el artículo 103 de dicha norma. Por tanto, partiendo de esa naturaleza híbrida del videojuego entre obra audiovisual y software, ¿quién ostenta las prerrogativas morales sobre un juego utilizado en una competencia de deportes electrónicos? Esta cuestión se puso de relieve en España en el supuesto resuelto por la sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona (sec. 15^a) de 28 de mayo de 2003. En el litigio, se trataba de dilucidar si la deformación sexualizada del personaje Lara Croft del videojuego Tomb Rider constituía una infracción del derecho moral de integridad.

En todo caso, el autor demuestra, por otro lado, una gran inteligencia al tratar cuestiones especialmente novedosas. Me refiero especialmente al estudio de la aplicación del derecho de autor en el metaverso y a los NFT (Román Zavaleta, 2025, pp. 108-110). Nos mostramos de acuerdo con la argumentación que se desarrolla en la monografía reseñada, de la cual se colige que la legislación nacional e internacional de propiedad intelectual está perfectamente capacitada para hacer frente a las infracciones cometidas en este entorno. Por añadidura, aunque el autor no trate directamente la cuestión de la autoría de las obras generadas por inteligencia artificial, sí afirma sin ambages que solo es autor una persona física (Román Zavaleta, 2025, p. 85). Así, el autor se encuadra en la doctrina mayoritaria al considerar que, partiendo de la base profundamente humanista del derecho de autor, solo los seres humanos pueden tener esta cualidad. Por consiguiente, las obras generadas exclusivamente por sistemas de inteligencia artificial no pueden acceder a la protección dispensada por el ordenamiento jurídico. Ambos temas, metaverso e inteligencia artificial, tienen no poca incidencia en el sector de los deportes electrónicos. En consecuencia, las aportaciones del autor en este sentido revisten un gran valor.

Para finalizar esta reseña, solo nos gustaría tratar la consideración de los gamers o jugadores de deportes electrónicos como artistas,

intérpretes y ejecutantes a efectos de la protección otorgada por el derecho de autor. El autor ve con buenos ojos esta identificación entre gamer y artista, pues, según sus palabras: “dichos sujetos ejecutan una actuación personalísima en la que se suelen involucrar astucia, creatividad, pericia, estrategias y estilos” (Román Zavaleta, 2025, p. 115).

No creo del todo acertada esta postura, por cuanto extiende el concepto “artista” más allá de sus confines. Para apoyar mi argumento, me gustaría traer un litigio suscitado en España, en el que el presentador de un programa televisivo afirmó ser “artista”, para así obtener los derechos de remuneración correspondientes a esta categoría. Alegó en este sentido que, dado que su trabajo se basaba en un guion previo, debía ser un intérprete, como lo sería el actor de una película. La Audiencia Provincial de Madrid, en su sentencia de 6 de noviembre de 2020, desestimó esta pretensión (AP Madrid, 2020). Para este tribunal, la labor de un artista requiere de una cierta creatividad, de manera que el individuo deje sobre su interpretación su impronta personal. Dado que el presentador no encarnaba a un personaje, sino que se mostraba tal cual es, actuando de forma natural, como si los diálogos fueran manifestaciones propias espontáneas y no un guion, no se le podía considerar artista (AP Madrid, 2020, fdto. 3º, apdos. 16-33). Creemos que estos mismos argumentos son aplicables al caso de los gamers. Su labor requiere de estrategia, habilidad, inteligencia, qué duda cabe. Ser un buen jugador exige un saber hacer de gran entidad. Con todo, esta actividad difícilmente se puede calificar como original.

En todo caso, no me gustaría que las opiniones divergentes que tengo respecto a las del autor empañen mi conclusión acerca de esta obra. Se trata de una aportación útil, valiosa y rigurosa que arroja luz a la aplicación de la propiedad intelectual sobre los deportes electrónicos. Gamers, empresas del sector, desarrolladores de videojuegos y juristas encontrarán en ella un trabajo esclarecedor. Y, además, llega en el momento justo en el que la industria de los E-Sports está alcanzando su cénit.

Bibliografía

- Arreglo de Niza relativo a la Clasificación Internacional de Productos y Servicios para el Registro de las Marcas. (1957, junio 15).
Audiencia Provincial de Madrid. (2020, noviembre 6). Sentencia 540/2020 (sec. 28ª). ECLI:ES:APM:2020:12989.
Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2017). Comentario al artículo 1. En R. Bercovitz Rodríguez-Cano (Coord.), *Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual* (pp. 21-22). Tecnos.

- Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. (2007, diciembre 12).
- Constitución Española. (1978). Boletín Oficial del Estado, 311.
- Convenio para la Protección de los Derechos Humanos y Libertades Fundamentales. (1950, noviembre 4).
- Plaza Penadés, J. (1997). El derecho de autor y su protección 10.1 b) de la Constitución. Tirant lo Blanch.
- Román Zavaleta, E. (2025). Los deportes electrónicos en el marco de la propiedad intelectual. LID Editorial, Universidad Anáhuac México.
- Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (2014, enero 23). Sentencia en el asunto Nintendo (C355/12). ECLI:EU:C:2014:25.
- Tribunal Europeo de Derechos Humanos. (2008, enero 29). Caso Balan contra Moldavia (recurso núm. 19247/03).