

El profesor Meilán plantea una reflexión sobre la responsabilidad patrimonial de la Administración pública y su carácter objetivo.

Espero publicar un libro sobre estos temas.

De su reflexión, subraya que la responsabilidad directa de la Administración es una conquista inamovible, la vía de repetición contra el personal no afecta a este avance.

Este es el «punctus saliens» de la responsabilidad patrimonial de la Administración del que no participo, pero no se trata de polemizar en esta reseña.

*Enrique Rivero Ysern*  
Universidad de Salamanca

ALBERTO PALOMAR OLMEDA Y RAMÓN TEROL GÓMEZ: *Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos. La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España*, Madrid, Difusión Jurídica, 2017, 245 págs.

Los profesores Palomar Olmeda y Terol Gómez nos presentan una nueva obra en la que estudian, con la profundidad y depurada técnica jurídica a la que ya nos tienen acostumbrados en los numerosos trabajos que adornan su extenso currículum, un ámbito ciertamente novedoso y en el que, como suele suceder, la respuesta jurídica siempre va por detrás de la realidad social. Más aún en una materia, los videojuegos, que ha experimentado un crecimiento espectacular en su utilización, y que por su propia idiosincrasia, en cuanto que usualmente se asimila a una actividad recreativa vinculada especialmente con un público joven, podría parecer que tiene unas repercusiones jurídicas limitadas.

Nada más lejos de la realidad, con una gran profusión de datos, los autores resaltan la importancia de ofrecer una respuesta jurídica a una actividad novedosa pero que posee ya un gran impacto económico y que, por ello, requiere de la debida atención jurídica. Como aquellos nos indican, en el párrafo final de su obra, lo que pretenden con la misma es prevenir problemas y reflexionar sobre las posibles soluciones, en un ámbito joven y propio de nuestro tiempo, que hace escasas décadas no podíamos imaginar, y que obedece a nuevas formas de ocio y entretenimiento, y que, como característica propia de la época que nos ha tocado vivir, ha sufrido un crecimiento muy rápido tanto en lo social como en lo económico, y cuyas repercusiones todavía no alcanzamos a determinar.

Por ello, los autores, como muy acertadamente explican, analizan las competiciones de videojuegos desde un punto de vista organizado y grupal,

evolucionando desde esa práctica individual y lúdica de los videojuegos, para centrarse en la realidad de dichas competiciones, como actividad económica y profesional que genera unos elevados intereses económicos para los diferentes agentes involucrados en la misma, y a su vez, numerosas relaciones jurídicas que requieren de la oportuna respuesta por parte del derecho.

Por ello, aquellos se preguntan por la respuesta que este debe ofrecer a estas competiciones, y vertebran su estudio básicamente en dos grandes líneas de actuación en función del modelo regulatorio que se escoja, siendo de resaltar la profusa utilización de fuentes legales, jurisprudenciales y bibliográficas, perfectamente escogidas, para argumentar su trabajo, lo que no es más que un reflejo de la calidad e intensidad jurídica y científica que este libro proporciona al lector. En primer lugar, analizan una estructura jurídica ya existente, real y aplicable, como ellos mismos señalan, el modelo deportivo, sobre todo cuando se habla de «competiciones» y se las denomina como «eSports». De esta manera, su regulación sería semejante a las competiciones deportivas, llamemos, tradicionales, tanto en la organización y explotación económica de las mismas como en los derechos y obligaciones de todos los agentes que participan en aquellas. Sin entrar todavía en las conclusiones a las que han llegado los autores, la utilización del modelo deportivo conllevaría, a juicio de estos, las ventajas antes apuntadas, pero también numerosas dificultades que no facilitan, precisamente, su utilización.

En segundo lugar, los autores estudian, también con gran extensión y profundidad, otra técnica regulatoria, ya no basada en el deporte, sino en la configuración de dichas competiciones como una actividad de ocio y recreo, y las implicaciones que las mismas poseen, a su vez, como actividad económica y mercantil. Para ello, aquellos han realizado un amplio y detallado análisis tanto de la distribución de competencias en esas materias como de la normativa que regula el ocio, el recreo y los mercados, con el objetivo de determinar si la opción más adecuada es, simplemente, que las competiciones de videojuegos se rijan por las reglas comunes reguladoras de la actividad económica general o, por el contrario, si se requiere una legislación específica que responda más adecuadamente a las características intrínsecas de este ámbito.

De esta manera, y tomando en consideración la complejidad y novedad de la actividad que se va a estudiar, los autores, tras realizar una amplia introducción explicando con exactitud los objetivos y el contenido del trabajo, comienzan su análisis centrándose en diversos aspectos que nos van a facilitar la comprensión del mismo, como los variados agentes que participan en esta actividad —no siempre fáciles de identificar en una materia tan novedosa—, la importancia en términos económicos de este ámbito —utilizando para ello numerosos datos contrastados—, o la respuesta que a esta realidad se ha dado desde otros ordenamientos jurídicos, todavía escasa por la propia novedad de

la misma, centrándose en la más avanzada, la francesa, que, además, por la cercanía a nuestro sistema jurídico, se nos muestra como ejemplo perfecto de una regulación ya elaborada sobre esta materia.

Partiendo de estos antecedentes, el trabajo va a continuar con un estudio previo de un conjunto de aspectos generales que afectan a la organización de las competiciones de videojuegos, destacando un amplio estudio constitucional sobre la libertad de empresa y las diversas formas de intervención de la Administración en materia económica, deteniéndose posteriormente, de manera pormenorizada, en la posibilidad de insertar las competiciones de videojuegos en otros ámbitos jurídicos que se ven afectados por dicha actividad, como el consumo, el comercio y actividad económica, la fiscalidad —destacando el especial detalle con que los autores tratan este ámbito por las características peculiares que rodean tales competiciones—, contenidos o comunicación audiovisual —donde también se ha de resaltar la profundidad de esta apartado, habida cuenta de que este aspecto origina, posiblemente, las repercusiones económicas más importantes—, la protección de la salud y de la infancia, especialmente de los menores que participen en las competiciones al entenderse como actividad laboral, o su consideración como espectáculo público, concluyendo que, si bien estas ramas jurídicas permitirían una aplicación genérica de sus normas a esta actividad, realmente no se amoldan de manera completa a la misma, lo que incide en la necesidad de articular una legislación específica al respecto, para terminar deteniéndose en algunos aspectos comunes a esta actividad, como la existencia o no de ánimo de lucro en los agentes intervinientes, el fuero procesal al que se sometería la misma o el servicio ofrecido por el promotor u organizador y la participación de los sujetos privados en el evento organizado.

A partir de este punto, y con estos antecedentes, el estudio se centra en lo que se puede considerar como la columna vertebral del trabajo, y que consistiría en determinar la legislación aplicable a las competiciones de videojuegos. Para ello, primero analizan, con gran amplitud, acierto sistemático y enorme detalle, un modelo jurídico que podría resultar aplicable habida cuenta de ciertas características de aquellas que lo permitirían, en concreto, el modelo deportivo, destacando las ventajas que ello conllevaría, por ejemplo, una fiscalidad favorable, la implantación de licencias deportivas o la existencia de una necesaria y clara potestad disciplinaria, pero también las «dificultades», utilizando su propia terminología, que derivarían de la implantación de este modelo que, a su juicio, serían dos: considerar a los «eSports» como modalidad deportiva, y derivado de ello, la posibilidad de crear una sola federación deportiva española o varias —atendiendo al tipo de juego— que organicen tal modalidad, decantándose los autores, tras analizar diferentes opciones, por la posibilidad de crear una federación única, lo que no deja de estar exento de

dificultades, y obliga a aquellos a investigar otras vías de regulación de esta actividad para intentar evitarlas.

Por ello, los autores se introducen en el análisis de la segunda posibilidad de regulación de estas competiciones, ya ajena al ámbito deportivo, para lo cual vinculan las mismas con el ocio y la recreación, lo que lleva a aquellos a realizar, en primer lugar, un análisis competencial sobre estas materias, para indicar que han sido asumidas por las comunidades autónomas, lo que genera el problema de la fragmentación regulatoria a que puede dar lugar la regulación autonómica de esta actividad. Sin embargo, aquellos, dado el claro componente económico de estas competiciones y su alcance general debido al carácter supraterritorial de las mismas, así como la vinculación de tales competiciones con diferentes ámbitos jurídicos todos de competencia estatal —derecho mercantil, procesal, laboral, de defensa de la competencia...—, y entendiendo que la aludida fragmentación puede incidir en la unidad de mercado y en los elementos de dicho principio que son de aplicación general, defienden que la regulación de los aspectos esenciales de esta actividad recaiga sobre la competencia estatal, para lo cual, además, se fijan en el ejemplo inmediato de la regulación estatal del juego, cuya competencia también había sido asumida por las comunidades autónomas.

Partiendo de ello, los autores van a realizar un estudio pormenorizado de la normativa de aplicación general que regula el funcionamiento de los mercados y la actividad económica, desde la normativa sobre competencia hasta las conductas prohibidas, con el objetivo de determinar si el régimen jurídico general de los mercados es suficiente para regular las competiciones de videojuegos o, por el contrario, si las características especiales de este ámbito exigen la articulación de normas igualmente específicas que respondan de manera más adecuada a las nuevas exigencias, concluyendo que, precisamente por tales características, el elemento esencial para determinar la normativa no debe ser tanto el mercado, por ejemplo, porque este excede claramente del ámbito local para alcanzar un territorio mucho más amplio, como el organizador de la competición, lo que conlleva que el marco regulatorio general se muestre insuficiente para esta nueva realidad.

En la misma línea, aquellos van a analizar con sumo detalle otros aspectos de estas competiciones, como el régimen jurídico de todos los agentes involucrados en las competiciones de videojuegos, comenzando por el organizador o promotor, pasando por las entidades de participación (o «clubs»), y terminando con los propios jugadores, entendidos como personas que prestan sus servicios profesionales a cambio de una remuneración vinculada, de manera general, a la obtención de unos resultados y que, por ello, sus relaciones jurídicas se encuentran sometidas al derecho laboral. Además, se detienen especialmente y de manera muy detallada en el estudio de la utilización de

la imagen del jugador/trabajador derivada de la relación laboral, lo que actualmente se considera un aspecto esencial de la relación profesional de los jugadores, y para lo cual los autores hacen un uso extenso de la jurisprudencia existente sobre la materia.

Tras el profundo y exhaustivo estudio que se acaba de reseñar, los autores articulan una conclusión final, donde se reconoce la complejidad de una actividad que ha pasado de un ámbito estrictamente individual e informal a ser una actividad organizada, económica y profesional. Partiendo de ello, aquellos consideran que las peculiaridades de estas competiciones exceden de la regulación común de las actividades económicas, lo que exige un marco específico que garantice de manera más adecuada los valores, objetivos y derechos de los agentes implicados y que, con la regulación común, no parecen suficientemente protegidos. Con este punto de partida, los autores indican que la aplicación del modelo deportivo aportaría el beneficio de la existencia de una estructura jurídica real y cierta, si bien ello conllevaría igualmente dificultades que determinan que el mismo debiera de aplicarse de manera flexible, e incluso, en sus propias palabras, con cierta desfiguración respecto a la tradicional configuración de actividad, modalidad o especialidad deportiva, y aun así, no se evitarían, a juicio de los mismos, ciertas dificultades tanto a medio como a largo plazo.

Una vez sentada dicha conclusión, los autores buscan otra solución más adecuada, que salve las dificultades del régimen deportivo, y parten de la opción de que la regulación sea estatal para superar los problemas de fragmentación derivados de que el ocio y el entretenimiento sean materias asumidas por las comunidades autónomas, y justificándolo en laafección que el desarrollo de esta actividad produce en las competencias del Estado en materia de legislación civil, mercantil, procesal, de consumidores y de protección de la salud. Dicha legislación específica debería de ocuparse, según aquellos, de definir el marco de actuación de los agentes implicados, sus formas de actuación y las consecuencias del incumplimiento de la normativa.

*Antonio Villanueva Cuevas*  
Universidad Castilla-La Mancha

MIGUEL PAPI BOUCHER: *El Consejo Europeo entre el derecho y la realidad*, Madrid, Boletín Oficial del Estado, 2017, 601 págs.

Un experimentado alto funcionario de las instituciones europeas se ha enfrentado a analizar de forma minuciosa el funcionamiento del Consejo Europeo, es decir, la reunión de los jefes de Estado y de Gobierno de los países que forman parte de la Unión Europea.