



TREBALL FINAL DE GRAU

MEMÒRIA

GRAU EN DRET

CURS 2017-18

Els *e-sports* a Espanya

Autor: Josep Gol Parera

Tutor/a: Josep Maria Martinell Gispert-Saüch

Data: 2017-2018

DECLARACIÓ D'AUTORIA I ORIGINALITAT

Declaro que sóc l'autor/autora d'aquest treball. El seu contingut és original i totes les fonts utilitzades han estat degudament citades sense incórrer en frau o plagi.

En cas contrari, conec i accepto les mesures disciplinàries o sancionadores que corresponguin d'acord amb la normativa aplicable.

Lleida, a 29 de maig

Signatura



Resum

Els e-sports són les competicions del segle XXI. Han sorgit al llarg de la dècada del 2000 i en els anys posteriors han augmentat considerablement. En la societat de l'oci en que estem, cada cop hi ha més competidors, els mitjans en parlen, les empreses patrocinen i es mou un volum considerable de diners. En contraposició, no existeix una regulació específica a Espanya i la inseguretat jurídica que això genera a nivells, contractual, laboral, tributari, esportiu és enorme. Fins i tot afecta directament al dret dels menors, ja que és una activitat que per les seves grans exigències psico-físiques s'inicia a edats molt primerenques i ocupa una etapa de la vida que inclou la minoria d'edat.

Aquest treball tracta d'aproximar-se a aquest fenomen, tenint en compte les poques experiències comparades que hi ha, i de plantejar els principals problemes que planteja, apuntant les possibles solucions.

Paraules claus

e-sports
gamer
lesions
contractacions
esport
federacions

Índex

1. Introducció
- 2.1. Origen
 - 2.2. Jocs que el formen
 - 2.3. Problemàtica general
3. Anàlisi socioeconòmic
4. La discutida naturalesa esportiva
5. La manca de regulació a Espanya
 - 5.1 Incapacitat laboral
 - 5.2 Contractació
 - 5.3 Tributació
6. Proposició no de llei presentada per Ciutadans
 - 6.1 Que es una proposició no de llei?
 - 6.2 La Proposició de no llei presentada per Ciutadans
7. Dret comparat Panorama general
 - 7.1 Referència especial a la regulació de França
 - 7.2 Referència especial a la regulació a Corea del Sud
8. El futur model espanyol
9. Conclusions
10. Bibliografia i Webgrafia

1. Introducció

El món dels videojocs és un sector que s'està expandint, cada any augmenta el consum dels videojocs, es generen més ingressos, es creen més empreses i els mitjans de comunicació i els partits polítics estan començant a interessar-se en ells.

Dins del món dels videojocs han sorgit una sèrie de persones que juguen de manera professional. A simple vista pot semblar un deliri que hi hagin persones que guanyin diners competint en un videojoc, però si aprofundim més, ens adonem que hi ha competicions en les quals s'omplen estadis de futbol, que tenen audiències milionàries i que hi ha empreses importants que estan creant clubs o que patrocinen esdeveniments d'esport electrònics. Doncs bé, les competicions de videojocs són els e-sports i serà el tema principal d'aquest treball final de grau.

Hem seleccionat aquest tema, principalment perquè és un tema original, el qual molt poca gent l'ha analitzat tot i la influència que té. Ara mateix, quan estem escrivint aquesta introducció hi ha un torneig d'un videojoc que es diu League of legends que l'estan veient uns 75 milions de persones al món. L'altre motiu que ha fet que triem aquest tema és el fet de la proposició no de llei presentada per Ciutadans. Per primer cop un partit polític espanyol ha trobat convenient tractar aquest tema; finalment, allò que en atrau d'aquest tema és que tracta diferents vessants del dret: tributari, administratiu, mercantil, laboral, etc.

L'objectiu és endinsar-nos en el món dels e-sports, respondre preguntes important com saber si es poden considerar o no esport, analitzar la proposició no de llei presentada per part de Ciutadans, veure la regulació en alguns països en els quals s'han regulat els e-sports i per últim quin sistema es podria instaurar a Espanya.

2.1 Origen¹

La comunitat dels *e-sports* tenen clar que el seu origen va ser en un esdeveniment anomenat olimpíades intergalàctiques. El 1962 Steve Russell, de l'Institut de Tecnologia de Massachusetts va desenvolupar un joc anomenat Spacewar! Era un programa que va fer juntament amb els seus col·legues, tots ells estudiants universitaris, perquè funcionés en un ordinador PDP-1. Spacewar! era un joc on dues naus espacials intentaven destruir-se sense caure en la força gravitatòria d'una estrella.

Exactament deu anys després, l'octubre de 1972, la Universitat de Standford va celebrar una competició de Spacewar! Van cridar a l'esdeveniment "olimpíades intergalàctiques". El premi per al guanyador va ser una subscripció d'un any a la famosa revista Rolling Stone.

Qui va continuar la feina que havia iniciat Spacewar! va ser Atari, 8 anys després. El 1980 la companyia va organitzar el primer torneig a gran escala de la història dels *e-sports*. Va consistir a treure la millor puntuació al popular Space Invaders (el *matamarcians* per excel·lència). Van competir més de 10.000 persones de tot Estats Units i, donades les limitacions tècniques de l'època, de forma presencial a Nova York. La guanyadora del Space Invaders National Championship va ser Rebecca Heineman. Es va convertir en la primera persona a guanyar un torneig nacional de videojocs.

Entre el 8 i l'11 de març de 1990 la companyia de Super Mario i The Legend of Zelda va celebrar el primer Nintendo World Championship. Es va realitzar a 29 ciutats dels Estats Units amb els jocs Super Mario Bros, Tetris, i Rad Racer. Va consistir en diferents proves, ja fossin individuals, o per parelles. Tot i que no hi va haver una llista oficial de guanyadors, aquest honor se'l va emportar més tard Thor Aackerlund.

De forma paral·lela al torneig, la revista Nintendo Power va fer un concurs en què regalaven alguna cosa molt especial. Es tractava d'un cartutx de NES daurat amb els tres jocs de la competició. En l'actualitat està valorat en més de 15.000 \$. D'altra banda, hi va haver un altre Nintendo World Championship similar quatre anys després, però no va tenir

¹ https://esports.as.com/tv/origen-esports-Espana_2_1118908100.html
<https://www.eurogamer.es/articulos/e-sports-nacimiento-evolucion-introduccion-articulo>
<https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

la repercussió del primer.

No obstant això, no seria fins a finals de la dècada dels 90 quan trobem la que és considerada com la primera competició dels *e-Sports*. El 1997 es va celebrar un campionat anomenat Xarxa Annihilation, que tindria com a reclam principal a Quake, el llegendari títol desenvolupat per id Software. El jugador que es va alçar amb la victòria va ser Dennis "Thresh" Fong, el qual es va dur com a premi a la seva casa un Ferrari 328 GTS. Mentre tant, a l'altra punta del globus, a Corea del Sud, triomfava Starcraft, el RTS de ciència ficció de Blizzard. Aquest país va ser el primer a professionalitzar les competicions de *e-Sports*.

Amb el videojoc Warcraft de la companyia Blizzard, va arribar el boom definitiu dels *e-sports*. Els mateixos jugadors van crear el mapa Defense of the Ancients (DOTA), en el qual més tard es basaria Riot per al LOL.

2.2 Jocs que el formen

Aquests són els principals jocs que es consideren *e-sports* però es un llistat extens i volàtil, en el sentit que pot aparèixer un joc i en poc temps esdevenir un *e-sport*.

- League of legends: Més conegut com a LOL és un videojoc de gènere multiplayer online battle arena (MOBA) i esport electrònic desenvolupat per Riot Games. Els jugadors s'enfronten entre ells dividint-se en 2 equips 5 jugadors cadascun. Abans de començar la partida, els jugadors han d'escollir un personatge (anomenat «campió»); durant la fase de «selecció de campió», amb el qual jugaran tota la partida fins a la conclusió.

Un cop acabada la fase de selecció de campió la partida pròpiament comença. Els jugadors de cada equip apareixen en respectiva àrea del mapa, dins de la seva base, situades ambdues diametralment oposades. És a la base de cada equip on es troba el seu nexa. L'objectiu del joc, i el que determina l'equip guanyador, és destruir el nexa de l'equip rival.

- Counter-Strike: és un videojoc de trets en primera persona multijugador, L'acció es desenvolupa en rondes d'una durada escollida pel qual les crea, en la qual un equip

de terroristes (T) s'enfronta a un equip de antiterroristes (CT). L'equip victoriós és el que compleixi tots els seus objectius de victòria, de situació o l'eliminació de tots els jugadors de l'altre equip. Si al final de la ronda no hi ha victòria directa d'un dels dos equips, l'equip que no va realitzar els seus objectius perd per eliminació.

- Dota 2: Hi han dues faccions oposades, i cadascuna té una estructura anomenada Ancestre; les faccions son Els Dire i Els Radiant. L'ancestre es defensat per diversos edificis més petits. Les dues bases oposades estan connectades per tres camins principals, als quals se sol referir també com a línies o carrils, que es troben vigilats per una successió de tres torres defensives, així com l'aparició periòdica (cada minut) de grups d'unitats autònomes anomenades "creeps" que avançaran per cada carril atacant a totes les unitats o estructures enemigues amb què entrin en rang de visió.
- Smite: Smite és un videojoc d'acció MOBA en tercera persona, creat i publicat per Hi-Rez Studios en qual es pot jugar tant en ordinador (Windows i Mac), com en Xbox One i PlayStation 4. Hi ha dos equips, cadascun format per cinc déus diferents amb les seves respectives habilitats, enfrontats en un camp de batalla amb la finalitat de destruir el tità enemic situat en cadascuna de les bases. Els jugadors seleccionen un déu de diferents mitologies el qual posseeix diferents poders i característiques. En el camp de batalla també es poden trobar personatges no controlats, elements de la jungla i també hi ha súbdits que proporcionen or i experiència.
- Call of duty és un joc amb càmera subjectiva, un joc bèl·lic, un joc de trets, on hi han diferents opcions de joc però el més comú en l'àmbit competitiu és el quatre contra quatre: els dos equips comencen en dos punts d'un mapa tancat el qual esta ambientat en diferents llocs, hi han llocs on amagar-se, cobrir-se, etc. Les partides tracten de buscar i destruir, es juguen 30 rondes en les qual només es te una sola vida per ronda. Les primeres 15 rondes un equip busca i ha d'anar a matar els rivals amb 4 minuts de temps; si passa el temps i no ha eliminat tots els rivals perd la ronda.
- Hearthstone (abans conegut com Hearthstone: 'Heroes of Warcraft') és un joc de cartes col·leccionables en línia creat per l'empresa Blizzard Entertainment. Està centrat en l'univers de Warcraft. Els jugadors poden escollir entre diferents nou

herois, cadascun d'ells representant una classe diferent dins de l'univers de Warcraft com Mag ,picara, guerrer etc cada heroi te una habilitat i unes cartes pròpies. Les partides d'Hearthstone són una batalla un contra un, entre dos oponents, basada en tornos. En cada torn el jugador pot utilitzar cartes de la seva mà, cada heroi té 30 punts de vida, si aquest nombre es redueix a zero, l'heroi és destruït i el jugador que ho controlava perd la partida.

- **Overwatch:** Overwatch és un videojoc de trets en primera persona desenvolupat per la companyia Blizzard Entertainment. Joc compatible per jugar amb ordinador Microsoft Windows, Playstation 4 i Xbox One. En una partida d'Overwatch hi ha dos equips de 6 jugadors cadascun. Cada jugador ha d'escollir un dels personatges (anomenats herois dins del videojoc) amb habilitats i moviments únics. Les partides consisteixen en atacar o defensar punts de control, defensar la base, transportar fins a un punt un objecte hi han diverses modalitats. Hi han diversos mapes ambientats en diferents la zones.
- **Heroes of the Storm** (normalment abreviat com a hots) és un videojoc Desenvolupat per Blizzard Entertainment i compatible només per ordinador. És un joc del gènere MOBA on hi participin diversos herois de les Sagues Propietat de Blizzard. Els jugadors s'enfronten entre ells dividint-se en 2 equips els quals guanya qui destrossa la base rival, cada jugador juga amb un personatge diferent i tots tenen habilitats diferents, en el mapa hi han diversos campaments amb elements neutrals els quals atorguen experiència qui els mata.

2.3 Problemàtica general

Molts són els mals que s'atribueixen des de sempre als videojocs i per tant també afecten als seus jugadors professionals. Tots hem sentit a dir, parlant dels nostres infants, que jugar molt de temps a la consola és una gran pèrdua de temps que interfereix en els estudis.

Els jugadors professionals, que són tots molt joves, hi dediquen moltes hores la qual cosa fa que la immensa majoria no pugin compaginar-ho amb els seus estudis, acabant la seva carrera professional en una edat en què haurien d'estar molt ben preparats per poder entrar en un altre món laboral.

També és de sobre conegut que passar tantes hores davant una pantalla és perjudicial per la vista. Ser un jugador professional implica estar moltes hores assentat davant d'un ordinador. Això provoca un excés de sobrepès i una deficient circulació del nostre reg sanguini que pot provocar malalties cardiovasculars.

La gran quantitat d'hores que juguen fa que molts d'ells tinguin problemes de espatlla o de canell que requereixen un tractament mèdic i de vegades fins i tot quirúrgic. Podríem dir que es tractaria de una malaltia professional.

Mentrestant estan jugant es sotmeten a una gran pressió física i psíquica. És genera estrès, irritació, alteració, velocitat.. i fins i tot agressivitat i això pot efectuar el seu estat emocional i crear addicció. És per això que clubs i escoles d'entrenament proposen estones o dies de lleure intercalats amb els entrenaments.

Generalment, com a conseqüència de passar tantes hores concentrats davant l'ordinador, són persones sense gaires amistats, persones introvertides amb una capacitat de sociabilitat més aviat mulla.

En les modalitats d'alt rendiment es poden donar situacions d'estres per els resultats obtinguts en la competició. Aquesta situació per els mals resultats s'anomena Tilt. El Tilt es defineix un deteriorament a l' hora de prendre decisions així com l'aparició d' emocions negatives , ira, tristesa, decepció, frustració, angoixa, ansietat...

Davant una derrota més o menys continuada, el jugador perd concentració, se sent malament, se sent frustrat. No és capaç de controlar el joc, pren decisions poc raonables perquè se sent dominat per emocions massa fortes. Això fa que entri en una espiral: com més es desconcentra més perd i com més perd més perd concentració. Tot això provoca que el jugador entri en estat de Tilt, sent ràbia , impotència, veu com el seu objectiu se li està escapant de les mans perquè considera que està fracassant. Com més experimentat és un jugador menys es veu afectat per aquestes situacions perquè són menys sensibles emocionalment a les derrotes. Els clubs contenen amb psicòlegs per tal d' orientar al jugadors davant aquests estats d' ànim.

3. Anàlisi socioeconòmic

Futbol, tenis, basquet són alguns dels esports que omplen estadis. No obstant això, hi ha un nou esport, nascut fa només 15 anys, que està aconseguint superar els clàssics esports de masses. Són els esports electrònics, les competicions de videojocs *on line* les que s'han convertit, últimament, en un fenomen de masses mundial i que tenen una audiència que supera, en alguns casos, la dels esports més populars.

Com amb la resta d'esports i trobem estadis plens, grans pantalles, megafonia, comentaristes en directe, aficionats per a una retransmissió que pot ser d'abast mundial. Tot el torneig es retransmet en directe per internet amb la realització pròpia d'un gran concert o partit, per a centenars de milers de seguidors que segueixen la competició d'arreu del món.

Atreuen audiències milionàries, congreguen multituds en palaus d'esports per veure jugadors professionals, que guanyen fortunes, i han despertat l'interès de molts clubs esportius tradicionals que han creat els seus propis equips, i que atreuen com a patrocinadores empreses de tots els àmbits.

Segons un estudi realitzat per Newzoo², els e-sports han experimentat un important creixement econòmic. La xifra a l'acabar l'any 2017 és d'un 35% més que l'any anterior, la qual cosa evidencia la creixent popularitat que els esports electrònics desperten en la societat actual.

Així i tot, aquest creixement és menor de l'esperat doncs, a l'inici de l'any, l'empresa holandesa va estimar un volum d'ingressos de 696 milions de dòlars. A punt de finalitzar el seu estudi sobre la indústria dels e-sports en 2017, la previsió va ser una altra. Al tancament de l'any el creixement econòmic va ser de 660 milions de dòlars. Encara que difereix en 36 milions de dòlars, és sens dubte una xifra prou considerable.

Es preveu que per 2020 els esports electrònics generin un volum d'ingressos proper als 1500 milions de dòlars. Segons la consultora citada, el 2018 deuria reportar-nos xifres superiors a les 2017. La indústria global dels videojocs creixerà un 6,6% entre el 2018 - 2019, fins als 101.800 milions d'euros, doncs el 2018 portarà jocs com Overwatch League i

² Consultora holandesa, amb 10 anys d'experiència

L'NBA 2K ELEAGUE.

En efecte, la corba de creixement de l'audiència, tan físicament (la que acudeix als esdeveniments després d'adquirir la seva entrada) com la «online» (retransmissions per diferents canals) va en augment. Aquesta idea s'aprecia en alguns dels esdeveniments que se celebren al llarg de l'any i que constaten que en cada edició el públic assistent augmenta. Una oportunitat que no han volgut desaproveitar des de signatures tecnològiques que volen ficar-se de ple en la sorra com Asus, HP, fins a companyies de telecomunicacions com Orange, Vodafone o Movistar, la qual, per cert, ha inaugurat aquest any el seu propi canal dedicat en exclusiva als *e-sports* i on es produeixen sis programes propis. Però també alguns clubs esportius com el Baskonia han volgut fer els seus primers passos en aquest sector, mentre que altres clubs com el València C F han cedit el seu nom a un equip.

I encara hi ha més: l'aparició de plataformes com Twitch³ per retransmetre videojocs en directe. "Amazon va adquirir en 2014 aquest lloc de streaming per 970 milions de dòlars. I empreses com Accel Partners, IDG, Tencent o Estafi Warner han invertit al voltant de 20 milions de dòlars en Discord, una aplicació semblant a Skype però optimitzada per poder xatejar sense que afecti el rendiment de l'ordinador".

Jugadors professionals són els protagonistes d'aquestes competicions de videojocs que també ofereixen oportunitats laborals a entrenadors, comercials, analistes o fisioterapeutes.....

Passió pel futbol i els e-sports són alguns dels requisits que Gerard Piqué exigeix a aquells que vulguin formar part de el Football Pro, el seu projecte e-sports. Segur que algun dels més de 14,5 milions de seguidors va accedir a la pàgina web oficial, i més d'un va enviar la seva candidatura a les ofertes d'ocupació per treballar a l'àrea comercial, en esdeveniments, competició o en màrqueting.

Els esports electrònics han crescut tant que, alguns jugadors, ja són capaços de cobrar sous que estan a l'altura dels esportistes professionals.

³ També conegut com Twitch.tv és una plataforma que ofereix un servei de streaming de vídeo en viu propietat d'Amazon.

Aquesta tendència, a Espanya, encara està lluny de ser real, però en els equips internacionals i, sobretot, en regions com Àsia o Estats Units, els millors jugadors d'esports electrònics tenen sous que poc han d'envejar al d'altres esportistes (a pesar que segueixen molt lluny d'acostar-se al que cobren estels com Alonso, Messi, o LeBron James).

Exemples:

DOTA 2

- 1.Saahil "UniVeRsE" Arora: \$2,708,036.44 (Estats Units)
2. Peter "ppd"Dager:\$2,618,120.36(Estats Units)
- 3.Sumail"SumaiL" Hassan: \$2,388,838.94 (Pakistan)
4. Clinton "Fear" Loomis: \$2,383,155.64 (Estats Units)
- 5.Li "iceice" Peng: \$1,969,827.43 (China)

La importància dels e-sports és cada vegada més visible tant fora com dins del nostre país. Newzoo situa a Espanya com la potencia número 9 de la indústria. Però els sous dels seus jugadors són bastant precaris. Sergi Mesonero, fundador de la Lliga de Videojocs Professional (LVP), assegura que la realitat de les retribucions econòmiques a Espanya ronda els 1500 euros, tot i que alhora la retribució deixa molt a desitjar per a aquells que no tenen la sort de tenir un contracte laboral: "la mitjana de salaris de jugadors de LoL en el marc de la SuperLiga Orange està al voltant dels 1.500 euros bruts mensuals"⁴. Però Alan Hernández, de 23 anys, ha estat durant els últims cinc anys cobrant una mitjana de 400 euros; ara per fi compta amb un contracte, la qual cosa li fa ser segons les seves paraules veritablement "professional"⁵.

En el València CF e-sports actualment s'ajusta el salari dels jugadors al mateix temps que li dediquen a entrenar. "No volem que en cap concepte entrenin més de quatre hores diàries. Ni pel temps que figura en els seus contractes ni perquè pensem que sigui sa dedicar-li més", assenyala Benet. "Com no podem pagar-los més, nosaltres ajustem la seva dedicació i el seu temps lliure. Els deixem temps perquè busquin un segon treball o perquè facin altres coses com estudiar. Per la situació que vivim és més raonable fer alguna cosa així

⁴ <https://www.nobbot.com/personas/entrevista-sergi-mesonero-director-estrategia-lvp/>

⁵ <http://meristation.as.com/noticias/sergi-mesonero-de-lvp-aclara-la-realidad-de-los-sueldos-en-espana/2251814>

que pensar, ara en sous més alts”.

Actualment a Espanya s'està donant que la majoria de jugadors es donen d'alta com a autònoms per constituir els seus equips (empreses que agafen l'organització d'un equip). L'Estatut dels Treballadors exigeix, d'acord amb l'actual conveni, que els jugadors professionals "estiguin sota contracte" (art.1). El problema ve, igual que en qualsevol altra feina, quan el treballador realitza els seus treballs només per a la mateixa empresa i amb una organització d'horaris i tasques (que es diferencien de la professional, com un advocat que presta serveis per compte propi). Aquesta relació de treballar per a una empresa es deu al fet que els esports electrònics no estan regulats per un conveni propi, la qual cosa provoca injustícies, abusos salarials i condicions precàries cap als jugadors injustícies i abusos salarials i de condicions laborals cap als jugadors.

4. La discutida naturalesa esportiva

S'han de considerar els *e-sports* com a una disciplina esportiva?

Primer de tot analitzarem què es considera esport.

L'art. 2.1 de la *Carta Europea de l'esport*⁶ defineix "esport" com "qualsevol forma d'activitat física que, a través de participació organitzada o no, té per objecte l'expressió o millora de la condició física i psíquica, el desenvolupament de les relacions socials o l'obtenció de resultats en competició a tots els nivells".

Una altra definició, la del el Comitè Olímpic Internacional⁷, correspon a la que dóna *SportAccord* (organització que agrupa totes les federacions esportives internacionals, olímpiques i no olímpiques, així com a organitzadors de jocs multi-esportius relacionats amb l'esport), la qual va obrir la porta a pràctiques esportives com el bridge. Aquesta definició diu que per ser un esport s'han de complir els següents punts: ser competitiu a tots els nivells; el resultat competitiu no ha de dependre de la sort; no s'ha de posar en risc la

⁶ Carta Europea de l'Esport. Normativa del Consell d'Europa (Maig de 1992). (Setena Conferència de Ministres Europeus responsables de l'esport).

⁷ El Comitè Olímpic Internacional és un organisme encarregat de promoure l'olimpisme al món i coordinar les activitats del Moviment Olímpic.

salut de l'esportista ni fer mal a altres éssers vius i no ha d'existir un monopoli pel que fa a material esportiu. En conseqüència, cal veure si els *e-sports* compleixen amb tots aquests punts o pel contrari no ho fan. Analitzem punt per punt.

- Activitat física i intel·lectual: òbviament els *e-sports* no tenen la mateixa activitat física que altres esports convencionals com l'atletisme, futbol etc., però hi ha esports com els escacs, o el tir amb arc que tenen menys activitat física. També hi ha esports que tenen una activitat física molt matisada com es el cas del *shooter*, que s'acosta a disciplines com el Tir Olímpic o tir al plat. Els *e-sports* són activitats de llarga durada, en les quals l'activitat física aparent és escassa i es limita moviments amb el ratolí, però que a la vegada comporten una gran condició psico-física indubtable per la concentració i quantitat d'hores que requereix. La majoria de crítics amb respectes als *e-sports* argumenten que aquests no poden ser acceptats com esports al no comptar amb cap tipus d'activitat física, argument que expressen i repeteixen. Hi ha estudis, en els quals s'ha treballat durant més de cinc anys, que determinen i estableixen sense cap mena de dubte que els esports electrònics compten amb activitat física, fins al punt que s'ha arribat a concloure que es desenvolupa més activitat física que en alguns esports olímpics⁸.

El més habitual és afirmar que els videojocs són dolents per a la salut ja que fomenten el sedentarisme, però això és un error de concepte. Dir que els videojocs són perjudicials per salut és tan absurd com dir que ho és qualsevol altre esport. Tot depèn de la proporcionalitat i de l'ordre vital de cadascú.

Cal reconèixer que la discussió sobre el caràcter esportiu de certes activitats, fonamentada en l'escassa activitat física, és clàssica no només en l'àmbit dels *e-sports*, sinó també en altres activitats, però, en general, i a banda de postures irreductibles, que sempre n'hi ha, s'ha acabat admetent el seu caràcter esportiu i així ha passat en activitats como ara els escacs⁹ o el bridge¹⁰, o fins i tot el dominó, que, a 2006, va ser reconegut com a modalitat esportiva per la Direcció General

⁸ Estudi realitzat pel professor Ingo Froböse, de la Universidad Alemana del Deporte en Colonia.

⁹ En 1999 van ser reconeguts per part del COI com a esport.

¹⁰ En 1999 van ser reconeguts per part del COI com a esport.

d'Esports del govern de Canàries¹¹. Ningú en aquell moment va presentar cap recurs, per tant presentar-lo al cas de l'esport electrònic no té massa sentit.

- Participació organitzada: no hi ha dubte que els *e-sports* es una activitat organitzada. A vegades les mateixes companyies organitzen la participació com *Riot Games*, que amb el seu joc es qui organitza les principal competicions o entitats independents, com LVP (l'espanyola *liga de videojuegos profesional*) que es la principal organitzadora de competicions a Espanya de *league of legends* i *call of duty*.
- Atzar: quan es diu que no intervé l'atzar es vol dir que aquest no té un protagonisme principal tot i que hi pugui intervenir incidentalment. En tot cas, els videojocs competitiu que tractem no es fonamenten en la sort, ja que aquests jocs es fomenten sobretot en la habilitat dels jugadors. Els *e-sports* són, d'origen, activitats on l'atzar no intervé, si bé hi ha jocs de cartes com el *heartsone queal* en que intervé una mica l'atzar. De totes maneres, estadísticament guanya el jugador amb més habilitat i no el que té més sort.
- Violència: un últim problema amb el qual poden enfrontar-se els *e-sports* per a poder ser considerats com activitat esportiva és que el seu contingut pot ser contrari a certs valors de l'esport. En efecte, la majoria dels videojocs tenen un caràcter violent, impliquen jugar amb armes (encara que siguin virtuals) i l'objectiu de les partides consisteix a destruir físicament a l'enemic. En aquest sentit, suposen un enaltiment a la guerra i una promoció als instints bèl·lics dels jugadors. Aquests trets semblen antitètics amb els valors que encoratja l'esport. La pràctica esportiva suposa enfrontar-se o desafiar un rival. Hi ha rivalitat pel fet de que només pot guanyar un i es fa tot lo possible per guanyar però en cap cas hi ha violència o pràctiques de poca ètica. No obstant això, els esports tradicionals tenen un caràcter competitiu que generen tensions i violència. Sobretot la que es produeix en vers els aficionats. No són pocs els casos on les aficions rivals promouen episodis violents, aquests reals i no pas virtuals. En efecte, són massa coneguts els casos de violència

¹¹ Resolució de 30 d'abril de 2007, per la qual es reconeix el dòmino com a modalitat esportiva en l'àmbit de la Comunitat Autònoma de Canàries.

generats per certs esports, tant entre els propis jugadors com entre aficionats. En els esports de contacte les lesions són freqüents. Però, a més, en aquells esports on es genera un alt grau de passió també els aficionats porten a terme comportaments detestables, des insultar fins a usar la violència. No obstant això, cap persona es planteja amb esports on hi ha certa violència treure l'estatus activitat esportiva. D'altra banda, els trets negatius que es prediquen en els *e-sports* es produeixen en el joc. En alguns *e-sports* es tracta de matar el rival, però sempre és una condició del joc virtual, de manera que encara que guanyi qui elimina el rival, o el nexa etc., no genera la tensió que pot provocar els esports en qual hi ha contacte ja que les persones que juguen els *e-sports* ja saben que és una condició del joc.

Finalment, no sembla que els equips dels esports electrònics generin tanta identificació, adhesió i lleialtat entre els aficionats com passa en els esports tradicionals i, especialment, en el futbol amb els *hooligans*. Això redunda en que no hi hagi tanta rivalitat entre els aficionats, els quals, més aviat, solen ser bastant imparcials apreciand les habilitats i mèrits dels diferents equips indistintament.

Per tant, els *e-sports* compleixen amb tots els requisits per ser un una pràctica esportiva. Com a mínim, els compleixen tant o més que altres pràctiques esportives homologades. Es pot al·legar molt en contra que els *e-sports* siguin un esport, però, si es fa, i per un principi de coherència, s'haurien de posar en tela de judici altres modalitats esportives, fent una interpretació restrictiva de de les condicions exigides per *SportAccord* i el COI

5. La manca de regulació a Espanya

Tenint en compte el volum econòmic que es deriva de l'activitat dels e-sports i, sobretot, davant les perspectives de desenvolupament material i econòmic d'aquest sector, cal plantejar la conveniència i necessitat de regular les seves institucions i estructures bàsiques o adequar-les a la legislació relativa a l'esport professional. I és que, ara per ara, Espanya es troba entre els països que no tenen cap regulació específica al respecte, a diferència dels que sí que tenen una regulació especial com en els casos de França o Corea.

5.1 Incapacitat laboral

Que passaria en el cas d'alguna incapacitat temporal o permanent? Un dels aspectes que pot resultar més controvertit és la incapacitat laboral, però – donada la transcendència que pot tenir en la carrera dels jugadors de videojocs- la que s'ha de prendre's més en compte és la incapacitat temporal, ja que avui dia no podem trobar un encaix jurídic que protegeixi prou als jugadors de videojocs o que, almenys, equipari els seus drets amb els professionals de l'esport.

En el cas dels esportistes professionals, aquests estan exposats contínuament al risc de sofrir lesions en el desenvolupament de la seva activitat laboral. En alguns casos, la gravetat de les lesions pot arribar a impossibilitar que puguin continuar dedicant-se a la seva professió i que, en conseqüència, es vegin obligats a retirar-se prematurament i a reclamar una incapacitat permanent a la Seguretat Social. Així, l'esportista pot sofrir a qualsevol moment de la seva carrera esportiva una lesió, que pot derivar fonamentalment de dos supòsits comuns:

- Els accidents, una lesió corporal derivada d'una causa violenta, sobtada i externa.
- Les malalties del treball.

Actualment, les lesions sofertes pels esportistes professionals tenen la consideració d'accidents de treball. El concepte d'esportista professional en el nostre marc jurídic el recull en l'article 1.2 del Real decret 1006/1985, de 26 de juny, pel qual es regula la relació laboral especial dels esportistes professionals i que estableix: *«Son deportistas profesionales, quienes, en virtud de una relación establecida con carácter regular, se dediquen voluntariamente a la práctica del deporte por cuenta y dentro del ámbito de organización y dirección de un club o entidad deportiva a cambio de una retribución.»*. Així mateix, els entrenadors i tècnics esportius també es consideren inclosos dins d'aquesta relació laboral especial, segons doctrina consolidada del Tribunal Suprem (entre unes altres, Sentència de 14-5-1985 (RJ 1985, 2710).

La sentència de 2 d'abril de 2009 unifica de doctrina del Tribunal Suprem, per determinar quan un esportista és professional: el que realment determina la professionalitat és l'existència d'una retribució a canvi dels serveis prestats, doncs l'absència de salari

determina la qualitat d'esportista aficionat. Així mateix, segons la mateixa sentència correspon a l'esportista acreditar l'existència d'una retribució o contraprestació econòmica.

D'altra banda, des de l'entrada en vigor del Real decret 287/2003, de 7 de març, pel qual s'integra en el Règim General de la Seguretat Social als esportistes professionals, aquests cotitzen en el Règim General de la Seguretat Social. Sobre aquesta base, tenen dret a prestacions d'assistència per malaltia comuna o professional i accident de treball, prestacions econòmiques en les situacions d'incapacitat temporal o permanent, entre altres.

Quant a la incapacitat permanent total, la seva definició està recollida en l'article 12.2 de l'Ordre de 15 d'abril de 1969 per la qual s'estableixen normes per a l'aplicació i desenvolupament de les prestacions per invalidesa en el Règim General de la Seguretat Social: *«Se entenderá por incapacidad permanente total para la profesión habitual la que inhabilite al trabajador para la realización de todas o de las fundamentales tareas de dicha profesión, aunque pueda dedicarse a otra distinta.»*

Quan un esportista es veu obligat a retirar-se a causa de les lesions, ha d'iniciar els tràmits per al reconeixement d'aquesta incapacitat permanent; no és un procediment senzill, ja que no totes les lesions atorguen a l'esportista un dret a la incapacitat permanent. Per tant, es pot veure que els esportistes professionals tenen un marc jurídic determinat, més o menys apropiat, enfront d'aquelles lesions que trunquen la seva carrera professional, però, què succeeix amb els professionals dels *e-sports*?

En el cas dels *e-sports* les lesions, malgrat tenir les seves pròpies característiques i zones de risc, com en els esports tradicionals, apareixen amb certa freqüència. La gran quantitat d'entrenament diari, unida a la pressió sota la qual competeixen, fomenta que apareguin problemes d'esquena o canell, requerint tractament mèdic i fins i tot, en algunes ocasions, intervenció quirúrgica. En aquest sentit, s'han donat casos que el jugador després de passar pel quiròfan s'ha vist obligat a retirar-se (cas de Clinton "Fear" Loomis jugador de DOTA 2¹²).

¹² <https://vandal.elespanol.com/esports/articulos/949/el-legendario-jugador-fear-se-retira-de-dota-2-debido-a-una-lesion-permanente>

Quant a la incapacitat temporal, en l'actualitat i conforme a la nostra legislació laboral general, som del parer que el jugador té dret a la incapacitat temporal, en la mesura que aquest s'enquadra dins d'una estructura jurídica i organitzativa que funciona com una empresa (els clubs són societats mercantils, normalment Societats Limitades). En ella el professional s'equipara amb qualsevol altre professional o treballador, tenint una labor determinada dins de l'estructura que per causa de la lesió no pot desenvolupar.

Quant a la incapacitat permanent, existeixen diferències entre els jugadors professionals de *e-sports* i els esportistes professionals a l'hora de tractar les lesions i el reconeixement d'incapacitat, no ja a nivell estrictament jurídic sinó també per com es desenvolupen les carreres esportives. La més notòria de les diferències, mentre que els *e-sports* no siguin reconeguts com a esport, pot aparèixer per aquells *gamers* que pateixin lesió que causi gran invalidesa en la mesura que no podran beneficiar-se de la indemnització prevista en l'article 13 d) del Reial decret 1006/1985. *“Por muerte o lesión que produzca en el deportista incapacidad permanente total o absoluta o gran invalidez. El deportista o sus beneficiarios tendrán, en estos casos, derecho a percibir una indemnización, cuando menos, de seis mensualidades si la muerte o lesión tuvieran su causa en el ejercicio del deporte. Todo ello sin perjuicio de las prestaciones de Seguridad Social a que tuvieran derecho.”*, que per als esportistes professionals és de, com a mínim, sis mensualitats atès que no tindran la consideració d'esportista professional.

En tal sentit, d'acord amb el previst en l'article 49.1.i) de l'Estatut dels Treballadors la incapacitat permanent total o absoluta del treballador serà causa d'extinció de la relació laboral pel que el *gamer* podrà percebre la liquidació corresponent i, segons el cas, podrà arribar a percebre una indemnització segons el previst en el corresponent Conveni Col·lectiu, si n'hi hagués, i d'acord amb l'antiguitat en el club. No obstant això, cal recordar que la incapacitat permanent absoluta no genera per si mateixa un dret a indemnització.

En un altre ordre de coses, al fet de no poder percebre la corresponent indemnització relativa a la incapacitat dels esportistes professionals cal afegir, de cara a poder beneficiar-se d'una pensió de incapacitat, la necessitat, d'acreditar un període previ mínim de cotització segons el previst en l'article 195 de la Llei General de la Seguretat Social.

En relació al referit article, resumidament, si el treballador (professional jugador d'e-sports) és menor de 31 anys d'edat, és necessari un període genèric de cotització equivalent a la tercera part del temps transcorregut entre la data en què va complir els 16 anys i la del fet causant. D'altra banda, si té 31 o més anys d'edat, un període genèric de cotització equivalent a un termini del temps transcorregut entre la data en què va complir els 20 anys i la del fet causant, amb un mínim, en tot cas, de 5 anys. Vist això i partint que l'edat aproximada de la retirada de la competició professional en els e-sports no acostuma a passar de la trentena, és fàcil observar que els *gamers* no ho tindrien gens fàcil per adquirir el reconeixement d'una incapacitat permanent.

Tenint en compte com funciona el sistema actual de contractació laboral en els e-sports (aparents contractes curts d'obra i servei, temporals parcials i fins i tot contractes mercantils de Prestació de Serveis Professionals), podem veure que l'obtenció de pensions per incapacitat permanent per als esportistes electrònics pot complicar-se. Davant aquesta situació, tan sols els més experimentats, i que hagin tingut una cotització regular i continuada, podrien aconseguir aquest reconeixement i, consegüentment, arribar a percebre una prestació econòmica vitalícia.

5.2 Contractació

Un dels assumptes més importants és determinar quina relació contractual subscriuran els clubs amb els jugadors. Un dels principal problemes que tenim al actualitat és saber si hi ha relació laboral o és un simple contracte de prestació de serveis (relació mercantil).

La qualificació que les parts hagin pogut donar al contracte que els uneix és merament orientativa i no els resulta vinculant, tal i com han dit els diversos tribunals, havent de tenir en compte la realitat dels jugadors dins de l'equip de e-sports, és a dir, no és suficient amb catalogar d'una forma determinada la relació entre jugador i Club (per exemple "Contracte de Prestació de Serveis Professionals"), sinó que cal buscar en la naturalesa real d'aquesta relació i comprovar si allò que existeix en el fons és una relació laboral; però aquesta tasca requerirà moltes vegades la intervenció judicial i en definitiva origina un estat d'incertesa jurídica que s'hauria d'intentar evitar *a priori*.

La distinció entre treballador (relació laboral) i contractista (relació mercantil) no és una distinció sense importància: depèn el tipus de relació que tindran determinarà quin tipus d'obligacions imperatives per llei el club ha de complir amb els seus jugadors i els drets adquirits per aquests. Els clubs, sense cap dubte, prefereixen contractar als seus jugadors com a prestadors de serveis independents que com a treballadors interns del club. Com a prestadors de serveis té un cost més econòmic que al contractar-los com a treballadors laborals. Per saber si ens trobem davant una relació de caràcter laboral, hem de tenir en compte que les notes més característiques del contracte de treball són la subordinació i la alinealitat.

Per tant, és important tenir present que els tribunals espanyols entenen que existeix subordinació si el treball s'organitza i dirigeix per una altra persona, sense que el treballador aportï infraestructura o elements materials. I en el cas de la alinealitat, actualment els jutges nacionals han optat per apreciar la seva existència sempre que, sobretot, el treballador percebi una retribució, fixa o variable, en funció del treball realitzat i no d'altres factors.

Per aquest motiu alguns clubs fan unes trampes legals de pagar al jugador únicament en concepte de drets d'imatge i altres conceptes poc clars.

Tenint en compte de la notable flexibilitat i interpretació dels anteriors conceptes definitoris de contracte laboral, la qualificació del contracte com de treball o d'una altra naturalesa es produirà en cada cas concret en funció del conjunt d'indicis que present, existint freqüentment fronteres entre el treball subordinat i el treball autònom. Els tribunals es guiaran pels següents criteris, entre uns altres, a l'hora de determinar si han de classificar un contracte entre jugador i club com a laboral o com a mercantil:

- El grau de control que exerceix el club sobre el jugador.
- La durada de la prestació del servei.
- Si el jugador realitza el seu treball quan li resulti convenient o no obstant això la seva prestació de serveis es troba subjecta de manera estricta a ordres empresarials.
- Si el club permet al jugador prestar els seus serveis per a un altre equip o únicament pot treballar per a un club en exclusiva.

- Si el jugador es troba prestant els seus serveis en el context d'un horari fix prefixat pel club.
- Si el club requereix al seu jugador vesteixi amb uniforme (samarreta oficial del club).
- Si el club requereix al seu jugador visqui en una "gaming room".

Per tant, val la pena destacar que a més control exerceix el club sobre els seus jugadors, més probabilitats els jutges declarin que existeix una relació laboral entre les parts.

Com a conclusió a l'expressat en aquest punt, direm que és essencial analitzar cada cas de manera particular per saber si existeix relació mercantil o laboral tenint en compte els anteriors criteris expressats i les definicions de alienabilitat i subordinació referenciades.

Totes aquestes qüestions han estat objecte de debat però novament i donada l'especificitat del sector sorgeix una nova pregunta: què ocorre amb els menors d'edat que són jugadors professionals?

És un fet contrastat que la mitjana d'edat dels jugadors professionals de videojocs no supera els 24 anys, per la qual cosa estem parlant d'un sector d'activitat que es nodreix de jugadors molt joves que s'inicien en aquest món dels videojocs (League of Legends, Call of Duty etc.) a edats molt baixes, aparcant els seus estudis amb la finalitat de dedicar-se plenament a les competicions de videojocs, doncs els exigents ritmes de competició i les llargues hores d'entrenament així ho exigeixen (igual que ocorre amb els esportistes professionals).

El problema sorgeix quan aquests jugadors professionals de videojocs són menors d'edat, la qual cosa és bastant comuna en el sector. Com es regula a Espanya el treball dels menors d'edat? Com podem adaptar-ho als menors d'edat en els *e-sports*?

En primer lloc, hem d'acudir a l'Estatut dels Treballadors, que és qui ens dona la regla general quant al treball dels menors, prohibint el treball dels menors de 16 anys. No obstant això el propi Estatut dels Treballadors estableix una excepció en el cas de menors que treballen en espectacles públics els qui, segons el Real decret 1435/1985, d'1 d'agost, pel qual es regula la relació laboral especial dels artistes en aquest sector, podran treballar

sota una autorització que ha de concedir l'autoritat laboral després de la sol·licitud del representant legal del tutor.

Analitzant la possibilitat que ens ofereix el Real decret 1435/1985, si s'entenguessin els esports com a espectacle públic, sí que es podrien fer contractes a menors de 16 anys, però la realitat és que aquesta opció resulta bastant difícil atès que els *e-sports* no són considerats espectacles públics, ni per descomptat tenen característiques suficients per ser-ho. És cert que s'originen grans campionats i que els mateixos es retransmeten per televisió o a través d'internet, però la veritat és que això ocorre també amb els grans esdeveniments esportius i ningú els inclou en els espectacles públics a l'efecte del Real decret, per la qual cosa és difícil que un campionat o lliga de *e-sports* tingui aquesta consideració.

Una altra possibilitat és acudir a la pràctica comuna dels esportistes professionals, i és que encara que no puguin realitzar-se aquest tipus de contractes tal com s'ha vist en articles anteriors, sí que poden llançar una mica de llum sobre aquest tema.

En el cas dels esportistes professionals, existeix una àmplia gamma de supòsits, ja que si bé hi ha esports en els quals es manté la norma dels 16 anys (futbol, bàsquet, etc.), sí que és cert que en ocasions menors d'aquesta edat disputen partits oficials en les seves màximes categories, encara que aquests jugadors estan vinculats als equips filials i per tant no tenen contractes d'esportistes professionals a l'efecte del Real decret 1006/1985. Pel que aquest tipus de contractes tampoc ens ofereix una solució.

Tampoc, es podrà utilitzar la figura del treballador autònom. En primer lloc perquè els jugadors de *e-sports* tenen una relació laboral, però és que a més, a Espanya, per donar-se d'alta com a autònom cal ser major de 18 anys, per la qual cosa tampoc es podria utilitzar aquesta figura.

Per tant, i com a conclusió, sembla clar que per molt que els jugadors de *e-sports* aconseguixin una habilitat suficient per jugar com a professionals a edats juvenils, no és possible amb la legislació actual fer un contracte laboral a un menor de 16 anys. La solució passa per elaborar una legislació específica (tal com ha fet França en la Loin° 2016-1321 du 7 octobre 2016 i en el Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017) que permeti la participació de

menors en aquest tipus de campionats, sobretot perquè es tracta de jugadors de poca edat que han de ser especialment protegits.

Per l'anterior, la conclusió és que fins que existeixi una regulació específica en aquest nou món dels *e-sports*, els clubs hauran d'abstenir-se de realitzar contractes a menors de 16 anys.

5.3 Fiscalitat en els *e-sports*

Davant el sorgiment d'aquest nou sector esportiu i audiovisual, i donat l'enorme potencial que té, cal preguntar-se què opina Hisenda? Quins impostos paguen els jugadors? Tirant la vista enrere, les autoritats tributàries (nacionals i internacionals) han anat gairebé sempre a remolc de les noves tendències empresarials i nous negocis. Així, passats diversos anys, amb el negoci ja en plena expansió i, de vegades, estant ja gairebé assentat i desenvolupat, és quan les autoritats tributàries reparen en el potencial recaptatori, i que, si no regulen i supervisen aquesta activitat, podrien deixar de recaptar molts impostos. Això mateix pot aplicar-se als *e-sports*.

L'Administració Tributària espanyola encara no ha analitzat amb detall quines són les característiques i funcionalitats pròpies d'aquest nou sector audiovisual, per la qual cosa, al no existir una regulació tributària concreta, la tributació de les diferents rendes que obtenen els jugadors s'ha vingut interpretant d'acord amb la regulació establerta per als esports tradicionals.

Els *e-sports* no es consideren encara un esport des del punt de vista jurídic i, per tant, els jugadors que ho practiquen no estan catalogats com a esportistes professionals. No obstant això, des d'un punt de vista purament fiscal, sí que podrien ser catalogats com a tals, ja que, atenent els Comentaris de l'OCDE (Organització de Cooperació i Desenvolupament Econòmic) als articles del Model de Conveni Fiscal¹³, sobre els quals la majoria de les autoritats tributàries occidentals basen les seves interpretacions, el terme «esportista» no es limita exclusivament a manifestacions esportives tradicionals (atletes, nedadors, futbolistes, etc.) sinó que també es refereix a jugadors de golf, genets, jugadors de tennis i

¹³Model de Conveni Tributari sobre la Renda i sobre el Patrimoni de 22 de juliol de 2010 duta a terme pel Comitè d'Assumptes Fiscals de l'OCDE.

pilots de cotxes de carreres, així com a altres activitats que poden ser considerades com a espectacle: el billar, el snooker, els tornejos d'escacs i de brigde.

Aquestes últimes activitats són, sens dubte, molt similars als *e-sports* quant a l'activitat personal desenvolupada. D'aquesta manera, sota l'assumpció que, sens dubte, els jugadors podrien ser considerats esportistes en matèria tributària, en les següents línies assenyallem, a grans trets, quin seria la tributació en IRPF de les diferents rendes que podria obtenir un jugador:

En primer lloc, quan un jugador s'uneix a un equip, entre altres coses ho va a fer a canvi d'un salari. Aquesta remuneració tindria la consideració de rendiments del treball, ja que generalment s'estableix una relació de dependència laboral entre el jugador i l'equip.

Addicionalment, per la participació en tornejos, és possible que els organitzadors reparteixin premis (generalment diners en metàl·lic). La qualificació d'aquesta renda difereix si el qui rep el premi és l'equip (qui posteriorment ho reparteix entre els seus membres, en part o íntegrament) o és directament lliurat pel torneig als jugadors. En el primer dels casos, allò que percep el jugador no és premi com a tal, sinó una gratificació que li lliura el seu equip. Per tant, aquest pagament podria ser considerat com un rendiment del treball addicional al seu salari ordinari. Per contra, si el premi el percep directament el jugador dels organitzadors, aquest pagament podria ser considerat com un guany patrimonial que no deriva d'una transmissió. D'altra banda, si al jugador i a l'equip li va bé i incrementen el seu nombre de seguidors, és possible que grans empreses decideixin patrocinar-los. Així, a canvi que el jugador i l'equip promocionin la seva marca, l'*espònsor* cobreix part de les despeses en els quals incorrin, com per exemple, despeses de viatge als tornejos, vestimenta, material i maquinari del joc...

Així, en el cas que sigui el jugador qui directament percebi aquestes quantitats de l'*espònsor*, podrien tenir la consideració de rendiments del treball, rendiments d'activitats econòmiques o, fins i tot, guany patrimonial. Serà renda del treball quan l'*espònsor* i el jugador mantinguin una relació laboral; serà rendiment d'activitats econòmiques o guany patrimonial quan no existeixi tal relació. A més, en el cas que ens trobem en aquest segon cas, i el jugador recorri habitualment a l'esponsorització per al finançament de les seves activitats, caldrà repercutir IVA sobre les quantitats que es percebin. Així mateix, pel

streaming, els jugadors poden percebre també rendes, ja sigui per la cessió dels seus drets d'imatge, per publicitat i, fins i tot, donacions per part d'alguns seguidors.

Aquestes rendes, per les seves característiques, tenen una major problemàtica per a la seva qualificació tributària. En principi, podrien considerar-se rendiments d'activitats professionals (o guanys patrimonials en el cas de les donacions), encara que caldria analitzar cas per cas.

De tota manera, l'anterior anàlisi cal prendre'l com una primera aproximació a la tributació dels *e-sports*, ja que aquestes rendes poden qualificar-se de manera diferent en funció de diversos factors i circumstàncies, la qual cosa podria donar lloc a una tributació diferent. Així, per exemple, l'anterior anàlisi pot complicar-se si entra en joc el component internacional dels *e-sports*. On ha de tributar un jugador que resideix i entrena a Espanya, però solament participa en tornejos fora d'Espanya? Cal tributar solament a Espanya? A l'altre país? En tots dos? O, d'altra banda, en un torneig internacional online en el qual cadascun participa des del seu habitatge a Espanya, on s'entén generada la renda?

Aquestes, i altres preguntes que, segurament, vagin sorgint a mesura que vagi desenvolupant-se l'activitat professional dels jugadors, solament poden resoldre's una vegada existeixi plena seguretat jurídica, i això solament pot aconseguir-se si Espanya i la resta de països estableixen un marc comú, amb unes regles d'imposició clares que eliminin d'una vegada per sempre la incertesa que reina en la part fiscal dels *e-sports*.

6. Proposició no de llei presentada per Ciutadans

El 4 de gener, l'agència de notícies Europa Press publicava la notícia de la presentació per part del Grup Parlamentari de Ciutadans d'una Proposició No de Llei (en endavant PNL) davant el congrés per a la realització d'un estudi sobre els esports electrònics espanyols, el seu reconeixement com una forma d'activitat i per a la creació d'un text legal que els reguli i els atorgui la seguretat jurídica que puguin necessitar.

Aquest text legal presentat per Ciutadans va provocar moltes i molt diverses opinions en la comunitat dels esports electrònics.

En aquest punt de treball analitzarem que és una proposició no de llei i valorarem la proposició presentada per ciutadans.

5.1 Que es una proposició no de llei?

Si volem entendre què és una proposició no de Llei i quin és el seu valor en l'àmbit legal, primer de tot s'ha d'analitzar el funcionament del Congrés espanyol. El poder legislatiu espanyol recau al Congrés dels Diputats, que és l'òrgan encarregat de promoure el debat polític sobre qüestions d'interès del ciutadà i la institució encarregada de controlar l'activitat del Govern de l'Estat. En el Reglament del Congrés de Diputats és on trobem el mecanisme de les PNL. Concretament ho regula en l'article 193 del Reglament del Congrés dels diputats de 24 de febrer de 1982. Les PNL són "propostes de resolució" formulades pels grups parlamentaris al Ple del Congrés o en una de les seves comissions (un òrgan de treball parlamentari integrat per uns pocs diputats), en què s'insta el Govern a dur a terme una determinada activitat política.

Quan un grup polític presenta una PNL, que és un text format per una exposició de motius i un text de resolució a la Mesa del Congrés, aquesta ha de decidir si l'admet a tràmit o pel contrari la rebutja. En cas d'acceptació de la proposta, s'inclou en l'ordre del dia del Parlament perquè el Grup Parlamentari que la proposa pugui exposar-la en un termini de 7 minuts davant els altres diputats. Fet això, els altres grups poden o bé formular esmenes a la mateixa (per a això disposen d'un termini de 5 minuts) o bé "prendre nota" de la proposta sense dir res. Finalment, després de l'exposició, els Parlamentaris voten a mà alçada si l'aproven o la rebutgen.

Suposant que una PNL és aprovada, la proposta és enviada al Govern perquè la valori. Aquest ha de analitzar la proposta i decidir si adopta mesures o no. La PNL no té caràcter vinculant, és a dir el congrés de diputats no obliga al Govern a dur a terme una activitat en vers de la matèria; això comporta que moltes PNL quedin oblidades i no regulades.

De fet, segons el Bloc Agenda Pública, en l'última Legislatura "llarga" (la dels anys 2011 al 2015) es van registrar un total de 5.236 PNL, de les quals 1.315 proposicions es van

formular davant del Ple i 3.921 davant les diferents comissions. En tota la legislatura el govern no va tractar cap PNL.

En resum, parlar d'una PNL és parlar d'un text polític sense valor legal pel qual un grup polític insta el Govern a realitzar una determinada actuació, sense que aquest hagi de complir amb la petició que se li efectua.

6.2 La Proposició no de llei presentada per Ciutadans

El dia 3 de gener de 2018, Rodrigo Gómez García, diputat del Partit Polític Ciutadans per Saragossa, i Antonio Roldán Monés, portaveu del Grup Parlamentari de Ciutadans al Congrés, presentaven la Proposició no de Llei nombre 161 / 002.747 relativa a la regulació i promoció dels esports electrònics davant la Comissió d'Economia, Indústria i Competitivitat del Congrés. Una proposició que va ser acordada per la Mesa i publicada al Butlletí Oficial del Congrés dels Diputats el passat 16 de gener.

Pel que fa al text concret de la PNL, el Grup Parlamentari Ciutadans parla dels esports electrònics com una indústria consolidada en l'àmbit mundial, amb una activitat competitiva, d'oci i un negoci nou i independent. Així mateix, esmenta diverses xifres econòmiques i d'audiència mundials i afegeix referències el creixent ritme econòmic d'aquesta indústria. Centrant-se en el pla espanyol, la proposta la defineix com un sector amb més de 250.000 jugadors registrats, amb un mercat potencial que podria arribar als 13 milions de persones i en una mitjana d'edat que se situa entorn als 36 anys. Sector que pot generar grans oportunitats en l'àmbit laboral i en l'àmbit econòmic, pel qual consideren que els *e-sports* han de disposar d'un marc legal que els atorgui una seguretat jurídica pel seu bon desenvolupament.

Basant-se tot això, el Grup Parlamentari insta el Govern a adoptar fins a 9 actuacions:

1. Realitzar un estudi sobre la situació legal a Espanya dels diferents agents que operen en el mercat dels esports electrònics (*e-sports*): jugadors, equips, empreses, etcètera.
2. Presentar la Cambra dit estudi en el termini de tres mesos després de la seva finalització.
3. Dur a terme les mesures legislatives i reglamentàries necessàries per a regular el sector dels esports electrònics, atenent les seues necessitats sobre la base del resultat d'aquest

estudi.

4. Impulsar la col·laboració amb el sector dels esports electrònics per situar-lo en una posició de competitivitat, impulsar el seu creixement, fer sostenibles les empreses ja creades i fomentar l'atracció de capital nacional i internacional.
5. Millorar l'oferta formativa de cara a potenciar la formació en el desenvolupament i producció del sector dels esports electrònics, amb especial èmfasi en les àrees tecnològiques específiques del sector: desenvolupament del programari, monetització, disseny i art, màrqueting, etcètera.
6. Millorar els sistemes d'accés al finançament del sector dels esports electrònics, incloent-hi les noves formes de finançament (com el *crowdfunding*, les *family offices* i els *business angels*) com a via de captació de capital privat, elaborant també programes públics de suport a la producció i distribució.
7. Incloure els esports electrònics en els programes de suport que impulsa la Secretaria d'Estat de Telecomunicacions i per a la Societat de la Informació dirigida a la producció de continguts digitals.
8. Incloure el sector en els acords, convenis o tractats de cooperació cultural d'Espanya amb tercers països.
9. Donar suport als clústers tecnològics especialitzats en videojocs, animació i aplicacions, on es concentren empreses desenvolupadores, centres tecnològics i universitats.

7. Dret comparat panorama general

En general la majoria dels països no tenen normativa sobre els e-sports, només trobem dos casos en els qual si han legislat sobre el tema, que son França i Corea del sud .

Ara hi ha una sèrie de països com Argentina i Alemanya que estan duent a terme els primers passos per regular els esports electrònics.

El que si que han fet els diversos països es declarar si els reconeixen o no com a esport, països com Estats Units, Xina Rússia ja han declarat els e-sports com a espots.

7.1 Referència especial a la regulació a França

França és un dels pocs països que han regulat els *e-sports*, no han fet una llei específica sinó que els han inclòs dintre de la llei *Pour uneix République numérique: innover pour retrouver de la croissance* (Per una República digital: innovar per retornar al creixement).

Es una llei en que vol atorgar a França d'aquest projecte, es busca dotar a França de les infraestructures i departaments governamentals necessaris per poder implementar estratègies i polítiques que ajudin a transformar la economia del país, França amb aquesta llei aconsegueix tenir una política digital que permeti atorgar i reforçar els drets digitals de tots els usuaris, empresaris, funcionaris públics, consumidors, fabricadors i altres usuaris que utilitzin les noves tecnologies.

Dins d'aquesta llei s'inclouen els *e-sports* com a negoci del futur, i dins de la llei trobem dos articles que fan referència als esports electrònics que són els següents: l'article 42 i 42 bis.

L'article 42 del projecte s'encarregava de definir el que anava a considerar-se com *e-sport* a França. Un concepte que, segons diu l'article, es basarà en la idea de videojoc definit en l'article 220 *terdecies del Code général donis impôts* (codi Tributari francès) que diu el següent:

“Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non”.

És a dir, és considerat com un videojoc tot programari d'oci posat a la disposició de l'opinió pública, en mitjans físics o en línia, que integra elements de disseny d'art i tecnologia, que ofereix a un o més usuaris una sèrie d'interaccions basades en un guió o en situacions simulades que es tradueixen en fa forma d'imatges en moviment, amb o sense so.

Partint d'aquest concepte, el projecte de llei determina el que ha de ser considerat com una competició de videojocs o el que és el mateix, la primera definició europea del que es considerava com una competició d'esports electrònics:

“Uneix compétition de jeux vidéo confronti, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs oué quipes de joueurs pour un score ou uneix victoire”.

(Una competició de videojocs que enfronta, a partir d'un videojoc, a almenys dos jugadors o equips de jugadors per sumar punts o guanyar.)

Això sí, hi ha excepcions a tal concepte. La més destacada és la següent:

*“Les compétitions de jeux vidéo organisées en la **présence physique des participants**, pour lesquelles le montant total des droits d’inscription ou des autres sacrifices financiers consentis par les joueurs n’excède pas une fraction, dont le taux est fixé par décret en Conseil d’État, du coût total d’organisation de la manifestation incluant le montant total des gains et lots proposés. Ce taux peut varier en fonction du montant total des recettes collectées en lien avec la manifestation”.*

Per tant, no cauen en l'àmbit d'aplicació les competicions de videojocs organitzades en presència física dels participants, per les quals la quantitat total dels drets d'inscripció o d'altres sacrificis econòmics realitzats pels jugadors no excedeixi una fracció; el percentatge es fixarà per decret del Consell d'Estat, el cost total de l'organització de l'esdeveniment inclou l'import total dels ingressos i lots oferts. Aquesta taxa pot variar depenent de la quantitat total dels ingressos percebuts en relació amb l'esdeveniment.

En resum, els esdeveniments presencials de poca importància econòmica no entrarien dins de la regulació d'*e-sports*.

En el conjunt d'articles de la llei, el legislador vol regular els diversos actors que afecten al sector: organitzador de les competicions, clubs i jugadors professionals.

Pel que fa als organitzadors dels esdeveniments, el la llei regula aspectes tals com:

- La garantia per al pagament dels premis .
- La declaració prèvia davant les autoritats. Els organitzadors han d'avisar a l'autoritat administrativa la celebració d'aquests tipus de competicions.

Respecte als jugadors, la llei ens defineix quins seran considerats professionals

“Le joueur professionnel de jeu vidéo compétiteur salarié est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d’un agrément

du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire”. O sigui, el treballador professional d'una competició de videojocs es defineix com qualsevol persona l'activitat remunerada de la qual es basa en participació en competicions de videojocs en una relació de subordinació jurídica amb respecte a una associació o una empresa autoritzada pel Ministeri del digital, especificat per reglament.

Així doncs, un professional dels videojocs és una persona física que té un treball o activitat remunerada basada a competir en esdeveniments d'*e-sports* en nom d'un “club” (que pot tenir forma d'associació o d'empresa mercantil). I, l'article 42 bis determina que a aquests professionals els serà aplicable el que es disposa en el codi de treball en tot el referent als seus drets salarials.

A més, el projecte es deté a regular la naturalesa del contracte laboral que unirà als professionals i al club. El contracte entre professional i club pot arribar a tenir la durada d'una temporada competitiva de videojocs de 12 mesos. Així doncs, igual que altres esports (futbol, bàsquet, etc.) els *e-sports* també hauran de tenir un calendari de competicions. El legislador, per mitjà d'un reglament, podrà determinar l'inici i el final de les campanyes dels videojocs.

D'altra banda, també és important destacar que la llei se centra a regular la relació dels menors amb aquest tipus de competicions.

“La participation d'un mineur aux compétitions de jeux vidéo peut être autorisée dans donis conditions définies parell décret en Conseil d'État. Doble ela est conditionnée au recueil de l'autorisation du représentant légal de ce mineur”. La participació d'un menor en competicions de videojocs pot ser autoritzada sota condicions establertes per decret del Consell d'Estat. Aquesta autorització estarà condicionada a l'obtenció de l'autorització del representant legal del menor.

7.2 Referència especial a la regulació a Corea del sud¹⁴

¹⁴ Per l'exposició d'aquest apartat hem fet servir la informació continguda a les següents pàgines web:
https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=25652
<https://www.ft.com/content/ef8539b6-be2a-11e7-9836-b25f8adaa111>
<http://www.korea.net/NewsFocus/Sci-Tech/view?articleId=100629>
<https://dotesports.com/league-of-legends/news/law-south-korea-ban-boosting-15210>

Coreja del sud és la gran superpotència quant a esports electrònic, país asiàtic ha aconseguit crear una forta indústria de les competicions de videojocs.

Primer analitzarem l'organització institucional dels *e-sports* a Corea del Sud. Es basa en la col·laboració públic-privada entre agents de la indústria i l'Estat. Una col·laboració en que l'Estat atorga recursos econòmics i humans a associacions o empreses privades per aconseguir potenciar un determinat sector “estratègic” o de cert interès per a la ciutadania.

A Corea es típic dur a terme aquestes col·laboracions; per exemple es fa en la construcció. Quan el govern sud-coreà vol construir un edifici per a un servei públic, atorga a un privat el poder construir l'edifici i explotar-lo durant un període de temps, per després lliurar-li-ho a l'Administració per un preu que cobreixi els costos de la construcció o de la gestió.

Al juliol de 1999, i sota el nom de 21C Pro Gamer Association, diferents empreses del sector dels videojocs creaven una organització per promocionar la cultura de la competició de videojocs online i la seva retransmissió internacional. Més tard van crear la GameContent Industry Division, una associació que es va crear per organitzar competicions ‘oficials’ sobre 9 títols competitius de e-sports convertint-la en la principal institució d'esports electrònics al país, més tard es passaria a dir la Korea e-Sports Association (KeSPA).

Aquesta associació, compta amb membres del Ministeri d'Esport, Cultura i Turisme de Corea i amb la participació permanent dels grans clubs de e-sports del país (formen part d'ells clubs com SK Telecom T1, Samsung Galaxy o KT Rolster) així com de grans empreses del territori (Ongamenet, MBC Game o GOMtv) i altres professionals del sector (entrenadors, jugadors, periodistes, etc.).

Quant a funcions, inicialment la KeSPA va ser fundada per organitzar esdeveniments competitius de videojocs i explotar els seus drets de retransmissió i, formar a especialistes en la matèria (des de fa anys, la KeSPA col·labora amb la Universitat de Chung-Ang per ajudar als jugadors en la seva progressió acadèmica).

Ara les funcions de la Kespa desenvolupen tasques més pròpies d'una federació esportiva que d'una associació privada. Tasques com la regulació de les condicions dels jugadors (per

exemple, salaris mínims, condicions de contractació etc.) o relació dels clubs nacionals en les lligues internacionals (com és el cas dels Worlds de League of Legends i Riot Games). La KeSPA ha creat i impulsat importants textos normatius (encara que només tinguin efectes a Corea del Sud). Un d'ells, és la the Promotion of e-Sports Act, un dels textos legals importants i pioners en el sector dels esports electrònics.

The Promotion of e-Sports Act

El 17 de febrer de 2012, el Parlament de Corea del Sud va promulgar la llei número 11315 Promotion of e-Sports (electronic sports)

La Promotion of e-Sports Act (PESA) és una llei molt simple l'únic objectiu de la qual és promoure l'expansió dels esports electrònics a Corea del Sud .

Per fer-ho, l'article 1 de la llei fixa quatre eixos d'actuació:

- 1) Establir una infraestructura per promoure la cultura i la indústria dels *e-sports*.
- 2) Millorar la competitivitat de la regió.
- 3) Contribuir a incrementar les oportunitats del públic de gaudir dels *e-sports*.
- 4) Enfortir el desenvolupament de l'economia nacional vinculada als *e-sports*.

Quatre objectius d'un marcat caràcter sud-coreà, en els quals es vol involucrar a dos grans agents institucionals: els governs locals i el govern estatal. Per a això, la llei crea un pla per impulsar els *e-sports*, un pla quinquennal en el qual estableix 6 punts bàsics.

1. Consultar amb el sector. En l'article 7 de la llei, obliga a consultar amb institucions públiques, empreses, corporacions, o organitzacions relacionades amb els *e-sports* cada vegada que es vagi a realitzar alguna acció pública relacionada amb les actuacions previstes en la llei.
2. Finançament. La llei obliga a que es disposin de suficients fons per tal d'aplicar el pla.
3. Formació. La llei obliga a crear plans de formació (la llei parla de col·laboració amb universitats del país) per cobrir àrees relacionades amb la competició, la

retransmissió o la recerca dels esports electrònics.

4. Diversificació de jocs. El Ministeri de Cultura, Esports i Turisme promou la diversificació dels e-sports per mitjà de la designació d'una institució responsable de seleccionar els jocs que es consideraran com a títols de e-sports.
5. Designació d'un "Support Center". La llei també obliga al Ministeri a designar a una institució perquè sigui com "el suport del govern a l'hora d'actuar". És a dir, un organisme que ajudi a les institucions a desenvolupar els camps fixats en el seu *màster pla* alhora que ofereix consultoria en aspectes relacionats en els esports electrònics a tot aquell que ho necessiti (una forma de deixar per escrit les funcions que la KeSPA ja venia assumint).
6. Gratificacions Un dels últims aspectes regulats en la llei és el deure premiar a individus, organitzacions, o empreses que hagin contribuït significativament al desenvolupament dels e-sports a la regió.

8. El futur model espanyol

Des del nostra punt de vista, un cop analitzat si els e-sports són un esport, el model espanyol d'esports hauria de ser un model federatiu, que és el que respon a les estructures d'activitats similars.

Estructura organitzativa de l'esport a Espanya

A Espanya tots els esports s'estructuren en federacions, d'acord amb la Llei 10/1990 de 15 d'octubre de l'Esport; les federacions esportives són entitats associatives privades, sense ànim de lucre i amb personalitat jurídica i patrimoni propi i independent del dels seus associats, que a més de les seves pròpies atribucions, exerceixen per delegació funcions públiques de caràcter administratiu, actuant en aquest cas, com a agents col·laboradors de l'Administració pública.

El principal impediment que fa que, el dia d'avui, no sigui possible la creació d'una Federació Espanyola dels *e-sports* és el reconeixement per part de l'Estat, a través del Consell Superior d'Esports, dels *e-sports* com una modalitat esportiva.

En tot cas i si bé, com ja hem esmentat, no s'ha produït per part del CSD el reconeixement dels *e-sports* com una modalitat esportiva i, per tant, en el marc normatiu actual no seria possible la seva creació, caldria qüestionar-se si l'existència de la federació esportiva per a la realitat dels *e-sports* seria convenient des del punt organitzatiu i estructural.

Per a això, i amb la finalitat de situar degudament la figura de les federacions esportives, de les seves competències i de la seva funció dins de l'ordenament espanyol, sembla convenient partir del model d'organització de l'esport, des del seu plantejament, i desgranar les figures, institucions, i actors, que la componen.

A Espanya l'organització de l'esport s'articula entorn d'un sistema de col·laboració entre els sectors públic i privat, que comparteixen responsabilitats i exerceixen, cadascun d'ells i a través dels organismes corresponents, determinades competències que queden delimitades, a vegades, de manera quelcom difusa.

Una breu relació de les diferents institucions que, tant dins del sector públic com del privat, exerceixen competències en relació amb l'esport, detenint-nos en aquelles que, per la seva naturalesa i funcions, resultin de major interès per al nostre estudi.

- Consell Superior d'Esports (CSD): és un organisme administratiu i autònom, adscrit al Ministeri d'Educació, Cultura i Esport. Exerceix directament la potestat de l'Estat en matèria d'esport i les seves competències es detallen en el Títol I de la Llei 10/1990 de l'Esport, entre les quals destaquen les tasques de coordinació i col·laboració amb les altres institucions esportives.
- Entitats associatives esportives: són entitats privades la fi de les quals és promocionar una (o més d'una) modalitats esportives i la pràctica esportiva dels seus associats i participació en competicions. De conformitat amb la Llei de l'Esport, es classifiquen en clubs elementals, clubs bàsics, clubs d'esport

professional i Societats Anònimes Esportives, encara que analitzarem aquesta qüestió en major profunditat a l'apartat següent.

- Lligues Professionals: formen part de la Federació esportiva espanyola que a la seva modalitat esportiva correspongui i amb la qual; si bé gaudeixen d'autonomia, hauran de coordinar-se per a l'exercici de les seves competències organitzatives. A Espanya, les úniques dues Lligues Professionals que existeixen, ja que necessiten ser reconegudes com a tal pel CSD, són la Lliga de Futbol Professional (LFP) i l'Associació de Clubs de Bàsquet (ACB); altres lligues tenen un caràcter diferenciat, com la Lliga d'Handbol (Lliga Asobal) i la Lliga Nacional de Futbol Sala (LNFS).
- Federacions Esportives Espanyoles / Federacions esportives autonòmiques: serà aquesta la figura que analitzem amb major detall, ja que, dins de l'esquema esportiu existent a Espanya, és la més important del desenvolupament de l'esport, en aquelles disciplines esportives en les quals no existeixen lligues professionals reconegudes com a tal, que són la majoria dels esports.

Per tant, i ja entrant en l'anàlisi més detallada, cal destacar que les federacions esportives espanyoles són entitats privades amb personalitat jurídica pròpia. S'integren per gran diversitat d'actors (federacions autonòmiques, clubs, esportistes, lligues professionals quan les hi hagi, jutges, àrbitres, etc.) i exerceixen funcions públiques de caràcter administratiu, de les quals destaquem les següents:

1. Qualificar i organitzar les activitats i competicions esportives oficials d'àmbit estatal.
2. Actuar per a la promoció general de la seva modalitat esportiva en tot el territori nacional.
3. Col·laborar amb l'Administració de l'Estat i la de les Comunitats Autònomes en la formació de tècnics esportius.

4. Col·laborar amb l'Administració de l'Estat i la de les Comunitats Autònomes en la prevenció, control i repressió de l'ús de substàncies i grups farmacològics prohibits i mètodes no reglamentaris en l'esport.
5. Organitzar o tutelar les competicions oficials de caràcter internacional que se celebrin al territori de l'Estat.
6. Exercir la potestat disciplinària en els termes establerts en la present llei i les seves disposicions de desenvolupament.
7. Exercir el control de les subvencions que assignin a les Associacions i Entitats esportives en la forma que reglamentàriament es determini.

Després d'haver desgranat els principals elements del sistema organitzatiu de l'esport a Espanya, actualment faltaria l'element de la consideració dels e-sports com a modalitat esportiva, a partir de la qual cosa sorgeix una qüestió principal que és la que aquí s'analitza: seria necessari i/o convenient que els *e-sports* s'organitzessin a Espanya com l'esport tradicional?

Avantatges

La seguretat jurídica que aporta a totes les parts que intervenen, amb independència de la modalitat esportiva que es tracti. Entre els principals avantatges que es podrien apreciar, moltes d'elles plasmades en les competències que desenvolupen les federacions esportives, destaquen les següents:

- Delimitació clara de les competicions.
- Establiment de qüestions tals com els criteris de competició, requisits mínims, normes d'integritat, etc.
- Resposta a problemes com el dopatge mitjançant la col·laboració públic-privada.

- Accés al sistema de subvencions o altres ajudes públiques.

En definitiva, la qüestió central seria la seguretat que donaria als *e-sports*, que possiblement veurien incrementada la inversió per part d'empreses pertanyents a tots els sectors. En aquest context, els potencials inversors es troben vigilant l'evolució normativa del fenomen dels e-sports.

Inconvenients

En l'altre costat de la balança, i a la llum de les característiques que envolten a l'estructura organitzativa de l'esport tradicional i a la nova realitat que suposen els e-sports, el principal inconvenient seria la falta de dinamisme i d'agilitat per donar resposta a noves realitats i demandes del mercat. Dinamisme i agilitat que són, d'altra banda, senyal d'identitat *dels e-sports*. Els inconvenients podrien plasmar-se en una sèrie de conseqüències:

- Limitació clara de les competicions, entesa com a desavantatge per l'immobilisme que això suposaria.
- Descentralització de les competències com a conseqüència del model autonòmic, amb la consegüent dificultat per a la unificació de criteris en una realitat tan canviant com són els *e-sports*.
- Lentitud burocràtica en la presa de decisions en l'àmbit institucional.
- Possibilitat d'entrar el conflicte amb l'estructura actual de les lligues.
- Complicació per participar en competicions internacionals.

8. Conclusions

Després de realitzar el treball de camp es pot afirmar que sí: que es necessari regular els e-sports pels següents motius:

- La no regulació dels *e-sports* esta generant una feblesa amb aquells nois els quals tenen nivell competitiu i la normativa del estat no te previst com han d'actuar, ni quins drets ni quines obligacions tenen.
- Per no generar inseguretat jurídica, ara mateix ens podem trobar diferents situacions en les qual el jutge no té la normativa especifica a aplicar, el que pot comportar que en un mateix supòsit s'apliquin diferents solucions.

També podem afirmar que els *e-sport* es poden considerar que són esports; són esport tal com hem analitzat, ja que compleixen els requisits exigits per SportAccord i el COI; sabem que no tenen l'activitat física com en els esports tradicionals estil futbol, basquet, tenis,...etc., però si que compleixen els mínims com molts altres esports que no generen tanta controvèrsia com els *e-sports* pel simple fet de que no es juguen amb consoles.

També hem analitzat els diferents països que tenen regulació dels *e-sports*. Veiem que cada país regula l'esport electrònic adequant de la millor manera a les seves costums i cultura. El model coreà per exemple és un model on intervé molt una relació públic-privada peculiar, difícilment aplicable a Espanya.

Com que hem afirmat que els *e-sport* són esport, el millor model per a Espanya entenem que seria el model federatiu, malgrat les desavantatges que també comporta.

En conclusió, cal regular els *e-sports* i la intervenció de tots els agents que hi intervenen a través d'una llei, per tal d'acabar amb la inseguretat jurídica actual, a la vegada que doni el necessari impuls als videojocs i els *e-sports* per que puguin generar més llocs de treball i més activitat econòmica.

9. Bibliografía

- <https://adriantodoli.com/2018/01/10/jornada-sobre-regulacion-en-los-deportes-electronicos-esports/>
- <https://adriantodoli.com/2017/10/10/cuando-un-jugador-de-esports-amateur-pasa-a-ser-profesional-contrato-de-trabajo/>
- Revista Aranzadi d'esports numero 56
- https://retina.elpais.com/retina/2017/11/10/tendencias/1510307679_782395.amp.html?__twitter_impression=true
- <https://iusport.com/not/29420/-p-i-los-e-sports-funcionamiento-actual-y-retos-juridicos-del-futuro-i-p-/>
- <https://www.vidaextra.com/eventos/dopaje-en-los-esports-un-problema-del-que-casi-nadie-habla>
- <http://www.marca.com/esports/2016/12/09/584a902d22601d60438b4637.html>
- <http://www.abogacia.es/2016/09/26/los-e-sports-una-competicion-deportiva/>
- <http://www.elmundofinanciero.com/noticia/54634/Empresas/PayPal-revela-los-ultimos-datos-sobre-la-industria-de-deportes-online.html>
- <http://www.marca.com/esports/2016/04/25/571e010fe2704ef34d8b45c8.html>
- http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/deportes/boom-esports_949771.html
- <http://www.marca.com/esports/2016/04/19/5716240846163f5d618b45a7.html>
- <http://es.ign.com/esports/90608/news/los-esports-reconocidos-como-deporte-olimpico>
- <https://iusport.com/not/52810/sueldos-de-400-euros-autonomos-y-precarios-asi-viven-los-messi-de-los-esports/>
- <https://iusport.com/not/52450/esports-e-incapacidades-laborales-deportistas-profesionales-vs-gamers/>

- <https://iusport.com/not/29420/-p-i-los-e-sports-funcionamiento-actual-y-retos-juridicos-del-futuro-i-p-/>
- <http://aedd.org/noticias-derecho-deportivo/comentarios-de-actualidad-sobre-derecho-deportivo/item/435-los-deportes-electronicos-situacion-actual-en-el-orden-deportivo>
- https://retina.elpais.com/retina/2017/11/10/tendencias/1510307679_782395.html
- <https://iusport.com/not/44457/la-regulacion-de-los-esports-en-francia/>
- https://as.com/esports/2016/10/01/portada/1475276521_460472.html
- <https://www.bertrand-sport-avocat.com/es/droitdusport/droit-du-sport/abecedaire-droit-du-sport/1265-e-sport-le-cadre-juridique-des-competitions>
- <https://www.bertrand-sport-avocat.com/es/droitdusport/derecho-de-Deporte/Breves-legal/840-eSports-lo-contrato-entre-la-jugador-y-hijo-equipo>
- <http://diariolaley.laley.es/home/NE0001385836/20170828/La-Ley-digital-francesa-Entre-el-Open-Data-y-la-proteccion-de-datos>
- https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=25652
- <https://www.ft.com/content/ef8539b6-be2a-11e7-9836-b25f8adaa111>
- <http://www.korea.net/NewsFocus/Sci-Tech/view?articleId=100629>
- <https://dotesports.com/league-of-legends/news/law-south-korea-ban-boosting-15210>

ANNEX

Regulació de Corea del Sud

GAME INDUSTRY PROMOTION ACT

Act No. 7941, Apr. 28, 2006

Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007

Act No. 8739, Dec. 21, 2007

Act No. 8852, Feb. 29, 2008

Act No. 9928, Jan. 1, 2010

Act No. 10219, Mar. 31, 2010

Act No. 10554, Apr. 5, 2011

Act No. 10629, May 19, 2011

Act No. 10879, Jul. 21, 2011

Act No. 11048, Sep. 15, 2011

Act No. 11139, Dec. 31, 2011

Act No. 11315, Feb. 17, 2012

Act No. 11690, Mar. 23, 2013

CHAPTER I GENERAL PROVISIONS

Article 1 (Purpose)

The purpose of this Act is to contribute to the development of the national economy and the improvement of the quality of the cultural life of the people through the promotion of the game industry and the establishment of a healthy game culture of the people by creating a foundation for the game industry and providing for matters concerning the use of game products.

Article 2 (Definitions)

The terms used in this Act shall be defined as follows: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

The term "game products" means video products produced so that one may play a game by making use of data processing technology, such as computer programs, or similar, or a mechanical device for making good use of leisure time, raising the effect of learning and physical exercise incidental thereto, or apparatus and devices produced for the main purpose of using such video products: Provided, That any of the following things shall be excluded:

- (a) Speculative game products;
- (b) Things subject to regulation of tourism pursuant to Article 3 of the Tourism Promotion Act;
- (c) Things determined and announced by the Minister of Culture, Sports and Tourism, as things in which game products and that which is not game products are mixed;

1-2. The term "speculative game products" means the following game products which

provide a profit or incur a loss in property as a result thereof:

- (a) Game products the contents of which are related to betting or allotment;
- (b) Game products the outcome of which is determined by some fortuity;
- (c) Horse racing regulated by the Korean Racing Association Act and game products which have been replicated therefrom;
- (d) Bicycle racing and motorboat racing regulated by the Bicycle and Motorboat Racing Act and game products which has been replicated therefrom;
- (e) Casino games regulated by the Tourism Promotion Act and game products which has been replicated therefrom;
- (f) Other game products prescribed by Presidential Decree.

2. The term "information on the contents of game products" means information on whether the contents of such game products contain violence, lasciviousness or speculation, or information on the degrees thereof and other information on the operation of such game products;

3. The term "game industry" means the industry related to the production, distribution, provision for use of game products or game wares (referring to tangible or intangible goods, services and compounds thereof creating economically added value by making use of game products; hereinafter the same shall apply), and services with respect thereto;

4. The term "game producing business" means a business producing game products by planning or reproducing the same;

5. The term "game distributing business" means a business supplying those who conduct a game providing business, or similar, with game products by importing game products (including importation of the original edition) or possessing or managing the copyright thereof;

6. The term "game providing business" means a business providing game products so that the public may use such products: Provided, That any of the following cases shall be excluded:

- (a) Where a person conducts a casino business under the Tourism Promotion Act;
Where a person provided with speculative apparatus performs speculative acts under
- (b) the Act on Special Cases concerning Regulation and Punishment of Speculative Acts, etc.;
- (c) Where a person provides game products according to type, method or other, as prescribed by Presidential Decree, where he/she conducts business other than that provided in subparagraphs 4 through 8 and enables customers of the place of business concerned to utilize game products with the purpose of inducing customers, advertising or such;
- (d) Businesses providing Internet computer game facilities pursuant to subparagraph 7;
Where a person provides a game product which has received a classification rating
- (e) denial pursuant to Article 22 (2), because the product falls under the category of speculative game products;

6-2. Businesses providing game products and the necessary facilities at a fixed physical location among the game providing businesses referred to in subparagraph 6 shall be those contained in the following items:

Juvenile game providing business: Businesses providing game products among the
(a) game products rated pursuant to Article 21 for the use of the public by installing game products permitted for use by all;

General game providing business: Businesses providing game products among the
(b) game products rated pursuant to Article 21 for the use of the public by installing game products not permitted for use by juveniles and game products permitted for use by all;

The term "business providing Internet computer game facilities" means a business
7. providing necessary apparatus and materials, such as computers or similar, which has public use game products or uses other information providing products incidentally;

The term "combined distribution and game providing business" means a business
8. conducting a game providing business, or a business providing Internet computer game facilities, in combination with another business under this Act or a business under other Acts at the same location;

The term "game products related business operator" means a person who conducts a
9. business referred to in subparagraphs 4 through 8: Provided, That a person who conducts a business referred to in subparagraph 6 (c) shall be deemed a game products related business operator limited to the application of Article 28;

10. The term "juveniles" means persons under 18 years of age (including students in high schools pursuant to Article 2 of the Elementary and Secondary Education Act).

Article 3 (Formulation and Execution of Master Plan for Promotion of Game Industry)

The Minister of Culture, Sports and Tourism shall formulate and execute a master plan
(1) (hereinafter referred to as "master plan") for the promotion of the game industry in consultation with the head of the relevant central administrative agency. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

(2) Matters referred to in the following subparagraphs shall be included in a master plan:

1. Basic direction of the master plan;
2. Improvements in the systems and laws related to the game industry;
3. Vitalization of game culture and game-related creative activities;
4. Basic foundation and balanced development of the game industry;
5. International cooperation and expansion of the game industry to overseas markets;
6. Guidance and regulation of game products illegally produced, distributed, or provided for use;
7. Healthy development of the game industry and the protection of users;
8. Other matters prescribed by Presidential Decree, which are necessary for the promotion of the game industry.

Where the head of a local government intends to promote businesses falling under the
(3) provisions of paragraph (2) 3 through 5, he/she shall consult in advance with the Minister of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

CHAPTER II PROMOTION OF GAME INDUSTRY

Article 4 (Vitalization, etc. of Establishment of Businesses)

The Government may provide needed support to persons establishing a business or
(1) developing high quality game wares for the purpose of vitalizing the establishment of businesses related to the game industry, the development of high quality game wares, and the modernization of game products related facilities.

The Government may support the activities of amateur producers of game products for
(2) non-profit purposes in order to vitalize the game industry. <Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Matters necessary for procedures and methods for providing support under paragraphs
(3) (1) and (2) shall be prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 5 (Training of Professionals)

(1) The Government shall formulate and execute a plan regarding the following matters

for the training of professionals related to the game industry:

1. Analysis of supply and demand of professionals regarding the game industry and the development of human resources;
2. Strengthening cooperation with academia, industries and public institutions for the training of professionals related to the game industry.

- The Government may designate universities, research institutions and other specialized institutions as professional training institutions and subsidize, in whole or in part, the expenses incurred in education and training of professionals for the game industry, as prescribed by Presidential Decree.
- (2)

Article 6 (Promotion of Technical Development)

The Government may promote businesses referred to in the following subparagraphs for technical development and improvement in technical standards related to the game industry;

1. Research in trends and demand in the game industry;
2. Research and development, evaluation and practical use of applied game technology;
3. Transfer of game technology and exchange of information.

Article 7 (Cooperative Development and Research)

- The Government shall endeavor to construct a systematic foundation for the promotion of cooperative development and research through the common practical use of human resources, facilities, apparatus and materials, funds and information for the development and research of game products or game wares.
- (1)

- The Government may subsidize, in whole or in part, the expenses incurred in cooperative development and research to those who promote cooperative development and research pursuant to paragraph (1).
- (2)

Article 8 (Promotion of Standardization)

- The Government may recommend game products related business operators the standardization of matters prescribed by Presidential Decree, such as standards of game products, except matters prescribed by the Industrial Standardization Act.
- (1)

- Where necessary for the promotion of a standardization project pursuant to paragraph (1), the Government may designate a specialized institution or an organization related to game products for the performance of the standardization project, and subsidize, in whole or in part, the standardization project expenses of the institution or organization concerned.
- (2)

Article 9 (Establishment of Distribution Order)

- The Government shall endeavor to establish a healthy distribution order for game products and game wares.
- (1)

- The Government shall formulate and promote policies for the improvement in quality of game products and game wares and the prevention of distribution of illegal reproductions and speculative game products. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
- (2)

- The head of a Si/Gun/Gu (referring to the head of an autonomous Gu; hereinafter the same shall apply) may provide education to game products related business operators for the establishment of a healthy distribution order of game products and game wares, and the creation of a healthy game culture for up to three hours per annum, as prescribed by Presidential Decree.
- (3)

- The head of a Si/Gun/Gu may designate model places of business where the business order and business environment game providing business are excellent, and support
- (4)

them for the establishment of a healthy game culture, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 10 (Assistance for International Cooperation and Overseas Expansion)

- (1) The Government may promote the activities referred to in the following subparagraphs for the purpose of the overseas expansion of game products and game wares:
 1. Opening of international game exhibitions in the Republic of Korea;
 2. Overseas marketing and public relations, and inducement of foreign investment;
 3. Provision of information on overseas expansion.
- (2) The Government may subsidize, in whole or in part, the expenses of persons who promote activities referred to in the subparagraphs of paragraph (1).

Article 11 (Investigation of Actual Conditions)

The Government shall make investigation into the actual conditions of the game

- (1) industry for the formulation and execution of policies related to the game industry. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Matters necessary for determining the objects, methods or such, of the investigation of

- (2) actual conditions pursuant to the provision of paragraph (1) shall be prescribed by Presidential Decree. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

CHAPTER III PROMOTION OF GAME CULTURE

Article 12 (Formation of Game Culture Foundation)

The Government shall promote the activities referred to in the following

- (1) subparagraphs for the formation of the foundation of a healthy game culture: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Development and execution of policies for the prevention of adverse effects of games,

1. such as excessive immersion in games or the furtherance of speculation, violence, lasciviousness or such;
2. Establishment and operation of game culture facilities for the public purpose, such as game culture experiential facilities, counseling or educational facilities or such;
3. Support to organizations that conduct businesses or activities for the formation of a healthy game culture.

In order to form the foundation for juvenile game culture, the Minister of Culture, Sports and Tourism may promote policies of support to game products related business

- (2) operators who provide game products other than game products not-permitted for use by juveniles as referred to in Article 21 (2) 4. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (3) Matters necessary for the promotion of activities and support, or other, pursuant to paragraphs (1) and (2) shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 12-2 (Prevention of Excessive Immersion in Games)

For the prevention of excessive immersion in games or speculation, lasciviousness,

- (1) violence, or such, of game products (hereinafter referred to as "excessive immersion in games or such"), the Government shall formulate and execute the policies referred to in the following subparagraphs:

1. Formulation and execution of a master plan for the prevention and medical treatment of excessive immersion in games or such;
2. Investigation of the actual conditions on excessive immersion in games or such, and the development of policies for alternatives;
3. Execution of counseling, education and public relations for the prevention of excessive

immersion in games or such;

4. Support in training for professionals for the prevention of excessive immersion in games or such;
5. Support to a specialized institution and organization for the prevention of excessive immersion in games or such;
6. Other matters prescribed by Presidential Decree as policies necessary for the prevention of excessive immersion in games or such.

- In order to perform the matters provided for in paragraph (1), the Minister of Culture, Sports and Tourism may establish and support a specialized institution for the prevention of excessive immersion in games, as prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (2)

- Where necessary for the prevention of excessive immersion in games, the Minister of Culture, Sports and Tourism may request the cooperation of the relevant central administrative agency, local governments, related corporations and organizations, and game products related business operators, and the agencies, organizations, or such, which are requested to cooperate shall cooperate with such request unless any special ground exists otherwise. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (3)

- For the prevention of excessive immersion in games, game products related business operators shall cooperate in the formulation and execution of policies provided in paragraph (1).
- (4)

[This Article Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007]

Article 12-3 (Preventative Measures on Excessive Immersion in and Addiction to Games, etc.)

- For the prevention of excessive immersion in or addiction to games by users of game products, game products-related business operators [limited to those who provide service so that the public may use game products through the information and communications network (hereinafter referred to as "information and communications network") as defined in Article 2 (1) 1 of the Act on Promotion of Information and Communications Network Utilization and Information Protection, etc.: hereinafter the same shall apply in this Article] shall take measures to prevent an excessive use of game products including the following (hereinafter referred to as "preventative measures"):
- (1)

1. Confirmation of real name and age of users of game products when they join as members and authentication of themselves;
2. Securing the consent of legal representatives, such as persons with parental right when juveniles join as members;
3. Restriction on method of using game products, time for using game products, etc. when juveniles themselves or their legal representatives request;

- Giving notice to juveniles themselves and their legal representatives concerning the basic matters, such as the characteristics, rating, fee-charging policy of game products provided and the details of using game products, such as time spent in using game products and information on payment;
- 4.

5. Placement of a warning notice for prevention of excessive use of game products;
6. Indication of details on the passage of time to use game products on the screen of using game products;
7. Other matters prescribed by Presidential Decree for the prevention of excessive use by users of game products.

The Minister of Gender Equality and Family shall enter into consultations with the Minister of Culture, Sports and Tourism when he/she evaluates the propriety of the

(2) scope of game products subject to the time restriction to provide online games during the midnight hours provided under Article 26 of the Juvenile Protection Act. <Amended by Act No. 11048, Sep. 15, 2011>

Scope of game products, method and procedure for the preventative measures provided

(3) in paragraph (1) and the method and procedure for evaluation provided in paragraph (2) shall be prescribed by Presidential Decree.

The Minister of Culture, Sports and Tourism may request game products related business operators to submit data related to the preventative measures and to report

(4) thereon, as prescribed by Presidential Decree. In such cases, those in receipt of a request to do so shall comply with the request unless any special ground exists otherwise.

Where the Minister of Culture, Sports and Tourism deems that the preventative measures are not enough after evaluating the contents submitted or reported by game products related business operators pursuant to paragraph (4), he/she may order the relevant game products related business operators to take corrective measures.

(5)

When game products related business operators receive a corrective order under

(6) paragraph (5), they shall report to the Minister of Culture, Sports and Tourism regarding the results of measures within ten days.

Where the Minister of Culture, Sports and Tourism evaluates the preventative measures pursuant to paragraph (5), he/she may listen to the opinions of the head of the relevant central administrative agency, experts, juveniles and organizations related to school parents and announce the outcomes of evaluation.

(7)

[This Article Newly Inserted by Act No. 10879, Jul. 21, 2011]

Article 12-4 (Assistance for Education concerning Use of Game Products, etc.)

(1) The Government may provide necessary assistance for education concerning the right use of game products.

(2) The Government shall endeavor so that education concerning the right use of game products may be conducted in school education.

The Minister of Culture, Sports and Tourism may request the Minister of Education to render cooperation so that the content of education concerning the right use of game products may be included in the curriculum under Article 13 of the Early Childhood Education Act and Article 23 of the Elementary and Secondary Education Act. <Amended by Act No. 11690, Mar. 23, 2013>

(3)

(4) The Minister of Culture, Sports and Tourism may entrust the education concerning the use of game products to an institution or organization related to the relevant business.

[This Article Newly Inserted by Act No. 10879, Jul. 21, 2011]

Article 13 (Protection of Intellectual Property Rights)

In order to protect and foster creative activities related to games, the Government shall

(1) formulate policies for the protection of intellectual property rights of game products. <Amended by Act No. 10629, May 19, 2011>

For the protection of intellectual property rights of game products, the Government

(2) may promote activities referred to in the following subparagraphs: <Amended by Act No. 10629, May 19, 2011>

1. Technical protection of game products;

2. Vitalization of information indicating management of rights, such as information for the

identification of the game product and the producer of the game product;

3. Education and public relations on intellectual property rights, such as copyright in the game sector.

- (3) The Government may designate specialized institutions or organizations in the field of intellectual property rights and have them promote the activities referred to in the subparagraphs of paragraph (2), as prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 10629, May 19, 2011>

Article 14 (Protection of Rights and Interests of Users)

In order to protect the rights and interests of persons who use game products, the Government shall promote the activities referred to in the following subparagraphs:

1. Education and public relations for the establishment of a healthy game use culture;
2. Prevention and relief from damages which users of game products may suffer;
3. Protection of juveniles from harmful game products.

Article 15 Deleted.<by Act No. 11315, Feb. 17, 2012>

CHAPTER IV RATINGS CLASSIFICATION

Article 16 (Game Rating Board)

- (1) The Game Rating Board (hereinafter referred to as the "Rating Board") shall be established to ensure the ethics and public nature of game products, to prevent provocation or encouragement of a speculative spirit and to protect juveniles. <Amended by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

- (2) The Rating Board shall deliberate and resolve on the following matters: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8739, Dec. 21, 2007; Act No. 10554, Apr. 5, 2010; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

1. Matters concerning the classification of game products ratings;
2. Matters concerning ascertainment on harmfulness to juveniles;
3. Matters concerning ascertainment on the speculative nature of game products;
4. Matters concerning the post management of the rating classification, such as ascertainment on production, distribution or provision for use according to the rating classification of game products;
5. Matters concerning investigations and research for securing objectivity in the rating classification of game products;
6. Matters concerning the enactment, amendment and repeal of the regulations of the Rating Board;
7. Matters concerning applications for the challenge of a member pursuant to Article 17-2 (2);
8. Matters as to whether game products, advertising or propaganda provided through the information and communications network are subject to a recommendation for correction referred to in Article 38 (7).

- (3) The Rating Board shall be comprised of no more than nine members, including one chairperson, and the chairperson shall be a standing member. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

- (4) The chairperson of the Rating Board shall be elected from among the members;
-) members of the Rating Board shall be appointed by the Minister of Culture, Sports and Tourism on the recommendation of the heads of organizations prescribed by Presidential Decree from among those who are engaged in fields of cultural art, cultural industry, juvenile, law, education, press and information and communications and in non-profit and non-governmental organizations under the Assistance for Non-

Profit, Non-Governmental Organizations Act and having specialty and experience in the game industry, children or juveniles; concrete matters concerning election standards shall be prescribed by Presidential Decree: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

- (5) The term of office of the chairperson and members shall be three years.
- (6) Where necessary to efficiently perform the affairs of the Rating Board, subcommittees may be established. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
Matters necessary for the organization and operation of the Rating Board shall be
- (7) prescribed by the regulations of the Rating Board. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Article 17 (Audit and Inspection)

- (1) One auditor shall be assigned to the Rating Board to audit and inspect matters concerning the business and accounts of the Rating Board.
The auditor shall be appointed by the Minister of Culture, Sports and Tourism and
- (2) shall be non-standing. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (3) The term of office of the auditor shall be three years.

Article 17-2 (Exclusion, Challenge and Refusal of Members)

- (1) A member of the Rating Board shall be excluded from deliberation or determinations on any the following matters:
Matters for which an application is filed with the Rating Board under this Act, such as
1. an application for the classification of rating of game products pursuant to the provision of Article 21 (1) or such, by a member or a person who is or was his/her spouse (hereafter referred to as "application" in this Article);
Matters for which an application is filed by any person who holds a relationship with a
2. member, or a spouse or former spouse of such member, as a joint rightful person or a joint responsible person;
3. Matters for which an application is filed by any person who has or had kinship with a member.

- (2) When a person who has filed an application has proper reason to believe that a member is likely to make an unfair decision, he/she may explain such fact in writing and apply for a refusal of such member.

- (3) Where a member has a reason falling under any of the subparagraphs of paragraph (1) or a reason which would enable him/her to apply for a refusal under the provisions of paragraph (2), he/she may self-refuse himself/herself from deliberation or decision on such matters.

- (4) Matters necessary for exclusion, challenge and refusal of a member pursuant to paragraphs (1) through (3) shall be prescribed by the regulations of the Rating Board.

[This Article Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007]

Article 17-3 (Minutes)

- (1) The Rating Board shall prepare the minutes as prescribed by its regulations.
The minutes referred to in paragraph (1) shall be open to the public as prescribed by
- (2) the regulations of the Rating Board: Provided, That where there are special circumstances, such as the protection of confidential information of a business or such, the minutes need not be open to the public by decision of the Rating Board.
- (3) Matters necessary for the extent, methods of and procedure for opening minutes to the public pursuant to paragraphs (1) and (2) shall be prescribed by the regulations of the

Rating Board.

[This Article Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007]

Article 18 (Secretariat)

There shall be established a Secretariat in the Rating Board to assist in the affairs of

- (1) the Board and inspect matters concerning the post management of rating classification. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
- (2) One secretary general shall be assigned to the Secretariat, which shall be appointed by the chairperson with the consent of the Rating Board.

Matters necessary for the post management of rating classification of the Secretariat

- (3) shall be prescribed by Presidential Decree, and matters necessary for the organization and operation thereof shall be prescribed by the regulations of the Rating Board. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 19 (Enactment and Amendment of Regulations of Rating Board)

When the Rating Board intends to enact or amend its regulations, it shall place

- (1) advance notice of a proposal for enactment or amendment in the Official Gazette for not less than 20 days, and when it has enacted or amended its regulations, it shall publish and promulgate such regulations in the Official Gazette.

Where the Rating Board intends to determine the standard of rating or amend the same

- (2) pursuant to Article 21 (7), it shall collect the opinions of juvenile organizations, non-profit organizations, and academia or industrial circles. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Article 20 (Support)

- (1) Expenses incurred in operation of the Rating Board may be subsidized from the National Treasury.

A business plan of the Rating Board accompanying the budget of the National

- (2) Treasury shall be made, following prior consultation with the Minister of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

<<The provisions of this Article shall be effective until December 31, 2011 under Article 2 of the Addenda of No. 7941 of April 28, 2006.>>

Article 21 (Ratings Classification)

A person who intends to produce or distribute a game product for the purpose of circulating the game product or providing for the use thereof shall receive a rating on

- (1) the contents of the relevant game product from the Rating Board before production or distribution of such game product: Provided, That this shall not apply to any of the following game products: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Amended by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

1. Game products produced or distributed for the purpose of use or exhibition in a game competition or exhibition recommended by the head of a central administrative agency;

Game products prescribed by Presidential Decree, as game products produced or

2. distributed for the purpose of education, learning, religion or public relations for public good;

Game products in compliance with the objects, standards and procedures prescribed by

3. Presidential Decree as game products for testing to evaluate performance, safety, degree of user satisfaction etc., in the process of development of game products;
4. Those prescribed by Presidential Decree among game products for which an advanced rating classification through the Rating Board is not proper due to the nature, etc. of those who produce game products and their distribution process: Provided, That the same shall not apply to the game products not-permitted for use by juveniles pursuant

to the standard under paragraph (9).

(2) The rating classifications of game products shall be as follows: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. Permitted for use by all: Game products which may be used by anyone;
2. Permitted for use by 12 year old: Game products which cannot be used by those under 12 years of age;
3. Permitted for use by 15 year old: Game products which cannot be used by those under 15 years of age;
4. Not permitted for use by juveniles: Game products which cannot be used by juveniles.

Notwithstanding paragraph (2), game products provided to a juvenile game providing business or a general game providing business shall be classified as game products permitted for use by all and game products not permitted for juveniles. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

(4) The Rating Board shall ascertain whether a game product for which an application for rating is filed is a speculative game product. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Where a person has revised the contents of a game product rated, he/she shall report such to the Rating Board within 24 hours, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. In such cases, where the contents reported have been revised to the extent that a change of rating is required, the Rating Board shall notify (5) him/her that the contents are subject to reclassification of rating within seven days after receipt of the report, and the game product shall be deemed a new game product and he/she shall take the necessary measures to receive a new rating following the formalities prescribed by the regulations of the Rating Board. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Where a revised game product is revised to the extent that a change of rating is required pursuant to paragraph (5) and the concerned party fails to obtain a new rating or provides a game product different from the contents for which a rating was received, (6) the Rating Board may investigate ex officio or reclassify the rating at the request of a game product providing business operator or a game product distributing business operator. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Matters necessary for ratings standards referred to in paragraphs (1) and (2) shall be (7) prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

The Rating Board may place a game product under technical deliberation, as (8) prescribed by Presidential Decree, to ascertain whether the game product is a speculative game product. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

A person who intends to provide for use or distribute a game product under paragraph (1) 4 shall independently conduct rating classification and indicate it according to a (9) separate standard discussed with the Rating Board. In such cases, he/she shall be deemed to receive a rating classification pursuant to paragraph (1). <Newly Inserted by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

A person who intends to provide for use or distribute a game product under paragraph (1) 4 shall report on the rating and contents of indication under paragraph (9) to the (10) Rating Board within one week after distributing or providing a game product for use. <Newly Inserted by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

Where the indication of rating under paragraph (9) is not proper, the Rating Board (11) may conduct rating classification upon the request of the Minister of Culture, Sports and Tourism or ex officio. <Newly Inserted by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

Where any rating decision rendered by an agency that has been entrusted with the rating classification affairs pursuant to Article 24-2 (hereinafter referred to as "rating (12) classification agency") is not proper for the ratings standards referred to in paragraph (7), the Rating Board may conduct rating classification ex officio.<Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 22 (Refusal of Rating and Notice)

Where necessary for the conduct of activities under Article 16 (2) 1 through 4, the (1) Rating Board may request a person who applies for rating to submit data necessary for the rating examination. <Amended by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

The Rating Board may refuse to provide a rating classification to any person who applies for a rating on any act or apparatus subject to regulation or punishment under the provisions of other Acts, such as the Act on Special Cases concerning Regulation (2) and Punishment of Speculative Acts, etc., the Criminal Act or such, any person who applies for a rating without justifiable title, or fraudulently or in any unlawful manner, or any person who applies for a rating on game products that are speculative game products. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Where the Rating Board has determined a rating, it shall deliver the following documents to an applicant, and where it has decided to deny a rating because the game (3) products are speculative game products, it shall deliver to an applicant without delay the documents in which the contents of a decision and the reason thereof are entered: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. A certificate of rating in which the relevant rating of the game product is entered;
2. Documents in which obligations according to rating are entered;
3. Documents in which information on the contents of the game product is entered.

If the Rating Board becomes aware of the fact that a game product which has received (4) a rating is subject to a denial of rating pursuant to the provision of paragraph (2), it shall cancel the rating decision without delay. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Matters necessary for the standards, procedure and method of a request for presentation of data, rating decision, rating denial decision and procedures for (5) decisions on speculative game products, delivery of a certificate of rating and matters to be included in information on the contents of game products or such, pursuant to paragraphs (1) through (3), shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 23 (Reclassification of Rating, etc.)

A person who has an objection with regard to a rating decision under Article 21 or a (1) decision to deny rating under Article 22 issued by the Rating Board or the rating classification agency may submit an objection to the Rating Board or the rating classification agency by specifying detailed grounds therefor within 30 days from after receipt of a notice of such decision for receiving a rating again. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

(2) When the Rating Board receives an objection submitted under paragraph (1), it shall examine the objection. Where it finds the objection has good cause, it shall reclassify the rating within 15 days after receipt of the application and it shall notify an applicant or his/her agent of the result, and where it finds no good cause, it shall notify an

applicant or his/her agent of such. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Matters necessary for procedures for submitting applications and notification of (3) decisions pursuant to paragraphs (1) and (2) shall be prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 24 (Notification of Rating, etc.)

Where the Rating Board has made any of the following decisions or cancellations, or has been notified of a rating decision or cancellation of a rating decision from the rating classification agency pursuant to subparagraph 1 of Article 24-3, it shall notify the head of an administrative agency prescribed by Presidential Decree, an association or organization as provided under Article 39 (hereinafter referred to as "association or such"), and other institutions and organizations deemed necessary, of such decision or cancellation in writing, and it shall publish the details thereof, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

1. A rating decision under Article 21 (2) or decision to deny rating of a speculative game product under Article 22 (2);
2. A cancellation of rating decision under Article 22 (4);
3. A decision on objection under Article 23 (2).

Article 24-2 (Entrustment of Rating Classification Affairs)

The Rating Board may entrust any of the following affairs with respect to game products falling under Article 21 (2) 1 through 3 (excluding the game products provided to the juvenile game providing business, the general game providing business, and the combined distribution and game providing business) to the rating classification agency designated by the Minister of Culture, Sports and Tourism, which is a corporation equipped with human resources, facilities, etc. prescribed by Presidential Decree:

1. Issuing rating decisions pursuant to the main sentence of Article 21 (1);
2. Accepting reports on revised contents, notifying persons subject to reclassification of rating, and taking measures pursuant to Article 21 (5);
3. Requesting submission of data pursuant to Article 22 (1) (limited to data necessary to perform the duties provided for in Article 16 (2) 1 and 2);
4. Issuing decisions to deny rating pursuant to Article 22 (2) (excluding speculative game products);
5. Delivering documents related to rating decision pursuant to Article 22 (3);
6. Cancelling rating decisions pursuant to Article 22 (4).

[This Article Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011]

Article 24-3 (Matters to be Observed by Rating Classification Agency)

The rating classification agency shall observe each of the following:

Where it has issued a rating decision pursuant to the main sentence of Article 21 (1) or

1. cancels a rating decision pursuant to Article 22 (4), it shall notify the Rating Board thereof within ten days;

It shall submit to the Rating Board by the end of February each year an annual activities report that includes the status of applications for rating classification of game products

2. for each rate, the status of rating decisions and decisions to deny rating, and the time spent in the rating classification of each game product and the reasons for decisions to deny rating when the decisions to deny rating have been issued;
3. The executives and employees of the rating classification agency shall undergo necessary education concerning the rating classification affairs of game products

provided by the Rating Board for up to ten hours each year;

4. Unless special circumstances dictate otherwise, it shall comply with the Rating Board' request for submission of data with regard to the rating classification affairs.

[This Article Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011]

Article 24-4 (Cancellation of Designation of Rating Classification Agency)

Where the rating classification agency falls under any of the following cases, the Minister of Culture, Sports and Tourism may cancel its designation or order it to suspend business for a specified period of six months: Provided, That where it falls under subparagraph 1, it shall cancel its designation:

1. Where it has been designated by fraudulent or other unlawful means;
2. Where it fails to meet the requirements for designation of Article 24-2;
3. Where it breaches any matter to be observed listed in Article 24-3.

[This Article Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011]

CHAPTER V ESTABLISHMENT OF BUSINESS ORDER

SECTION 1 Report, Registration and Operation of Business

Article 25 (Registration of Game Producing Business)

A person who intends to conduct a game producing business or a game distributing business shall register with the head of a Si/Gun/Gu as prescribed by Ordinance of the

- (1) Ministry of Culture, Sports and Tourism: Provided, That under any of the following cases, such business may be conducted without registration: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

1. Where the State or a local government produces game products;

Where an educational or training institution established pursuant to Acts and

2. subordinate statutes produces game products to be used it for purposes of in-house education or training;

Where a government-invested institution or a government-funded institution pursuant

3. to Article 2 of the Framework Act on the Management of Government-Invested Institutions produces game products for use in the public relations related to its business;

4. Other cases prescribed by Presidential Decree in which a person produces game apparatus by itself cannot be used to play a game.

Where a person who has registered pursuant to paragraph (1) intends to modify important matters, as so prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and

- (2) Tourism, he/she shall register for such modification. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Where the head of a Si/Gun/Gu has received a registration pursuant to paragraph (1) or

- (3) a registration for modification pursuant to paragraph (2), he/she shall deliver a certificate of registration to the applicant. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Matters necessary for procedures and methods of registration, registration for

- (4) modification, and delivery of a certificate of registration pursuant to paragraphs (1) through (3) shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 26 (Permission for Game Providing Business)

- (1) A person who intends to conduct a general game providing business may conduct such business with the permission of the head of a Si/Gun/Gu regarding the standards and procedures for such permission as prescribed by Presidential Decree: Provided, That such business shall constitute a sales facility referred to in Article 2 (2) 7 of the

Building Act and shall not be located in a residential area referred to in Article 36 (1) 1 (a) of the National Land Planning and Utilization Act. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

- A person who intends to conduct a juvenile game providing business or business providing Internet computer game facilities shall provide facilities as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism and register with the head of a Si/Gun/Gu: Provided, That where a person who provides game products through the information and communications network has obtained permission, reported or registered pursuant to the Telecommunications Business Act, he/she shall be deemed to have registered under this Act. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (2)

- A person who intends to conduct a combined distribution and game providing business shall register with the head of a Si/Gun/Gu as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism: Provided, That where a person who has obtained permission of a general game providing business pursuant to paragraph (1) or a person who has registered a juvenile game providing business or business providing Internet computer game facilities pursuant to paragraph (2) intends to conduct a complex distribution and game providing business, he/she shall report such to the head of a Si/Gun/Gu. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (3)

- Where a person who has obtained permission, registered or reported pursuant to paragraphs (1) through (3) intends to modify important matters, as so prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism, he/she shall obtain permission for modification, register for modification or report of modification. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (4)

- Where the head of a Si/Gun/Gu permits the modification or receives registration, registration for modification, or receives a report or a report of modification pursuant to paragraphs (1) through (4), he/she shall deliver a certificate of permission, a certificate of registration or a certificate of report to an applicant, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
- (5)

Article 27 (Restrictions on Business)

Where a person who intends to obtain permission, register, or report pursuant to Article 25 or 26 falls under any of the following cases, he/she shall not obtain permission, register, or report pursuant to Article 25 or 26: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 11048, Sep. 15, 2011>

- Where a person (in cases of a corporation, including its representative or an executive) in whose case one year has not passed since he/she was ordered to close business or subject to a disposition of cancellation of permission or registration, or the same period has not expired since he/she was subject to a disposition of suspension of business pursuant to Article 35 (1) and (2) intends to conduct the same category of business again;
- 1.

- Where a person in whose case one year has not passed since he/she was ordered to close business or subject to a disposition of cancellation of permission or registration,
2. or the same period has not expired since he/she was subject to a disposition of suspension of business pursuant to Article 35 (1) and (2) intends to conduct a category of business which is the same as the said business at the same location;
3. Where a person who operates a business establishment harmful to juveniles as defined

in subparagraph 5 of Article 2 of the Juvenile Protection Act intends to engage in the combined distribution and game providing business.

Article 28 (Matters to be Observed by Game Products related Business Operators)

A game products related business operator shall observe the matters referred to in the following subparagraphs: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008; Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

1. He/she shall receive education concerning distribution order pursuant to Article 9 (3);
2. He/she shall neither have others gamble or do other speculative acts by making use of game products nor leave them to do such things;
- 2-2. He/she shall not promote speculation through operation method or apparatus, device, etc. closely related to realization of contents of game products by making the unit of currency of game money similar to that issued by the Bank of Korea, etc.;

He/she shall not promote speculation by offering premiums or such: Provided, That the foregoing shall not apply to the types of premiums (toys and stationery or such; 3. provided, that cash, gift certificates and securities shall be excluded), basis of provision, method of offering of premiums, etc., prescribed by Presidential Decree on game products permitted for use by all of a juvenile game providing business;

4. A person who conducts a juvenile game providing business pursuant to subparagraph 6-2 (a) of Article 2 shall not provide game products not permitted for use by juveniles;
5. A person who conducts a general game providing business pursuant to subparagraph 6-2 (b) of Article 2 shall not admit juveniles to a game room;

He/she shall install a program or device for blocking obscene materials and speculative game products as published by the Minister of Culture, Sports and Tourism in game products and computer facilities or such: Provided, That the foregoing shall not apply 6. where obscene materials and speculative game products cannot be connected even if a program or device for blocking obscene materials and speculative game products is not installed;

7. He/she shall observe business hours and hours for admitting juveniles as prescribed by Presidential Decree;
8. He/she shall observe matters prescribed by Presidential Decree as other matters necessary for maintaining business order.

Article 29 (Succession to Business)

- When a business operator who has obtained permission pursuant to Article 25, or any business operator who has registered or reported pursuant to Article 26, transfers 1) his/her business or dies, or such corporation is merged, such transferee, successor or corporation which continues to exist following merger, or a corporation which is established by merger shall succeed to such business operator's position. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

- Where a person whose permission, registration or report is cancelled by report of the closure of business pursuant to Article 30 intends to obtain permission, register or report again within one year under the same category of business at the place where 2) his/her business has been closed, the business operator concerned shall succeed to a business operator's position before a report of the closure of business. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

- 3) A person who takes over by transfer the whole of facilities and apparatus (referring to main facilities and apparatus prescribed by Presidential Decree) of a business operator according to auction under the Civil Execution Act, realization under the Debtor Rehabilitation and Bankruptcy Act or sale of seized property under the National Tax

Collection Act, the Customs Act or the Framework Act on Local Taxes, and other procedures corresponding thereto shall succeed to such business operator's position. <Amended by Act No. 10219, Mar. 31, 2010>

A person who succeeds to a business operator's position pursuant to paragraphs (1) through (3) shall report to the head of the competent Si/Gun/Gu. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Article 30 (Closure of Business and Ex Officio Cancellation)

When a person who has obtained permission, registered or reported pursuant to Article 25 or 26 closes his/her business, he/she shall report the closure of business to the head (1) of the competent Si/Gun/Gu within seven days from the date he/she closes business, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

With regard to a person who fails to report a closure of business pursuant to paragraph (1), the head of a Si/Gun/Gu may cancel the matters permitted, registered or (2) reported ex officio after ascertaining whether he/she has closed his/her business as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 31 (Post Management)

For the fair classification of rating and distribution of game products, and the establishment of sound business practices for providing game products for use, the Minister of Culture, Sports and Tourism shall regularly inspect and supervise matters (1) as to whether the Rating Board, the rating classification agency, and the game products-related business operators observe this Act, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008; Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

When deemed necessary for the following purposes, the Minister of Culture, Sports and Tourism, a Mayor/Do Governor or the head of a Si/Gun/Gu may have game products related business operators prepare necessary reports or allow a relevant public (2) official to have access to places of business or such, of game providing business or business providing Internet computer game facilities to make necessary investigations or inspect documents: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008; Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

1. Establishment of distribution order of game products;
2. Prevention of use of game products in speculative acts;
3. Prevention of furtherance of speculation of game products.

A Mayor/Do Governor and the head of a Si/Gun/Gu shall, as prescribed by Presidential Decree, submit reports on the actual conditions of game products related business operators to the Minister of Culture, Sports and Tourism, the Minister of Security and (3) Public Administration, the Commissioner General of the Korean National Police Agency, and the head of a relevant administrative agency prescribed by Presidential Decree on a regular basis. <Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008; Act No. 11690, Mar. 23, 2013>

A relevant public official who has access to and performs inspections pursuant to (4) paragraph (2) shall carry identification indicating his/her authority and produce it to the related persons.

SECTION 2 Distribution and Indication of Game Products

Article 32 (Prohibition of Distribution of Illegal Game Products)

(1) No one shall perform acts referred to in the following subparagraphs hindering the

good distribution order of game products: Provided, That in cases referred to in subparagraph 4, a person who conducts a business of speculative activities shall be excluded pursuant to the Act on Special Cases concerning Regulation and Punishment of Speculative Acts, etc.<Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

1. Providing game products for distribution or use which have not been classified pursuant to Article 21 (1), or displaying or keeping the same for such purposes;
Providing game products for distribution use, the contents of which are different from
 2. the classification obtained pursuant to Article 21 (1), or displaying or keeping the same for such purposes;
 3. Providing game products classified for use, in violation of the rating classification referred to in the subparagraphs of Article 21 (2);
Distributing or providing game products the rating classification of which has been
 4. denied because it constitutes a speculative game product pursuant to Article 22 (2), or displaying or keeping the same for the purpose of providing for distribution or use;
 5. Buying and selling, donating or lending a certificate of rating classification obtained pursuant to Article 22 (3) 1;
Distributing or providing game products with no indications of matters, such as rating and information on the contents of the game product, or game products with no device
 6. attached indicating information on the operation of the game product for use, in violation of Article 33 (1) or (2);
Acts making a business of exchange or intermediating exchange or repurchase of tangible and intangible results (referring to game money prescribed by Presidential
 7. Decree and things similar thereto prescribed by Presidential Decree such as score, premiums and virtual currency used in game) obtained through the use of game products by anyone;
Distributing computer programs, apparatus or device not provided or approved by a
 8. game products related business operator in order to disturb normal operation of game products or producing them for their distribution.
- (2) No one shall produce or bring game products falling under the following subparagraphs:
1. Game products having a view to substantially the national identity by describing antinational acts or distorting historical facts;
Game products having a view to harming beautiful and refined customs by destroying
 2. family morals, such as assault on, homicide of or such, of an familial ascendant or descendant;
 3. Game products having a view to disturbing the good social order, such as instigating criminal psychology or imitation psychology, by excessively describing a crime, violence, lewdness or such.

Article 33 (Duty of Indications)

- A person who produces or distributes game products for the purpose of providing for the distribution or use thereof shall indicate the trade name (in cases of game products
- (1) annexed to books, referring to the trade name of the publishing company) of the person who produces or distributes such, the rating, and information on the contents of the game products of the game products concerned.
 - (2) A person who produces or distributes game products for the purpose of providing for the circulation or use thereof shall attach a device indicating information on the

operation of the game products to the game products prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

- (3) Matters necessary for methods of providing indications pursuant to paragraphs (1) and (2) shall be prescribed by Presidential Decree.

Article 34 (Restrictions on Advertisement or Publicity)

(1) No one shall perform the following acts: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. Advertising contents different from those of the game products as classified, or distributing or posting the publicizing matters thereof;
2. Distributing or posting advertising and publicizing matters in which a rating different from the rating of the game products as classified is indicated;
3. Advertising with different indications from the information on the contents of game products, or distributing or posting the publicizing matters thereof;
4. Advertising contents encouraging a speculative spirit, such as providing premiums in addition to information on the contents of game products, or distributing or posting publicizing matters.

A person who conducts a game providing business, business providing Internet computer game facilities or a combined distribution and game providing business shall (2) not install or post advertising matters prescribed by Presidential Decree, as advertising matters which may cause misunderstanding as a place for speculative acts or gambling. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

SECTION 3 Administrative Measures, such as Cancellation of Registration

Article 35 (Cancellation of Permission)

When a person who has registered a game producing business or a game distributing business pursuant to Article 25 (1) falls under any of the following subparagraphs, the head of a Si/Gun/Gu may order him/her to suspend or close his/her business for a fixed period not exceeding six months: Provided, That when he/she falls under subparagraph 1 or 2, the head of a Si/Gun/Gu shall order him/her to close his/her business: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. When he/she has registered fraudulently or in any unlawful manner;
2. When he/she continues to conduct a business in violation of an order for the suspension of business;
3. When he/she fails to register any modification in violation of Article 25 (2);
4. When he/she violates matters to be observed under Article 28;
5. When he/she violates a duty of prohibition of distribution of illegal game products or such, under Article 32.

When a person who has obtained permission for, registered or reported a game providing business, a business providing Internet computer game facilities or a combined distribution and game providing business pursuant to Article 26 falls under any of the following subparagraphs, the head of a Si/Gun/Gu may order him/her to suspend his/her business or close his/her business, or cancel permission or registration for a fixed period not exceeding six months: Provided, That when he/she falls under subparagraph 1 or 2, the head of a Si/Gun/Gu shall cancel permission or registration, or order him/her to close his/her business. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. When he/she has obtained permission, registered or reported fraudulently or in any unlawful manner;
2. When he/she continues to conduct a business in violation of an order for the suspension of business;

3. When he/she fails to meet the standards of permission or registration pursuant to Article 26 (1) through (3);
4. When he/she fails to obtain permission for modification, or make registration for modification or a report of modification pursuant to Article 26 (4);
5. When he/she violates matters to be observed under Article 28;
6. When he/she falls under paragraph (1) 4 and 5.

A person who has received an order for the closure of his/her business or is the subject of a disposition of cancellation of permission or registration pursuant to paragraph (1) (3) or (2) shall return a certificate of permission, a certificate of registration, or a certificate of report within seven days from the date he/she receives notice of such disposition. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

- (4) Detailed standards for administrative disposition pursuant to paragraphs (1) and (2) shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism in consideration of the types and degrees of such offenses or such. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 36 (Imposition of Penalty Surcharge)

- (1) When the head of a Si/Gun/Gu issues a disposition for the suspension of business because a person who conducts a game providing business, business providing Internet computer game facilities or combined distribution or a game providing business falls under any of the following subparagraphs, he/she may impose a penalty surcharge not exceeding 20 million won in lieu of such disposition for suspension of business, as prescribed by Presidential Decree: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. When he/she fails to meet the standard of permission or the standard of registration pursuant to Article 26 (1) and (2) or the main sentence of Article 26 (3);
2. When he/she violates matters to be observed under subparagraphs 4 through 8 of Article 28.

- (2) The head of a Si/Gun/Gu shall use an amount equivalent to the amount collected as penalty surcharges pursuant to paragraph (1) for purposes referred to in the following subparagraphs and formulate and execute annually a plan for use of penalty surcharges for the next year: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. Production and distribution of healthy game products;
2. Healthiness of game rooms and improvement of harmful circumstances;
3. Support to exemplary places of business;
4. Support following guidance and regulation activities of illegal game products and illegal places of business;
5. Securing of a storage place and discarding of seized illegal game products.

- (3) When a person who is required to pay a penalty surcharge under paragraph (1) fails to pay it by the due date of such payment, the head of a Si/Gun/Gu shall collect it in the same manner as delinquent local taxes are collected.

- (4) Matters necessary for the amount of penalty surcharges and procedures for the imposition thereof according to the types and degrees of offenses on which penalty surcharges are imposed pursuant to paragraph (1) shall be prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture, Sports and Tourism. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 37 (Succession to Effect of Disposition of Administrative Sanctions)

- (1) Where a person succeeds to the position of a business operator pursuant to Article) 29 (1), the effect of administrative sanctions taken against the previous business

operator by reason of violation of the subparagraphs of Article 35 (1) or (2) shall devolve to any person who succeeds to the position of the business operator within one year from the date of such administrative disposition, and while the formalities of disposition of administrative sanctions are proceeding, the formalities of the disposition of administrative sanctions may proceed with any person who succeeds to the position of the business operator: Provided, That the foregoing shall not apply where a transferee, a successor or a corporation which continues to exist after a merger does not know of such disposition or offense.

Where a person succeeds to the position of a business operator pursuant to Article 29 (2), the effect of a disposition of administrative sanctions taken by reason of violation of the subparagraphs of Article 35 (1) or (2) before reporting a closure of
(2 business shall devolve to any person who succeeds to the position of the business
) operator within one year from the date of such administrative disposition, and while the formalities of the disposition of administrative sanctions are proceeding, the formalities of the disposition of administrative sanctions may proceed with any person who succeeds to the position of the business operator.

Article 38 (Closure and Collection)

The head of a Si/Gun/Gu may have the relevant public official take the measures referred to in the following subparagraphs against any person who conducts a business without obtaining permission, making registration or reporting pursuant to Article
(1 25 or 26 and any person who continues to conduct a business in spite of having
) received an order for the closure of business, or a disposition for cancellation of permission or registration pursuant to Article 35 (1) or (2) in order to close such places of business: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. Removal or elimination of a signboard of the business concerned or the place of business concerned and other indications of business;
2. Sticking a notice informing that the business concerned or the place of business concerned is illegal;
3. Prohibiting by seal the use of apparatus or facilities necessary for business.

When taking the measures referred to in paragraph (1), the head of a Si/Gun/Gu shall
(2) advise in advance the business operator concerned or his/her agent of such measures in writing: Provided, That the foregoing shall not apply where an urgent reason prescribed by Presidential Decree arises.

When game products provided for distribution or use, or advertising or publicizing matters fall under any of the following subparagraphs, the Minister of Culture, Sports and Tourism. a Mayor/Do Governor or the head of a Si/Gun/Gu shall remove, destroy
(3 or delete such: Provided, That for cases referred to in subparagraph 2, cases of
) conducting a business of speculative acts pursuant to the Act on Special Cases concerning Regulation and Punishment of Speculative Acts, etc. shall be excluded: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

1. Unclassified game products or the contents of which are different from the classification obtained;
- 1-2. Game products which violate objects, standards and procedures prescribed by Presidential Decree referred to in Article 21 (1) 3 as game products for testing;
2. Game products the rating classification of which is denied because they constitute speculative game products;
- 2-2. Game products provided in violation of the types and methods prescribed by Presidential Decree referred to in subparagraph 6 (c) of Article 2;

3. Game products produced or distributed for profit-making by a person who has not registered pursuant to Article 25;
4. Advertising and publicizing matters distributed or posted in violation of Article 34;
5. Apparatus, devices and programs produced for the purpose of incapacitating the technical protection measures of game products.

(4) When the relevant public official removes the game products concerned pursuant to paragraph (3), he/she shall deliver a certificate of removal to its owner or occupant: Provided, That this shall not apply where the latter refuses to receive the certificate of removal.

(5) When necessary to keep control over game products or such, as referred to in the subparagraphs of paragraph (3), the Minister of Culture, Sports and Tourism, the Mayor/Do Governor or the head of a Si/Gun/Gu may request an association or such, to give assistance, and the association or such, requested to assist shall provide necessary assistance to him/her in accordance with such request. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

(6) The relevant public official who conducts a disposition, such as sticking, sealing, removal, destruction or such, pursuant to a notice, under paragraphs (1) through (3) or an executive or an employee of the association or such, shall carry identification indicating his/her authority and produce it to the persons concerned.

(7) Where a game product, advertisement or publicity or such, provided through the information and communications network falls under any of the subparagraphs of paragraph (3), the Minister of Culture, Sports and Tourism may order an information and communications service provider referred to in Article 2 (1) 3 of the Act on Promotion of Information and Communications Network Utilization and Information Protection, etc. or a person who supervises and manages a bulletin board referred to in subparagraph 9 of the same paragraph to refuse, suspend or restrict such conduct. In such cases, the Minister of Culture, Sports and Tourism shall undergo the due formalities of deliberation and recommendation for correction by the Rating Board in advance. <Newly Inserted by Act No. 8739, Dec. 21, 2007; Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

(8) The Minister of Culture, Sports and Tourism may order a person who promotes speculation through operation method or apparatus, device, etc. closely related to realization of contents of game products in violation of subparagraph 2-2 of Article 28 to improve such operation method or to improve or remove such apparatus, device, etc. The Minister of Culture, Sports and Tourism may, before giving such an order for correction, determine the correction method and recommend him/her comply with such method. <Newly Inserted by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

(9) A person who has received a recommendation for correction or an order for correction under paragraph (7) or (8) shall take measures within seven days and notify the chairperson of the Game Rating Board or the Minister of Culture, Sports and Tourism of such result. <Newly Inserted by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

(10) The chairperson of the Rating Board or the Minister of Culture, Sports and Tourism shall give a person subject to recommendation for correction or order for correction pursuant to paragraph (7) or (8) an opportunity to present his/her opinion on the matter in advance: Provided, That this shall not apply where he/she falls under any of the following subparagraphs: <Newly Inserted by Act No. 8739, Dec. 21, 2007; Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

1. Where it is urgent for the safety and welfare of the public;

2. Where it is substantially difficult or obviously unnecessary to hear an opinion;
3. Where he/she gives up advancing his/her opinion with clear intent or delays advancing his/her opinion without any justifiable reason.

CHAPTER VI SUPPLEMENTARY PROVISIONS

Article 39 (Establishment of Association)

Game products related business operators may establish an association or such, to

- (1) promote the healthy development of businesses related to game products and the common interests of game products related business operators.
- (2) The association, or such, pursuant to paragraph (1) shall be a juristic person.
- (3) The association, or such, established pursuant to paragraph (1) shall endeavor to maintain the healthy production and good distribution order of game products.

Article 39-2 (Reward)

The Government may provide a reward to a person who reports, denounces or arrests

- (1) any of the following persons to the relevant administrative agency or investigation agency within budgetary limits:
 1. A person who causes others to gamble, perform other speculative acts, or leaves others unattended so that they perform such acts, in violation of subparagraph 2 of Article 28;
 2. A person who promotes speculation in violation of subparagraph 3 of Article 28;
 3. A person who violates a duty of prohibition of distribution of illegal game products or such, pursuant to Article 32;
 4. A person who performs an act falling under any of the subparagraphs of Article 34 (1).
- (2) Matters necessary for the standards, methods of and procedures for providing a reward pursuant to paragraph (1) shall be prescribed by Presidential Decree.

[This Article Newly Inserted by Act No. 8247, Jan. 19, 2007]

Article 40 (Hearings)

Where the head of a Si/Gun/Gu intends to order the closure of a business pursuant to Article 35 (1), or cancel permission or registration pursuant to Article 35 (2), he/she shall hold a hearing. <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Article 41 (Fees)

Any of the following persons shall pay fees, as prescribed by ordinances of

- (1) a Si/Gun/Gu (referring to an autonomous Gu): <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
 1. A person who registers a game producing business or game distributing business or registers a modification thereof pursuant to Article 25;
 2. A person who intends to obtain permission or permission for modification, or register the modification, or report the modification of a game providing business, business providing Internet computer game facilities or combined distribution and game providing business pursuant to Article 26.

Any of the following persons shall pay fees determined by the Rating Board with the

- (2) approval of the Minister of Culture, Sports and Tourism: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8739, Dec. 21, 2007; Act No. 8852, Feb. 29, 2008>
 1. A person who applies for a rating classification under Article 21 (1);
 2. A person who submits an objection under Article 23;
 3. A person who is required to undergo technical deliberation under Article 21;
 4. A person who applies for confirmation of game products for testing under Article 21 (1) 3;

5. A person who is subject to a reclassification of rating because he/she reports a revision of the contents of a game product under Article 21 (5).

- (3) A person who intends to file an application for rating classification under Article 21 (1) with the rating classification agency shall pay a fee determined by the rating classification agency after obtaining approval from the Minister of Culture, Sports and Tourism. <Newly Inserted by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 43 (Deemed Public Officials for Purpose of Penal Provisions)

The executives and employees of the Rating Board and the Secretariat under Articles 16 through 18 and the executives and employees of the rating classification agency and an association or such, who are engaged in the entrusted affairs pursuant to Articles 24-2 and 42 (2), shall be deemed public officials for the purpose of the penal provisions of Articles 129 through 132 of the Criminal Act. <Amended by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

CHAPTER VII PENAL PROVISIONS

Article 44 (Penal Provisions)

- Any of the following persons shall be punished by imprisonment for not more than (1) five years or a fine not exceeding 50 million won: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

1. A person who causes others to gamble or perform other speculative acts, or leaves others unattended so that they perform such things, in violation of subparagraph 2 of Article 28;
- 1-2. A person who promotes speculation in violation of subparagraph 3 of Article 28;
2. A person who performs an act falling under subparagraphs 1, 4 or 7 of Article 32 (1);
3. A person who continues to conduct business in spite of having received measures pursuant to the subparagraphs of Article 38 (1).

- (2) Game products owned or occupied by a person falling under paragraph (1), gains obtained from such criminal acts (hereafter in this paragraph referred to as "criminal gains") and property which results from criminal gains shall be forfeited, and when they cannot be forfeited, the amount equivalent thereto shall be additionally collected.

- (3) Articles 8 through 10 of the Act on Regulation and Punishment of Criminal Proceeds Concealment from Crimes shall apply mutatis mutandis to matters related to forfeiture or collection of criminal gains and property which results from criminal gains referred to in paragraph (2).

Article 45 (Penal Provisions)

Any of the following persons shall be punished by imprisonment for not more than two years or by a fine not exceeding 20 million won: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 10879, Jul. 21, 2011>

1. A person who fails to comply with the order for correction of the Minister of Culture, Sports and Tourism under Article 12-3 (5);
- 1-2. A person who has no right title or receives a rating classification for game products fraudulently or in any unlawful manner pursuant to Article 22 (4);

2. A person who conducts business without obtaining permission or making registration in violation of Article 25 or 26 (1), (2) and the main sentence of Article 26 (3);
3. Deleted; <by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
- 3-2. A person who provides game products not permitted for use by juveniles in violation of subparagraph 4 of Article 28;
 - A person who distributes, provides for use, displays or keeps game products the
 4. contents of which are different from those of game products for which a rating classification has been obtained in violation of Article 32 (1) 2;
 5. A person who buys and sells, donates or lends a certificate of rating classification in violation of Article 32 (1) 5;
 6. A person who produces or brings game products in violation of the subparagraphs of Article 32 (2);
 7. A person who distributes game products for which a duty of indications has not been performed or provides such for use in violation of Article 32 (1) 6 and Article 33;
 8. A person who obtains permission, registers or reports fraudulently or in any unlawful manner pursuant to Article 35 (1) 1 and (2) 1;
 9. A person who conducts business in violation of an order for the suspension of business, pursuant to Article 35 (2) 2;
 - A person who produces, distributes, or watches game products and game wares, or
 10. such, under Article 38 (3) 3 or 4, or provides such for use, or displays or stores for such purposes.

Article 46 (Penal Provisions)

Any of the following persons shall be punished by imprisonment for not more than one year, or by a fine not exceeding ten million won: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 8739, Dec. 21, 2007; Act No. 10554, Apr. 5, 2010; Act No. 11690, Mar. 23, 2013>

1. A person who conducts business without filing a report in violation of the proviso to Article 26 (3);
2. A person who admits juveniles in violation of the hours for admitting juveniles pursuant to subparagraph 7 of Article 28;
3. A person who provides game products in violation of the rating classification pursuant to Article 32 (1) 3;
- 3-2. A person who distributes computer programs, apparatus or device not provided or approved by a game products related business operator or produces them for their distribution in violation of Article 32 (1) 8;
4. Deleted; <by Act No. 8247, Jan. 19, 2007>
5. A person who conducts business in violation of an order for the suspension of business pursuant to Article 35 (1) 2;
6. A person who fails to comply with an order issued by the Minister of Culture, Sports and Tourism under Article 38 (7) and (8).

Article 47 (Joint Penal Provisions)

When the representative of a corporation, or an agent, an employee or other workers of a corporation or an individual has committed an offense pursuant to Articles 44 through 46 with respect to the business of such corporation or individual, not only shall the offender be punished, but such corporation or individual shall also be punished by a fine referred to in the respective relevant Articles: Provided, That the same shall not apply where such corporation or individual has not been negligent in giving due attention and

supervision concerning the relevant duties to prevent such violation. <Amended by Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

Article 48 (Fines for Negligence)

Any of the following persons shall be punished by a fine for negligence not exceeding (1) ten million won: <Amended by Act No. 8247, Jan. 19, 2007; Act No. 10879, Jul. 21, 2011>

1. A person who fails to comply with the request for submission of data or report by the Minister of Culture, Sports and Tourism under Article 12-3 (4);
- 1-2. A person who fails to report under Article 12-3 (6);
- 1-3. A person who fails to register a modification in violation of Article 25 (2);
2. A person who fails to obtain permission for a modification, register a modification or report a modification in violation of Article 26 (4);
- 2-2. A person who fails to report a modification in violation of Article 21 (5);
3. A person who fails to receive education in violation of subparagraph 1 of Article 28;
4. A person who admits juveniles to a general game room in violation of subparagraph 5 of Article 28;
A person who fails to install a program or a device blocking pornographic materials and
5. speculative game products in violation of the provisions of subparagraph 6 of Article 28;
6. A person who fails to file a report in violation of the provisions of Article 29 (4);
7. A person who fails to report, refuses, interferes with or evades a relevant public official's access to, investigation or viewing of documents pursuant to Article 31 (2);
8. A person who violates Article 34.

The Minister of Culture, Sports and Tourism, Mayor/Do Governor, the head of (2) a Si/Gun/Gu (hereinafter referred to as the "Imposer") shall impose and collect fines for negligence pursuant to paragraph (1), as prescribed by Presidential Decree. <Amended by Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

A person who is dissatisfied with a disposition of a fine for negligence pursuant to (3) paragraph (2) may raise an objection to the imposing authority within 30 days from the date he/she receives notice of such disposition.

Where a person raises an objection to a disposition of a fine for negligence pursuant to (4) paragraph (3), the imposing authority shall, without delay, notify the competent court, which in turn shall proceed to a trial on a fine for negligence pursuant to the Non-Contentious Case Litigation Procedure Act.

Where a person fails to raise an objection and pay a fine for negligence within the (5) period pursuant to paragraph (3), the aforementioned fine for negligence shall be collected in the same manner as delinquent national or local taxes are collected.

ADDENDA

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force six months after the date of its promulgation.

Article 2 (Time Limit of Application)

Article 20 shall remain in force until December 31, 2011. <Amended by Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 3 (Preparation according to Change of Rating Board of Rating Classification Agency)

The Minister of Culture and Tourism may conduct the business affairs necessary for preparation according to the change of the rating classification business system, such as the establishment of the Rating Board, before this Act enters into force.

Article 4 (Transitional Measures concerning Multi-Media Cultural Contents Facilities Providing Business)

A multi-media cultural contents facilities providing business pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall be deemed a business providing Internet computer game facilities under this Act.

Article 5 (Transitional Measures concerning Classification of Rating of Game Products)

Game products rated as permitted for use by persons 12 years old or 15 years old pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall be deemed to have been rated as permitted for use by persons 12 years old or 15 years old pursuant to the amended provisions of Article 21 (2) of this Act: Provided, That game products rated as permitted for use by persons 18 years old shall be classified at the Rating Board pursuant to Article 16 within six months after this Act enters into force.

(2) The Rating Board may levy a prescribed fee necessary for reclassification on a person who applies for reclassification of rating pursuant to paragraph (1).

Article 6 (Transitional Measures concerning Business on Report or Registration)

A person who has reported a game producing business or a distributing business pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall be deemed to have reported such under this Act: Provided, That he/she shall be reissued a certificate of report within three months after this Act enters into force, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture and Tourism.

A game providing business operator or a combined distribution and game providing business operator who has registered pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall be deemed to have registered under this Act: Provided, That he/she shall be reissued a certificate of registration within three months after this Act enters into force, as prescribed by Ordinance of the Ministry of Culture and Tourism.

Article 7 (Transitional Measures concerning Devices Indicating Information on Operation of Game Products)

All game products rated pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall attach a device indicating information on the operation of the game product pursuant to Article 33 (2), within six months after this Act enters into force.

Article 8 (Transitional Measures concerning Administrative Disposition and Restrictions on Business)

A person who was or is subject to an administrative disposition, disposition of penalty surcharge or restrictions on business pursuant to the provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act at the time this Act enters into force shall be deemed to be or have been subject to an administrative disposition, disposition of penalty surcharge or restriction on business pursuant to the provisions of this Act.

Article 9 (Transitional Measures concerning Penal Provisions)

The provisions of the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act shall apply to penal provisions or fines for negligence on acts performed before this Act enters into force.

Article 10 Omitted.

Article 11 (Relationship with other Acts)

Where the previous Sound Records, Video Products, and Game Software Act or the

provisions thereof are cited by other Acts and subordinate statutes at the time this Act enters into force, when the provisions corresponding thereto are in this Act, this Act or the relevant provisions of this Act shall be deemed to have been cited in lieu of the previous provisions.

ADDENDA<Act No. 8247, Jan. 19, 2007>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force three months after the date of its promulgation: Provided, That the amended provisions of Articles 32 (1) 7 and 44 (1) 2 shall enter into force on the date of its promulgation, the amended provisions of subparagraph 3 of Article 28 shall enter into force on April 29, 2007, and the amended provisions of subparagraphs 5 and 6 of Article 28 shall enter into force nine months after the date of its promulgation respectively.

Article 2 (Transitional Measures concerning Registration)

A game producing business operator or a game distributing business operator who has filed a report pursuant to the previous Article 25 at the time this Act enters into force shall be deemed to have registered as a game producing business operator or a game distributing business operator pursuant to the amended provisions of Article 25: Provided, That he/she shall be delivered a certificate of registration pursuant to the amended provisions of Article 25 within six months after this Act enters into force.

(1) A person who intends to obtain permission as a general game providing business operator pursuant to the amended provisions of Article 26 among the game providing business operators who have registered pursuant to the previous Article 26 at the time this Act enters into force shall meet the standards thereof and obtain permission within one year after this Act enters into force.

(2) A person who intends to register as a juvenile game providing business operator pursuant to the amended provisions of Article 26 among the game providing business operators who have registered pursuant to the previous Article 26 at the time this Act enters into force shall meet the standards thereof and register within six months after this Act enters into force.

(3) A person who conducts a business providing Internet computer game facilities pursuant to the previous provisions at the time this Act enters into force shall meet the standards thereof and register within six months after this Act enters into force.

ADDENDA<Act No. 8739, Dec. 21, 2007>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force three months after the date of its promulgation: Provided, That Article 2 of the Addenda shall apply on October 20, 2007.

Article 2 (Special Cases on Registration of Juvenile Game Providing Business)

A juvenile game room business operator who has filed a report pursuant to Article 26 (2) of the Sound Records, Video Products, and Game Software Act repealed by Act No. 7943 or a game providing business operator who has registered pursuant to the previous Act (referring to the Act previously amended pursuant to the partly amended Game Industry Promotion Act, Act No. 8247; hereinafter the same shall apply) at the time the partly amended Game Industry Promotion Act, Act No. 8247, enters into force may, notwithstanding Article 26 of the same amended Act and Article 2 (3) of the Addenda thereto, register a juvenile game providing business after meeting the standards thereof by May 17, 2008 after this Act enters into force.

(1) A person who conducts a business providing Internet computer game facilities pursuant to the previous Act at the time the partly amended Game Industry Promotion Act, Act No. 8247, enters into force may, notwithstanding Article 2 (4) of the Addenda

to the same amended Act, register after meeting the standards thereof by May 17, 2008 after this Act enters into force.

ADDENDA<Act No. 8852, Feb. 29, 2008>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force on the date of its promulgation. (Proviso Omitted.)

Articles 2 through 7 Omitted.

ADDENDUM<Act No. 9928, Jan. 1, 2010>

This Act shall enter into force on the date of its promulgation.

ADDENDA<Act No. 10219, Mar. 31, 2010>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force on January 1, 2011.

Articles 2 through 12 Omitted.

ADDENDUM<Act No. 10554, Apr. 5, 2010>

This Act shall enter into force three months after the date of its promulgation.

ADDENDA<Act No. 10629, May 19, 2011>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force two months after the date of its promulgation. (Proviso Omitted.)

Article 2 Omitted.

ADDENDUM<Act No. 10879, Jul. 21, 2011>

This Act shall enter into force six months after the date of its promulgation.

ADDENDA<Act No. 11048, Sep. 15, 2011>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force one year after the date of its promulgation. (Proviso Omitted.)

Articles 2 through 5 Omitted.

ADDENDA<Act No. 11139, Dec. 31, 2011>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force six months after the date of its promulgation: Provided, That the amended provisions of Article 2 of the Addenda to the Game Industry Promotion Act (Act No. 7941) shall apply on the date of its promulgation.

Article 2 (Transitional Measures concerning Appointment and Term of Office of Members)

Pursuant to Article 16 (4), the Minister of Culture, Sports and Tourism shall newly

(1) appoint a certain number of members fixed under the amended provisions of Article 16 (3) within three months after this Act enters into force.

The term of office of the members appointed pursuant to Article 16 (4) as at the time

(2) this Act enters into force shall expire on the date prior to the date they are newly appointed pursuant to paragraph (1), notwithstanding Article 16 (5).

Article 3 (Transitional Measures concerning Entrustment of Affairs)

Notwithstanding the amended provisions of Article 24-2, the previous provisions shall

(1) apply to the treatment of ratings of game products which have been applied for as at the time this Act enters into force.

Notwithstanding the amended provisions of Article 24-2, the previous provisions shall

(2) apply to the treatment of game products, the revised contents of which have been reported as at the time this Act enters into force.

ADDENDA<Act No. 11315, Feb. 17, 2012>

Article 1 (Enforcement Date)

This Act shall enter into force six months after the date of its promulgation.

Article 2 Omitted.

ADDENDA<Act No. 11690, Mar. 23, 2013>

Article 1 (Enforcement Date)

(1) This Act shall enter into force on the date of its promulgation.

(2) Omitted.

Articles 2 through 7 Omitted.