

ACUERDO POR EL QUE SE DA CONTESTACIÓN A LA CONSULTA FORMULADA POR LA ASOCIACIÓN PARA LA AUTORREGULACIÓN DE LA COMUNICACIÓN COMERCIAL (AUTOCONTROL) EN RELACIÓN A LA EMISIÓN POR TELEVISIÓN DE COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS

CNS/DTSA/249/16/AUTOCONTROL

SALA DE SUPERVISIÓN REGULATORIA

Presidenta

D^a. María Fernández Pérez

Consejeros

D. Eduardo García Matilla

D^a. Clotilde de la Higuera González

D. Diego Rodríguez Rodríguez

D^a. Idoia Zenarrutzabeitia Beldarraín

Secretario de la Sala

D. Miguel Sánchez Blanco, Vicesecretario del Consejo

En Madrid, a 17 de noviembre de 2016

La Sala de Supervisión Regulatoria de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (en adelante, CNMC), en su reunión de 17 de noviembre de 2016, ha acordado dar la presente contestación a la consulta formulada por la ASOCIACIÓN PARA LA **AUTORREGULACIÓN DE LA COMUNICACIÓN COMERCIAL** (en adelante, AUTOCONTROL), en relación a la normativa a aplicar en la retransmisión en televisión de competiciones de videojuegos en directo.

I. ANTECEDENTES

Con fecha 22 de julio de 2016 tuvo entrada en el Registro de la CNMC un escrito de AUTOCONTROL, comunicando que ha recibido una consulta de uno de sus socios sobre la retransmisión en televisión de competiciones de videojuegos en directo, trasladando dicha consulta a la CNMC para que indique el marco jurídico audiovisual a aplicar.

En concreto la consulta indica que se ha *“observado un creciente interés, en determinados segmentos de la sociedad, en las competiciones de videojuegos conocidas popularmente como e-sports. En concreto, y para ponerles en antecedentes, en el transcurso de dichas competiciones dos equipos de jugadores compiten entre sí a videojuegos tales como League of Legends, FIFA, Call of Duty, etc. Copiamos a continuación enlaces en que se puede*

observar cómo se desarrollan estas competiciones y por tanto, cómo las vería el telespectador si fueran emitidas por televisión:

<https://www.youtube.com/watch?v=a1dMhN4Vt18>

<https://www.youtube.com/watch?v=nBzaY30P54o>

En virtud de lo anterior, y a pesar de que en la Unión Europea ya se emiten este tipo de contenidos en televisión en abierto, quisiéramos confirmar, mediante esta consulta, que en España se pueden emitir en abierto dichos contenidos sin contravenir nuestra normativa de aplicación y en caso contrario, les agradeceríamos que nos indicaran qué pautas y/o criterios se han de seguir para poder llevar a cabo dicha emisión con estricta sujeción a nuestra legislación".

Cabe indicar que las **competiciones de videojuegos o E-sports** son un fenómeno relativamente nuevo en España, pero ampliamente extendido en otros países. Se trata de competiciones de videojuegos a nivel profesional en las que los jugadores compiten entre ellos en tiempo real individualmente o en equipos. Estas competiciones empezaron a emitirse online y en la actualidad, debido a su auge y popularidad, sobre todo entre los más jóvenes, se pueden ver en algunas cadenas de televisión tradicional (televisión lineal).

De la consulta también parece deducirse que se pretende conocer las posibilidades de explotación comercial de estas retransmisiones, teniendo en cuenta las normas que limitan la publicidad en televisión.

II. HABILITACIÓN COMPETENCIAL

De conformidad con el artículo 9 de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la CNMC *“La Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia supervisará y controlará el correcto funcionamiento del mercado de comunicación audiovisual”*. Y en los apartados cuarto y sexto se prevé que, en particular, ejercerá las funciones de:

“4. Supervisar la adecuación de los contenidos audiovisuales con el ordenamiento vigente y los códigos de autorregulación en los términos establecidos en el artículo 9 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo.

6. Controlar el cumplimiento de las obligaciones, las prohibiciones y los límites al ejercicio del derecho a realizar comunicaciones comerciales audiovisuales impuestos por los artículos 13 a 18 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo.”

En consecuencia con lo indicado, la CNMC es un organismo competente, en cuanto autoridad consultiva, para responder a la consulta formulada por AUTOCONTROL, al circunscribirse la misma al ámbito interpretativo y de aplicación de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación

Audiovisual (en adelante, LGCA) y, en lo que al presente caso nos ocupa, con especial mención a la regulación que la citada norma hace del derecho a realizar comunicaciones comerciales por los prestadores del servicio de comunicación audiovisual prevista en los artículos 13 a 18 y su normativa de desarrollo.

Atendiendo a lo previsto en los artículos 20.1 y 21.2 de la Ley CNMC y los artículos 8.2.j) y 14.1.b) del Real Decreto 657/2013, de 30 de agosto, por el que se aprueba el Estatuto Orgánico de la CNMC, el órgano competente para conocer este asunto es la Sala de Supervisión Regulatoria de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia.

III. PLANTEAMIENTO DE LA CONSULTA Y MARCO JURÍDICO APLICABLE

En primer lugar, se ha de indicar que esta Sala es consciente de que el mercado audiovisual es cambiante y que surgen nuevos modelos de negocio y de entretenimiento.

La emisión de nuevos servicios y formatos televisivos no implica ninguna vulneración de la normativa vigente, siempre y cuando queden comprendidos en el marco jurídico audiovisual ya establecido y se respeten las condiciones y requisitos de emisión.

Así pues, procede analizar si el tipo de retransmisión sometido a consulta (competiciones de videojuegos o e-sports) se puede catalogar como programa y, en consecuencia, es susceptible de emisión por televisión. A este respecto, y según la definición de “programa de televisión” dada por la LGCA en su artículo 2.6.a)¹, no cabe duda de que este tipo de eventos se pueden emitir por televisión bajo el formato de un programa, estando sometidos en todos los casos a las condiciones fijadas en la normativa audiovisual, ya sea en lo referente a la comunicación previa efectuada con antelación a los telespectadores mediante una guía electrónica de programación, según lo preceptuado en el artículo 6.2 de la LGCA o ya sea en el cumplimiento de cualquier otra obligación o ejercicio de cualquier derecho de los operadores. A este respecto cabe citar, como obligaciones y derechos más relevantes:

- a) La obligación de respetar los derechos del público (Capítulo I del Título II de la LGCA)

¹ “Conjunto de imágenes en movimiento, con o sin sonido, que constituye un elemento unitario dentro del horario de programación de un canal o un catálogo de programas. En todo caso, son programas de televisión los largometrajes, las manifestaciones deportivas, las series, los documentales, los programas infantiles y las obras de teatro originales, así como las retransmisiones en directo de eventos, culturales o de cualquier otro tipo.

b) El derecho a realizar comunicaciones comerciales (Sección 2ª del Capítulo II)

En cuanto a si estos contenidos (retransmisión de competiciones de videojuegos) pueden considerarse como deportes y en consecuencia si se les podrían aplicar las excepciones consideradas en la normativa para determinadas disciplinas deportivas, la cuestión es más compleja.

Existe un amplio debate sobre la definición del término **deporte** y su posible extensión a otras prácticas que no se corresponden *sensu estricto* con la primera acepción recogida en el diccionario de la RAE: “Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Esta Sala entiende que, si bien los programas consistentes en la retransmisión de competiciones de videojuegos tienen similitudes con la retransmisión de determinados eventos o competiciones de diferentes especialidades ya previstos y regulados en la normativa audiovisual, y por lo tanto no hay ningún motivo para impedir su emisión por televisión, sin embargo esta evidencia no quiere decir que les sean de aplicación las normas reguladoras del sector audiovisual que se han dictado específicamente para resolver problemas que se han suscitado en la actividad de retransmisión de determinadas disciplinas deportivas.

De lo que no le cabe duda a esta Sala es que la emisión de estos programas debe ser respetuosa con los derechos del público y, a su vez, también debe asegurarse el ejercicio efectivo del derecho del operador a realizar comunicaciones comerciales. Ambos derechos no deben ser excluyentes entre sí.

Por lo que se refiere al derecho a realizar comunicaciones comerciales, éste debe ser ejercido en las condiciones básicas establecidas en la LGCA y en el Reglamento de desarrollo de la LGCA en lo relativo a la comunicación comercial televisiva (en adelante Reglamento de publicidad), aprobado por Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre.

Así, en materia de publicidad, el legislador ha querido que la regulación sea concebida como un instrumento de protección del consumidor frente a la emisión de mensajes publicitarios en todas sus formas en cuanto a tiempo y contenidos. Esta Sala tiene en cuenta este principio regulador a la hora de interpretar los criterios y pautas publicitarias.

Hasta este momento, esta Sala ha dado contestación a diferentes consultas relativas al ejercicio de los operadores a realizar comunicaciones comerciales, pero siempre en los casos y los términos previstos en la LGCA, en especial los

artículos 13 al 18, así como en el Reglamento de publicidad, modificado por el Real Decreto 21/2014, de 17 de enero².

IV. CONTESTACIÓN A LA CONSULTA FORMULADA

Aun cuando la retransmisión por televisión de las competiciones de videojuegos pudiera tener similitudes a la hora de su regulación específica por la normativa del sector audiovisual, lo cierto es que basta acudir a la definición del término “deporte” por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española para concluir que las competiciones de videojuegos no pueden ser calificadas, en principio y sin ninguna matización, como retransmisiones deportivas, según el concepto desarrollado por la normativa aplicable a la publicidad en televisión y sus excepciones.

No obstante, para tratar de llegar a un lugar común y para sentar las bases sobre lo que podría ser una regulación de la retransmisión de este tipo de competiciones, parece apropiado hacer una breve referencia a cómo ha sido la evolución de la normativa regladora de las retransmisiones deportivas con especial referencia al ejercicio del derecho a la emisión de comunicaciones comerciales en el citado ámbito.

En primer lugar debe destacarse que todas las normas que se han dictado en Europa sobre la publicidad en televisión parten de la necesidad ineludible de separar de manera nítida los mensajes publicitarios de los programas. En ese sentido, y atendiendo a la necesidad de proteger a los usuarios del servicio, se limita y regula la publicidad en los programas de televisión, incluidos los deportivos.

A estos efectos la Directiva 89/552/CEE del Consejo, de 3 de octubre de 1989, conocida como la ‘Ley de TV sin Fronteras establecía:

Artículo 11

(...) 2. En los programas compuestos de partes autónomas o en los programas deportivos y los acontecimientos o espectáculos de

² Acuerdo por el que se da contestación a diversas consultas formuladas por los operadores en materia de publicidad y autopromoción televisivas, INF/DTSA/1356/14/criterios publicidad (en adelante, el Acuerdo), aprobado por esta Sala el 18 de septiembre de 2014.

Acuerdo por el que se da contestación a la consulta formulada por ATRESMEDIA CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN, S.A. en relación con el acuerdo INF/DTSA/1356/14/criterios publicidad (INF/DTSA/1841/14).

I Acuerdo por el que se da contestación a la consulta formulada por MEDIASET ESPAÑA COMUNICACIÓN, S.A. en relación con el acuerdo INF/DTSA/1356/14/criterios publicidad (INF/DTSA/1842/14).

estructura similar que tengan intervalos, sólo podrá insertarse la publicidad entre las partes autónomas o en los intervalos.

No obstante, en los años posteriores, y con carácter excepcional, se vio la necesidad de flexibilizar la normativa permitiendo el uso de algunos formatos de publicidad más intrusivos en las retransmisiones de determinados eventos deportivos. Estas excepciones fueron incorporadas a las leyes de los principales países europeos en respuesta a algunas de las demandas de los operadores de televisión.

En el caso de disciplinas deportivas como el fútbol, evento dividido en dos partes con una duración mínima de 45 minutos cada una y un descanso de 15, se admitió la incorporación de sobreimpresiones, siempre que el juego estuviera detenido. La pérdida de eficacia del bloque de publicidad de los descansos, debido a la escasa atención de los espectadores a este bloque de anuncios, así como al alto precio que alcanzaban los derechos de retransmisión de las principales competiciones futbolísticas, justificaron el establecimiento de esa excepción que permitiera a las cadenas mejorar la rentabilidad de estas costosas inversiones.

También se ha contemplado otra excepción en el caso de aquellos deportes con duraciones que superan la hora de reloj sin ninguna interrupción. Este es el caso de las carreras de Fórmula 1 o de motociclismo, que se benefician de la posibilidad de utilizar de manera excepcional la 'pantalla partida' con inclusión de una ventana con spots, mientras que en la otra el espectador puede seguir simultáneamente el transcurso de la carrera. Esta partición de la pantalla debe hacerse, además, con unas condiciones regladas.

Hay que subrayar que estas excepciones no afectaron, ni lo hacen hoy, a aquellos deportes divididos en segmentos de juego más breves (como el tenis, la mayor parte de las pruebas de atletismo o la natación), que sí pueden incorporar bloques publicitarios en las pausas, sin que se interrumpa el desarrollo de la competición y respetando el tiempo por hora de reloj establecido para la mayoría de los restantes programas televisivos.

Como se ha indicado anteriormente, las excepciones contempladas para algunas retransmisiones deportivas en la normativa sobre la publicidad en televisión parten de las peticiones formuladas por los operadores, justificadas por las características específicas de estos deportes, refrendadas por organismos federativos nacionales e internacionales y sancionados por las leyes y por los criterios aplicados en su desarrollo por los organismos reguladores.

A la vista de todo lo anterior, y teniendo en cuenta el estado actual de la cuestión, esta Sala considera que las competiciones de videojuegos televisadas no pueden, a los efectos de su retransmisión por la televisión, en ningún caso equipararse de forma automática con las retransmisiones

deportivas tradicionales. Y menos aún aplicarles las excepciones que las normas en vigor prevén de forma excepcional y después de amplios debates y modificaciones normativas, se aplican a las retransmisiones por televisión de determinados deportes.

La amplísima variedad de estos juegos electrónicos en cuanto a su formato, a los modelos de organización de las competiciones, a la procedencia de sus organizadores y a las modalidades con que pueden retransmitirse estos eventos, exigen un análisis riguroso y pormenorizado que además debería ser contrastado con otros reguladores europeos.

En todo caso esta Comisión tendrá en cuenta las consultas o sugerencias que los prestadores de comunicaciones audiovisuales interesados les hagan llegar a la hora de proponer la revisión o la actualización de la normativa reguladora de este tipo de programas si ello se considera necesario.

Comuníquese este Acuerdo a la Dirección de Telecomunicaciones y del Sector Audiovisual y notifíquese a los interesados.