



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS
CARRERA DE DERECHO**

TEMA:

La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador.

AUTORES:

Ávila Arévalo Jean Pierre

Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
ABOGADO**

TUTOR:

Dr. Aguirre Valdez, Javier Eduardo

Guayaquil – Ecuador

20 de febrero del 2025



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS
CARRERA DE DERECHO**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Ávila Arévalo Jean Pierre** y **Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa**, como requerimiento para la obtención del Título de Abogado.

TUTOR

f. _____

Dr. Aguirre Valdez, Javier Eduardo

DIRECTORA DE LA CARRERA

Dra. Nuria Pérez Puig-Mir, PhD

Guayaquil, 20 de febrero de 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.

CARRERA DE DERECHO.

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Nosotros, **Ávila Arévalo Jean Pierre; Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa**

DECLARAMOS QUE:

El Trabajo de Titulación, **La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador**, previo a la obtención del Título de Abogado, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 20 días de febrero de 2025.

LOS AUTORES

f. _____
Ávila Arévalo Jean Pierre

f. _____
Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.

CARRERA DE DERECHO.

AUTORIZACIÓN

Nosotros, **Ávila Arévalo Jean Pierre;**

Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, " **La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador**", cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 20 días de febrero de 2025.

LOS AUTORES

f. _____
Ávila Arévalo Jean Pierre

f. _____
Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa

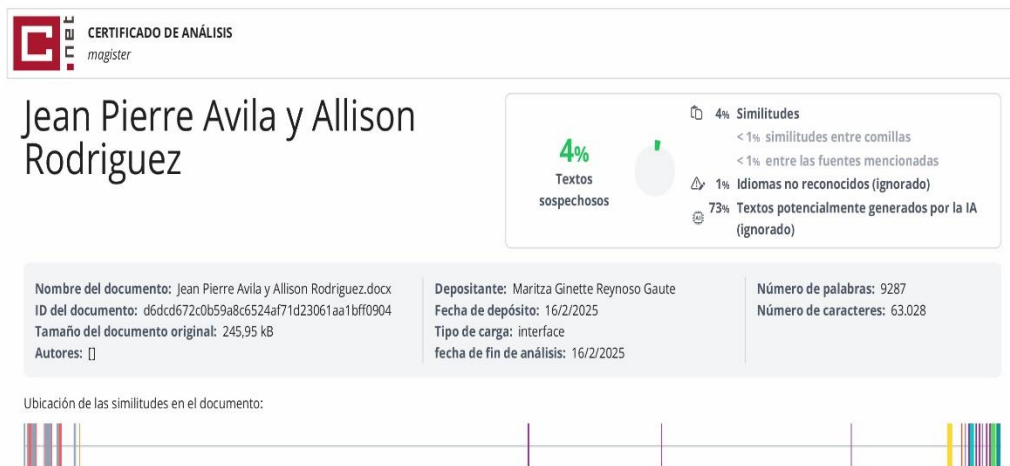


UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.

CARRERA DE DERECHO.

REPORTE COMPILATIO.



TUTOR (A)

f. _____

Dr. Aguirre Valdez, Javier Eduardo

f. _____

Ávila Arévalo Jean Pierre

f. _____

Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.

CARRERA DE DERECHO.

DEDICATORIA

Allison Rodríguez Triviño

Para mi papito, quien siempre ha sido mi ejemplo a seguir y mi mayor motivación.

Gracias por cada consejo, y por impulsarme a dar lo mejor de mí.

Para mi mamita, cuyo amor incondicional y apoyo han sido mi mayor fortaleza.

Gracias por estar siempre a mi lado.

Para mis abuelitos, quienes me han cuidado con amor, y me han guiado con su sabiduría, no puedo estar mas agradecida de que están conmigo para compartir este logro.

Para mis hermanos, quienes me inspiran a ser mejor cada día y ser su ejemplo a seguir.

Para mis amigos quienes caminaron conmigo en esta aventura, brindándome su apoyo en cada momento, haciendo de esto un poco menos difícil.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.
CARRERA DE DERECHO.

AGRADECIMIENTO

Jean Pierre Ávila Arévalo

A Dios, quien siempre ha cuidado y guiado mi vida. El agradecimiento va mas allá de los logros que me ha permitido obtener, el agradecimiento mas grande es por nunca soltar de mi mano y protegerme en los no muy buenos momentos.

A mi madre, quien siempre me mira con ojos de amor y quien con su ejemplo y enseñanza deja huellas día a día en mi vida. Gracias siempre por estar para mí, por saber corregirme con paciencia, firmeza y nobleza. Se que este paso obtenido en mi vida será de mucho orgullo para ti y es lo que más satisfacción me da.

A mi hermana, quien por muchas ocasiones tuvo un rol y un esfuerzo conmigo más grande del que un hermano hubiese esperado. Sus consejos, enseñanzas y motivaciones compartidas a lo largo de mi vida son siempre una guía para mi crecimiento como persona.

A mi novia, quien me ha acompañado durante 5 años y ha sido un pilar fundamental en mi vida. Por su constante amor y entrega que edifica nuestras vidas y metas.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA CIENCIAS SOCIALES Y POLITICAS

CARRERA DE DERECHO

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Dr. Zavala Egas, Xavier Leopoldo

DECANO DE CARRERA

f. _____

Ab. Reynoso De Wright, Maritza Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA

f. _____

Mgs. Xavier Cuadros Añazco

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Facultad: Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas

Carrera: Derecho

Periodo: Semestre B-2024

Fecha: 20 de febrero del 2025

ACTA DE INFORME FINAL

El abajo firmante, docente tutor del trabajo de titulación denominado **"La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador"**, elaborado por los estudiantes **Ávila Arévalo Jean Pierre y Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa**, certifica que durante el proceso de acompañamiento dichos estudiantes han obtenido la calificación de **(9) (NUEVE)**, lo cual lo califica como APTOS PARA LA SUSTENTACIÓN.

TUTOR (A)

f. _____

Dr. Aguirre Valdez, Javier Eduardo

INDICE

INTRODUCCION	2
CAPÍTULO I	4
Antecedentes históricos	4
Definición: Deportes electrónicos y videojugadores.....	5
Marco legal y derechos de los videojugadores.....	6
Principales desafíos legales de los jugadores de eSports en Ecuador	7
Beneficios de la regulación de los eSports en el desarrollo económico y social	9
Estudio de derecho comparado	10
CAPÍTULO II	12
Pregunta de investigación	12
Problema jurídico	13
El Reconocimiento de los Jugadores de Esports como Profesionales: Una Carencia Legislativa	15
El Vacío Normativo sobre los Derechos Laborales de los Jugadores	17
La Protección de los Menores de Edad en los Esports según el Código de la Niñez y Adolescencia	19
CONCLUSIÓN.....	21
RECOMENDACIONES.....	22
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	23

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador y su impacto sobre los derechos de los jugadores de videojuegos, con el fin de proponer un marco legal adecuado para su desarrollo y protección. Los deportes electrónicos han ganado popularidad en todo el mundo, pero en Ecuador, su falta de reconocimiento y regulación genera varios desafíos para los jugadores profesionales. La ausencia de un marco normativo claro pone en riesgo tanto los derechos laborales como la seguridad jurídica de los jugadores, quienes enfrentan condiciones laborales precarias, la falta de contratos claros y la vulnerabilidad frente a abusos por parte de organizaciones y patrocinadores. A través del análisis realizado, se evidencia que la legislación ecuatoriana no está adaptada a esta industria emergente, lo que limita el crecimiento económico y social de los deportes electrónicos en el país. En contraste, otros países como Estados Unidos, Corea del Sur y algunos miembros de la Unión Europea han desarrollado marcos normativos específicos que no solo regulan la actividad deportiva, sino que también protegen los derechos de los jugadores. Esta investigación resalta la necesidad urgente de una legislación que regule los deportes electrónicos en Ecuador, proteja los derechos de los jugadores y fomente el desarrollo de la industria a nivel nacional. En conclusión, la creación de un marco legal adecuado resulta esencial para la protección de los jugadores y el impulso de los deportes electrónicos en Ecuador.

Palabras clave: Deportes electrónicos, Regulación legal, Derechos laborales, Jugadores profesionales, Derechos de los jugadores.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the lack of regulation of electronic sports in Ecuador and its impact on the rights of video game players, in order to propose an appropriate legal framework for their development and protection. Electronic sports have gained worldwide popularity, but in Ecuador, their lack of recognition and regulation creates several challenges for professional players. The absence of a clear regulatory framework jeopardizes both the labor rights and legal security of players, who face precarious working conditions, the lack of clear contracts, and vulnerability to abuses by organizations and sponsors. Through the analysis, it is evident that Ecuadorian legislation is not adapted to this emerging industry, limiting the economic and social growth of electronic sports in the country. In contrast, other countries such as the United States, South Korea, and some members of the European Union have developed specific regulatory frameworks that not only regulate the sports activity but also protect the rights of players. This research highlights the urgent need for legislation that regulates electronic sports in Ecuador, protects players' rights, and fosters the development of the industry at the national level. In conclusion, the creation of an appropriate legal framework is essential for the protection of players and the promotion of electronic sports in Ecuador.

Keywords: Electronic sports, Legal regulation, Labor rights, Professional players, Players' rights.

INTRODUCCION

En los últimos tiempos, los deportes electrónicos, también llamados *eSports*, han crecido de manera significativa a nivel mundial, posicionándose como una industria que une entretenimiento, competición y avances tecnológicos. Este fenómeno no solo ha cambiado la forma en que las nuevas generaciones se relacionan con el deporte y el tiempo libre, sino que también ha abierto puertas a nuevas oportunidades económicas y profesionales. No obstante, en Ecuador, la ausencia de una normativa específica para este ámbito ha dejado a los jugadores de videojuegos, conocidos como "gamers" o "videojugadores", en un vacío legal, enfrentando dificultades en el reconocimiento de sus derechos laborales, sociales y deportivos (Abad, 2015a).

La Real Academia Española (RAE) ha destacado la importancia de esta actividad al incorporar términos como "gamer" y "videojugador" en su diccionario, describiéndolos como personas que juegan videojuegos de manera frecuente. Este reconocimiento en el lenguaje demuestra la relevancia cultural y social que los videojuegos y los *eSports* han ganado en la sociedad actual. Asimismo, el gaming, como actividad, ha superado el ámbito del entretenimiento individual para convertirse en una práctica grupal y competitiva, con jugadores profesionales que dedican su tiempo a entrenar y participar en competiciones internacionales (Kopp, 2017a).

La presente investigación tiene como objetivo general analizar la falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador y su impacto en los derechos de los jugadores de videojuegos proponiendo un marco legal adecuado para su desarrollo y protección. Asimismo, se establecen tres objetivos específicos para abordar esta problemática. El primer objetivo identificar los principales desafíos legales que enfrentan los jugadores profesionales de *eSports* o “*Gamers*” en Ecuador debido a la falta de un marco normativo. El segundo objetivo específico es realizar un estudio de derecho comparado sobre la regulación de los deportes electrónicos en otros países, para identificar modelos exitosos que puedan aplicarse en Ecuador. Finalmente, el tercer objetivo es proponer una reforma para la creación de una ley de deportes electrónicos en Ecuador que regule la disciplina, reconozca los derechos de los jugadores y fomenta el desarrollo económico y social de la industria. La pregunta problemática que orienta esta investigación es la siguiente: ¿Cómo afecta la falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador a los derechos de los jugadores de videojuegos?. Esta pregunta guiará

el análisis y la propuesta de soluciones para la creación de una legislación que impulse la industria de los eSports en Ecuador y asegure los derechos de los jugadores.

CAPÍTULO I

Antecedentes históricos

El desarrollo de los deportes electrónicos, o eSports, en Ecuador ha estado marcado por hitos importantes que reflejan un avance en el reconocimiento y la popularidad, aunque aún carece de un marco legal que regule su práctica y salvaguarde los derechos de los jugadores. Los videojuegos han evolucionado de ser una actividad recreativa a convertirse en una competencia profesional, similar a los deportes tradicionales. No obstante, este crecimiento en Ecuador no ha estado acompañado por una legislación específica, lo que ha generado dificultades en el reconocimiento de los derechos de los jugadores y el impulso de la industria (Antón Roncero & García García, 2014).

La Constitución de 2008 significó un avance relevante al establecer principios de igualdad y no discriminación, sentando las bases para una legislación más inclusiva. Aunque no menciona explícitamente los deportes electrónicos, esta acción inicial abrió la puerta al reconocimiento de nuevas formas de actividad social y cultural, como los eSports (Asamblea nacional, 2008).

En 2017, la Corte Interamericana de Derechos Humanos emitió una opinión consultiva, instando a los países miembros, incluyendo Ecuador, a garantizar los derechos de las personas en el ámbito digital y tecnológico. Esta recomendación resultó significativa para actividades como los eSports, que integran tecnología, entretenimiento y competencia, y que requieren un marco legal que proteja a los jugadores y favorezca su desarrollo.

En 2019, la Corte Constitucional de Ecuador reconoció el matrimonio igualitario, estableciendo un precedente en la protección de derechos emergentes. Este paso sugiere que el país está dispuesto a adaptar su legislación a las exigencias de una sociedad dinámica, lo que podría facilitar el reconocimiento de los eSports como una disciplina deportiva y la protección de los derechos de los jugadores profesionales.

A pesar de estos avances, la ausencia de una legislación específica para los eSports en Ecuador sigue siendo un obstáculo para el desarrollo completo de esta industria. Los jugadores profesionales enfrentan dificultades en áreas como contratos laborales, derechos de autor, protección social y el acceso a recursos para entrenamiento y competición. Además, la falta de

un marco regulatorio impide la inversión en infraestructura y la organización de eventos de alto nivel, lo que afecta el crecimiento económico y cultural del sector.

Actualmente, es esencial que Ecuador dé pasos hacia la creación de una legislación que regule los eSports, reconozca a los jugadores como deportistas profesionales y favorezca una industria inclusiva y sostenible. Esto no solo beneficiaría a los jugadores, sino que también contribuiría al desarrollo de la economía naranja y al posicionamiento internacional del país en el ámbito de los deportes electrónicos(Suárez, 2019a).

Definición: Deportes electrónicos y videojugadores.

Para comprender la importancia de regular los deportes electrónicos en Ecuador, es necesario definir conceptos fundamentales como "eSports", "videojugadores" y "gaming". De acuerdo con la Real Academia Española (RAE), un "gamer" o "videojugador" es una persona que juega videojuegos de manera habitual, ya sea por diversión o de manera profesional. Esta definición refleja cómo los videojuegos han pasado de ser una actividad recreativa a una práctica que exige dedicación, estrategia y habilidades especializadas(Vidalón & Lazarte, 2023a).

Los deportes electrónicos, o eSports, son competiciones organizadas de videojuegos en las que participan jugadores profesionales. Estas competiciones pueden ser individuales o en equipo y abarcan diversos géneros, como estrategia, deportes y shooters. Los eSports han ganado popularidad a nivel mundial, atrayendo a millones de espectadores y generando ingresos sustanciales a través de patrocinios, transmisiones en línea y eventos presenciales(Becka, 2019).

En Ecuador, los videojugadores profesionales son aquellos que dedican su tiempo y esfuerzo a entrenar y competir en torneos nacionales e internacionales. Sin embargo, la falta de un reconocimiento legal como deportistas limita su acceso a beneficios como seguros médicos, contratos formales y apoyo financiero. Esto contrasta con países como Corea del Sur, Estados Unidos y varios países europeos, donde los eSports están regulados y los jugadores disfrutan de derechos laborales y sociales similares a los de los deportistas tradicionales.

Marco legal y derechos de los videojugadores.

En Ecuador, la Constitución de 2008 establece principios de igualdad y no discriminación, que podrían aplicarse al reconocimiento de los derechos de los videojugadores profesionales. Sin embargo, la falta de una ley específica para los eSports deja a los jugadores desprotegidos frente a problemas como la explotación laboral, la ausencia de contratos claros y la falta de mecanismos para resolver disputas legales.

El Código del Trabajo(2012) y la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación de Ecuador(2015), no reconocen los eSports como una actividad profesional, lo que dificulta la formalización de los jugadores y equipos. Además, la falta de regulación en áreas como los derechos de autor y la propiedad intelectual afecta a creadores de contenido y organizadores de eventos, limitando el crecimiento de la industria.

El marco legal que protege a los videojugadores abarca diversas áreas del derecho, ya que el ámbito de los videojuegos involucra aspectos como la propiedad intelectual, los derechos de los consumidores, la protección de datos personales y las regulaciones sobre el comportamiento en plataformas online. En lo que respecta a la propiedad intelectual, los videojugadores tienen ciertos derechos sobre el uso de contenidos protegidos, como música, gráficos y programación, mientras que los desarrolladores de videojuegos mantienen el control sobre las creaciones originales. Cuando un videojugador adquiere un juego, suele recibir una licencia limitada que restringe ciertas acciones como la modificación o distribución del contenido(Monley et al., 2024).

En cuanto a los derechos de los consumidores, los videojugadores tienen derecho a recibir información clara sobre lo que adquieren, incluidos detalles sobre microtransacciones y otros contenidos adicionales, así como a obtener reparaciones o reembolsos en caso de fallos del producto. Además, se protege a los consumidores frente a prácticas comerciales engañosas, como la publicidad falsa.

Principales desafíos legales de los jugadores de eSports en Ecuador

Los jugadores de eSports en Ecuador enfrentan diversos desafíos legales debido a la ausencia de un marco normativo específico que regule su actividad. Uno de los principales problemas es la falta de reconocimiento oficial dentro del Sistema Nacional de Deportes, lo que impide que sean considerados deportistas y accedan a beneficios como becas, financiamiento estatal y respaldo institucional. Además, la carencia de contratos regulados genera condiciones laborales precarias, dejando a los jugadores sin seguridad social ni mecanismos adecuados para resolver conflictos con equipos, patrocinadores o plataformas de streaming (Mendoza et al., 2023).

Otro aspecto crítico es la incertidumbre jurídica respecto a la tributación de los ingresos obtenidos por torneos, patrocinios, transmisiones en vivo y donaciones, lo que puede generar problemas fiscales. Asimismo, los derechos de imagen y propiedad intelectual de los jugadores no están suficientemente protegidos, exponiéndolos a cláusulas abusivas en contratos con organizaciones y marcas comerciales.

La falta de reconocimiento de los eSports como disciplina deportiva también representa un obstáculo para la obtención de visas de deportista, dificultando la participación de jugadores ecuatorianos en competencias internacionales. Adicionalmente, en el país no existen organismos encargados de regular disputas contractuales o disciplinarias dentro de esta industria, lo que deja a los jugadores en una posición vulnerable frente a equipos y patrocinadores.

Además, la falta de regulación impacta directamente en el acceso de los jugadores a mecanismos de resolución de conflictos específicos para la industria de los eSports. En otros países, existen entidades que supervisan y protegen los derechos de los jugadores, asegurando condiciones justas en sus contratos y competencias. En Ecuador, al no existir un organismo regulador ni normativa clara, los jugadores deben recurrir a vías legales generales que no contemplan las particularidades de los deportes electrónicos, lo que puede generar demoras e indefensión (García, 2021).

Esta situación no solo desincentiva el desarrollo profesional de los jugadores, sino que también afecta la profesionalización y el crecimiento del sector en el país, limitando las oportunidades de inversión y el reconocimiento de los eSports como una disciplina legítima. Finalmente, la ausencia de una normativa clara expone a los jugadores a condiciones de explotación laboral y abuso, especialmente en el caso de menores de edad que participan en esta industria sin contar con un marco de protección adecuado.

Impacto de la falta de regulación en los derechos de los jugadores de videojuegos

La ausencia de un marco normativo específico para los deportes electrónicos en Ecuador afecta directamente los derechos de los jugadores de videojuegos, dejándolos en una situación de vulnerabilidad legal. Sin una regulación clara, los jugadores no cuentan con reconocimiento oficial como deportistas, lo que limita su acceso a beneficios, incentivos y protecciones que otras disciplinas deportivas sí poseen. Además, la falta de normativas dificulta la firma de contratos equitativos, ya que muchos acuerdos con equipos, patrocinadores y organizadores de torneos carecen de estándares mínimos que garanticen condiciones justas, remuneración adecuada y estabilidad laboral (Riquelme, 2020).

Asimismo, la carencia de regulación impacta en la seguridad jurídica de los jugadores, quienes pueden ser víctimas de abusos contractuales, impagos o cláusulas desventajosas sin contar con instancias especializadas para reclamar sus derechos. Además, la falta de reconocimiento impide que los eSports sean considerados en políticas públicas de desarrollo deportivo, lo que afecta el acceso a infraestructura, financiamiento y apoyo gubernamental. En este contexto, la regulación de los deportes electrónicos se vuelve esencial para proteger los derechos de los jugadores, fortalecer la industria y fomentar su crecimiento en igualdad de condiciones con otras disciplinas deportivas.

La ausencia de una regulación específica para los deportes electrónicos en Ecuador tiene un impacto considerable en la estabilidad y el desarrollo profesional de los jugadores de videojuegos. A nivel global, países como España, Francia y Corea del Sur han implementado normativas que garantizan derechos laborales, seguridad contractual y acceso a beneficios sociales para los jugadores profesionales. Sin embargo, en Ecuador, la falta de un marco normativo impide que los videojugadores sean reconocidos como atletas dentro del Sistema Nacional de Deportes, lo que les limita el acceso a financiamiento estatal y a programas de formación y entrenamiento (Kopp, 2017b).

Uno de los principales problemas derivados de esta falta de regulación es la desprotección laboral. Aunque algunos jugadores firman contratos con equipos y patrocinadores, muchas de estas relaciones contractuales carecen de regulaciones claras, lo que puede dar lugar a incumplimientos de pago, condiciones abusivas o falta de seguridad social. En países con regulaciones avanzadas, existen sindicatos y asociaciones que defienden los derechos de los jugadores, pero en Ecuador aún no hay una entidad que los represente formalmente, lo que deja a los jugadores en una situación de vulnerabilidad legal.

Otro desafío importante es la falta de transparencia en la organización de torneos y competiciones de eSports. Sin un organismo regulador que establezca reglas claras y garantice la equidad en los eventos, los jugadores ecuatorianos pueden enfrentarse a condiciones desfavorables frente a competidores de otros países. En naciones con una legislación desarrollada, existen federaciones que supervisan las competiciones, regulan la entrega de premios y establecen estándares para la participación. En Ecuador, la ausencia de estas estructuras facilita la existencia de torneos con condiciones poco equitativas o incluso fraudes en la administración de los premios.

Además, la salud y el bienestar de los jugadores se ven afectados por la falta de normativas que regulen sus condiciones de entrenamiento y competencia. La práctica profesional de los videojuegos requiere largas jornadas frente a la pantalla, lo que puede generar problemas físicos y psicológicos si no existen medidas adecuadas de prevención. En países con marcos legales específicos, se han implementado regulaciones que establecen pausas obligatorias, acceso a atención médica especializada y programas de apoyo psicológico. En Ecuador, la falta de este tipo de normativas deja a los jugadores expuestos a riesgos que pueden afectar su desempeño y su calidad de vida a largo plazo (Vidalón & Lazarte, 2023b).

Por último, la ausencia de regulación limita el crecimiento económico del sector de los eSports en Ecuador. Sin reglas claras, las inversiones en la industria pueden verse afectadas, ya que las empresas y patrocinadores buscan operar en mercados con mayor seguridad jurídica. La falta de incentivos para la creación de equipos, la organización de torneos y el desarrollo de academias de formación impide que Ecuador se posicione como un referente en la región. La implementación de un marco legal permitiría fortalecer el ecosistema de los deportes electrónicos, beneficiando tanto a los jugadores como a la economía del país mediante la atracción de inversión extranjera y la generación de empleo en un sector en constante expansión.

Beneficios de la regulación de los eSports en el desarrollo económico y social

La regulación de los eSports puede proporcionar una serie de beneficios tanto económicos como sociales. En términos económicos, la industria de los eSports genera una variedad de empleos, desde jugadores y entrenadores hasta personal técnico, árbitros y expertos en marketing y organización de eventos. Esta actividad también impulsa la economía digital, promoviendo la innovación en áreas como plataformas de transmisión, hardware y software para la gestión de competiciones. Con una regulación adecuada, los patrocinadores se sienten

más seguros para invertir, lo que favorece la presencia de marcas en equipos, torneos y plataformas, fortaleciendo el mercado de publicidad y merchandising relacionado. Además, los grandes eventos de eSports, especialmente los internacionales, atraen a turistas y generan ingresos para sectores como transporte, hostelería y turismo, a la vez que incrementan la visibilidad global de las ciudades anfitrionas. La creación de infraestructuras como centros de entrenamiento y estadios especializados también contribuye al crecimiento de la infraestructura tecnológica en las regiones involucradas (Suárez, 2019b).

Socialmente, los eSports fomentan la inclusión, ya que están abiertos a jugadores de diversas edades, géneros y habilidades, garantizando un entorno de igualdad. Además, promueven competencias como la toma de decisiones rápidas, la estrategia y el trabajo en equipo, habilidades que pueden ser integradas en programas educativos y que benefician tanto a nivel personal como profesional. La regulación también ayuda a prevenir comportamientos nocivos como el acoso y la toxicidad en línea, y establece políticas para evitar la adicción, creando así un espacio más seguro y saludable para todos.

Los eSports también contribuyen al fortalecimiento de la cultura digital, promoviendo la colaboración y la interacción positiva dentro de comunidades virtuales. Finalmente, ofrecen a los jóvenes la posibilidad de descubrir y desarrollar talentos en áreas como la estrategia, la coordinación y el liderazgo, abriendo nuevas oportunidades profesionales en la industria de los videojuegos, el entretenimiento digital y la tecnología. En resumen, la regulación de los eSports no solo apoya el crecimiento económico, sino que también favorece un entorno más inclusivo, respetuoso y educativo para los jugadores y la comunidad en su conjunto.

La regulación de los deportes electrónicos ofrece beneficios fundamentales para el crecimiento económico y social de las áreas que los implementan. En términos económicos, impulsa la industria tecnológica, ya que facilita la inversión en infraestructuras tecnológicas, como centros de datos y plataformas de transmisión.

Estudio de derecho comparado

Corea del Sur

En Corea del Sur, los deportes electrónicos (eSports) han sido reconocidos como una disciplina profesional mediante la promulgación de la "Ley de Promoción de los e-Sports" en 2012. Esta legislación ha sido fundamental para estructurar y fomentar el sector de los eSports en el país, estableciendo directrices sobre la promoción de la actividad, la creación de infraestructura adecuada y la competencia organizada, lo que ha ayudado a consolidar a Corea del Sur como líder en esta industria. La ley también establece la creación de organismos como

la Korea e-Sports Association (KeSPA), encargados de regular y supervisar las actividades de los jugadores y organizadores, asegurando un entorno competitivo y organizado. Además, la ley contempla la regulación de los derechos laborales de los jugadores, reconociéndolos como profesionales, lo que les otorga beneficios sociales y contratos formales, aspectos que son esenciales para su desarrollo y bienestar.

En comparación con Ecuador, la ausencia de una legislación específica que regule los eSports deja a los jugadores ecuatorianos en una situación de desprotección. En Ecuador, no existe una norma que reconozca a los eSports como una actividad profesional, lo que impide que los jugadores accedan a derechos laborales, sociales y educativos, dejándolos expuestos a condiciones de trabajo precarias. Mientras que en Corea del Sur, los jugadores están protegidos por un marco legal que establece claramente sus derechos y los de los organizadores de competiciones, en Ecuador aún no se ha dado el paso de reconocer oficialmente los eSports como una actividad profesional, lo que limita el desarrollo del sector.

Francia

En Francia, los eSports han sido objeto de regulación mediante el Decreto N° 2017-871, que establece las normativas para la organización de competiciones de videojuegos, asegurando la transparencia y el correcto funcionamiento de los eventos. Este decreto tiene como objetivo profesionalizar la industria, imponiendo requisitos a los organizadores para que cumplan con condiciones financieras estables y respeten los derechos de los jugadores. Además, la legislación también regula el estatus de los jugadores profesionales, estableciendo que solo las entidades autorizadas por el gobierno pueden contratar a estos jugadores, lo que les otorga un marco de seguridad y estabilidad. En cuanto a la protección de los menores, la legislación también aborda la supervisión de su participación en competiciones, garantizando su bienestar durante las actividades.

Por otro lado, en Ecuador, la falta de un marco legal específico para los eSports crea un vacío en cuanto a la protección de los derechos de los jugadores, tanto profesionales como menores de edad. No existen regulaciones claras sobre la organización de competiciones ni sobre el reconocimiento de los jugadores como profesionales, lo que dificulta su acceso a beneficios como seguridad social, remuneraciones justas o acceso a educación. A pesar de que en Ecuador la industria de los eSports ha ido creciendo, aún no se han implementado normativas similares a las de Francia, lo que pone a los jugadores ecuatorianos en una situación de vulnerabilidad en comparación con sus pares en países con legislaciones más avanzadas.

CAPÍTULO II

Pregunta de investigación

¿Cómo afecta la falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador a los derechos de los jugadores de videojuegos?

En Ecuador, la falta de regulación específica para los deportes electrónicos ha generado vacíos normativos que afectan directamente los derechos de los jugadores de videojuegos. A pesar del crecimiento exponencial de esta industria a nivel global, el país carece de un marco legal que reconozca a los deportes electrónicos como una actividad profesional, lo que deja a los jugadores en una situación de desprotección en múltiples aspectos. Este vacío se extiende incluso a la Constitución de la República del Ecuador, que, aunque establece principios generales sobre derechos laborales, educación, recreación y protección de grupos vulnerables, no aborda de manera específica los deportes electrónicos ni a los jugadores como actores dentro de este ámbito.

Uno de los principales problemas es la ausencia de reconocimiento formal de los jugadores como profesionales. A diferencia de otros países donde los esports están regulados y los jugadores son considerados atletas o trabajadores formales, en Ecuador no existe una legislación que los ampare bajo la figura de deportistas o empleados. Esto limita su acceso a derechos laborales básicos, como contratos formales, salarios justos, horarios regulados, seguridad social y beneficios como seguro médico o pensiones. Por ejemplo, la Ley Orgánica del Deporte, Educación Física y Recreación de Ecuador, promulgada en 2010, no incluye a los esports dentro de su ámbito de aplicación, lo que deja a este sector fuera de las protecciones que sí tienen los deportistas tradicionales. Este vacío normativo contrasta con el Artículo 24 de la Constitución, que reconoce el derecho al trabajo y a una remuneración justa, pero no especifica cómo estos derechos deben aplicarse a profesiones emergentes como la de los jugadores de esports.

Además, la falta de regulación específica dificulta la protección de los derechos de los jugadores menores de edad, quienes representan un porcentaje significativo en este ámbito. Aunque el Código de la Niñez y Adolescencia establece garantías para el bienestar de los menores, no hay normas que regulen específicamente su participación en competiciones de esports, lo que puede exponerlos a riesgos como la explotación, el descuido de su educación o la falta de supervisión en su salud mental y física.

Otro vacío normativo importante es la falta de transparencia en la organización de torneos y eventos. Sin una regulación clara, no existen mecanismos que garanticen que los premios sean entregados de manera oportuna o que las reglas de competencia sean justas y equitativas. Esto puede llevar a situaciones de abuso por parte de organizadores o patrocinadores, afectando directamente a los jugadores que dependen de estos ingresos. Este problema no está cubierto por el Artículo 66 de la Constitución, que establece el derecho a la información veraz y a la toma de decisiones libres, pero no se aplica de manera específica al ámbito de los esports.

En cuanto a la propiedad intelectual y el uso de la imagen, la legislación ecuatoriana tampoco aborda de manera específica los derechos de los jugadores de esports. Aunque la Ley de Propiedad Intelectual protege los derechos de autor y la imagen, no hay normas que regulen cómo se deben manejar estos aspectos en el contexto de los deportes electrónicos, lo que puede generar conflictos entre jugadores, equipos y organizadores. Este vacío normativo no es cubierto por el Artículo 322 de la Constitución, que promueve la protección de los derechos de propiedad intelectual pero no se extiende a las particularidades de los esports.

La falta de regulación de los esports en Ecuador, incluyendo vacíos en la Constitución, deja a los jugadores en una situación de vulnerabilidad, sin acceso a derechos laborales, protección para menores, transparencia en competiciones o garantías sobre su propiedad intelectual. Para solucionar estos vacíos, sería necesario que el Estado ecuatoriano desarrolle una legislación específica que reconozca a los esports como una actividad profesional y establezca normas claras para proteger los derechos de los jugadores, alineándose con las tendencias globales en este sector en constante crecimiento. Además, sería recomendable una reforma constitucional o interpretativa que incluya a los esports dentro de los derechos laborales, educativos y recreativos, garantizando así un marco integral de protección para los jugadores.

Problema jurídico

El problema jurídico que se identifica está relacionado con la falta de una normativa que regule específicamente los deportes electrónicos (esports) en Ecuador, lo cual tiene un impacto directo en el reconocimiento y la protección de los derechos de los jugadores de videojuegos. Esta carencia de regulación afecta varios aspectos, entre los que destacan la condición profesional de los jugadores, la protección de los menores de edad involucrados en esta actividad, la transparencia en la organización de las competiciones y la garantía de sus derechos laborales, educativos y de propiedad intelectual.

A raíz del crecimiento exponencial de los esports a nivel mundial, es necesario que las leyes se adapten para regular esta actividad y establecer un marco legal que proteja a los jugadores, muchos de los cuales son considerados profesionales en otros países. No obstante, en Ecuador, la falta de una legislación específica deja a los jugadores en una situación de desprotección, ya que no tienen acceso a derechos laborales fundamentales, como contratos formales, salarios justos, seguridad social ni beneficios relacionados con su actividad. Esta carencia normativa se acentúa aún más en el caso de los jugadores menores de edad, quienes, al no contar con protecciones legales específicas, pueden enfrentarse a situaciones de explotación, falta de supervisión en su educación y el descuido de su bienestar físico y mental.

La Constitución de la República del Ecuador establece varios derechos fundamentales, como el derecho al trabajo (Artículo 33), el derecho a la educación (Artículo 26) y el derecho a la recreación (Artículo 24). Sin embargo, estos derechos no se aplican de manera específica a los jugadores de esports, lo que da lugar a un vacío en su protección. Por ejemplo, el Artículo 35 de la Constitución establece el derecho a un trabajo digno y justo, pero no hay una normativa que defina cómo debe aplicarse este derecho a los jugadores profesionales de videojuegos, quienes a menudo carecen de contratos formales y se ven expuestos a condiciones laborales precarias.

Además, el Código de la Niñez y Adolescencia, que tiene como objetivo garantizar el bienestar de los menores, no contempla la participación de niños y adolescentes en actividades vinculadas con los esports. Esto genera un vacío en la protección de sus derechos, pues no existen normas que regulen su participación en competencias, que establezcan límites en las horas de juego o que garanticen su acceso a una educación adecuada mientras participan en estas actividades.

En relación con la organización de torneos y eventos, la falta de regulación da lugar a problemas de transparencia, como la entrega tardía de premios, reglas de competencia poco claras y posibles abusos por parte de organizadores o patrocinadores. Este tipo de situaciones afecta directamente a los jugadores, quienes dependen de los ingresos provenientes de estos eventos para su sustento. Aunque el Artículo 66 de la Constitución garantiza el derecho a la información veraz y a la toma de decisiones libres, no existe una legislación que regule de manera adecuada la organización de eventos de esports, lo que coloca a los jugadores en una situación de vulnerabilidad.

En cuanto a la propiedad intelectual y el uso de la imagen, la Ley de Propiedad Intelectual protege los derechos de autor y la imagen, pero no aborda las particularidades del ámbito de los esports. Esto puede generar conflictos entre jugadores, equipos y organizadores, ya que no existen reglas claras sobre el uso de la imagen de los jugadores, la remuneración por su participación en eventos o la protección de los contenidos que estos generan.

El problema jurídico identificado radica en la ausencia de una normativa adecuada para los deportes electrónicos en Ecuador, lo que deja a los jugadores en una situación de desprotección en lo que respecta a sus derechos laborales, educativos, recreativos y de propiedad intelectual. Este vacío normativo entra en contradicción con los principios establecidos en la Constitución y en otras leyes, como el Código de la Niñez y Adolescencia, que no han sido adaptadas para abordar las particularidades de esta actividad emergente. Para solventar este problema, resulta necesario que el Estado ecuatoriano desarrolle una legislación específica que reconozca a los deportes electrónicos como una actividad profesional y establezca normas claras para proteger los derechos de los jugadores, garantizando un marco de protección integral que esté alineado con las tendencias globales en esta industria en constante crecimiento.

El Reconocimiento de los Jugadores de Esports como Profesionales: Una Carencia Legislativa

El reconocimiento de los jugadores de deportes electrónicos como profesionales es un tema pendiente en muchos países, incluido Ecuador, donde aún no existe un marco legislativo adecuado que regule esta actividad. A pesar de que los deportes electrónicos se han consolidado como una industria global en constante crecimiento, con jugadores que se desempeñan a un alto nivel competitivo, la falta de una normativa que los reconozca como profesionales limita el desarrollo del sector y afecta a los propios jugadores. Esta carencia legislativa se traduce en la ausencia de derechos laborales y beneficios sociales para los jugadores, quienes, a diferencia de los deportistas tradicionales, no gozan de la protección de una ley que regule sus condiciones de trabajo y vida (González & Talavera, 2016).

En Ecuador, la Ley de Deporte, Educación Física y Recreación establece un marco normativo para los deportes profesionales tradicionales, pero no incluye a los deportes electrónicos dentro de sus alcances. Esta ley define el deporte profesional como una actividad remunerada organizada, realizada por personas cuya actividad principal sea la práctica de un deporte, pero no menciona los deportes electrónicos. Como resultado, los jugadores de deportes electrónicos quedan fuera de este sistema de regulación, lo que implica que no tienen acceso a

beneficios como la seguridad social, seguros médicos, pensiones o contratos laborales que les brinden estabilidad. Esta falta de legislación genera un vacío que deja desprotegidos a los jugadores, quienes a menudo se ven obligados a aceptar condiciones laborales informales y precarias.

La ausencia de una regulación adecuada también afecta el régimen laboral de los jugadores de deportes electrónicos. Mientras que los deportistas de disciplinas tradicionales disfrutan de contratos laborales formales que aseguran sus derechos laborales, los jugadores de deportes electrónicos se enfrentan a la informalidad. Muchos de ellos son contratados bajo acuerdos temporales o informales, lo que les impide acceder a beneficios sociales como pensiones, seguro de salud y derechos laborales básicos, como indemnización por despido injustificado. Esta precariedad afecta no solo su estabilidad económica, sino también su seguridad social, dado que no tienen acceso a sistemas de pensiones o seguros médicos.

Además, la falta de un marco legislativo adecuado para los deportes electrónicos tiene consecuencias jurídicas más amplias. Al no estar reconocidos como profesionales, los jugadores no tienen acceso a la protección jurídica que garantiza una legislación laboral formal. Esto crea un ambiente de vulnerabilidad en el que los jugadores pueden ser explotados sin que existan mecanismos legales claros para defender sus derechos. La ausencia de leyes claras también afecta a los equipos de deportes electrónicos, quienes operan sin las mismas regulaciones que los clubes deportivos tradicionales, lo que agrava aún más la situación de los jugadores (Abad, 2015b).

La situación se complica aún más por la naturaleza global de los deportes electrónicos. Las competencias de deportes electrónicos no están limitadas a un territorio físico, sino que se desarrollan principalmente en plataformas digitales, lo que plantea desafíos para su regulación. Los equipos y jugadores de deportes electrónicos a menudo tienen que lidiar con contratos que se rigen por las leyes de otros países, lo que genera una falta de control y transparencia en el ámbito local. La globalización de los deportes electrónicos también complica la fiscalización de los premios y la gestión de los derechos de los jugadores, que muchas veces se ven atrapados en un limbo legal debido a la falta de una legislación coherente que regule el sector.

Es urgente que Ecuador modifique su Ley de Deporte, Educación Física y Recreación para incluir los deportes electrónicos como una disciplina profesional, reconociendo a los jugadores como deportistas y otorgándoles los derechos laborales y beneficios sociales que merecen. Este reconocimiento permitiría que los jugadores de deportes electrónicos accedieran a contratos laborales formales, seguros médicos, pensiones y otros beneficios esenciales.

Además, se podría crear una comisión nacional de deportes electrónicos que regule las competiciones y contratos de los jugadores, así como los aspectos fiscales y de seguridad social relacionados con el sector. Este tipo de reformas no solo protegerían a los jugadores, sino que también contribuirían al desarrollo económico de la industria de los deportes electrónicos en Ecuador, posicionando al país como un referente en América Latina para el desarrollo de esta disciplina (Morán & Falcón, 2009).

La falta de reconocimiento de los jugadores de deportes electrónicos como profesionales en Ecuador está frenando el desarrollo de una industria prometedora, limitando el acceso de los jugadores a derechos laborales y protección social. Una reforma legislativa que reconozca los deportes electrónicos como una actividad profesional y que garantice la protección de los derechos de los jugadores es esencial para el crecimiento sostenible de esta industria y para el bienestar de los involucrados en ella.

El Vacío Normativo sobre los Derechos Laborales de los Jugadores

El vacío normativo en torno a los derechos laborales de los jugadores de deportes electrónicos en Ecuador refleja una brecha significativa en la legislación nacional. Aunque los deportes electrónicos han alcanzado un nivel considerable de profesionalización y reconocimiento en el ámbito global, en Ecuador no se ha establecido un marco jurídico específico que regule las condiciones laborales de los jugadores. La Ley de Deporte, Educación Física y Recreación se limita a los deportes tradicionales, dejando a los jugadores de deportes electrónicos en un vacío legal y sin una cobertura adecuada que resguarde sus derechos.

El Código de Trabajo de Ecuador regula los derechos laborales de los trabajadores en general, pero no aborda explícitamente la actividad de los jugadores de deportes electrónicos, lo que representa un desafío significativo. Según el artículo 1 del Código de Trabajo, la legislación laboral se refiere a las relaciones laborales en las que una persona se obliga a prestar un servicio personal y subordinado a otra, recibiendo a cambio una remuneración. Aunque los jugadores de deportes electrónicos reciben compensación económica por su participación en torneos, competencias y eventos, no se encuentran regulados bajo las mismas condiciones que los deportistas tradicionales, lo que provoca una notable desigualdad en la protección de sus derechos laborales (Vargas & Varón, 2022).

La ausencia de una regulación adecuada genera múltiples problemas para los jugadores de deportes electrónicos. En primer lugar, no existen reglas claras que garanticen derechos fundamentales como el salario mínimo, la jornada laboral, las vacaciones, el descanso, la seguridad social y la indemnización en caso de despido. Esto significa que los jugadores, al

estar fuera del marco laboral tradicional, quedan expuestos a condiciones informales y precarias, sin un contrato claro que les proteja. En muchos casos, los contratos con las organizaciones de deportes electrónicos son temporales, informales y carecen de las garantías jurídicas necesarias, lo que incrementa la vulnerabilidad de los jugadores frente a abusos de poder o malas prácticas.

Según el artículo 12 del Código de Trabajo, el contrato de trabajo puede ser expreso o tácito. El contrato es expreso cuando el empleador y el trabajador acuerdan las condiciones de la relación laboral, ya sea de palabra o por escrito. En ausencia de una estipulación expresa, se considera que existe un contrato tácito cuando hay una relación de trabajo entre las partes, aunque no haya un acuerdo formalizado de manera explícita.

En el caso de los jugadores de deportes electrónicos, muchas veces las relaciones laborales con las organizaciones o equipos no se formalizan adecuadamente. Aunque estos jugadores reciben compensación económica por su participación en torneos, competencias y eventos, no siempre existe un contrato formal escrito que regule sus derechos y obligaciones. En muchos casos, los acuerdos se realizan de manera verbal, lo que deja a los jugadores en una situación de vulnerabilidad. Si bien la ley contempla la figura del contrato tácito, en el ámbito de los deportes electrónicos, esto genera una inseguridad jurídica, ya que las condiciones laborales no quedan suficientemente claras ni garantizadas.

La ausencia de una regulación adecuada genera múltiples problemas para los jugadores de deportes electrónicos. En primer lugar, no existen reglas claras que garanticen derechos fundamentales como el salario mínimo, la jornada laboral, las vacaciones, el descanso, la seguridad social y la indemnización en caso de despido. Esto significa que los jugadores, al estar fuera del marco laboral tradicional, quedan expuestos a condiciones informales y precarias, sin un contrato claro que les proteja. En muchos casos, los contratos con las organizaciones de deportes electrónicos son temporales, informales y carecen de las garantías jurídicas necesarias, lo que incrementa la vulnerabilidad de los jugadores frente a abusos de poder o malas prácticas.

Otro aspecto importante es la relación entre los jugadores y las organizaciones de deportes electrónicos. Mientras que los clubes deportivos tradicionales están sujetos a diversas obligaciones laborales, como el pago de salarios, beneficios sociales y un trato digno hacia los atletas, las organizaciones de deportes electrónicos no se encuentran bajo el mismo régimen, lo que genera una desigualdad en las condiciones laborales. Esto obliga a muchos jugadores a aceptar condiciones precarias por la falta de regulación específica, enfrentándose a la

incertidumbre laboral y a la posibilidad de ser explotados debido a la falta de un marco que proteja sus derechos.

En este contexto, es fundamental que el Código de Trabajo de Ecuador sea reformado para incluir a los deportes electrónicos dentro de la categoría de actividades profesionales que deben ser reguladas, de manera similar a los deportes tradicionales. Esta reforma debería contemplar aspectos como la formalización de los contratos laborales de los jugadores, la regulación de su jornada laboral, la obligatoriedad de asegurar su afiliación al IESS, la protección de sus derechos en cuanto a remuneración y la posibilidad de acceder a beneficios sociales. Además, es importante que se establezcan mecanismos legales para la resolución de conflictos laborales y la protección de los jugadores frente a prácticas abusivas.

En conclusión, el vacío normativo sobre los derechos laborales de los jugadores de deportes electrónicos en Ecuador evidencia la necesidad urgente de una reforma legislativa que los reconozca como profesionales y regule sus condiciones laborales. La inclusión de los deportes electrónicos en el Código de Trabajo permitiría establecer un marco jurídico claro que garantice los derechos de los jugadores, promueva un entorno más justo y seguro, y permita el desarrollo sostenible de esta industria en el país.

La Protección de los Menores de Edad en los Esports según el Código de la Niñez y Adolescencia

La creciente participación de menores de edad en los deportes electrónicos plantea desafíos significativos en términos de protección legal, particularmente en lo que respecta a su bienestar, derechos laborales y condiciones de participación. Aunque el Código de la Niñez y Adolescencia de Ecuador establece principios fundamentales para la protección integral de los menores, no aborda de manera específica la regulación de los deportes electrónicos. Esto crea un vacío normativo que deja a los menores expuestos a riesgos como la explotación laboral, el daño a su desarrollo integral y la violación de sus derechos fundamentales.

El Código de la Niñez y Adolescencia establece que el interés superior del niño debe ser la principal consideración en todas las decisiones que le afecten. Este principio debería aplicarse al ámbito de los deportes electrónicos, garantizando que la participación de los menores no interfiera con su derecho a la educación, su salud física y emocional, ni con su derecho a desarrollarse de manera plena y equilibrada. Además, el artículo 31 de la misma normativa reconoce el derecho de los menores a recibir educación, lo que debe ser respetado incluso en el contexto de una carrera en los deportes electrónicos, asegurando que las exigencias de las competiciones no interfieran con sus estudios ni con su desarrollo personal.

Uno de los principales riesgos asociados a la participación de menores en los deportes electrónicos es la explotación económica. Dado que esta industria genera grandes ingresos, los menores pueden ser presionados para competir más allá de sus capacidades, lo que puede resultar en una sobreexplotación laboral. El Código de la Niñez y Adolescencia protege a los menores contra cualquier tipo de explotación, ya sea económica o laboral, y establece que los contratos de los menores deben contar con la autorización de sus padres o tutores. Este principio es especialmente relevante para los menores que participan en los deportes electrónicos, ya que sus contratos deben ser revisados con el fin de garantizar que no se les imponga una carga excesiva ni se les prive de su derecho a una infancia y adolescencia equilibrada.

En términos de regulación de los contratos, el Código de la Niñez y Adolescencia establece que los menores no pueden celebrar contratos sin el consentimiento de sus padres o tutores, lo que tiene implicaciones directas en el ámbito de los deportes electrónicos. Los contratos de los menores deben ser claros, justos y diseñados para proteger sus derechos, priorizando su bienestar y asegurando que no se vean forzados a trabajar en condiciones laborales inadecuadas. Además, la protección de su privacidad y la gestión adecuada de su imagen y datos personales son esenciales, especialmente considerando la exposición mediática que muchos de estos menores experimentan.

Otro aspecto importante es el derecho de los menores a recibir protección psicológica y emocional. Los deportes electrónicos pueden generar altos niveles de estrés y ansiedad, especialmente en competiciones de alto rendimiento. El Código de la Niñez y Adolescencia establece la necesidad de apoyo psicológico para los menores en situaciones de alta presión, lo cual es fundamental para los jóvenes involucrados en los deportes electrónicos. El apoyo emocional y psicológico debe ser una parte integral de la gestión de las competiciones, proporcionando a los menores las herramientas necesarias para manejar las presiones de la competencia y los posibles efectos negativos de la exposición pública.

Si bien el Código de la Niñez y Adolescencia proporciona una base sólida para la protección de los menores en general, la participación de los menores en los deportes electrónicos requiere una legislación específica que regule esta actividad en particular. La ausencia de una normativa clara en este ámbito deja a los menores vulnerables a los riesgos mencionados, lo que subraya la necesidad de una regulación específica que contemple las particularidades de los deportes electrónicos y asegure que se respeten los derechos de los menores. Esta legislación debe incluir, entre otras cosas, la regulación de los contratos, la limitación de la carga horaria, la protección de la privacidad y el bienestar emocional, así como el acceso a la educación y el apoyo psicológico.

CONCLUSIÓN

En Ecuador, la ausencia de legislación específica sobre deportes electrónicos deja a los jugadores sin un marco legal adecuado que los reconozca como profesionales. Esto limita su acceso a derechos laborales fundamentales, como contratos formales, seguridad social, salarios justos y otros beneficios. A diferencia de países como Corea del Sur y Francia, donde los esports están debidamente regulados y los jugadores disfrutan de protección legal, Ecuador sigue careciendo de un sistema normativo que garantice la seguridad necesaria para el desarrollo tanto profesional como personal de los jugadores.

La falta de normativas en Ecuador también pone en peligro los derechos de los menores involucrados en los esports. En ausencia de reglas específicas que protejan a los jóvenes, estos pueden ser sujetos de explotación laboral y desatención en su educación y bienestar físico. En países como Francia, las leyes no solo regulan la participación de los menores en competiciones, sino que también velan por su bienestar general durante estas actividades, lo cual es un modelo que Ecuador debería adoptar para garantizar el cumplimiento de los derechos constitucionales.

La falta de claridad en la organización de torneos y eventos, junto con la ausencia de regulaciones sobre propiedad intelectual y el uso de la imagen de los jugadores, crea un ambiente inseguro para los participantes. Esta falta de reglas claras puede permitir abusos por parte de los organizadores y patrocinadores, afectando directamente a los jugadores. En comparación, en países con normativas bien definidas, como Francia, los jugadores cuentan con mecanismos de protección que garantizan la equidad en las competiciones y la correcta gestión de su imagen y propiedad intelectual.

Es claro que en Ecuador es necesario establecer una regulación para los esports con el fin de asegurar los derechos de los jugadores y promover el crecimiento sostenible de esta industria. Es preciso contar con una legislación que reconozca los deportes electrónicos como una actividad profesional y que regule aspectos como la participación de menores, la organización de competiciones y la protección de los derechos laborales y de propiedad intelectual de los jugadores.

RECOMENDACIONES

A la Asamblea Nacional:

1. Se propone la creación de una legislación que regule los deportes electrónicos, proporcionando un marco normativo claro que asegure los derechos de los jugadores y facilite el desarrollo de infraestructuras adecuadas, como centros de entrenamiento y lugares para competencias. Esta normativa debe integrar los eSports dentro del sistema educativo, promoviendo la formación especializada en áreas como programación, organización de eventos y comunicación digital, con el fin de aprovechar su potencial como motor de desarrollo tanto económico como social.
2. Es fundamental fomentar el crecimiento del sector de los eSports en la economía creativa mediante la implementación de incentivos fiscales para empresas que inviertan en el campo, desde la creación de contenido hasta el patrocinio de equipos. Además, se recomienda facilitar el acceso de los emprendedores ecuatorianos al mercado global de videojuegos y deportes electrónicos, creando un entorno de innovación y crecimiento económico sostenible.
3. En cuanto al bienestar de los jugadores, es recomendable que la propuesta legislativa contemple medidas específicas para proteger la salud mental de los deportistas de eSports, como programas de apoyo psicológico y prevención de adicciones, promoviendo un equilibrio entre la actividad física y el uso de tecnología. Además, deben establecerse protocolos claros para evitar situaciones de acoso y el uso de sustancias prohibidas en las competencias.
4. Es necesario que el proyecto de ley contemple mecanismos de inclusión para asegurar que los eSports sean accesibles para personas de diferentes habilidades y antecedentes. De este modo, se promoverá una mayor participación de la población en esta actividad, fomentando la diversidad y la equidad dentro del sector.

REFERENCIAS

- Abad, J. E. (2015a). Deportes Electrónicos: A un clic de distancia. *Congreso Educación Física*.
- Abad, J. E. (2015b). Deportes Electrónicos: A un clic de distancia. *Congreso Educación Física*.
- Antón Roncero, M., & García García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 19. <https://doi.org/10.5565/rev/qp.28>
- ASAMBLEA NACIONAL. (2008). Constitución del Ecuador. *Registro Oficial*, 449(Principios de la participación Art.).
- Becka, L. (2019). Eventos de Deportes Electrónicos: Estudio de sus particularidades desde una perspectiva turística. *Tesis Doctoral*.
- Congreso Nacional del Ecuador. (2012). Código de Trabajo del Ecuador. *Boletín de La Oficina General Del Trabajo*, I(2).
- García Carmona, D. (2021). Esports: origen, presente y futuro. *Revista Electrónica de Derecho de La Universidad de La Rioja (REDUR)*, 19. <https://doi.org/10.18172/redur.5127>
- González, E., & Talavera, J. (2016). E-sports como modalidad de deporte. *XII Congreso Español de Sociología*.
- Kopp, J. (2017a). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Ludicamente*, ISSN-e 2250-723X, Vol. 6, Nº. 11, 2017 (Ejemplar Dedicado a: Juegos, Juguetes y Dispositivos Tecnológicos), Págs. 18-34, 6(11).
- Kopp, J. (2017b). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Ludicamente*, ISSN-e 2250-723X, Vol. 6, Nº. 11, 2017 (Ejemplar Dedicado a: Juegos, Juguetes y Dispositivos Tecnológicos), Págs. 18-34, 6(11).
- Mendoza, G., Bonilla, I., Chamarro, A., & Jiménez, M. (2023). Las características definitorias de los jugadores de esports. Una revisión sistemática de las muestras utilizadas en la investigación de esports. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 41(1). <https://doi.org/10.51698/aloma.2023.41.1.111-120>
- Monley, C. M., Liese, B. S., & Oberleitner, L. M. (2024). Gamers' and non-gamers' perspectives on the development of problematic video game play. *Current Psychology*, 43(1). <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04278-w>

- Morán Gámez, G., & Falcón Miguel, D. (2009). JUEGO, DEPORTE, OLIMPISMO...
¿PUEDEN ALCANZAR LOS E-SPORT EL ESTATUS DE DEPORTE OLÍMPICO?
Revista Digital de Educacion Fisica.
- Riquelme, R. (2020). ¿Qué son los e-Sports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. *El Economista*.
- Secretaría del Deporte. (2015). Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. *Registro Oficial Suplemento 255 de 11-Ago.-2010*.
- Suárez, J. G. (2019a). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4(1).
<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a1>
- Suárez, J. G. (2019b). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y El Ejercicio Físico*, 4(1).
<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a1>
- Vargas-Chaves, I., & Varón-Vanegas, C. (2022). De los eSports y la propiedad intelectual a los Derechos sobre las emisiones en Internet: el caso de la Fórmula 1 (From eSports and intellectual property to Internet Broadcasting Rights: the case of Formula 1). *Retos*, 46.
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94579>
- Vidalón, J., & Lazarte, H. (2023a). Casas gaming y estadios esports Arquitectura para deportes electrónicos. *Arquitextos*, 34. <https://doi.org/10.31381/arquitextos34.3339>
- Vidalón, J., & Lazarte, H. (2023b). Casas gaming y estadios esports Arquitectura para deportes electrónicos. *Arquitextos*, 34. <https://doi.org/10.31381/arquitextos34.3339>



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Nosotros, **Ávila Arévalo Jean Pierre** con C.C: 0940534720 y **Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa**, con C.C: # 0944288950, autores del trabajo de titulación: La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador, previo a la obtención del título de abogado en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizamos a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 20 de febrero de 2025

f. _____

Ávila Arévalo Jean Pierre

C.C: 0940534720

f. _____

Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa

C.C: 0944288950



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	La falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador.		
AUTOR(ES)	Ávila Arévalo Jean Pierre Rodríguez Triviño Allison Ashley Melissa		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Dr. Aguirre Valdez, Javier Eduardo		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas		
CARRERA:	Derecho		
TÍTULO OBTENIDO:	Abogado		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	20 de febrero de 2025	No. DE PÁGINAS:	23
ÁREAS TEMÁTICAS:	Derecho deportivo, Derecho laboral, Propiedad Intelectual.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Deportes electrónicos, Regulación legal, Derechos laborales, Jugadores profesionales, Derechos de los jugadores.		
RESUMEN/ABSTRACT: El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar la falta de regulación de los deportes electrónicos en Ecuador y su impacto sobre los derechos de los jugadores de videojuegos, con el fin de proponer un marco legal adecuado para su desarrollo y protección. Los deportes electrónicos han ganado popularidad en todo el mundo, pero en Ecuador, su falta de reconocimiento y regulación genera varios desafíos para los jugadores profesionales. La ausencia de un marco normativo claro pone en riesgo tanto los derechos laborales como la seguridad jurídica de los jugadores, quienes enfrentan condiciones laborales precarias, la falta de contratos claros y la vulnerabilidad frente a abusos por parte de organizaciones y patrocinadores. A través del análisis realizado, se evidencia que la legislación ecuatoriana no está adaptada a esta industria emergente, lo que limita el crecimiento económico y social de los deportes electrónicos en el país.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-0980193027; +593-999767011	E-mail: allison.rodriguez01@cu.ucsg.edu.ec ; jeanpierre.avila@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Reynoso Gaute, Maritza Ginette		
	Teléfono: +593-4-3804600		
	E-mail: maritza.reynoso@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			