

Derechos y Regulación laboral aplicable a los jugadores profesionales de deportes electrónicos (eSports)

Labor Rights and Regulations Applicable to Professional Electronic Sports (eSports) gamers

Para citar este trabajo:

Barona, B., Anzules, C., Zambrano, S., y Martínez, O., (2025). Derechos y Regulación laboral aplicable a los jugadores profesionales de deportes electrónicos (eSports). *Reincisol*, 4(7), pp. 1778-1799. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1778-1799](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1778-1799)

Autores:

Byron Patricio Barona Castro

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Ambato, País: Ecuador
Correo Institucional: bpbaronac@utc.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0000-0001-7503-6620>

Carolina Lizeth Anzules Basurto

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Ambato, País: Ecuador
Correo Institucional: clanzulesb@utc.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0009-0007-1137-1375>

Mg. Santiago José Zambrano Solano

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Ambato, País: Ecuador
Correo Institucional: sjmartinezs@utc.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0009-0004-9217-7029>

Odette Martínez Pérez

Universidad Bolivariana del Ecuador
Ciudad: Ambato, País: Ecuador
Correo Institucional: omartinezp@utc.edu.ec
Orcid <https://orcid.org/0000-0001-6295-2216>

RECIBIDO: 01 enero 2025 **ACEPTADO:** 15 febrero 2025 **PUBLICADO:** 07 marzo 2025

Resumen

Los esports, o deportes electrónicos, implican la participación de jugadores que desarrollan habilidades tanto mentales como físicas en videojuegos. Este sector en expansión ha sido reconocido por Comité Olímpico Internacional (COI), durante la 6ª Cumbre Olímpica en 2017, como actividad deportiva. Sin embargo, la carencia de regulaciones específicas para los contratos entre jugadores revela en cuestión el interés del estudio. Por lo tanto, el objetivo es analizar la regulación laboral aplicable a los jugadores profesionales de esports. Para ello, se llevará a cabo una revisión de la normativa laboral vigente. Identificación de las principales brechas en la regulación existente. Además, se analizan casos específicos de controversias laborales relacionados con los derechos de los jugadores, tanto a nivel nacional como internacional. La metodología que siguió fue una revisión de la literatura. Los resultados muestran que, en Corea del Sur, prácticas, como el "elo boosting", son consideradas delito, mientras que, en Estados Unidos, la clasificación de los jugadores como trabajadores independientes o empleados complica la situación. Las brechas identificadas incluyen la falta de protección social, regulaciones específicas sobre contratos laborales y el reconocimiento oficial de los derechos de los jugadores. El análisis de casos como la sanción impuesta a los entrenadores en Counter-Strike: Global Offensive, el retiro de equipos de la Liga Master de League of Legends en Argentina y la huelga en la LEC de Europa debido al patrocinio de NEOM reiteran la necesidad de establecer y aplicar normativas rigurosas para garantizar un entorno justo y equitativo para todos los involucrados.

Palabras clave: esports; videojuegos; deporte; contrato; regulaciones; jugadores.

Abstract

Esports, or electronic sports, involve the participation of players who develop both mental and physical skills in video games. This expanding sector has been recognized by the International Olympic Committee (IOC), during the 6th Olympic Summit in 2017, as a sporting activity. However, the lack of specific regulations for contracts between gamers reveals the interest of the study. Therefore, the objective is to analyze the labor regulation applicable to professional esports gamers. To this end, a review of current labour regulations will be carried out. Identification of the main gaps in the existing regulation. In addition, specific cases of labor disputes related to gamers' rights, both nationally and internationally, are analyzed. The methodology followed was a review of the literature. The results show that in South Korea, practices, such as “elo boosting”, are considered a crime, while in the United States, the classification of gamers as independent workers or employees complicates the situation. The gaps identified include the lack of social protection, specific regulations on employment contracts, and official recognition of gamers' rights. Analysis of cases such as the sanction imposed on coaches in Counter-Strike: Global Offensive, the withdrawal of teams from the League of Legends Master League in Argentina, and the strike in the LEC Europe due to NEOM's sponsorship reiterate the need to establish and enforce rigorous regulations to ensure a fair and equitable environment for all involved.

Keywords: esports; video games; sport; contract; regulations; gamers.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la sociedad ha experimentado una transformación impulsada por los avances tecnológicos, como la expansión de Internet, que ha dado lugar a la era de la sociedad de la información, en la cual el uso diario de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es omnipresente (Bascón, 2022). En el ámbito deportivo, en respuesta a esta notable evolución, el Comité Olímpico Internacional (COI), durante la 6ª Cumbre Olímpica en 2017, emitió un comunicado en el que oficialmente reconocía los eSports como una actividad deportiva (Morán & Falcón, 2021).

Los esports, o deportes electrónicos, como describe Caralt (2022) implican la participación de jugadores que desarrollan habilidades tanto mentales como físicas en juegos competitivos. Su origen se remonta a los años 1970 en laboratorios de ingeniería electrónica, pero fue en la década de 1990 cuando la idea de la competición profesional cobró relevancia. La fundación de la Cyberathlete Professional League (CPL) en 1997, dirigida por Ángel Muñoz, marcó un hito en la profesionalización de los esports a nivel mundial.

Frente a esta panorama, Antón & García (2014) resaltan los datos proporcionados por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), que indican que el mercado del videojuego en España ocupa el cuarto lugar en consumo en Europa, con una facturación de 822 millones de euros. Además, señalan que la vertiente competitiva de los deportes electrónicos o eSports, está ganando cada vez más relevancia, según Pasquali (2021) citando datos de Statista Digital Market, se proyectan ingresos en millones de dólares para los años 2021-2025 en los principales mercados de videojuegos, incluyendo algunos países latinoamericanos como México, España, Argentina y Colombia.

Sin embargo, es innegable que para que este sector registre tales cifras, debe haber una población de jugadores, a la que actualmente se le atribuye el término "gamers". Según Montes (2016) un gamer se define como alguien con un profundo interés y compromiso en explorar todos los aspectos relacionados con los videojuegos, lo que constituye una actividad de ocio. De acuerdo el autor, el ocio

se considera como un entorno propicio para el fomento y la creación de nuevos estilos de vida.

Según el informe de DFC Intelligence citado por Forbes Digital (2022) cerca del 40% de la población mundial, que equivale a unos 3.100 millones de personas, participa en los videojuegos, lo que ha impulsado un crecimiento notable en el sector. Las ganancias globales se estiman en US\$ 203.000 millones para 2022, según Newzoo. En América Latina, se observa un crecimiento anual del 10% en el número de jugadores, con una inversión total de aproximadamente US\$ 8.900 millones por parte de los consumidores de la región.

La expansión constante de este mercado se vislumbra como un componente esencial en la industria del entretenimiento a nivel mundial, generando oportunidades tanto en negocios como en empleos e innovación tecnológica a escala global. Este crecimiento también destaca la importancia de establecer regulaciones claras y específicas para los contratos entre jugadores, adaptándose así a las demandas cambiantes de esta industria en evolución.

Pese a estas consideraciones, determinar si la relación entre jugadores y clubes constituye un contrato laboral requiere un análisis detallado de características laborales como dependencia, ajenidad, voluntariedad y retribución. Sin embargo, según García (2021) la falta de regulación específica dificulta la aplicación efectiva de la legislación laboral en este ámbito. Pinto (2021) destaca las diferencias con países como Corea del Sur y China, donde se han establecido reconocimientos laborales o regulaciones específicas para los esports. Por tanto, surge la necesidad de avanzar hacia una mayor profesionalización de los eSports y su reconocimiento como contratos laborales, siguiendo ejemplos internacionales. Esto no solo aseguraría condiciones justas para los jugadores, sino que también impulsaría el crecimiento sostenible de la industria en la región. Ante esta situación, Vidán (2021) aboga por la necesidad de una normativa especial para los jugadores de eSports, especialmente en países como Ecuador donde la regulación actual es insuficiente.

En este contexto, el objetivo del presente estudio es analizar la regulación laboral aplicable a los jugadores profesionales de deportes electrónicos (eSports), con el fin

de identificar brechas y deficiencias en la protección de sus derechos laborales, así como proponer mejoras para garantizar condiciones laborales justas y equitativas.

Para lograr este objetivo, se plantean varios objetivos específicos. En primer lugar, se llevará a cabo una investigación exhaustiva de la normativa laboral vigente, que incluirá leyes, reglamentos y prácticas comunes en la industria de los esports. Posteriormente, se identificarán las principales brechas y deficiencias en la regulación existente, destacando áreas donde los derechos de los jugadores puedan estar insuficientemente protegidos. Además, se analizarán casos específicos de controversias laborales o problemas relacionados con los derechos de los jugadores, tanto a nivel nacional como internacional, para comprender mejor los desafíos que enfrenta esta industria en términos de regulación laboral. Este enfoque integral permitirá desarrollar recomendaciones concretas para mejorar la regulación laboral de los jugadores de eSports y promover condiciones laborales más justas y equitativas en la industria.

MATERIALES Y METODOS

- Revisión de Literatura (Enfoque Cualitativo): En primer lugar, se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la regulación laboral en el ámbito de los deportes electrónicos. Esta revisión incluirá la consulta de artículos académicos, informes de investigación, legislación pertinente y otras fuentes relevantes para comprender el estado actual de la regulación laboral en esta industria emergente.
- Análisis Normativo (Enfoque Cualitativo): Posteriormente, se analizará en detalle la normativa laboral vigente en diferentes países, centrándose en leyes, reglamentos y prácticas comunes en la industria de los eSports. Este análisis cualitativo permitirá identificar cómo se regula actualmente el trabajo de los jugadores profesionales de eSports y detectar posibles lagunas en la protección de sus derechos laborales.
- Estudio de Casos (Enfoque Cualitativo): Una vez identificadas las principales brechas y deficiencias en la regulación existente, se procederá a realizar un estudio de casos específicos de controversias laborales o problemas relacionados con los derechos de los jugadores, tanto a nivel nacional como internacional. Este enfoque

permitirá comprender mejor los desafíos reales que enfrentan los jugadores de eSports en términos de regulación laboral.

- Encuestas y Análisis Estadístico (Enfoque Cuantitativo): Para complementar el análisis cualitativo, se realizarán encuestas a jugadores profesionales de eSports, equipos y otros actores relevantes de la industria. Las encuestas se diseñarán para recopilar datos sobre la percepción de los jugadores acerca de sus condiciones laborales, la efectividad de la regulación actual y las áreas que requieren mejoras. Los datos recogidos se analizarán utilizando técnicas estadísticas para identificar patrones y tendencias.

- Desarrollo de Recomendaciones (Enfoque Mixto): Con base en los hallazgos de la revisión de literatura, el análisis de la normativa vigente y los resultados de las encuestas, se desarrollarán recomendaciones concretas para mejorar la regulación laboral de los jugadores de eSports. Estas recomendaciones podrían incluir propuestas de políticas, cambios legislativos, estándares contractuales y prácticas recomendadas para la industria, con el objetivo de promover condiciones laborales más justas y equitativas.

Este enfoque mixto permitirá obtener una visión más completa y precisa de la situación actual de la regulación laboral en los eSports y proporcionará una base sólida para la formulación de recomendaciones efectivas.

RESULTADOS

Los resultados de este estudio se determinan a partir de:

Normativa laboral vigente en la industria de los esports.

En el contexto de los deportes electrónicos, la regulación laboral se convierte en un tema de gran relevancia debido a la naturaleza única de esta industria en constante evolución. Los esports, representan una forma de competición que se ha desarrollado gracias a la tecnología y la conectividad digital, convirtiéndose en una carrera profesional legítima para muchos jugadores en todo el mundo. Sin embargo, esta evolución plantea desafíos significativos en términos de regulación laboral, ya que la naturaleza de este trabajo difiere en muchos aspectos de las ocupaciones tradicionales.

Para comprender adecuadamente la regulación laboral en los esports, es crucial considerar los principios fundamentales del derecho laboral, que incluyen el derecho al trabajo digno. Este derecho, como se establece en el artículo 6 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, implica garantizar condiciones laborales seguras y una remuneración adecuada para todos los trabajadores. En el caso de los jugadores profesionales de esports, esto significa no solo asegurar un salario justo, sino también proteger su salud y bienestar en un entorno de trabajo que puede ser exigente física y mentalmente.

La regulación internacional, como los convenios de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), proporciona un marco importante para abordar cuestiones como la seguridad y salud laboral, la limitación de horas de trabajo y los períodos de descanso. Por ejemplo, el Convenio N° 155 sobre Seguridad y Salud de los Trabajadores establece principios generales para garantizar un entorno laboral seguro y saludable, lo cual es relevante para los jugadores de esports que pueden enfrentar largas horas de práctica y competencia.

El examen de las regulaciones laborales en diferentes jurisdicciones revela un panorama diverso en cuanto a la protección y los derechos de los jugadores de esports. En Corea del Sur, considerada pionera en la regulación de los esports, se han implementado medidas específicas para salvaguardar a los jugadores y garantizar condiciones laborales adecuadas. La enmienda que convierte en delito la práctica de “elo boosting” o jugar en la cuenta de otro jugador y la regulación del tiempo de juego para menores son ejemplos claros del compromiso del país con la integridad de las competiciones y el bienestar de los jugadores.

En contraste, en Europa, la situación es más heterogénea, por ejemplo, en España se está debatiendo la posibilidad de aplicar la normativa laboral vigente a los jugadores de esports y establecer regulaciones específicas para proteger sus derechos laborales. En Estados Unidos, la regulación laboral de los esports también presenta particularidades debido a la clasificación de los jugadores como trabajadores independientes o empleados, así como la protección de sus derechos de propiedad intelectual y la regulación de los contratos.

A pesar del crecimiento y la profesionalización de los esports, aún persiste una falta de alineación entre el reconocimiento legal y las estructuras regulatorias con los deportes tradicionales. Esta disparidad presenta desafíos en términos de derechos laborales y beneficios para los jugadores, destacando la necesidad de un reconocimiento más amplio de los esports como deporte profesional y la implementación de regulaciones laborales específicas para esta industria en expansión.

En muchos países, los esports aún no están completamente integrados en la legislación laboral existente. Algunos argumentan a favor de adaptar las leyes laborales tradicionales, como el Estatuto de los Trabajadores, para abarcar las especificidades de esta industria emergente. Este enfoque defiende la estabilidad del ecosistema de los esports al utilizar un marco normativo conocido y adaptable, lo que podría proporcionar una base sólida para proteger los derechos laborales de los jugadores (Naveira, 2021).

Por otro lado, algunos defienden la equiparación de los esports con los deportes tradicionales, reconociendo a los jugadores de esports como atletas profesionales. Este enfoque puede facilitar aspectos como la obtención de visas de trabajo y la equiparación de la regulación de inmigración con la de los deportistas convencionales. Sin embargo, la falta de una ubicación física fija para los eventos de esports plantea desafíos adicionales en términos de aplicación de la normativa laboral y la definición de las responsabilidades de los empleadores y los trabajadores (Artiga, 2019).

En última instancia, la integración de los esports en el ámbito de los contratos de trabajo requiere un enfoque equilibrado y flexible que reconozca la naturaleza única de esta industria. Si bien las regulaciones laborales existentes pueden proporcionar un marco inicial, es fundamental adaptarse constantemente para garantizar la protección de los derechos laborales de los jugadores y la sostenibilidad del sector en su conjunto. Esto puede implicar la creación de regulaciones específicas para los esports que aborden cuestiones como la compensación justa, las condiciones de trabajo y la protección de la salud y seguridad de los jugadores. Además, la colaboración entre diversas partes

interesadas, incluidos los jugadores, los equipos, los organizadores de eventos y las autoridades regulatorias, será crucial para desarrollar un marco regulatorio efectivo que fomente un entorno laboral justo y equitativo en la industria de los esports (Flores , 2021).

Brechas en la Regulación Laboral de los Esports.

La industria de los esports ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, atrayendo a jugadores talentosos y generando una gran cantidad de ingresos. Sin embargo, esta rápida expansión también ha expuesto una serie de brechas en la regulación laboral que requieren una atención urgente para garantizar condiciones laborales justas y equitativas para los jugadores profesionales. Estas brechas abarcan:

- **Carencias en términos de protección social:** Una de las principales brechas en la regulación laboral de los esports se encuentra en la falta de protección social para los jugadores, especialmente aquellos que ingresan a la escena competitiva a una edad temprana. Muchos jugadores jóvenes pueden enfrentarse a prácticas laborales abusivas y carecer de beneficios básicos como seguro médico, pensiones y compensación por lesiones. La ausencia de regulaciones específicas para los esports deja a estos jugadores vulnerables a explotación y riesgos para su salud y bienestar.
- **Falta de regulación específica sobre contratos laborales:** Otra brecha importante radica en la falta de regulación específica sobre los contratos laborales en la industria de los esports. A diferencia de los deportes tradicionales, donde existen estándares establecidos para los contratos de trabajo de los atletas, los contratos en los esports pueden variar ampliamente en términos de duración, compensación y protecciones laborales. Esto deja a los jugadores en una posición vulnerable y expuestos a condiciones laborales injustas.
- **Reconocimiento oficial de los derechos de los jugadores:** La falta de reconocimiento oficial de los derechos de los jugadores como trabajadores profesionales en algunos países y jurisdicciones representa otro desafío importante. Sin un estatus legal claro, los jugadores pueden carecer de protecciones básicas y derechos laborales, lo que los deja en una posición

desfavorable en términos de negociación y protección de sus intereses. Esta falta de reconocimiento también puede dificultar la participación de los jugadores en la negociación colectiva de convenios y la promoción de sus derechos laborales.

A nivel internacional, se han realizado esfuerzos para abordar estas brechas a través de diversas iniciativas. Las federaciones internacionales de esports, como la International Esports Federation (IESF) y la Global Esports Federation (GEF), han trabajado en la creación de estándares y directrices para los jugadores de esports en áreas como los contratos laborales y las condiciones de trabajo. Sin embargo, la falta de una normativa uniforme a nivel global dificulta la aplicación consistente de estas medidas y deja a los jugadores vulnerables a prácticas laborales injustas y explotadoras en la mayoría de casos.

Adicionalmente, la colaboración entre las federaciones de esports y las organizaciones deportivas tradicionales también ha sido un enfoque importante para integrar los esports en el panorama deportivo global. Sin embargo, la falta de armonización entre las normativas laborales de los deportes tradicionales y los esports puede generar confusión y dificultar la protección de los derechos laborales de los jugadores.

Por otro lado, la celebración de foros internacionales y conferencias especializadas han proporcionado un espacio para el intercambio de ideas y la identificación de oportunidades de mejora en la regulación laboral de los esports. En estos eventos se han reunido a expertos en derecho laboral, deporte y tecnología para discutir cuestiones clave, como la clasificación laboral de los jugadores y la protección de sus derechos de propiedad intelectual. Sin embargo, es necesario una mayor colaboración y acción concertada para convertir estas discusiones en medidas concretas que fortalezcan la protección laboral de los jugadores a nivel global.

En última instancia, el establecimiento de estándares internacionales es fundamentales para garantizar condiciones laborales justas y equitativas para los jugadores de esports en todo el mundo. Esto no solo protegería los derechos fundamentales de los trabajadores, sino que también promovería la competitividad y sostenibilidad de la industria a largo plazo, aumentando la confianza de los

inversores, los aficionados y otros actores interesados en los esports como una industria profesional, respetable y con tendencia creciente a nivel global.

Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE)

¿Qué es la AEDE?

La Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE) es una organización sin fines de lucro enfocada en la promoción y desarrollo de los deportes electrónicos en Ecuador. Fundada oficialmente en marzo de 2021, la AEDE surgió después de un proceso de 10 meses que implicó la presentación de pruebas científicas, técnicas y legales para obtener su personería jurídica (Asociación de deportes electrónicos ecuatorianos, 2021). Su misión principal es apoyar a los jugadores ecuatorianos y fomentar la profesionalización de los eSports en el país.

¿Cómo está constituida?

La estructura de la AEDE incluye un equipo administrativo liderado por Juan Andrés Guzmán, quien ejerce como presidente con un mandato que se extiende hasta 2025. La asociación se financia principalmente a través de entidades privadas y patrocinadores como Besuto y la Global eSports Federation, sin recibir apoyo gubernamental debido a la falta de reconocimiento oficial de los eSports como deporte en Ecuador (Asociación de deportes electrónicos ecuatorianos, 2021).

Torneos en los que ha participado

Desde su creación, la AEDE ha estado activa en la organización y participación en diversos torneos internacionales. En 2022, Ecuador estuvo representado en los Juegos Suramericanos de Asunción y en el Mundial de eSports en Estambul, con destacados desempeños como la cuarta posición de Jimmy Barros en eFootball (Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos, 2022). Además, la AEDE consiguió medalla de bronce en los Juegos Panamericanos de Santiago 2023 en DOTA 2 (Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos, 2022)

Juegos Olímpicos eSports en Arabia Saudita 2025

Los deportes electrónicos, conocidos comúnmente como eSports, han ganado popularidad y reconocimiento global en los últimos años. En un esfuerzo por fusionar la tradición de los Juegos Olímpicos con la modernidad de los eSports, se ha organizado el primer evento de Juegos Olímpicos de eSports, el cual se llevará a cabo en Arabia Saudita.

Detalles del evento:

1. **Organización y sede:** La iniciativa de realizar los Juegos Olímpicos de eSports fue impulsada por el Comité Olímpico Internacional (COI) y la Federación Global de eSports. Arabia Saudita, conocida por sus recientes inversiones en deportes y entretenimiento, fue seleccionada como la sede del evento. La ciudad anfitriona y las fechas exactas no se especifican en el artículo, pero la elección de Arabia Saudita subraya el interés del país en posicionarse como un líder en la industria de los deportes y el entretenimiento a nivel mundial.
2. **Participación:** Se espera que el evento atraiga a jugadores de eSports de todo el mundo, que competirán en una variedad de videojuegos populares. Aunque no se mencionan los títulos específicos de los juegos, es probable que incluyan algunos de los más reconocidos en el ámbito competitivo, como "League of Legends", "Dota 2", "Counter-Strike", entre otros.
3. **Importancia y objetivos:** Este evento representa un hito significativo para la integración de los eSports en el movimiento olímpico. Al llevar los eSports al escenario olímpico, el COI busca conectar con audiencias más jóvenes y diversificar la gama de deportes representados en los Juegos Olímpicos. Además, refuerza el compromiso de Arabia Saudita de diversificar su economía más allá del petróleo, invirtiendo en sectores como el deporte, el entretenimiento y la tecnología.
4. **Impacto en la industria de eSports:** La realización de este evento en un escenario tan prominente como los Juegos Olímpicos podría llevar a un mayor reconocimiento y legitimidad de los eSports a nivel global. También puede estimular la inversión en infraestructuras de eSports, patrocinios y desarrollos tecnológicos en todo el mundo.

¿Qué es la rescisión de contrato y su relación con los eSports en Ecuador?

Definición de rescisión de contrato

La rescisión de contrato es la terminación anticipada de un contrato por diversas causas, tales como el incumplimiento de alguna de las partes, la mutua voluntad de las partes, o la ocurrencia de eventos específicos estipulados en el contrato (Rodríguez, 2019). Esta figura legal busca proteger los derechos de ambas partes y regular las condiciones bajo las cuales puede darse por terminado un acuerdo.

Relación con los eSports en Ecuador

En el contexto de los eSports en Ecuador, la rescisión de contratos podría aplicarse en situaciones donde un jugador o equipo no cumpla con sus obligaciones contractuales, como la participación en entrenamientos o competiciones. También podría darse en casos donde el patrocinador o la organización no proporcionen los recursos o apoyo acordados. La AEDE, en su misión de profesionalizar los eSports en Ecuador, debe establecer cláusulas claras de rescisión en los contratos para proteger a los jugadores y garantizar el cumplimiento de los términos acordados (Asociacion de deportes electronicos ecuatorianos, 2021).

Aplicación de la rescisión de contratos

Para aplicar la rescisión de contratos en los eSports en Ecuador, es fundamental que los contratos sean redactados con precisión y que incluyan todas las posibles causas de rescisión, así como los procedimientos a seguir. Esto no solo garantiza la transparencia y seguridad jurídica, sino que también fomenta un ambiente de confianza y profesionalismo en el ámbito de los deportes electrónicos (Rodríguez, 2019). Además, es esencial que la AEDE colabore con expertos legales para asegurar que los contratos cumplan con la legislación ecuatoriana y protejan adecuadamente a todas las partes involucradas (Asociacion de deportes electronicos ecuatorianos, 2021)

Análisis de casos específicos de controversias laborales o problemas relacionados con los derechos de los jugadores

Las controversias laborales y los problemas relacionados con los derechos de los jugadores son temas que han ganado relevancia y atención en los últimos años. Ciertos casos específicos reflejan las complejidades y desafíos que enfrentan los profesionales de los esports en su búsqueda de condiciones laborales justas y equitativas. Los casos más conocidos en el año 2020 son:

➤ **Caso 1: Sanción a entrenadores en Counter-Strike: Global Offensive**

Uno de los casos más destacados fue la sanción impuesta a 37 entrenadores de Counter-Strike: Global Offensive (juego de disparos) por aprovechar ilegalmente un error del juego para obtener ventajas. Esta acción, liderada por Michal Slowinski en representación de la Comisión de Integridad de los Esports (ESIC), marcó un hito en la lucha por la integridad en los deportes electrónicos. Se dejó a notar la importancia creciente de la vigilancia y la aplicación de normativas en un entorno altamente competitivo. Esta situación no solo afectó la reputación de los entrenadores involucrados, sino que también generó preguntas sobre la supervisión y la responsabilidad en el ámbito de los esports.

Según la ESIC, “la sanción a los entrenadores en Counter-Strike: Global Offensive representa un paso crucial en la protección de la integridad en los esports, destacando la necesidad de una vigilancia continua y una aplicación estricta de las normativas”.

➤ **Caso 2: Retiro de equipos de la Liga Master de League of Legends en Argentina**

En Latinoamérica, la salida de ocho equipos de la Liga Master de League of Legends en Argentina fue un llamado de atención sobre las preocupaciones de sostenibilidad y condiciones competitivas en la región. Este gesto de solidaridad resaltó las tensiones existentes y los desafíos compartidos que enfrentan los actores de los esports en Latinoamérica. La falta de condiciones adecuadas y

oportunidades equitativas puede llevar a la deserción de equipos y jugadores, lo que impacta negativamente en la competitividad y el desarrollo de la escena local.

De acuerdo con un comunicado conjunto de los equipos, “el retiro de la Liga Master de League of Legends en Argentina refleja la necesidad urgente de abordar las preocupaciones de sostenibilidad y las condiciones competitivas para garantizar un entorno justo y equitativo para todos los participantes” (Artigas, 2018).

➤ **Caso 3: Huelga en la LEC de Europa por el patrocinio de NEOM**

La huelga en la League of Legends European Championship (LEC) de Europa debido al patrocinio de NEOM, un proyecto controvertido en Arabia Saudita, destacó la importancia del activismo y la presión pública en la configuración de políticas y asociaciones en los esports. La cancelación del acuerdo demostró el poder de la voz colectiva en la defensa de valores y la responsabilidad en la industria. Este caso subrayó la necesidad de establecer estándares éticos claros y mecanismos de rendición de cuentas para garantizar la integridad y la transparencia en los esports.

Según un comunicado oficial de la LEC, “la cancelación del acuerdo con NEOM resalta nuestro compromiso con los valores de integridad y diversidad en los esports, y refuerza la importancia de escuchar y responder a las preocupaciones de la comunidad”.

Estos casos desde la lucha por la integridad hasta las preocupaciones sobre la sostenibilidad y la ética en la toma de decisiones, reflejan la necesidad de un enfoque integral y colaborativo para abordar los desafíos y construir un futuro más sólido y equitativo para la industria de los esports.

Derecho comparado

Contratos de eSports en España

¿Qué es un contrato de eSports?

Un contrato de eSports es un acuerdo legal que establece los términos y condiciones entre jugadores, equipos y otras entidades relacionadas con los deportes electrónicos. Estos contratos detallan los derechos y obligaciones de las partes, la compensación económica, la duración del contrato, los derechos de imagen y las cláusulas de rescisión (Uchasara, 2020).

¿Cómo se manejan los contratos?

En España, los contratos de eSports se manejan de manera similar a los contratos en otros deportes profesionales. Incluyen términos específicos sobre la dedicación del jugador, condiciones de entrenamiento, participación en competiciones, derechos de retransmisión y patrocinio, y protección de datos y propiedad intelectual (Uchasara, 2020). Además, suelen contemplar cláusulas para la resolución de disputas y mecanismos de rescisión de contrato en caso de incumplimiento (Sánchez, 2020).

Legislación aplicable

Aunque los eSports aún no están formalmente reconocidos como deporte profesional en España, los contratos en este ámbito están sustentados en varias leyes, incluyendo el Derecho del Trabajo, el Derecho de Propiedad Intelectual, y la Ley de Protección de Datos (Sánchez, 2020). Estas normativas proporcionan un marco legal que regula los contratos y protege los derechos de las partes involucradas.

Eficiencia de los contratos

La eficiencia de los contratos de eSports en España depende en gran medida de la claridad y especificidad de los términos acordados. Los contratos bien redactados pueden prevenir disputas y garantizar que todas las partes comprendan sus derechos y obligaciones. La creciente profesionalización del sector y la experiencia acumulada en otros deportes también contribuyen a la mejora continua de estos acuerdos legales (Uchasara, 2020).

DISCUSIÓN

El establecimiento de regulaciones laborales en la industria de los esports es fundamental y necesaria para garantizar condiciones laborales justas y equitativas para los jugadores profesionales. Se destaca que esta industria, en constante evolución, presenta desafíos únicos en comparación con las ocupaciones tradicionales. Tal es el caso de Corea del Sur, donde es delito la práctica de “elo boosting” o jugar en la cuenta de otro jugador para subir de nivel. Por otro lado, en Europa y Estados Unidos, en primera instancia se ha reconocido la necesidad de medidas específicas, ya que los jugadores pueden ser clasificados como trabajadores independientes o empleados, lo que influye en la protección de sus derechos de propiedad intelectual y la regulación de los contratos.

Según Naveira (2021), la adaptación de las leyes laborales existentes, como el Estatuto de los Trabajadores, puede proporcionar estabilidad al ecosistema de los esports al utilizar un marco normativo conocido y adaptable. Sin embargo, Flores, (2021) argumenta a favor de equiparar los esports con los deportes tradicionales, como el fútbol, reconociendo a los jugadores como atletas profesionales, lo que facilitaría aspectos como la obtención de visas de trabajo.

En cuanto a las brechas laborales de este campo, una de las principales identificadas es la falta de protección social para los jugadores, especialmente aquellos que ingresan a la escena competitiva a una edad temprana. Esta falta de protección deja a los jugadores vulnerables a la explotación y los riesgos para su salud y bienestar. En este sentido, la ausencia de un estatus legal preciso dificulta la negociación colectiva de convenios y la promoción de los derechos laborales de los jugadores. En palabras de Flores (2021), es fundamental establecer estándares internacionales para garantizar condiciones laborales justas y equitativas para los jugadores de esports en todo el mundo, ya que se promovería la competitividad y sostenibilidad de la industria a largo plazo.

Finalmente, los casos específicos de controversias laborales suscitados, que enfrentan los profesionales en este campo. La sanción impuesta a los entrenadores en Counter-Strike: Global Offensive, el retiro de equipos de la Liga Master de League of Legends en Argentina y la huelga en la LEC de Europa debido al patrocinio de NEOM subrayan la necesidad de supervisión y responsabilidad en el ámbito competitivo. También en palabras de (Artigas, 2018), estos casos reiteran la necesidad urgente de abordar estas preocupaciones para garantizar un entorno justo y equitativo para todos los participantes.

CONCLUSIÓN

A partir de los resultados obtenidos se derivan las siguientes conclusiones:

- La normativa laboral vigente en la industria de los esports varía significativamente entre diferentes países, y en muchos casos, ciertas naciones aún no han establecido regulaciones específicas para proteger los derechos laborales de los jugadores. En Corea del Sur, se han implementado medidas concretas para proteger a los jugadores y garantizar condiciones laborales adecuadas, como la enmienda que convierte en delito la práctica de “elo boosting” o jugar en la cuenta de otro jugador para subir de nivel. Por otro lado, en Europa, la regulación laboral de los esports es heterogénea, con debates en países como España sobre la aplicación de la normativa laboral existente a los jugadores de esports y la posible creación de regulaciones específicas para proteger sus derechos. En Estados Unidos, la situación también es compleja, ya que los jugadores pueden ser clasificados como trabajadores independientes o empleados, lo que influye en la protección de sus derechos de propiedad intelectual y la regulación de los contratos.
- Las brechas en la regulación laboral de los esports representan desafíos significativos que requieren atención urgente para garantizar condiciones laborales justas y equitativas para los jugadores profesionales. Estas brechas incluyen carencias en protección social, falta de regulación específica sobre contratos laborales y la falta de reconocimiento oficial de los derechos de los jugadores. A nivel internacional, se han realizado esfuerzos para abordar estas brechas, pero la falta de una normativa uniforme a nivel global dificulta la aplicación consistente de medidas protectoras. La colaboración entre federaciones de esports,

organizaciones deportivas tradicionales y la celebración de foros internacionales son pasos importantes para fortalecer la protección laboral de los jugadores. Sin embargo, es fundamental establecer estándares internacionales para garantizar condiciones laborales justas y equitativas en la industria de los esports, promoviendo su competitividad y sostenibilidad a largo plazo.

- El análisis de casos específicos de controversias laborales y problemas relacionados con los derechos de los jugadores en la industria de los esports revela la complejidad y los desafíos que enfrentan tanto los profesionales como las organizaciones involucradas. Desde sanciones por violaciones de integridad hasta retiros de ligas por preocupaciones de sostenibilidad y huelgas por cuestiones éticas, estos casos destacan la necesidad urgente de abordar diversas cuestiones para garantizar un entorno justo y equitativo para todos los participantes. La aplicación rigurosa de normativas, la promoción de valores éticos y la creación de mecanismos de rendición de cuentas son elementos esenciales para fortalecer la integridad y la transparencia en la industria de los esports. Además, estos casos subrayan la importancia de la colaboración entre jugadores, equipos, organizaciones y comunidades para resolver conflictos, mejorar las condiciones laborales y construir un futuro más sólido y equitativo para la industria en su conjunto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón, M., & García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1(19), 98-115. https://ddd.uab.cat/pub/quepub/quepub_a2014n19/quepub_a2014n19p98.pdf
- Artiga, B. (2019). *La ley alemana para facilitar los visados en los esports*.
- Artigas, À. (2018). *La regulación jurídica de los deportes electrónicos en Corea del Sur*. <https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>
- Asociacion de deportes electronicos ecuatorianos. (2021). *Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos*.

- Bascón, A. (2022). *Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas*. Sevilla: Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/items/9c97e25a-556c-4e05-b8d7-4312c803ec78>
- Caralt, A. (6 de Marzo de 2022). *Los «esports»: el nuevo desafío del Derecho*. <https://www.economistjurist.es/articulos-juridicos-destacados/los-esports-el-nuevo-desafio-del-derecho/>
- Electrónicos, A. E. (2022). *Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos*.
- Flores , R. (2021). ¿Cuánto gana un Gamer? El aporte económico del gaming en la actualidad. *ppelverdadero*.
- Forbes Digital. (22 de Mayo de 2022). *Crece el público gamer: un estudio revela sus ganancias y tendencias esenciales para este año*. <https://www.forbes.com.ec/innovacion/descubre-pregunta-numero-uno-einstein-transformar-ideas-impacto-empresarial-n50172>
- García, L. (2021). *Jugadores de eSports: condiciones laborales e impacto*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- González, J. (2021). *Regulación de contratos en los deportes electrónicos*. *Revista de Derecho Deportivo*, 15(2), 123-145.
- Martínez, P. (2020). *Aspectos legales de los eSports en España*. Editorial Jurídica, 10(1), 98-120.
- Montes, F. (2016). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*. Universidad de la República de Uruguay. https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/10684/1/XV%20JICS_Felipe-Montes.pdf
- Morán, G., & Falcón, D. (2021). Juego, Deporte, Olimpismo--¿Pueden alcanzar los e-sport el estatus de deporte olímpico? *EmásF Revista Digital de educación Física*, 12(70). <http://emasf.webcindario.com>
- Naveira, A. (2021). *Psicología y gamers profesionales en esports*. *Revista interamericana de tecnología*.
- Pasquali, M. (2 de Septiembre de 2021). *Gráfico: Los mercados de videojuegos más grandes del mundo | Statista*. *Statista Digital Market Outlook*. <https://es.statista.com/grafico/25685/los-principales-mercados-de-los-videojuegos/>

- Pinto, D. (28 de Septiembre de 2021). *Desafíos de los Esports y su relación contractual*. <https://estadodiario.com/columnas/desafios-de-los-esports-y-su-relacion-contractual/>
- Rodríguez, A. (2019). *Rescisión de contratos: teoría y práctica*. Publicaciones Jurídicas, 18(3), 75-90.
- Vidán, J. (5 de Abril de 2021). *Las claves laborales en los eSports*. <https://noticias.juridicas.com/conocimiento/tribunas/16136-las-claves-laborales-en-los-esports/>

Conflicto de intereses

Los autores indican que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

Con certificación de:

