



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y  
POLÍTICAS  
CARRERA DE DERECHO**

Trabajo de integración previo a la obtención del título de Abogado

**TÍTULO:**

“La regularización de la contratación de Gamers por parte de los equipos de e-sports profesionales dentro de nuestro Marco Legal Ecuatoriano”

**AUTOR:**

Ángel Paúl Saigua Puetate

**TUTORA:**

Dra. ANGÉLICA MARÍA GAIBOR BECERRA

Guaranda-Ecuador

2023

## **CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA**

Yo, Angelica María Gaibor Becerra, Tutora del Trabajo de Integración Curricular, designado por el Consejo Directivo de la Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Estatal de Bolívar; al tenor de lo previsto en el Reglamento de la Unidad de la Unidad de Integración Curricular; certifico:

Que el señor Ángel Paúl Saigua Puetate, ha desarrollado su proyecto de titulación para optar por el Grado de Abogado, cumpliendo con las sugerencias y observaciones realizadas por el suscrito en su Trabajo de Integración Curricular, titulado: “LA REGULARIZACIÓN DE LA CONTRATACIÓN DE GAMERS POR PARTE DE LOS EQUIPOS DE E-SPORTS PROFESIONALES DENTRO DE NUESTRO MARCO LEGAL ECUATORIANO”, el mismo que cumple con todos los requisitos exigidos por la Ley, por lo que apruebo el mismo y autorizo su presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Atentamente,



**Dra. Angelica María Gaibor Becerra**

**Tutora**

## DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTENTICIDAD DE AUTORÍA

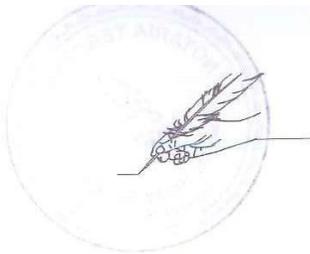


### DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTENTICIDAD DE AUTORÍA

Yo; Ángel Paúl Saigua Puetate, egresado en la Carrera de Derecho de la Universidad Estatal de Bolívar, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación cuyo tema es: LA REGULARIZACIÓN DE LA CONTRATACIÓN DE GAMERS POR PARTE DE LOS EQUIPOS DE E-SPORTS PROFESIONALES DENTRO DE NUESTRO MARCO LEGAL ECUATORIANO”, ha sido realizado por mi persona con la dirección de mi tutora Dra. Angelica María Gaibor Becerra, Tutora del Trabajo de investigación, por lo tanto, este es de mí autoría. Debo dejar constancia que las expresiones vertidas en el desarrollo de esta investigación, las he realizado apoyándome en bibliografía, lexicografía e infografía actualizada y que sirvió de base para exponer posteriormente mis criterios en esta investigación.

Atentamente:

Ángel Paúl Saigua Puetate  
Autor



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



No. ESCRITURA

20230201003P02387

**DECLARACION JURAMENTADA  
OTORGADA POR:**

SAIGUA PUETATE ANGEL PAUL

**CUANTIA: INDETERMINADA**

FACTURA: 001-005-000002032

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintitrés de octubre de dos mil veintitrés, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece el señor SAIGUA PUETATE ANGEL PAUL, estado civil soltero, domiciliado en Riobamba y de paso por este cantón Guaranda, con celular número 0987009323; por sus propios derechos. El compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento que dice: **Declaro que el presente trabajo de investigación titulado: "LA REGULARIZACIÓN DE LA CONTRATACIÓN DE GAMERS POR PARTE DE LOS EQUIPOS DE E-SPORTS PROFESIONALES DENTRO DE NUESTRO MARCO LEGAL ECUATORIANO"** Previo la obtención del título de Abogado de la República del Ecuador, de la facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y políticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de mí autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por la autora. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue al compareciente por mí el Notario en unidad de acto, aquel se afirma y se ratifica de todo lo expuesto y firma conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

SAIGUA PUETATE ANGEL PAUL  
C.C. 0606219699

**AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**  
**NOTARIO TERCERO DEL CANTON GUARANDA**



# CERTIFICADO DEL URKUND



## CERTIFICADO DEL URKUND

### Document Information

---

|                          |                                 |
|--------------------------|---------------------------------|
| <b>Analyzed document</b> | Informe Final.docx (D172352073) |
| <b>Submitted</b>         | 2023-07-24 18:02:00             |
| <b>Submitted by</b>      |                                 |
| <b>Submitter email</b>   | asaigua@mailtes.ueb.edu.ec      |
| <b>Similarity</b>        | 6%                              |
| <b>Analysis address</b>  | agaibor.ueb@analysis.urkund.com |

### Sources included in the report

---

### Entire Document

---

### Hit and source - focused comparison, Side by Side

---

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Submitted text</b> | As student entered the text in the submitted document. |
| <b>Matching text</b>  | As the text appears in the source.                     |

Antonia P

## DERECHOS DE AUTOR

Yo; Ángel Paúl Saigua Puetate, portador de la Cédula de Identidad No 0606219699, en calidad de autor titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: “La regularización de la contratación de Gamers por parte de los equipos de e-sports profesionales dentro de nuestro marco legal ecuatoriano” Modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Ángel Paúl Saigua Puetate

Autor

## DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada con mucho cariño a:

Mis padres Ángel y Patricia quienes hicieron lo posible en ayudarme a cumplir uno de mis más grandes sueños, ser abogado. Fueron ellos quienes dedicaron su tiempo, esfuerzo y dinero para que mi persona sea un profesional más en el país, sin sus consejos y correcciones necesarias la meta que hoy cumplo sería lejana. Gracias por apoyarme en cada momento de mi vida y por sus palabras de aliento.

A mis hermanos, Gabriela, Karina, Karen y Gabriel, quienes han sido mi motor para continuar preparándome y ser un profesional, gracias por su cariño y comprensión cuando me encontraba lejos durante por buscar mi sueño.

A una Dayana, fue ella quien fue una la primera persona que impulsó a utilizar toda mi capacidad y estuvo a mi lado en los momentos que estuve a punto de rendirme y que con sus palabras me ayudó a seguir luchando para continuar.

A mis amigos y compañeros, Melany y Darío quienes fueron ese soporte que tuve estando lejos de mi familia.

Cada una de sus palabras y acciones han sido importantes para continuar en mi carrera y han dejado una marca imborrable en mi vida como estudiante y como futuro profesional, infinitas gracias a ustedes.

## **AGRADECIMIENTO**

En este apartado quiero agradecer en primer lugar a mis padres, gracias por su apoyo moral y económico, apoyo que ha sido incondicional y por confiar en mí para poder culminar mis estudios.

A mis queridos docentes que a través de mis años de estudio en la prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar han fomentado en mí el amor por la carrera de derecho y han compartido sus conocimientos.

Y un agradecimiento especial a la Dra. Angélica María Gaibor Becerra, quien es mi tutora de tesis y ha sabido brindarme su guía para el desarrollo de este trabajo, gracias por compartir con mi persona sus conocimientos y por desafiarme en búsqueda de un trabajo de alta calidad.

## ÍNDICE

|   |     |
|---|-----|
| CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA .....                          | I   |
| DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTENTICIDAD DE AUTORÍA..... | II  |
| CERTIFICADO DEL URKUND .....                            | III |
| DEDICATORIA .....                                       | IV  |
| AGRADECIMIENTO.....                                     | V   |
| CAPÍTULO I.....   | 1   |
| RESUMEN.....  | 2   |
| PALABRAS CLAVE .....                                    | 2   |
| ABSTRACT.....   | 3   |
| INTRODUCCIÓN .....                                      | 5   |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....                        | 6   |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....                           | 6   |
| HIPÓTESIS.....  | 7   |
| VARIABLES .....   | 7   |
| Variable dependiente.....                               | 7   |
| Variable independiente.....                             | 7   |
| Objetivos .....   | 7   |
| Objetivos generales .....                               | 7   |
| Objetivos específicos .....                             | 7   |

|   |    |
|---|----|
| Justificación.....  | 8  |
| CAPÍTULO II .....   | 10 |
| MARCO TEÓRICO.....  | 10 |
| EL CONTRATO DE TRABAJO.....   | 10 |
| Definición de contrato.....   | 11 |
| Clasificación de los contratos de trabajo en el Ecuador.....                | 13 |
| Evolución y creación de nuevas modalidades contractuales en el Ecuador..... | 17 |
| LOS EQUIPOS DE E-SPORTS.....  | 21 |
| Definición.....   | 21 |
| Antecedentes de los e-sports .....  | 22 |
| Los e sports en el mundo.....   | 24 |
| Principales competiciones de e sports en el mundo .....                     | 27 |
| Los e sports en el Ecuador .....  | 30 |
| Principales competencias de e sports en Ecuador .....                       | 34 |
| Marco Legal .....   | 35 |
| Las Constitución de la República del Ecuador.....                           | 36 |
| El Código de Trabajo .....  | 39 |
| Acuerdos Ministeriales emitidos por el Ministerio de Trabajo.....           | 42 |
| CAPÍTULO III.....   | 45 |
| Metodología .....   | 45 |

|   |    |
|---|----|
| Método .....  | 45 |
| Tipos de Investigación .....  | 45 |
| Los tipos de investigación que se utilizarán en el presente trabajo investigativo serán:<br>..... | 45 |
| Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos .....   | 47 |
| CAPÍTULO IV.....  | 48 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....   | 48 |
| Resultados .....  | 48 |
| Discusión.....  | 50 |
| Conclusiones .....  | 52 |
| Recomendaciones.....  | 54 |
| Bibliografía.....   | 55 |

## **CAPÍTULO I**

**“LA REGULARIZACIÓN DE LA CONTRATACIÓN DE GAMERS POR PARTE DE  
LOS EQUIPOS DE E-SPORTS PROFESIONALES DENTRO DE NUESTRO MARCO  
LEGAL ECUATORIANO”**

## **RESUMEN**

La presente investigación se genera a través de la necesidad de regular las nuevas actividades laborales que surgieron en nuestro país. En nuestro país a raíz de la pandemia existe la generación de diversos modos de trabajo, estos nuevos modos generan la aparición de nuevas formas de emplear, la formación de equipos profesionales es una de las actividades que tuvo mayor crecimiento en los últimos años y este fenómeno trajo consigo la necesidad de contratar jugadores virtuales profesionales, que es una manera nueva de contratación que necesita regularización.

El marco normativo legal, específicamente en el Código de Trabajo vigente establece una diferenciación de contratos que, son las diferentes formas y maneras en las que se puede contratar legalmente en nuestro país, pero, al generar una actividad nueva es necesario establecer una nueva manera en la cual esta contratación se debería realizar, esto en procura del cuidado y protección de los trabajadores y de sus derechos.

Esta investigación trabajará bajo las diferentes metodologías, la descriptiva, a través de la implementación de esta metodología se busca describir de manera amplia la necesidad de una regularización de este tipo de trabajo, explicativa, mediante la cual en el trabajo de investigación se explicará del por qué es necesario el regular la contratación de los equipos deportivos digitales profesionales y el método de investigación exploratoria, mediante el cual se indaga sobre las necesidades, en el ámbito legal, que se generan a través de la aparición de los equipos deportivos digitales.

En el presente estudio se hace un análisis de la necesidad de crear una figura jurídica que regule la contratación que se da por parte de los equipos deportivos digitales profesionales, puesto que, la legislación ecuatoriana vigente no regula este tipo de contratación. Así también esta investigación indaga sobre el estado de la legalidad de los equipos deportivos digitales profesionales existentes en nuestro país.

### **PALABRAS CLAVE:**

Contrato, Contrato de Trabajo, Gamers, E sports. Deportes **Electrónicos**, Competencias de E sports, Acuerdos Ministeriales, Equipos Deportivos Electrónicos

## **ABSTRACT**

The present investigation is generated through the need to regulate the new labor activities that arose in our country. In our country, as a result of the pandemic, there is the generation of various ways of working, these new ways generate the appearance of new ways of employing, the formation of professional teams is one of the activities that has grown the most in recent years and this phenomenon brought with it the need to hire professional virtual players, which is a new way of hiring that needs regularization.

The legal regulatory framework, specifically in the current Labor Code, establishes a differentiation of contracts that are the different forms and ways in which you can legally contract in our country, but, when generating a new activity, it is necessary to establish a new way in which this contract should be carried out, this in pursuit of the care and protection of workers and their rights.

This research will work under the different methodologies, the descriptive one, through the implementation of this methodology, the need for a regularization of this type of work, explanatory, through which the research work will explain why it is necessary to regulate the hiring of professional digital sports teams and the exploratory research method, through which the needs, in the legal field, that are generated through the appearance of digital sports teams, are sought in a broad way.

In the present study, an analysis is made of the need to create a legal figure that regulates the contracting that occurs by professional digital sports teams, since current Ecuadorian legislation does not regulate this type of contracting. Likewise, this research investigates the status of the legality of existing professional digital sports teams in our country.

**KEYWORDS.-**

Contract, Employment Contract, Gamers, E sports. Electronic Sports, E sports  
Competitions, Ministerial Agreements, Electronic Sports Equipment

## **INTRODUCCIÓN**

Los contratos han sido una herramienta fundamental para el buen desarrollo de las actividades laborales, desde la aparición de esta figura se ha regulado y protegido los derechos de los trabajadores, el contrato es el vínculo que protege y establece las condiciones bajo las cuales se llevará a cabo la relación laboral. Pero con el cambio de la sociedad es necesario ir renovando y el derecho, en este ámbito debe estar a la par de la colectividad. Así que los contratos han constituido una pieza fundamental en el mundo actual y existen una diversificación de los mismos que definen y regulan diversas maneras en las cuales los empleadores y trabajadores conviene llevar su relación.

Por otro lado, tenemos al crecimiento tecnológico y a todos los fenómenos que esto trae consigo, con el transcurso del tiempo se han ido implementando nueva modalidad de trabajar, un claro ejemplo de esto es el teletrabajo que tomó un gran protagonismo durante el tiempo de pandemia. Otra manera innovadora, la cual ha ido tomando impulso en los últimos tiempos es convertirse en gamer, los gamers son personas que se dedican al jugar videojuegos a nivel avanzado; con el crecimiento de la comunidad gamer se han ido creando y desarrollando los conocidos equipos deportivos digitales.

Los equipos deportivos digitales profesionales imitan al funcionamiento de los equipos deportivos de fútbol, básquet o de algún otro deporte que se realice de manera profesional, es por eso que con la creación de estos equipos surge la necesidad por parte de estos nuevos empleadores contratar a sus trabajadores y como resultado se genera una relación laboral nueva en nuestra sociedad, y como se menciona en líneas anteriores el marco normativo tiene que estar acorde a la realidad social.

Para concluir, el marco normativo ecuatoriano debe implementar una regularización para este tipo de contratos que se están dando en nuestra realidad social. Esta regularización es necesaria para proteger los derechos laborales de los nuevos trabajadores, que no cuentan con una normativa que regule de manera específica el vínculo laboral que están teniendo.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La inexistencia de una figura jurídica que regule la contratación de gamers (jugadores digitales) por parte de los equipos deportivos electrónicos profesionales.

## ***FORMULACIÓN DEL PROBLEMA***

La digitalización ha ido tomando fuerza en el mundo y este fenómeno a su vez ha traído la creación de nuevas actividades, una de estas es la creación de equipos deportivos digitales. La actividad a la que se dedican estos equipos es a jugar diferentes juegos electrónicos en competiciones a nivel profesional. En nuestro país se ha visto la aparición de varios equipos deportivos electrónicos profesionales, con esto nace la necesidad de contratar a personas que tengan la habilidad y el conocimiento para realizar la actividad a la que se dedican.

La estructura de un equipo deportivo digital de alto nivel requiere altas exigencias y es por eso que para lograr con su objetivo realizan la contratación de gamers, que es como se les conoce a los jugadores digitales, al momento de realizar el acuerdo se genera una relación entre el equipo profesional y el gamer, pero en nuestro país no existe una normativa que regule este tipo de relación laboral.

El Código de Trabajo ecuatoriano en su artículo 11 nos dispone la clasificación de los contratos existentes en nuestro país, esta clasificación engloba los tipos de contratos que se pueden suscribir en, pero no existe un contrato que regule de manera específica la contratación de gamers.

## **HIPÓTESIS**

- ¿Existe la falta de una figura jurídica que regule la contratación realizada por los equipos de e-sports a los jugadores digitales (gamers) en nuestro marco legal ecuatoriano?

## **VARIABLES**

### **Variable dependiente**

- La creación de una nueva modalidad de contratación con la aparición de una nueva fuente de trabajo como lo son los equipos de e-sports

### **Variable independiente**

- La falta de una figura jurídica que regule la contratación de los e-spots en el marco legal ecuatoriano

### **Objetivos**

#### **Objetivos generales**

- Analizar la falta de una figura jurídica que regule la contratación de los equipos deportivos electrónicos profesionales en el Ecuador.

#### **Objetivos específicos**

- Determinar si los equipos deportivos electrónicos se encuentran constituidos legalmente.
- Identificar la legalidad del profesionalismo de equipos deportivos electrónicos en el Ecuador.
- Establecer la necesidad de la regularización de la contratación de gamers en nuestra normativa legal ecuatoriana.

## **Justificación**

La importancia del presente trabajo de investigación recae en la innovación que este busca generar en la normativa legal en nuestro país. Con la implementación de una nueva figura jurídica contractual en donde se establezcan directrices claras y precisas sobre la manera legal bajo la cual se llevará a cabo la contratación de gamers por parte de los equipos de e sports catalogados como profesionales.

Mediante el desarrollo del problema se busca obtener varios resultados que ayuden al desarrollo normativo de nuestro país. El alcance que se busca tener a corto plazo es presentar una idea para la creación de una nueva figura jurídica contractual; a mediano plazo la implementación de esta figura jurídica en nuestra normativa legal ecuatoriana; y por ultimo lo que la investigación busca alcanzar la investigación a largo plazo es marcar un precedente legal en nuestro país y que este sea tomado como referencia para otros países.

Así también para el correcto desarrollo de la presente investigación contamos con una base normativa que ya específica de manera concisa varias formas de contratación. Haciendo uso de todos estos apartados normativos y de estudios realizados en otros países se busca brindar una idea de una nueva manera de contratación, esta figura jurídica versara sobre temas importantes como, la remuneración, el descanso, la jornada de trabajo, la definición de los servicios que presta el trabajador, las obligaciones del empleador con sus trabajadores y el tiempo de duración mínima para este tipo de contratos.

La realización del presente estudio es posible gracias a la implementación de métodos y técnicas de investigación. Existen precedentes académicos en donde tratan sobre el tema de la regularización de los equipos de e-sports los cuales se tendrá como base para el correcto desarrollo de nuestra investigación. Además, la implementación de una nueva figura jurídica regulando una nueva modalidad de trabajo no es un suceso nuevo, en los últimos años se han implementado mediante resoluciones varias nuevas modalidades contractuales.

La idea para el desarrollo de este estudio investigativo nace de la creación de nuevas modalidades de trabajo y con el crecimiento de las redes sociales y otras plataformas en donde existe una compensación monetaria por la creación de contenido, en este caso en específico el compartir el cómo juegan diferentes videojuegos digitales. Con el pasar del tiempo y debido al confinamiento producido por la pandemia provocada por el COVID 19

esta actividad ha ido creciendo de una manera exponencial dando como resultado la creación de equipos profesionales de e sports, que se dedican a la participación en competencias de videojuegos digitales.

Este trabajo de investigación posee un gran potencial, pues éste no solo se enfoca en un tema novedoso y actual, se busca que mediante el presente estudio queda demostrado que el derecho es una materia que está en constante cambio y que la normativa ecuatoriana está apegada a la realidad social de nuestro país. Esta investigación busca destacar que el derecho ecuatoriano crece y evoluciona de manera proporcional a la evolución y crecimiento de la sociedad.

Los gamers como nuevos trabajadores generará un gran impacto social y jurisprudencial, pues los gamers han renovado la forma de trabajar de manera convencional, lo que antes era tomado como una pérdida de tiempo hoy en día es una fuente de ingreso sustentable. Es importante también dilucidar qué son los gamers, para hacer esta explicación más entendible se los definirá como jugadores de computadoras, son personas que, a través de tiempo y dedicación han desarrollado habilidades especiales y únicas para poder jugar videojuegos a un nivel considerado como profesional.

De igual manera es meritorio definir lo que son los equipos de e-sports, estos son agrupaciones que tratan de imitar la estructura de un equipo deportivo común, pues este grupo de persona conocedoras del mundo de los juegos digitales buscan organizarse para poder competir en las diversas competiciones que están surgiendo.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### ***EL CONTRATO DE TRABAJO***

Dentro de las diversas actividades que son necesarias para el correcto desarrollo de la sociedad, el trabajo es uno de los más necesarios. El trabajo ha sido conceptualizado de diferentes maneras a lo largo del tiempo por varios estudiosos del derecho, uno de los conceptos básicos es que el trabajo “se trata de la acción encaminada a transformar una materia; en el caso del trabajo físico, sin embargo, existen ciertas actividades que significando también una acción y esfuerzo están encaminadas a transformar o producir alguna idea” (Castillo, 2006), partiendo de la conceptualización de este autor se evidencian dos aristas importantes del trabajo, la primera que el trabajo puede ser ejecutado mediante el uso de la fuerza física y el segundo que también se le llama trabajo a implementación del intelecto dentro del desarrollo de una determinada actividad.

Otra conceptualización muy valiosa dentro del campo doctrinario establece que “el trabajo es un acto típicamente humano destinado a producir utilidad que se manifiesta en la prestación de servicios o en la ejecución de obra” (Bonilla, 2015), para este autor en particular hace referencia el producir una utilidad o entendido desde otra perspectiva es obtener un beneficio, obviamente este beneficio será conseguido siempre y cuando la persona, trabajador, ejecuta su obligación para con su empleador.

Más allá de los preceptos descritos por varios autores que se han mencionado con antelación, el principal cuerpo jurídico de nuestra sociedad, la Constitución de la República del Ecuador (2008), tiene su propio concepto sobre lo que es el trabajo, lo define como “El trabajo es un derecho y un deber social, y un derecho económico, fuente de realización personal y base de la economía” (Art 33) , la contemplación legal del trabajo, establece al mismo como una pieza fundamental para el desarrollo social y económico de una sociedad, es decir que el trabajo es pieza fundamental para el correcto funcionamiento de nuestro país y es por eso que al ser uno de los ejes principales de la economía esta actividad debe encontrarse regulada, es de allí que nace la necesidad una forma de proteger este derecho-deber y así nace el contrato de trabajo.

### ***Definición de contrato***

Desde el nacimiento del contrato se lo ha denominado de diferentes maneras, se le definido de manera doctrinaria, de manera legal e incluso de manera consuetudinaria. El Código Civil ecuatoriano en su artículo 1454 define de manera puntual y legal lo que es un contrato, para este cuerpo normativo un contrato es “un acto por el cual una parte se obliga para con otra a dar, hacer o no hacer alguna cosa. Cada parte puede ser una o muchas personas” (Código Civil, 2005), esta conceptualización es realizada desde un sentido amplio el cual abarca de manera general y de manera específica la esencia de lo que es el contrato.

Tomando una definición doctrinaria Yudelka Padilla define al contrato como “un acuerdo pactado entre dos partes, con la finalidad de crear, modificar o extinguir un derecho, y que no puede ser revocado si no es por el mutuo consentimiento de quienes lo han convenido” (Padilla, 2018), esta conceptualización hace enfoque a que con la firma de un contrato no solo nace un derecho si no que este se puede dar para cambiar las condiciones bajo las cuales se creó el derecho o incluso terminar con el derecho que se generó con el contrato.

De manera consuetudinaria los contratos han sido símbolos de acuerdos pactados entre dos o más personas con el fin de que se lleve a cabo, se deje de desarrollar una acción o una serie de acciones, es por eso que a través de del tiempo y de la costumbre se ha ido conceptualizando a los contratos como pactos mediante los cuales las personas se disponen a cumplir con los que se encuentre escrito, que en su gran mayoría son condiciones y reglas que han creado, desarrollado y modificado las partes que intervienen dentro del contrato.

En relación al tema de estudio es fundamental definir al concepto de contrato enfocado al tema en cuestión, es por eso que a continuación se definirá lo que es el contrato de trabajo, el Código de Trabajo (2005) de forma específica lo denomina como contrato individual de trabajo y dispone que es el convenio “en virtud del cual una persona se compromete para con otra u otras a prestar sus servicios lícitos y personales, bajo su dependencia, por una remuneración fijada por el convenio, la ley, el contrato colectivo o la

costumbre” (Art.8) , es importante también saber que las partes que se encuentran inmersas dentro de este tipo de contratos son el trabajador y el empleador.

Un concepto de contrato mucho más apegado a de la rama del derecho laboral, es el brindado por el Dr. Luis Alfonso Bonilla el cual lo define como “el convenio en virtud del cual una persona llamada trabajador se compromete con otra a prestar sus servicios lícitos y personales bajo su dependencia y por el pago de una remuneración” (Bonilla, 2015), es importante destacar que este autor establece que los servicios deben ser lícitos, es decir el trabajo que se realice debe encontrarse dentro de los límites del derecho y personales pues esta actividad deberá ser desarrollada por la persona que firmó el convenio.

De la definición antes descrita se determina que existe una obligación bilateral, el empleador deberá proporcionar una remuneración acorde a la actividad que desarrolle el trabajador y cubrir los beneficios que por ley le corresponden y por otro lado el trabajador desarrollará las actividades que se encuentren descritas dentro del contrato.

En relación a la idea anterior es importante señalar que para el desarrollo de estas actividades el trabajador puede hacer uso de sus cualidades físicas o cualidades intelectuales, para ello existe una distinción, al primero se lo conocerá como obrero y éste percibirá un salario y al segundo como empleado y percibirá un sueldo. Dentro de la investigación que se desarrolló las gamers forman parte de los empleados pues ellos desarrollan sus actividades en base a sus conocimientos y habilidades intelectuales sobre juegos digitales.

De las diferentes definiciones que se han contemplado durante el desarrollo de este capítulo se han denotado varios elementos constitutivos necesarios de los contratos, estos elementos los hacen únicos, especiales y diferentes, los elementos sine qua non que debe incluir un contrato son dos las partes y la obligación a la que se suscriben las partes, ya el resto de elementos se los incluirán dependiendo el tipo de contrato que se esté por convenir.

El contrato de trabajo específicamente cuenta con sus características específicas que lo hacen propio, dentro de estas características que se desprenden de los conceptos antes mencionados, la característica principal es que es bilateral, será suscrito por dos o más personas; contendrá la actividad que desarrollará el trabajador; la remuneración que el empleador deberá cancelar al trabajador por su trabajo generando un estado de dependencia

entre las partes y; el horario de trabajo, estos a grandes rasgo de ahí dentro de un contrato de trabajo se podrán incluir las cláusulas que las partes crean necesarias.

Otra de las características esenciales del contrato laboral en el Ecuador es que el objeto del contrato sea una causa lícita es decir que cualquier actividad que esté regulado por un contrato de trabajo deberá encontrarse dentro de los lineamientos legales de la sociedad ecuatoriano, el empleador no podrá, bajo ninguna circunstancia obligar a su trabajador a realizar una actividad ilícita.

El contrato de trabajo es ley para aquellas partes que han suscrito al acuerdo y se llevara a cabo aquello que se encuentra estipulado en el contrato, los deberes y derechos deberán ser cumplidos a cabalidad por ambas partes para evitar cualquier tipo de conflictos legales y en el caso de que estos surjan existe el sistema de justicia ecuatoriano en el cual se puede poner en conocimiento el incumplimiento de contratos a través de los medios idóneos, sea mediante un juicio de carácter judicial o administrativo o de manera armónica mediante una mediación.

Dentro del ámbito laboral los contratos son los medios mediante los cuales dos personas, pueden ser naturales o jurídicas, se comprometen el uno con el otro, pero ambos tienen un mismo objetivo, los trabajadores tener un medio mediante el cual puedan generar ingresos y los empleadores el suplir una determinada necesidad. La esencia del contrato de trabajo va más allá de satisfacer necesidades, estos también se enfocan en determinar las circunstancias bajo las cuales se desarrollarán las actividades laborales que son objeto del contrato.

### ***Clasificación de los contratos de trabajo en el Ecuador***

En el Ecuador existe una gran cantidad de contratos mediante los cuales las personas se comprometen a dar hacer o no hacer una determinada cantidad de dinero o a realizar una acción. Los contratos en el ámbito ecuatoriano se dividen en dos grandes grupos, los Contratos Civiles y los Contratos Laborales, los primeros se encuentran enfocados a la todo aquello que estipula el Código Civil y por otro lado los laborales se encargan netamente en tratar todo aquello referente al trabajo que se encuentran estipulados en el Código de Trabajo.

Por el contexto del presente trabajo la clasificación que se analizará será la clasificación de los contratos existentes en materia laboral. El código de trabajo, que es la norma que regula todo lo relacionado en materia laboral en su artículo 11 establece una clasificación de los contratos dentro de la legislación laboral ecuatoriana. La ya mencionada clasificación se encuentra establecida según la manera en la que se llevan a cabo los mismos y dependiendo de particularidades especiales que los hacen únicos.

Los diferentes tipos de contratos de trabajo que se encuentran regulados dentro del Código de Trabajo, mismos que se encuentran debidamente clasificados tomando en cuenta una serie de características fundamentales de los mismos, una de las principales características que se toma en cuenta para esta clasificación es el tiempo de duración que tienen los contratos.

La primera clasificación que denota el Código de Trabajo es de expreso y tácito, el primero establece las condiciones específicas de cómo se llevará a cabo el contrato que se está suscribiendo y lo pueden hacer de manera oral o escrita, el segundo no tiene cláusulas específicas de cómo se llevará a cabo el contrato solo se toma en cuenta que existe condiciones para que el trabajo se lleve a cabo.

Dentro del segundo grupo que cataloga el Código de Trabajo se encuentran los contratos denominados, a sueldo, a jornal, en participación y mixto. La característica principal del primero es que la remuneración tiene relación directa con el tiempo, horas, que se trabaje, pues la remuneración dependerá del tiempo en el cual el trabajador realiza sus actividades laborales. El contrato a jornal tiene la particularidad de que la remuneración está pactada en relación a una tarea específica, por unidades de obra. En el caso del contrato en participación la remuneración dependerá de la utilidad generada por el empleador. En el caso de contrato mixto el trabajador recibe una remuneración fija y aparte de ello también percibe otro tipo de remuneración variable, dependerá de las ganancias.

El literal c del artículo que se mencionó en párrafos anteriores establece los siguientes tipos de contratos:

Por tiempo fijo, este tipo de contrato en su contenido establece un tiempo determinado en el cual el trabajador prestara sus servicios para con el empleador, este tipo de contratos deben tener un tiempo de duración mínima de un año;

De temporada, su nombre lo describe, estos contratos se los realiza en determinadas temporadas entre el empleador y el trabajador o un grupo de ellos este tipo de contratación es común en la contratación colectiva o por la misma costumbre, es decir que esta contratación ya se ha venido dando desde hace tiempo atrás en un determinado tiempo y para una determinada acción.

El contrato eventual, este tipo de contratos son celebrados con el fin de cubrir un requerimiento debido a ciertas circunstancias como, licencia o vacaciones del trabajador, permiso de maternidad, incremento de demanda, enfermedad u otro tipo de circunstancias similares a las ya mencionadas , este tipo de contrato especificará en sus contenido la circunstancia que llevó a la contratación, la designación del nuevo trabajador y la duración del mismo misma que no podrá sobrepasarse de ciento ochenta días sean estos continuos o discontinuos, debido a la naturaleza de este contrato se le pagará la remuneración correspondiente más un incremento del treinta y cinco por ciento del mismo;

Los contratos ocasionales están enfocados en satisfacer aquellas necesidades que no están relacionadas con la actividad económica típica del empleador, esta es una necesidad emergente atípica. La duración de este tipo de contratos no podrá ser mayores a los treinta días dentro del año, este tipo de contrato por sus características singulares tal como es el caso de los contratos eventuales recibirán un incremento del treinta y cinco por ciento de la remuneración básica.

Por tiempo indefinido, este es el denominado contrato tipo en nuestro país, esto debido a que este es el contrato más utilizado al momento de establecer una relación laboral, la particularidad que hace especial a este tipo de contrato es que tiene una fecha de inicio de las actividades laborales, pero se establece el fin del mismas, para ello la actividad que el trabajador dentro de la empresa o para el empleador debe ser constante. El cuerpo legal que regula este tipo de contratación en procura de generar una estabilidad laboral dispone que el tiempo mínimo que puede durar este tipo de contratos serán de un año, pasado este año el trabajador o el empleador podrán darlo por terminado.

El contrato a prueba, este tipo de contrato es muy particular, pues como bien lo denota su nombre es para probar las cualidades del trabajador para desarrollar la actividad por la que se le está contratando. Este tipo de contrato en ningún caso podrá exceder un período de noventa días. Este contrato tiene sus limitaciones pues solo podrá ser celebrado una sola vez, la cantidad máxima de contratos a prueba que puede suscribir un empleado no podrá exceder de la cuarta parte de sus trabajadores, exceptuando cuando el empleador esté iniciando o ampliando sus actividades laborales, en este caso no tendrá el límite antes mencionado durante los primeros seis meses de los casos antes mencionados.

El contrato por obra cierta, este tipo de contrato se utiliza generalmente en el desarrollo de una construcción, pues en este tipo de contratos el trabajador percibirá una remuneración total por la ejecución de la totalidad de una actividad, independiente del tiempo que esta actividad le tome hacerlo, el trabajador será quien determinará el horario en el cual desarrollara la obra.

Contrato por tarea, este tipo de contratos regula la ejecución de un determinado trabajo u obra dentro de una determinada jornada o tiempo establecido previamente establecido, esta concluirá cuando el trabajador haya concluido con la tarea encargada por el empleador.

El contrato a destajo busca definir la actividad laboral en el cuál el trabajador debe realizar una determinada cantidad de piezas, medida trozos, medidas de superficie o unidades de obra. La remuneración que el trabajador perciba estará influenciada directamente por la cantidad que éste realice.

El contrato por enganche es muy distinto a los demás, en este caso existe un tercero implicado que se le conoce como enganchador, esta persona es la encargada de contratar lo servicios del trabajador, pero no es el empleador si no que él es el medio mediante el cual el trabajador y el empleador tienen la relación laboral.

El contrato individual tiene una definición explícita en nuestro Código de Trabajo (2005) el cual lo define como un “convenio en virtud del cual una persona se compromete para con otra u otras a prestar sus servicios lícitos y personales, bajo su dependencia, por una remuneración fijada por el convenio, la ley, el contrato colectivo o la costumbre” (Art.8).

Contrato de grupo o por equipo, este tipo de contratos son aquellos en los cuales un grupo de trabajadores son contratados para desarrollar una o varias actividades con el único fin de cumplir con una obra, en este caso la remuneración puede ser única para todo el grupo o puede ser varias por las actividades que desarrolle el individuo. En este tipo de contratos existe la posibilidad de nombrar un jefe quien será el que dirija el correcto desarrollo de las funciones de los trabajadores.

El contrato colectivo, este tipo de contratos se celebra entre el empleador y una asociación, sindicato o cualquier otro tipo de agrupación de trabajadores que se encuentre legalmente constituida. Los representantes de la agrupación son los encargados de proteger y negociar las directrices de contratación entre el grupo y la empresa.

Los diferentes tipos de contratos existentes en el Ecuador y que se encuentran regulados por el Código de Trabajo, son aquellos que con el pasar del tiempo han tenido permanencia dentro del entorno jurídico ecuatoriano, sin embargo se debe tener presente que la evolución social es constante y que el derecho debe ir a la par del crecimiento social, es por eso que existen varios tipos de contratos que no entran dentro de este catálogo ya que han sido emitidos mediante Acuerdos Ministeriales y los mismo serán objeto de estudio más adelante.

### ***Evolución y creación de nuevas modalidades contractuales en el Ecuador***

Los contratos de trabajo y las actividades económicas han ido variando con el pasar del tiempo, esto se debe a diversos factores que influyen de manera directa en el desarrollo de estas actividades. Uno de los principales factores que han influenciado en la manera del desarrollo del trabajo es la tecnología y sus constantes avances, pues estos han facilitado de gran manera la ejecución de las actividades.

Así también otro de los factores que influyen en el cambio y desarrollo de las actividades laborales son las condiciones climáticas, las condiciones sociales y la crisis en diferentes sectores financieros, factores que ha obligado a que las personas cambien su forma de trabajar y de ahí han nacido varias modalidades de trabajo nuevas y muy novedosas que en la actualidad se han implementado de manera correcta.

La evolución de la sociedad, la implementación de nuevos equipos tecnológicos e incluso factores ambientales e incluso la salubridad han sido factores claves para que el derecho laboral haya evolucionado. Si bien es cierto existen maneras contractuales convencionales, pero se han creado nuevas modalidades pues el cambio social ha generado que se realicen cambios en todo el sistema laboral.

Prueba de lo antes mencionado varios Acuerdos Ministeriales han sido emitidos por el Ministerio de Trabajo con el fin de suplir las necesidades emergentes dentro de la sociedad ecuatoriana. Mediante estos Acuerdos Ministeriales se busca crear, regular y dinamizar estos nuevos modelos de contratación laboral.

El marco normativo ecuatoriano debe innovar implementando una regularización para los contratos que se están dando entre los equipos de e-sports y los gamers, esta regularización es necesaria para proteger los derechos laborales de los nuevos trabajadores, ya que no cuentan con una normativa que regule de manera específica el vínculo laboral que están teniendo. La creación de nuevos modelos contractuales no es una novedad en nuestro marco legal, a continuación, se describirán varios Acuerdos Ministeriales mediante los cuales queda demostrado lo antes expuesto.

El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-2223 emitido por El Ministerio de Trabajo, mediante este acto administrativo se regula un Régimen Especial de contratación para el acceso de jóvenes al mercado laboral e incentivos a su formación, aquí se disponen las directrices para la contratación continua o discontinua de jóvenes de hasta los 26 años de edad.

Este nuevo modelo contractual busca generar un desarrollo y crecimiento laboral de los jóvenes, este tipo de contratación es muy flexible pues permitirá que los jóvenes contratados mediante este tipo de contrato puedan seguir con sus estudios, además los trabajadores tendrán la capacidad al menos de la mitad del tiempo que dure el contrato, además regula remuneración que se fijará acorde a la Ley de Pasantías para el Sector Empresarial, duración del contrato, jornada, vacaciones , vivienda, alimentación y transporte, si el caso lo amerita.

El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-220, mediante el cual se expide una normativa que regula la modalidad contractual especial sobre los sectores productivos. Con este acto administrativo nace el Contrato Productivo, el mismo Acuerdo define al Contrato Productivo como aquel en el cual la relación de dependencia está dada “por el tiempo que dure la labor, servicio o actividad a realizarse, en forma continua o discontinua, renovable por una única ocasión, cuya finalidad es incentivar la generación de empleo y la formalización del trabajo en los sectores productivos” (Ministerio del Trabajo, 2020).

Este contrato contará con las mismas formalidades que establece el Código de Trabajo y una vez que se ha firmado, deberá ser registrado en el Sistema Único de Trabajo, todo este proceso es meramente responsabilidad del empleador. El contrato podrá ser suscrito para un periodo no mayor a un año, con un periodo de prueba de noventa días máximo, una vez culminado este tiempo si se continúa con la relación laboral este contrato tomará la naturaleza de Contrato Indefinido. La jornada de trabajo del contrato descrito, será de cuarenta horas semanales distribuidas en seis días a la semana.

El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-222 dispone las directrices que regulan el contrato de emprendimiento, lo califican como un régimen especial de contratación, lógicamente por tener la categoría de especial deben cumplir con ciertas particularidades para que entren dentro de esta clasificación, la primera los empleadores deben constar en el Registro Nacional de Emprendimiento (RNE), así mismo estos contratos deberán ser inscritos en el RNE y además de lo antes mencionado deberá regirse, además de las leyes laborales a la Ley Orgánica de Emprendimiento.

Las características del contrato de emprendimiento son: tendrá una duración de un año, con periodo de prueba de noventa días y este podrá ser renovado por las partes mientras que el emprendimiento tenga la certificación del RNE, en caso de que una vez que se haya concluido el tiempo del contrato, si se sigue teniendo la relación de dependencia, se entenderá que este se convertirá en un contrato por tiempo indefinido; tendrá una jornada de cuarenta horas en seis días y con un descanso de al menos 24 horas consecutivas; la remuneración percibida no debe ser menor a la de un salario básico además de beneficios de ley.

Mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-221 se busca regular las contrataciones que se dan en los sectores turísticos y/o cultural y creativo, este tipo de

contratos son calificados como especiales. Al igual que los otros tipos de contratos catalogados como especiales deben ser inscritos, en este caso en particular se lo hará en el Registro Único de Trabajo, así también busca promover la generación de empleo en los sectores antes mencionados.

La duración de este tipo de contratos será de un año, con un periodo de prueba de noventa días y podrá ser renovado por una sola vez para un año, sin periodo de prueba, en el caso que se requiera contratar a un trabajador de manera discontinua, este se pactará de manera previa, pero el contrato deberá ser por el periodo de un año. En el caso que el tiempo haya concluido y se continúe con la relación laboral el contrato tomará el efecto de un contrato por tiempo indefinido. La jornada laboral será de cuarenta horas semanales distribuidas en seis días, con un descanso semanal de veinticuatro horas consecutivas.

El Contrato Especial para las Persona Privadas de la Libertad es aprobado mediante el Acuerdo 0001 Interministerial entre el M. de Trabajo y el M. de Justicia Derechos Humanos y Cultos, como bien lo resalta su nombre este tipo de contratación se encuentra enfocado para aquellas personas que se encuentran cumpliendo una pena privativa de libertad, son considerados como prestadores de servicios, por otra parte, el contratante que puede ser una persona natural o jurídica. A este tipo de contratación pueden acceder aquellos PPLs que cumplan con el perfil ocupacional que desarrolló el M. de Justicia, Derechos Humanos y Cultos.

Este contrato además de seguir los parámetros legales establecidos, se regirá bajo las directrices que se encuentran dispuestas en el acuerdo antes mencionado. El pago de la remuneración pactada mediante este contrato se puede realizar de manera diaria, semanal, quincenal o mensualmente. Este contrato no genera un estado de dependencia laboral, ni estabilidad económica debido a su característica de especial.

## LOS EQUIPOS DE E-SPORTS

### *Definición*

Los e-sports entendidos desde una perspectiva subjetiva son el conjunto de juegos electrónicos que han sido llevados a un nivel competitivo de nivel profesional, son los también llamados deportes electrónicos o los ciberjuegos. El sitio web Santander expone que este término es proveniente de “dos vocablos ingleses: la ‘e’, que hace referencia a *electronic* (electrónico), y *sports*, que significa deportes, por lo que también es común denominarlos deportes electrónicos” (Santander, 2022).

Visto desde otra perspectiva más objetiva los e sports también son definidos como una competición, el medio digital Tokio New Technology School lo define como “eventos competitivos que usan distintos videojuegos para que los mejores jugadores, los profesionales de los videojuegos, compitan entre sí” (TOKIO NEW TECHNOLOGY SCHOOL, 2022), así también Patricia Galiana a través del medio digital IEBS establece que es un “concepto que se utiliza para nombrar las competencias de videojuegos organizadas a nivel profesional” (Galiana, 2023).

Partiendo de las definiciones anteriores es importante destacar que estas competiciones digitales buscan imitar las competencias tradicionales como el fútbol, basquetbol y baseball o cualquier otro tipo de competencias deportivas. La gran diferencia entre estas es que es una competencia relativamente y trata de revolucionar el mundo competitivo, pues con los e sports utilizan medios tecnológicos y no hay una interacción física directa solo a través de los medios digitales.

De las diferentes definiciones que se han dado, que claro que dentro de los e sports existen dos actores importantes que son pieza fundamental para que se lleven a cabo los E sports, estos son: Los gamers y los Equipos Deportivos Electrónicos. El uno depende del otro pero los deportes dependen de los dos para su pleno funcionamiento.

El gamer, es la definición que se le da a aquellos jugadores de e sports, así como se nombra futbolistas a aquellos profesionales que juegan fútbol, estos profesionales que poseen cualidades única para jugar videojuegos. Los Equipos Deportivos Electrónicos, son aquellas agrupaciones que se dedican principalmente a intervenir en competiciones de e sports, estas

agrupaciones dedican su tiempo a desarrollar, practicar y mejorar las cualidades de los gamers para el juego.

### *Antecedentes de los e-sports*

Los videojuegos fueron un invento muy novedoso que desde su creación y hasta la actualidad han ido sorprendiendo a la sociedad, el nacimiento de los videojuegos data del año 1952 en donde Alexander Douglas desarrolló el conocido juego de tres en calle, con la gran diferencia que este podía jugarse a través de una computadora, utilizó los inventos para llevar un simple juego a un nivel más avanzado. En 1958 nació el juego Tennis for Two su traducción literal del inglés sería tenis para dos, este juego simula una mesa de tenis en el cual era necesaria la interacción de dos personas dentro del juego; su predecesor Spacewar un gran crecimiento para los videojuegos pues ya permite realizar muchas más funciones y tener más interacción dentro del juego a los usuarios.

La comercialización de los videojuegos empezaría en el año de 1971 con el lanzamiento de “Computer Space” además que con el lanzamiento de “Pong” que se considera la primera máquina de videojuegos, estos acontecimientos marcaron un antes y un después dentro del mundo y su digitalización. A partir de la creación de esta primera máquina dio nacimiento a consolas de videojuegos cómo la Play Station, Xbox o Nintendo por mencionar varias de las consolas populares que se han ingresado al mercado y que hasta el día de hoy se mantienen vigentes.

El negocio de los videojuegos consta de dos partes fundamentales dentro del mercado: como se lo mencionó en líneas anteriores la industria de las consolas y por otro lado la industria de los videojuegos, este último es el encargado de crear, desarrollar y evolucionar los juegos de video y que a través del tiempo han generado que gran parte de la población mundial se interese en el mundo digital de los juegos.

En la actualidad y debido a la gran cantidad de videojuegos que están en vigencia, además de que esta industria sigue en pleno crecimiento es casi imposible determinar la cantidad exacta de juegos de video que existen. Lo que sí es posible determinar, son las diferentes categorías o géneros en las cuales se clasifican estos. El sitio web IFEMA

MADRID describe “los 8 géneros básicos de videojuegos” (Santander, 2022), estos géneros son: Acción, Aventura, Arcade, Deportes, Estrategia, Simulación, Juegos de mesa y Juegos musicales.

El “19 de octubre de 1972 llegó por fin el momento: el Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford organizó las “Olimpiadas Intergalácticas de Guerra Espacial”, el primer torneo de e Sports del mundo” (Larch, 2023), en el mencionado evento participaron un total de 24 competidores y el premio de este evento fue la suscripción a una destacada revista. A partir de este acontecimiento surgieron nuevas competiciones se realizaban entre entidades educativas de nivel superior e instituciones similares debido a que se necesitaba medios tecnológicos adecuados para que se lleven a cabo las competiciones.

En el año de 1972 se inventó la primera videoconsola y con ello permitió que los juegos de video existentes en aquel entonces estuvieran al alcance del público en general, pues ya no era necesario tener equipos tecnológicos avanzados para su uso, ahora solo era necesario tener un televisor para acceder a ellos. Ya para los años ochenta, los videojuegos tendrán un cambio importante, pues para aquel entonces ya se podía registrar una puntuación, que calificaba las capacidades de una persona dentro del juego, y con esto se daba inicio a la ambición de demostrar cuál es el mejor, lo que concluiría con una competición entre los usuarios. “Con Space Invaders, Atari sentó las bases del primer gran torneo de e sports del mundo en 1978” (Larch, 2023), ya los e sports en esta época surgieron como un evento de gran magnitud y a partir de esto se iniciaría con los eventos de videojuegos en los cuales ya había una cantidad considerable de participantes.

Para 1982 se formalizó, de cierta forma esta competición, se creó el primer servicio de arbitraje para videojuegos, además de crear una lista de récords de los jugadores. Walter Day crea el Equipo Nacional de Videojuegos de Estados Unidos pioneros dentro de la creación y desarrollo de los eSports.

Dentro de este contexto hay términos que nacieron con el crecimiento de los e sports que diferencian un equipo de un clan. Un equipo es un grupo de jugadores que se reúnen para entrenar y desarrollar las habilidades dentro del equipo, en cambio el clan es un grupo de amigos los cuales se reúnen para poder jugar. El primero toma los eSports como algo muy serio a tal punto que lo han convertido en su trabajo y el segundo es solo por diversión.

En la actualidad los e sports se han convertido en un fenómeno a nivel mundial, en la mayoría de países del mundo existen Equipos de e sports y considerando que este mercado sigue creciendo el determinar una cifra exacta de cuantos equipos y clanes existen es imposible. Los e sports han pasado de ser un simple entretenimiento a ser fuente de trabajo para aquellos que poseen cualidades para esto. Es importante destacar que lo que fue “Un pequeño nicho se ha convertido en un mercado multimillonario que ahora atrae a muchos inversores” (Larch, 2023).

### ***Los e sports en el mundo***

Con la digitalización de los deportes además del fácil acceso al internet y medios tecnológicos los e-Sports han ido tomando fuerza siendo así que han ido tomando fuerza en casi todos los países del mundo y se han posicionado como una de las competiciones más apreciadas por las personas. Incluso varios países consideran a los e-sports como deporte y son uno de los deportes con más acogida, y se podría decir que están sólo detrás de deportes como el fútbol, fútbol americano o el basquetbol.

El crecimiento de los juegos digitales ha llegado a tal punto que estos han sido considerados como un deporte, ya no es una presunción, ahora es un hecho, los e-sports “son cada vez más un fenómeno en auge es un hecho. Con millones de espectadores siguiendo las competiciones y torneos” (Tudela, 2016), cada vez son más los espectadores que simpatizan con este nuevo modelo de deporte, estos eventos han llegado a cautivar masas, según la página web Statista en el año de 2022 la cantidad de espectadores a nivel mundial fue de 532 millones.

Entre los países con más acogida de los e-sports se encuentran los siguientes:

- Estados Unidos, el pionero en los juegos deportivos digitales, es el país donde se originaron, además en un estudio reciente este país ocupa el primer lugar en ser el que más ganancia genera mediante estos juegos, a pesar de esto en este país no existe normativa que los considere como un deporte como tal sino que solo lo toman como una fuente de generación de ingresos.

- En Corea del Sur a diferencia de Estados Unidos visualizó a los deportes electrónicos como una gran industria, por lo que invirtió en el desarrollo de esta. este país realizó un sinnúmero de inversiones “en los rubros tecnológicos para mantener al sector entre los más vanguardistas de la región” (Korea.net, 2022), este es uno de los acontecimientos importantes en el que se implementó una red 5g a nivel nacional para facilitar el acceso y uso de los juegos digitales. Este país, para darle un enfoque legal creó un ente gubernamental, la Asociación Coreana de Deportes (KeSPA) es la encargada de regular esta actividad.
- China es otro de los países pioneros en el crecimiento y posicionamiento de los e-sports. El gigante asiático reconoció a los e-sports, no solo como deporte, sino que también los reconoció como carreras profesionales oficiales en dos diferentes categorías: una como Operador de deportes electrónicos y la otra como Profesional de deportes electrónicos. Para el ministerio de Recursos Humano y Seguridad Social de este país “un profesional de los deportes electrónicos es alguien que participa en eventos de deportes electrónicos, entrena con jugadores profesionales y/o compite en torneos profesionales de deportes electrónicos” (INVENGglobal, 2021). En este país también existe una clasificación de jugadores por nivel, del 1 al 5, siendo el 5 el nivel más alto, estos niveles se definen por su tiempo o por su actuación dentro de la competencia.
- Suecia, este país se encuentra posicionado dentro del top diez de los países que más dinero generan a nivel mundial por este deporte, este país considera de manera plena a los e-sports como un deporte. La Asociación Sueca de Esports que cuenta con el reconocimiento de la Confederación Nacional de Deportes del mismo país, el ya mencionado ente ha sido quien ha presentado el surgimiento y crecimiento de varios equipos competitivos que hoy se encuentran dentro del top mundial.

Dentro del posicionamiento geográfico de los países antes mencionados, en su mayoría, pertenecen al continente europeo y asiático que son lugares en los que los e-sports han tenido mucho más acogida y evolución en los últimos años. Así también es importante revisar el estatus de los e-sports dentro de los países latinoamericanos.

- Brasil es uno de los pioneros de e-sports en Latinoamérica, este país ocupa el puesto número 1 del ranking de los países latinoamericanos con respecto al país que más ganancias genera este tipo de deportes electrónicos “un aumento del 152% en comparación con 2018, cuando había 375 emprendimientos de este tipo. Desde entonces, el mercado interno movió USD 2.3 mil millones, alrededor de \$ 11.8 mil millones”
- México es considerada como la segunda potencia latinoamericana dentro de los e-sports, estos fueron reconocidos legalmente como deportes el año 2019 y ha tenido un gran crecimiento de espectadores y de ingresos que estos generan. En este país en el año de 2020 “11 millones de mexicanos vieron torneos profesionales de videojuegos en línea ese año, y 8,4 millones habrían participado activamente en ellos como competidores” (Ochoa, 2023). Este país además será sede de la Serie Olímpica de e-sports que es una competición de alta exigencia, no solo a nivel nacional sino a nivel internacional.
- En Argentina los e-sports también son considerados como un deporte, de hecho, con la creación de la asociación civil DEVA (Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina) que son los encargados de “promocionar y trabajar en pos de la profesionalización de los Deportes Electrónicos tanto desde un marco deportivo, como educativo y social o de entretenimiento” (DEVA, 2018), esta organización se enfoca en darles a los e-sports el reconocimiento que se merecen. En este país también se considera que los videojuegos ya no solo son un entretenimiento, los colocan como una fuente de ingresos y de desarrollo social.

A pesar de que los países Latinoamericano no poseen el mismo nivel tecnológico que los países denominados de primer mundo como China, Corea del Norte o Estados Unidos, la mayoría de estos países han aceptado a los e-sports como un deporte que aparte de ser un gran entretenimiento es muy lucrativo y que se convierten en una nueva fuente de ingreso para las familias de estos.

### ***Principales competiciones de e sports en el mundo***

Las competiciones de que han surgido con la expansión global de los juegos deportivos digitales son una infinidad, van desde competencias que se realizan en pequeñas ciudades con un número limitado de participantes y cuyos premios no van más allá de una compensación honorífica, pero así también se han ido creado diversas competiciones de gran escala en las cuales reúnen los mejores jugadores y equipos del mundo cuyos premios son una suma de dinero considerable y que generan una interacción social muy grande generando muchas ganancias a sus organizador y competidores.

En el desarrollo de los torneos, campeonatos o diferentes competencias de e-sports es importante la interacción de dos sujetos importantes para estos deportes que son : por una lado los desarrolladores de videojuegos quienes tienen como finalidad dar a conocer sus nuevos inventos y fortalecer los videojuegos como un deporte, dentro de este grupo se encuentran Valve Corporation, Activision Company, Blizzard Entertainment, Epic Games, o Garena por mencionar algunos de los principales desarrolladores de juegos ; y por otro lado encontramos a los Sponsors que son las marcas o empresas que buscan apoyar al deporte invirtiendo dinero en el desarrollo de estos campeonatos a nivel profesional y lógicamente buscan que su marca sea anunciada dentro las actividades que se desarrollan en los diferentes torneos, entre las principales marcas que han patrocinado este tipo de eventos se encuentran Microsoft, Red Bull, Coca Cola, Ford , entre otros.

Uno de los eventos que se producen a nivel global y tiene gran relevancia dentro de los juegos deportivos electrónicos es la Serie Olímpica de E-sports, OES sus siglas en inglés, esta competición es organizada por uno de los entes deportivos de mayor jerarquía a nivel mundial, que es el Comité Olímpico Internacional. La página web del Comité Olímpico Internacional define esta competencia como “una competición mundial de deportes virtuales y simulados creada por el COI en colaboración con las Federaciones Internacionales (FI) y los editores de juegos” (Comité Olímpico Internacional, 2023). Al ser esta una competencia creada y organizada por el Comité Olímpico Internacional es una disputa de alto nivel para todos aquellos participantes que más allá de buscar una recompensa económica buscan reconocimiento deportivo lo que lleva a la conclusión de que el profesionalismo de los e-sports es cada vez una realidad mucho más fuerte.

Los eventos deportivos de juegos electrónicos organizados por organismos particulares tienen recompensas pecuniarias mucho más elevadas, debido a que el desarrollo de estos genera un movimiento económico muy grande y acompañado del dinero que invierten patrocinadores se genera un premio muy llamativo. Entre las principales competiciones de este tipo se encuentran:

- El Campeonato mundial de League of Legends. - El juego de League of Legends, o mejor conocido como LOL, es uno de los juegos con más popularidad a nivel mundial, este campeonato es organizado por la Empresa Riot Games. Este campeonato utiliza una tabla de clasificación de las diferentes ligas internacionales, a una manera de comparación es igual a una clasificación a un mundial de fútbol. el premio que reciben aquellos que logren llegar a la final y ganarla es la conocida como Copa Invocador y un premio económico que ronda aproximadamente por un millón de euros.
- Copa mundial de Fornite. - Evento creado por Epic Games, que fue la empresa que inventó el juego Fornite, que es un juego catalogado como estrategia y simulación. esta competencia nació como un torneo amateur en donde famosos streamers se organizaban para poder competir para saber cuál es el mejor, con el pasar del tiempo y debido a la gran acogida de este juego se convirtió en un torneo profesional que se realiza anualmente el cual otorga premios que llegan hasta los cien millones de dólares.
- The International. - este es un campeonato en el cual se ponen a prueba las destrezas que tienen los jugadores en el juego DOTA2, la forma en la cual los participantes pueden acceder a este torneo es mediante la acumulación de puntos, los puntos se ganan mediante la participación en otra competencia que es ESL ONE, en la cual los participantes juegan durante una temporada, y buscan conseguir la mayor cantidad de puntos para poder clasificar a la TI. El último ganador de esta competición recibió la cantidad de 18.930.775 de dólares.
- PUBG Campeonato Mundial. - este torneo enfrenta a los mejores jugadores del videojuego PUBG Battlegrounds. para que un equipo pueda ser parte de esta competencia deben inscribirse, no hace falta algún tipo de puntuación o ranking, así también a esta competencia pueden acceder jugadores amateurs, profesionales o

semi-profesionales. El último ganador de este torneo recibió un premio de 510.000 dólares.

- The Overwatch League. - El creador de este evento es el creador de este videojuego, Blizzard Entertainment. La primera edición de este campeonato se dio en el año de 2017, este evento se encuentra dividido en cuatro fases y cada una de estas fases tiene una duración de 5 semanas, el campeonato completo tiene una duración de 20 semanas y los participantes reciben su premio de acuerdo a su clasificación durante este periodo de tiempo.

Las diferentes competiciones antes expuestas son completamente nuevas dentro del mundo deportivo y sin embargo han logrado captar la atención de miles de personas, así también ha logrado generar y mover grandes cantidades de dinero tal como lo hacen deportes como el fútbol o básquetbol, por tal motivo no es una locura que los juegos electrónicos sean reconocido como un deporte y se enfatice en su regularización y profesionalismo.

Todas estas competiciones deben ser reguladas por un entidad, esta entidad es conocida como la Electronic Sport League ( ESL) que fue fundada en el año 2000, esta compañía cumple el rol de dirigir y regular las diferentes competiciones que se lleven a cabo alrededor del mundo, es el ente regulador y sus funciones son vitales para el correcto desarrollo de las competiciones, en una comparación a otros deportes esta entidad cumple las funciones que cumple la NBA en el Basquetbol o la FIFA en el Fútbol.

Esta compañía hoy en día es el principal desarrollador de las competiciones existentes en el mundo, al igual que los e sports esta compañía creció gracias a la implementación de nuevas tecnologías y con la creación de plataformas de streaming como Twitch o YouTube mediante las cuales las interacciones de la ELS con sus seguidores eran mucho más fáciles y pudo expandir el desarrollo de las competiciones.

## *Los e sports en el Ecuador*

La digitalización es un fenómeno que ha tenido un rol muy importante dentro de la sociedad mundial actual, el desarrollo actual de colectividad ha generado grandes cambios en la forma en la cual se desenvuelven las personas, gran influencia de aquello es la pandemia que el mundo vivió en los últimos años, la cual nos obligó al confinamiento y a tener una realidad muy alejada a la que se venía viviendo, estos cambios nos obligaron a que se tomen medidas no convencionales para tratar de volver al diario vivir como antes y por eso nacieron grandes cambios como el aprendizaje en línea, el teletrabajo y el entretenimiento de la sociedad se lo empezó a realizar por medios digitales, es ahí donde los videojuegos se convirtieron en una fuente que generaron ingresos a través de plataformas digitales. Este hecho afectó a nivel mundial y Ecuador también ha visto estos cambios.

En el Ecuador se ha evidenciado un gran crecimiento en lo referente a los videojuegos, pues con el pasar del tiempo en el país estos han pasado de ser una fuente de entretenimiento a ser una manera de generar ingresos. Si bien dentro de la legislación del país estos no han sido reconocidos explícitamente como un deporte o como una profesión, como sucede en otros países de América latina y el mundo, sin embargo, existe una Asociación que está buscando que estos sean reconocidos como tal.

La Revista Líderes menciona que “en Ecuador, se estima que hay unos 500.000 jugadores en línea pendientes de los E-Sports, que forman parte de esta comunidad” (Araujo, 2021), el número de personas que se ven inmersas en los deportes electrónicos es considerable, lo que denota la gran acogida que estos están teniendo en la sociedad ecuatoriana.

No todos los ecuatorianos que juegan videojuegos lo hacen de manera profesional, simplemente lo hacen a manera de pasatiempo, como distracción o por placer. Sin embargo, existe un gran grupo que lo toman de una manera seria y profesional, a estos se los denomina gamers a quienes se les consideran como los atletas que compiten en los e-sports.

Un hecho muy importante dentro de la búsqueda de profesionalismo de los e-sports en el Ecuador fue la creación de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE), esta asociación fue aprobada mediante Decreto Ejecutivo No. 193 de 23 de octubre

de 2017, mediante este acuerdo el Ministerio del Deporte confiere personería jurídica a la Asociación.

Las facultades y atribuciones que otorga el Ministerio de Deporte a la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos se encuentran “la planificación, dirección y ejecución a nivel nacional los Deportes Electrónicos en el Ecuador, asumiendo roles más importantes que se vinculen directamente a los Deportes Electrónicos” (Ministerio del Deporte, 2021), el objetivo de la creación de esta sociedad es la

profesionalización y regularización de los deportes electrónicos en el Ecuador además de avanzar en el desarrollo nacional de los e-sports.

Los objetivos de la AEDE se encuentran descritos en el Acuerdo Nro. 0168 emitido por el Ministerio de Deporte. Los estatutos mediante los cuales se conformó la Asociación están explícitos, en él se describen sus generales de ley así también se expresan la manera bajo la cual es inscrita la misma, sus miembros, derechos y obligaciones y particularidades acerca de la toma de decisiones dentro de la Asociación.

Dentro de esta línea de ideas, en el documento antes mencionado en su artículo 5, el cual se titula Fines y objetivos, se describen varios literales que son los objetivos que bien lo menciona su título. visto desde otra perspectiva se la podría definir como las responsabilidades de la AEDE, estos objetivos son:

- a. Planificar, fomentar, dirigir, y ejecutar técnicamente para incentivar el Deportes en Plataformas de Videojuego;
- b. Cumplir y hacer cumplir las disposiciones del organismo referente a la práctica en Plataformas de Videojuego;
- c. Fomentar por los medios posibles, para la práctica de actividades en Plataformas de Videojuego, para el mejoramiento físico, moral, social y técnico de los practicantes filiales y la comunidad en general;
- d. Velar por el bienestar y progreso de sus practicantes y socios; y,

Para el cumplimiento del objeto social, la entidad podrá:

a. Cumplir y hacer cumplir las disposiciones legales, estatutarias y reglamenta que la rigen, incluidas las resoluciones de los organismos a los cuales estuviere afiliada;

b. Escoger a las y los mejores gamers para que conformen las selecciones;

c. Planificar y ejecutar anualmente o cuando corresponda, los campeonatos nacionales de Plataformas de Videojuego, de conformidad con la reglamentación dictada para el efecto por el Directorio de la AEDE;

d. Llevar un registro estadístico de todas las actividades de Plataformas de Videojuego, que se realicen en el país;

e. Desarrollar y regular las actividades de Plataformas de Videojuego de forma independiente, sin perjuicio de su participación en el fomento de éste en los demás estamentos;

f. Designar a las y los practicantes y dirigentes que tengan que representar al organismo en los torneos o eventos internacionales, oficiales o no oficiales;

g. Avalar los torneos nacionales o torneos que realicen otras instituciones, previa solicitud de éstas y en los términos autorizados por la AEDE;

h. Dirigir y controlar técnicamente los torneos Nacionales de Plataformas de Videojuego, así como las demás competencias.

i. Ejercer la competencia privativa y exclusiva para organizar los selectivos y los torneos de Plataformas de Videojuego, pudiendo delegar tales funciones a otros organismos competentes; y,

El desarrollo de los fines de la Asociación podrá realizarse de los modos siguientes, que se enumeran sin propósito exhaustivo:

a) Directamente por la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos.

b) Creando o cooperando en la creación de otras entidades, siempre que atiendan al cumplimiento del fin fundacional de la Asociación.

c) Participando o cooperando en el desarrollo de las actividades junto con otras entidades que puedan servir a los fines perseguidos y/o con las que la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos celebre acuerdos de cooperación o de cualquier otro tipo.

d) Desarrollando iniciativas, acciones o programas con auspicio, subvención o en conjunto con empresas, organizaciones no gubernamentales, organismos del estado nacional, provincial o municipal, así como organismos internacionales. (Ministerio del Deporte, 2021)

La Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos es la encargada de velar por el progreso de los deportes electrónicos y de que exista una agrupación de los diferentes equipos de e sports que existen o pudieran existir a lo posterior sin embargo el órgano gubernamental llamado a ser el ente rector de los juegos deportivos electrónicos al igual que otro tipo de deporte es el Ministerio de Deporte.

La creación de una Asociación , la cual se encarga de proteger, fomentar, desarrollar e impulsar los Deportes Electrónicos da a entender que en nuestro país la legalidad del mismo, si bien es cierto que no está del todo constituida como otros deportes, ya se ha iniciado con esta idea y con el pasar del tiempo y con el correcto trabajo de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos en conjunto con el Ministerio del Deporte y con el Ministerio del Trabajo, estos deportes tendrán mayor impacto en la sociedad ecuatoriana.

En nuestro país, con el pasar del tiempo el fenómeno de los e-sports ha ido tomando fuerza, en los últimos años incluso han aparecido una gran cantidad de equipos de e-sports, que practican estos juegos de manera profesional. El sitio web del Diario Expreso en uno de sus artículos menciona que “la necesidad de profesionalizar la práctica de los deportes electrónicos a nivel nacional bosqueja un camino importante y obliga a los equipos a potenciar sus filas” (Montero, 2020).

A medida que los e sports han tomado un papel importante dentro de la sociedad ecuatoriana han ido apareciendo equipos y competiciones de juegos deportivos electrónicos. La Liga Ecuatoriana de League of Legends es muestra es una de las competiciones que han

aparecido, esta competición que nació en el año de 2019, el cual busca que los mejores equipos se enfrenten entre sí para determinar cuál es el mejor entre ellos.

### ***Principales competencias de e sports en Ecuador***

El fenómeno de los e sports ha revolucionado a todo el mundo y con este fenómeno se ha visto la creación de competencias que día a día sorprenden al mundo, en el Ecuador se organizan diversas competiciones para los Equipos Deportivos Electrónicos, estos tienen el mismo fin que en otros países, el poner a prueba a los mejores jugadores de este deporte del Ecuador para ver cual posee las mejores cualidades dentro de un determinado juego.

Al igual que en el resto del mundo en nuestro país se han llevado a cabo competiciones de e sports, prueba de ello es la que se llevó a cabo en el año de 2021, esta competición fue nombrada como la E-Sports Celerity, esta competición contó con el auspicio de una de las marcas importantes en el Ecuador como es Puntonet, Celerity además contó con el respaldo de la ESL LATAM, dentro de esta competición se puso a prueba las habilidades de los jugadores en los siguientes juegos: Free Fire, Fifa 21, Dota 2 y League of Legends.

Otra de las competiciones existentes en el Ecuador es aquella conocida como la Liga Ecuatoriana de League of Legends, esta liga puede ser considerada como aquella que será la que dé protagonismo a los Equipos de Esports en el mundo, pues la exigencia que esta competencia tiene es muy alta.

Entre los principales equipos de sport en el Ecuador se encuentran los siguientes:

- Predador e-Sports. - Fue creada en el año de 2019 en la ciudad de Guayaquil y hasta el año del 2020 tenían en su haber tres primeros lugares en competiciones de e sports.
- Zatic. - Fundada en la ciudad de Quito en el año del 2018 y ha tenido un crecimiento teniendo sucursales en otras ciudades importantes del Ecuador como Guayaquil y Ambato.
- Skull Cracker. - Este equipo en sus inicios se fundó en el año de 2019, y era un grupo que se dedicaba a los juegos electrónicos como un Hobby, con el pasar del tiempo y al ver el gran potencial que tenían sus integrantes dieron el salto al profesionalismo

en el Ecuador, llegando a tener bases en las ciudades de Guayaquil Quito y Manta, además tienen en su haber al menos 10 campeonatos ganados.

- Noire. - Uno de los equipos más antiguos de esta lista, fue fundado en el 2017 por 5 jóvenes que buscaban profesionalizarse dentro de los e sports, con su base principal en la ciudad de Quito.
- Geekside. - Este es una tienda que se dedica a la venta de artículos electrónicos que dio el salto a los Deportes Electrónicos, a pesar de que esta tienda fue fundada en el año 2000 no fue hasta el año 2017 que dio a conocer su participación como un Equipo Deportivo Electrónico.

El profesionalismo de los e sports con el pasar del tiempo ha ido tomando fuerza en nuestro país, el constante crecimiento en nuestro país es evidente, con el pasar del tiempo el número de competiciones y de Equipos Deportivos Electrónicos ha tenido un gran incremento, esto debido a que las personas cada vez lo ven como una oportunidad para emprender y tener un medio de generar ingresos mientras disfrutan de aquello que les gusta, jugar videojuegos.

### **Marco Legal**

Dentro del contexto de la presente investigación, al ser enfocada en derecho es importante identificar aquella normativa que contempla lo referido al tema que es objeto de investigación y sus objetivos, estos son el trabajo, el trabajador y el contrato, los tres enfoques principales que tiene el trabajo.

En este punto del trabajo se tomará en cuenta aquellos cuerpos normativos que regulan y protegen los derechos de los trabajadores, tomando en cuenta aquellas principalmente la Constitución, las Leyes Orgánicas, las Leyes Ordinarias y los Acuerdos Ministeriales emitidos por la autoridad correspondiente que versa sobre la materia que es objeto de la presente investigación.

## *Las Constitución de la República del Ecuador*

Nuestra Carta Magna es el cuerpo jurídico de mayor orden jerárquico y establece al trabajo como uno de los derechos fundamental.es dentro de su catálogo de derechos, en el Capítulo II Derechos del Buen Vivir, en su sección octava prescribe el derecho al Trabajo, y en su parte esencial hace mención en que “ El trabajo es un derecho y un deber social, y un derecho económico, fuente de realización personal y base de la economía” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 33), este derecho y como lo consagra la constitución es un deber obtiene esta característica debido a que

Dentro del Título VI Régimen de desarrollo son una serie de parámetros implementados por el gobierno Para el correcto desarrollo del Buen Vivir, para el cumplimiento de estos parámetros se han establecido una serie de objetivos , el artículo 276, en su numeral 2 establece que mediante el régimen de desarrollo busca alcanzar una sistema económico que tenga las cualidades de ser “justo, democrático, productivo, solidario y sostenible basado en la distribución igualitaria de los beneficios del desarrollo, de los medios de producción y en la generación de trabajo digno y estable” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

El capítulo sexto, Trabajo y producción en su sección tercera trata sobre las formas de trabajo y su retribución, el artículo 325 establece que en el territorio ecuatoriano “Se reconocen todas las modalidades de trabajo, en relación de dependencia o autónomas, con inclusión de labores de autosustento y cuidado humano” (Constitución de la República del Ecuador, 2008), lógicamente dentro de estas modalidades de trabajo el rol importante lo juegan las y los trabajadores siendo ellos pieza fundamental para el cumplimiento de este derecho y deber social.

El artículo 326 de la Carta Magna establece un catálogo de principios bajo los cuales deberá regirse el derecho al trabajo, estos principios son el pilar del desarrollo pleno de este derecho dentro de la sociedad ecuatoriana, estos principios son:

1. El Estado impulsará el pleno empleo y la eliminación del subempleo y del desempleo.
2. Los derechos laborales son irrenunciables e intangibles. Será nula toda estipulación en contrario.

3. En caso de duda sobre el alcance de las disposiciones legales, reglamentarias o contractuales en materia laboral, estas se aplicarán en el sentido más favorable a las personas trabajadoras.

4. A trabajo de igual valor corresponderá igual remuneración.

5. Toda persona tendrá derecho a desarrollar sus labores en un ambiente adecuado y propicio, que garantice su salud, integridad, seguridad, higiene y bienestar.

6. Toda persona rehabilitada después de un accidente de trabajo o enfermedad, tendrá derecho a ser reintegrada al trabajo y a mantener la relación laboral, de acuerdo con la ley.

7. Se garantizará el derecho y la libertad de organización de las personas trabajadoras, sin autorización previa. Este derecho comprende el de formar sindicatos, gremios, asociaciones y otras formas de organización, afiliarse a las de su elección y desafiliarse libremente. De igual forma, se garantizará la organización de los empleadores.

8. El Estado estimulará la creación de organizaciones de trabajadoras y trabajadores, y empleadoras y empleadores, de acuerdo con la ley; y promoverá su funcionamiento democrático, participativo y transparente con alternabilidad en la dirección.

9. Para todos los efectos de la relación laboral en las instituciones del Estado, el sector laboral estará representado por una sola organización.

10. Se adoptará el diálogo social para la solución de conflictos de trabajo y formulación de acuerdos.

11. Será válida la transacción en materia laboral siempre que no implique renuncia de derechos y se celebre ante autoridad administrativa o juez competente.

12. Los conflictos colectivos de trabajo, en todas sus instancias, serán sometidos a tribunales de conciliación y arbitraje.

13. Se garantizará la contratación colectiva entre personas trabajadoras y empleadoras, con las excepciones que establezca la ley.

14. Se reconocerá el derecho de las personas trabajadoras y sus organizaciones sindicales a la huelga. Los representantes gremiales gozarán de las garantías necesarias en estos casos. Las personas empleadoras tendrán derecho al paro de acuerdo con la ley.

15. Se prohíbe la paralización de los servicios públicos de salud y saneamiento ambiental, educación, justicia, bomberos, seguridad social, energía eléctrica, agua potable y alcantarillado, producción hidrocarburífera, procesamiento, transporte y distribución de combustibles, transportación pública, correos y telecomunicaciones. La ley establecerá límites que aseguren el funcionamiento de dichos servicios.

16. En las instituciones del Estado y en las entidades de derecho privado en las que haya participación mayoritaria de recursos públicos, quienes cumplan actividades de representación, directivas, administrativas o profesionales, se sujetarán a las leyes que regulan la administración pública. Aquellos que no se incluyen en esta categorización estarán amparados por el Código del Trabajo. (Constitución de la República del Ecuador, 2005)

Dentro del derecho al trabajo un aspecto muy importante es la remuneración que se recibe un trabajador, se establece que la remuneración es aquel pago pecuniario que recibe un trabajador de su empleador por ejercer determinada actividad, en relación a aquello es importante determinar que la remuneración siempre dependerá de la labor realizada, lo antes expuesto se encuentra amparado por la Constitución de la República del Ecuador (2008), dispone que “La remuneración será justa, con un salario digno que cubra al menos las necesidades básicas de la persona trabajadora, así como las de su familia; será inembargable, salvo para el pago de pensiones por alimentos” (Art.328).

Continuando con la idea anterior es necesario la existencia de una fijación mínima para la remuneración básica, el artículo antes invocado en su segundo inciso hace referencia sobre este tema en que será “El Estado fijará y revisará anualmente el salario básico

establecido en la ley, de aplicación general y obligatoria” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art.328).

La remuneración es una de las aristas importantes que tiene el derecho al trabajo y es por eso que la carta magna, al ser máximo cuerpo normativo en el Ecuador, en su contenido busca proteger este particular con la implementación de diferentes principios y con la implementación de lo que se conoce como el Salario Básico Unificado que sienta la base de una remuneración justa.

El artículo 329 de la Norma Suprema establece que los jóvenes también serán considerados como sujetos activos en materia laboral, dentro de este mismo articulado en su tercer inciso dispone que “Se reconocerá y protegerá el trabajo autónomo y por cuenta propia realizado en espacios públicos, permitidos por la ley y otras regulaciones” (Constitución de la República del Ecuador, 2008), desde este contexto la nueva modalidad de trabajo en los equipos de e sports al no ser contraria a la ley está protegida por nuestra constitución.

El trabajo es una de las actividades humanas que mantiene ocupadas a las personas, la Constitución de la República del Ecuador (2008) dispone que “El Estado promoverá un régimen laboral que funcione en armonía con las necesidades del cuidado humano, que facilite servicios, infraestructura y horarios de trabajo adecuados” (Art. 333), esta idea se enfoca en plantear un sistema laboral justo en el cual las personas no se sientan sobre exigidas.

### ***El Código de Trabajo***

La normativa que regula toda actividad laboral en el Ecuador es el Código de Trabajo, el contenido de esta norma está dirigida a proteger los derechos de los trabajadores, así como determinar aquellos particulares que surgen dentro del ámbito laboral, este particular se encuentra establecido en el artículo 1 de la norma antes mencionada.

El artículo 4 del Código de Trabajo, hace alusión a los derechos de los trabajadores, los cuales son irrenunciables y ninguna determinación de ámbito laboral puede contradecirlos. La protección de los derechos de los trabajadores es obligación de los

funcionarios estatales, judiciales y administrativos, así lo determina el artículo 5 del Código de Trabajo.

En la presente investigación se hace énfasis en lo contratación laboral, este cuerpo legal en su artículo 8 define al contrato de trabajo como aquel “convenio en virtud del cual una persona se compromete para con otra u otras a prestar sus servicios lícitos y personales, bajo su dependencia, por una remuneración fijada por el convenio, la ley, el contrato colectivo o la costumbre” (Código de Trabajo, 2005).

Los actores que intervienen en este tipo de contratación son dos: la primera es el trabajador, el Código de Trabajo (2005), lo define como “La persona que se obliga a la prestación del servicio o a la ejecución de la obra se denomina trabajador y puede ser empleado u obrero” (Art. 9), de los antes expuesto es importante hacer una diferenciación entre el empleado y el obrero , el primero es aquel que utiliza sus conocimientos para su labor y el segundo es mayor el uso de sus fuerza física para su labor; el otro actor es el empleador el artículo 10 ibídem lo conceptualiza como “La persona o entidad, de cualquier clase que fuere, por cuenta u orden de la cual se ejecuta la obra o a quien se presta el servicio, se denomina empresario o empleador” (Código de Trabajo, 2005).

Dentro de la sociedad existen diferentes modalidades contractuales es por eso que esta norma distingue una clasificación referente a contratos de trabajo, el artículo 11 los enlista de la siguiente manera:

- a) Expreso o tácito, y el primero, escrito o verbal;
- b) A sueldo, a jornal, en participación y mixto;
- c) Por tiempo indefinido, de temporada, eventual y ocasional;
- d) Por obra cierta, por obra o servicio determinado dentro del giro del negocio, por tarea y a destajo; y,
- e) Individual, de grupo o por equipo. (Código de Trabajo, 2005)

En el Ecuador existe un modelo contractual muy común, se le denomina como el contrato tipo. “El contrato individual de trabajo a tiempo indefinido es la modalidad típica de la contratación laboral estable o permanente, su extinción se producirá únicamente por las

causas y los procedimientos establecidos en este Código” (Código de Trabajo, 2005, Art. 14), mediante la utilización de este tipo de contratación está estrechamente ligada al principio de estabilidad laboral, pues, mediante la aplicación de este tipo de contratos se trata de dar un soporte laboral a los trabajadores.

El contrato laboral escrito en el Ecuador debe cumplir con requisitos únicos para que sea suscrito y tenga validez jurídica para las partes y frente al estado, los requisitos de este tipo de contratos son diferente a los contratos existentes en nuestra legislación, el Código de Trabajo en su artículo 21 enlista los requisitos y son:

1. La clase o clases de trabajo objeto del contrato;
2. La manera como ha de ejecutarse: si por unidades de tiempo, por unidades de obra, por tarea, etc.;
3. La cuantía y forma de pago de la remuneración;
4. Tiempo de duración del contrato;
5. Lugar en que debe ejecutarse la obra o el trabajo; y,
6. La declaración de si se establecen o no sanciones, y en caso de establecerse la forma de determinarlas y las garantías para su efectividad. (Código de Trabajo, 2005)

A diferencia de lo que sucede en otros tipos de contratos, sobre el contrato laboral escrito no será objeto de impuesto o tasa. Un contrato laboral es un acuerdo mediante el cual los intervinientes se comprometen a dar y hacer, la primera es responsabilidad del empleador pues, es el encargado de pagar la remuneración y la segunda es obligación del trabajador pues hace una determinada actividad dentro de la actividad laboral del empleador.

A diferencia de otros tipos de contratos, en el ámbito civil, los del ámbito laboral dan más amplitud a la capacidad para suscribir un contrato de trabajo. SI bien es cierto para firmar un contrato de ámbito laboral, siempre se tomará en cuenta las reglas de la capacidad descritas en el código civil, para identificar las excepciones que existen en esta norma es importante entender los que el Código Civil nos dice sobre la capacidad:

El Código Civil en el artículo 1461 dispone sobre los actos de voluntad que se dan entre las personas y dispone algunas indicaciones que deberán tomarse en cuenta al momento de que se lleve a cabo un acuerdo o contrato, estos son:

Que sea legalmente capaz;

Que consienta en dicho acto o declaración, ¿y su consentimiento no adolezca de vicio;

Que recaiga sobre un objeto lícito; y,

Que tenga una causa lícita. (Código Civil, 2005)

Ahora bien, haciendo énfasis en el primer inciso de lo antes descrito, que es la capacidad legal, se debe determinar a qué se refiere el Código Civil (2005), sobre la capacidad. en el mismo artículo antes mencionado en su parte final, luego de enumerar los requisitos para que una persona se obligue a otra, define a la capacidad como aquella aptitud que tienen las personas “en poderse obligar por sí misma, y sin el ministerio o la autorización de otra” (Art. 1461).

Una vez que se ha hecho un paréntesis para describir acerca de la capacidad, es importante enfocarse en que los contratos de trabajo existen ciertos acuerdos laborales que no siguen las normas convencionales de contratación, el Código de Trabajo 2005), dispone que “los adolescentes que han cumplido quince años de edad tienen capacidad legal para suscribir contratos de trabajo, sin necesidad de autorización alguna y recibirán directamente su remuneración” (Art.45)

### ***Acuerdos Ministeriales emitidos por el Ministerio de Trabajo***

Los acuerdos ministeriales son actos administrativos mediante los cuales los funcionarios públicos conocidos como ministros emiten normativa bajo la cual se regirá una determinada actividad. El Ministerio de Trabajo ha emitido una serie de Acuerdos Ministeriales en los cuales regula nuevas formas de contratación en el Ecuador, a continuación, se describirán varios de estos Acuerdos:

- El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-2223 emitido por El Ministerio de Trabajo, mediante este acto administrativo se regula un Régimen Especial de contratación para el acceso de jóvenes al mercado laboral e incentivos a su formación, aquí se disponen las directrices para la contratación continua o discontinua de jóvenes de hasta los 26 años de edad
- El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-220, mediante el cual se expide una normativa que regula la modalidad contractual especial sobre los sectores productivos. Con este acto administrativo nace el Contrato Productivo, el mismo Acuerdo define al Contrato Productivo como aquel en el cual la relación de dependencia está dada “por el tiempo que dure la labor, servicio o actividad a realizarse, en forma continua o discontinua, renovable por una única ocasión, cuya finalidad es incentivar la generación de empleo y la formalización del trabajo en los sectores productivos” (Ministerio del Trabajo, 2020)
- El Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-222 dispone las directrices que regulan el contrato de emprendimiento, lo califican como un régimen especial de contratación, lógicamente por tener la categoría de especial deben cumplir con ciertas particularidades para que entren dentro de esta clasificación, la primera los empleadores deben constar en el Registro Nacional de Emprendimiento (RNE), así mismo estos contratos deberán ser inscritos en el RNE y además de lo antes mencionado deberá regirse, además de las leyes laborales a la Ley Orgánica de Emprendimiento.
- Mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MDT-2020-221 se busca regular las contrataciones que se dan en los sectores turísticos y/o cultural y creativo, este tipo de contratos son calificados como especiales. Al igual que los otros tipos de contratos catalogados como especiales deben ser inscritos, en este caso en particular se lo hará en el Registro Único de Trabajo, así también busca promover la generación de empleo en los sectores antes mencionados.
- El Contrato Especial para las Persona Privadas de la Libertad es aprobado mediante el Acuerdo 0001 Interministerial entre el M. de Trabajo y el M. de

Justicia Derechos Humanos y Cultos, como bien lo resalta su nombre este tipo de contratación se encuentra enfocado para aquellas personas que se encuentran cumpliendo una pena privativa de libertad, son considerados como prestadores de servicios, por otra parte, el contratante que puede ser una persona natural o jurídica. A este tipo de contratación pueden acceder aquellos PPLs que cumplan con el perfil ocupacional que desarrolló el M. de Justicia, Derechos Humanos y Cultos.

## **CAPÍTULO III**

### **Metodología**

El desarrollo del presente trabajo de investigación requirió que se tomen en cuenta varios aspectos fundamentales que influyen en la investigación, a continuación se detallan las diferentes herramientas que se emplearon durante el desarrollo de la presente investigación y así también se describen los tipos de investigación que ayudaron al correcto desarrollo de este trabajo.

#### **Método**

En la presente investigación realiza un análisis de la falta de una figura jurídica que regule la nueva forma de trabajo y con ellos una nueva forma de contratación que se da entre los equipos de e-sports profesionales y los gamers. Mediante la presente se buscó recopilar la mayor cantidad de información la cual ayudó con el propósito de este trabajo, debido a lo antes expuesto es importante determinar que esta investigación se desarrolló bajo el uso de la metodología cualitativa.

La metodología cualitativa es aquella que deviene de un enfoque fenomenológico e interpretativo, en el que la realidad social se construye a través de una estructura subjetiva que se refiere a observar conductas y acciones de los sujetos. Así que, los hechos o fenómenos sociales son observables, descriptibles y comprensibles de los problemas de estudio

La implementación de la metodología cualitativa nos ayudó en el desarrollo de la investigación puesto que, mediante la utilización de esta se busca describir las cualidades de un fenómeno, en este caso las nuevas modalidades contractuales que han ido apareciendo en la actualidad y así también nos ayudó a identificar la realidad jurídica de nuestro país en relación al apareamiento de estos nuevos medios contractuales.

#### **Tipos de Investigación**

**Los tipos de investigación que se utilizarán en el presente trabajo investigativo serán:**

- a) Por su nivel de profundización

Explotaría, este tipo de investigación es utilizado cuando éste aún no ha sido abordado o no ha sido suficientemente estudiado y las condiciones existentes no son aún determinantes, debido a que el tema de nuestra investigación es un tema relativamente nuevo se requirió recabar información de estudios anteriores sobre el tema de contratos y de temas actuales sobre nuevos modelos contractuales para realizar un contraste enfocada en el tema de la presente investigación.

Descriptiva, con este tipo de investigación mediante el desarrollo de un análisis se describa un objeto de estudio o una situación concreta, la creación y regularización de un nuevo modelo contractual, señalar sus características y propiedades, es decir se buscó describir el fenómeno contractual y la falta de una figura jurídica que la regule la misma e en nuestro marco legal.

Explicativa, esta me ayudó a identificar la relación causal del problema, es decir no ayudó a describir y a acercarme al problema. Mediante el uso de este tipo de investigación se encontró las causas del problema, es decir que mediante el uso de este tipo de investigación se desarrolló una relación causal entre la falta de una figura jurídica que regule la contratación de los equipos de e-sports y aquellas causas que provocaron el surgimiento de este problema.

b) Por su inferencia

El tipo de investigación que se empleó en el presente trabajo es el método deductivo. La utilización de este método nos ayudó a generar una orientación que va desde lo general a lo específico. Es decir que un enunciado en general, el tema en nuestro caso, se va desarticulando diferentes temáticas que se ven inmersas en la investigación, como la Definición de los contratos, Definición de los e sports, Los e sports en el Ecuador y demás subtemas que surgieron a partir del apartado principal de la investigación.

c) Por su periodo temporal

Longitudinal, es un estudio de tipo observacional en el que se recopilan datos de la misma muestra repetidamente durante un periodo prolongado de tiempo, este tipo de investigación será de gran ayuda en nuestro trabajo investigativo puesto que, se busca recopilar información pues la contratación es un tema que estado presente desde mucho

tiempo atrás y nos ayudará a demostrar el cambio que ha tenido nuestra normativa legal laboral en relación al tema de contratación

Transversal, es un estudio observacional en el que los datos se recopilan para estudiar a una población en un solo punto en el tiempo y para examinar la relación entre variables de interés, ahora bien, este tipo de investigación me ayudó a identificar la situación actual desde dos aspectos importantes de la investigación, por un lado nos encontramos con las nuevas fuentes de empleo que se han ido generando y por ende las nuevas relaciones laborales existentes y por otro lado buscaremos recopilar datos sobre nuestra normativa legal ecuatoriana actual.

### **Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos**

Los instrumentos de investigación son aquellos instrumentos o mecanismos que usó el investigador para recolectar y registrar la información.

La técnica utilizada en el presente trabajo es el análisis de documentos, tanto documentos digitales y documentos físicos, que mediante el uso de este instrumento se analizó el contexto de la contratación laboral dentro de nuestro marco legal ecuatoriano, las nuevas modalidades contractuales que han sido incluidas en el Ecuador y se ha podido identificar el significado de un Equipo Deportivo Electrónico y la nueva actividad laboral que estos generan a nivel nacional y a nivel mundial.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### Resultados

Una vez que se ha realizado una investigación debida sobre los contratos de trabajo en el Ecuador y de los e sports se observó varias singularidades que generan un gran impacto dentro del marco legal ecuatoriano, a continuación, se describirán aquellos resultados que se han obtenido en el presente trabajo.

En primer lugar, se observó que, la normativa es cambiante, esto debido a que la sociedad está en constante evolución es por eso que a medida que surgen nuevos aspectos en la sociedad la ley debe proteger aquellas necesidades nacientes. La ley es muy cambiante sin embargo esta sigue teniendo las mismas bases.

Por otro lado, también se ha podido observar que las formas de trabajo han evolucionado, esto principalmente se debe al factor tecnológico, pues con la evolución de estos se ha facilitado la realización de las actividades laborales, así también se han generado nuevas modalidades de trabajo, entre estas modalidades se encuentran el teletrabajo, el streaming y el más importante dentro de la investigación y que es objeto de la misma que es el nacimiento de los e sports.

Se ha evidenciado que la creación de contratos mediante actos administrativos, Acuerdos Ministeriales, es un suceso común en el Ecuador, pues a través del Ministerio de Trabajo en los últimos años se han creado varios tipos de contratos que no se encuentran dentro del catálogo del Código de Trabajo, que es el cuerpo legislativo que regula la contratación laboral en el Ecuador.

En consecución a la idea anterior, es importante destacar que, los contratos que son creados mediante Acuerdos Ministeriales del Ministerio del Trabajo adquieren la característica de contratos especiales, esta nueva clasificación que no se encuentra contemplada dentro del Código de Trabajo se ha convertido en una herramienta esencial para fortalecer el trabajo en ciertos sectores productivos del Ecuador.

Ahora bien, dentro del presente trabajo también se investigó sobre los e sports y se han obtenido como resultado que, desde su creación estas competiciones han tenido gran injerencia en la sociedad y que, con el pasar del tiempo han ido tomando protagonismo dentro de la sociedad actual y que el mayor incremento de popularidad de estos se dio en los años en los cuales el mundo atravesaba por la situación de contingencia debido a la pandemia ocasionada por el COVID-19.

De igual manera siguiendo el contexto del párrafo anterior se ha verificado que los e sports han pasado de ser un medio de entretenimiento a ser un medio de trabajo. Este nuevo medio de trabajo ha sido ya regulado en varios países del Continente Occidental como Corea del Norte y China, este último insertando a esta práctica dentro del listado de sus profesiones como Operadores de deportes electrónicos y Profesional de deportes electrónicos. Así también dentro del contexto latinoamericano se ha evidenciado una gran aceptación sobre esta nueva actividad laboral, entre los ases que más sobresalen en este ámbito se encuentra el pionero Brasil y México.

Continuando la idea anterior, una vez que se realizó un análisis a la realidad ecuatoriana también se identificó que, en el país, a través del Ministerio del Deporte mediante Decreto Ejecutivo No. 193 del 23 de octubre del 2017, se creó la Asociación Ecuatoriana de Deporte Electrónicos que lucha por la profesionalización de esta actividad como deporte.

Otro aspecto importante que se destaca en la investigación es que, con el crecimiento de los e sports aparecieron dos importantes personajes dentro de la misma, los Equipos Deportivos Electrónicos o Equipos de e sports y los Gamers, ambos tienen una estrecha relación dentro del contexto de la investigación dado que, dentro de los e sports se ha establecido una nueva modalidad de trabajo, en la cual los Equipos de e sports toman el rol de empleadores y los gamers el rol de trabajadores.

Para finalizar es importante mencionar que la regularización de la contratación laboral de los gamers por parte de los equipos de e sports es una realidad más que una propuesta, tal como ha quedado demostrado en la investigación, solo es cuestión de que las personas encargadas, ministros o asambleístas, tomen en consideración la realidad de los e sports en el mundo.

## **Discusión**

En este punto del trabajo es importante determinar cuál sería el tipo de contrato bajo el cual se llevará la nueva modalidad laboral que ha surgido con los e sports. para aquello hay que tomar en cuenta ciertas consideraciones, la primera , hay que destacar que el contrato de trabajo es la herramienta utilizada por las partes y por el estado para que la actividad laboral e lleve en perfecta armonía, pues en ella se establecen las particularidades bajo las cuales desarrolla la actividad laboral; la segunda consideración a tomar en cuenta es que, dentro del catálogo de tipos de contratos descritos en el Código de Trabajo no se toma en cuenta las particularidades específicas de este, es por ello que ninguno de estos contratos se acoplar a la actividad laboral y; la última consideración es que, se ha demostrado que la creación de nuevo modelos contractuales en el ámbito laboral no se dan a través de la norma , sino también a través de los actos administrativos conocidos como Acuerdos Ministeriales.

Con lo antes expuesto se pone en discusión los siguientes puntos:

Que el órgano administrativo encargado de que sea posible la creación de un nuevo modelo contractual en el cual se contemplen las singularidades de la relación laboral entre un equipo de e sports y los gamers, es el Ministerio de Trabajo a través de la emisión de un Acuerdo Ministerial.

Una vez que se ha analizado los tipos de contratos que estipula del Código de Trabajo y que se ha revisado aquellos tipos de contratos que han sido creados mediante Acuerdos Ministeriales, es importante colocar como un punto de discusión el tipo de contrato bajo el cual se debe reglar la relación laboral que genera los e sports, este tipo de contrato es el catalogado como Contrato especial, como lo son la mayoría de contratos que han sido emitido por el Ministerio de Trabajo.

Es importante también entender que con el surgimiento de un nuevo modelo laboral aparecen nuevas condiciones de trabajo bajo las cuales se llevarán a cabo las actividades laborales y estas deberán estar acorde y en respeto a la ley. Las consideraciones más importantes dentro de este punto son: la remuneración, salario mínimo no podrá ser el menor al establecido por la ley ecuatoriana; el tiempo de trabajo que las horas de trabajo no sobrepasen las 40 máximas a la semana y; además de recibir los beneficios de ley.

Es importante mencionar que hay que tomar en consideración aspectos importantes dentro de la emisión del Acuerdo Ministerial que regule esta modalidad de trabajo, además la implementación de este nuevo modelo contractual en el Ecuador, de cierta forma resalta la evolución que ha tenido el derecho ecuatoriano, al acoplarse a las nuevas necesidades emergentes que se dan en nuestro país.

Como último punto de debate, durante el presente trabajo se ha expuesto una singularidad específica y es que es un deporte, a ello se describe una nueva actividad laboral y que la creación de nuevos modelos contractuales en esta materia se encarga el Ministerio del Trabajo, con lo antes expuesto se considera que el ministerio de trabajo debe trabajar en conjunto con el Ministerio del Deporte con el fin de que, estas dos entidades trabajen en conjunto y brindar un amplio conocimiento de cómo regular esta nueva modalidad contractual enfocada a un deporte casi nuevo.

## Conclusiones

Una vez que se ha desarrollado la investigación pertinente de a llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha determinado que los Equipos Deportivos Electrónicos se encuentran normados en determinados países, como es el caso de China en donde incluso existe un catálogo de profesiones relacionadas a este tipo de Equipos, sin embargo, en nuestro país no es así, pues no existe normativa alguna que lo regule. De manera objetiva y puntual en el caso de Ecuador los Equipos deportivos Electrónicos para que unos de estos equipos sean considerados como legales y puedan participar en las competencias profesionales deben formar parte de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos. El proceso de constitución de un Equipo Deportivo Electrónico es similar a la conformación de un equipo de fútbol profesional, ya que ambos deberán estar afiliados a una asociación legalmente reconocida por el Ministerio del Deporte y nace de ahí la legalidad de la constitución de los Equipos Deportivos Electrónicos, en nuestro país los e sports ya han sido reconocidos como un deporte.
- En relación a la legalidad del profesionalismo, en la cual se busca identificar si las competencias de esta índole se encuentren dentro del margen de la ley se concluye que las competencias que se realizan en el Ecuador imitan a las competencias que se realizan a nivel mundial, con las diferentes, pero no existe ningún impedimento legal que prohíba que están competencias sean desarrolladas. Es importante destacar dentro de este punto que las competencias y sus premios son desarrollados a través de auspicios de dos fuentes principales: la primera que son los proveedores y creadores de los juegos y consolas, esto con el fin de dará un realce a sus inventos y; el otro gran inversionista dentro de las competencias son las marcas que incentivan a la práctica de este deporte, como Red Bull, Monster o Coca Cola.
- Para finalizar es importante determinar que los contratos desde su concepción han tenido como finalidad de comprometer a dos o más personas al cumplimiento de lo acordado en sus líneas, en materia laboral tiene como fin proteger la relación laboral entre el trabajador y el empleado. Con la creación de nueva modalidad de trabajo, es importante proteger los derecho y deberes que este genera, es de gran importancia el regularizar una nueva actividad económica, puesto que esta regularización ayuda a

que la nueva actividad laboral se lleve en completa armonía entre las partes, que se respete la ley y en el caso de que exista cualquier tipo de conflicto este pueda ser solucionado respetando la norma y de la manera más conveniente posible respetando los derechos de las partes.

### ***Recomendaciones***

- Se recomienda a las autoridades pertinentes, en este caso el señor Ministro del Trabajo, que implemente las medidas necesarias para el que se pueda desarrollar un nuevo modelo de contractual en el ámbito laboral en el Ecuador que regule el desarrollo de estas actividades que están en constante crecimiento dentro de la sociedad ecuatoriana.
- Es recomendable que se realicen más estudios en los cuales se contemplen el tema abordado, la influencia que tendrán dentro de la economía ecuatoriana a corto y largo plazo, esto con el fin de contar con un plan de acción que se enfoque en la actividad económica y sus actores.
- Se recomienda que se realicen trabajos futuros enfocados en tratar temas similares al que se presenta en esta investigación, pues debido a que el tema de los e sports se encuentra en constante crecimiento y evolución, los factores que influyen dentro de este medio pueden ser diferentes y por ende la situación de los trabajadores y empleadores no será lo mismo por lo que amerita que la ley varía con el único fin de proteger los derechos.

## Bibliografía

Asamblea Constituyente. (2008). Registro Oficial 449 de 20-oct-2008. *Constitución de la*

*República del Ecuador*. Montecristi, Ecuador.

[https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)

Asamblea Nacional del Ecuador. Registro Oficial Suplemento 167 de 16-dic-2005. Código de

Trabajo. Quito, Ecuador.

[https://www.trabajo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/11/C%C3%B3digo-de-](https://www.trabajo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/11/C%C3%B3digo-de-Tabajo-PDF.pdf)

[Tabajo-PDF.pdf](https://www.trabajo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/11/C%C3%B3digo-de-Tabajo-PDF.pdf)

Asamblea Nacional del Ecuador. Registro Oficial Suplemento 46 de 24-jun.-2005. Código

Civil. Quito, Ecuador.

[https://bde.fin.ec/wp-](https://bde.fin.ec/wp-content/uploads/2021/02/CODIGOCIVILultmodif08jul2019.pdf)

[content/uploads/2021/02/CODIGOCIVILultmodif08jul2019.pdf](https://bde.fin.ec/wp-content/uploads/2021/02/CODIGOCIVILultmodif08jul2019.pdf)

Araujo, A. (2021, octubre 14). Los E-Sports se profesionalizan en Ecuador. *Líderes Exprés*.

[https://www.revistalideres.ec/lideres/esports-videojuegos-gamers-celerity-](https://www.revistalideres.ec/lideres/esports-videojuegos-gamers-celerity-ecuador.html)

[ecuador.html](https://www.revistalideres.ec/lideres/esports-videojuegos-gamers-celerity-ecuador.html)

Bonilla, L. A. (2015). *TRABAJO Y SEGURIDAD SOCIAL*. Guaranda : Universidad Estatal

de Bolívar .

Castillo, C. R. (2006). *Derecho del trabajo, panorama y tendencias*. Editorial Miguel Ángel

Porrúa. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/75254?page=7>

Comité Olímpico Internacional. (2023). *Esports olímpicos / Serie y semana 2023, noticias,*

*rendimiento y bienestar*. Olympics. Retrieved June 23, 2023, from

<https://olympics.com/es/esports/#get-in-the-game>

DEVA. (2018). *¿QUÉ SIGNIFICA DEVA?* Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina. Retrieved June 23, 2023, from <https://www.deva.org.ar/>

Galiana, P. (2023, January 23). *¿Qué son los eSports? La actualidad de este deporte electrónico.* IEBS. Retrieved June 13, 2023, from <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

IFEMA MADRID. (2022, July 20). *¿Cuántos tipos de videojuegos hay? | IFEMA MADRID.* Ifema Madrid. Retrieved June 15, 2023, from <https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/tipos-videojuegos>

INVENGlobal. (2021, February 23). *Chinese government officially recognizes esports as a reputable profession.* Inven Global. Retrieved June 21, 2023, from <https://www.invenglobal.com/articles/13371/chinese-government-officially-recognizes-esports-as-a-reputable-profession>

Korea.net. (2022, September 13). *La industria de los videojuegos en Corea del Sur :* *Korea.net : The official website of the Republic of Korea.* Korea.net. Retrieved June 20, 2023, from <https://spanish.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId=220977>

Larch, F. (2023, February 8). *Historia de los eSports: Cómo empezó todo.* ISPO.com. Retrieved June 15, 2023, from <https://www.ispo.com/es/negocio-del-deporte/historia-de-los-esports-como-empezo-todo>

Ministerio del Deporte. (2021, Marzo 10). *ACUERDO Nro. 0168 [Acuerdo Ministerial].* Ministerio del Ecuador. Retrieved julio 02, 2023, from [https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/acuerdo\\_0168-signed-signed-signed.pdf](https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/acuerdo_0168-signed-signed-signed.pdf)

Ministerio del Trabajo. (2020, Octubre 30). ACUERDO MINISTERIAL Nro. MDT-2020-220 [ACUERDO MINISTERIAL]. In *MINISTERIO DEL TRABAJO. MINISTERIO DEL TRABAJO*. <https://www.trabajo.gob.ec/wp-content/uploads/2020/10/2020-Acuerdo-Ministerial-Nro.-MDT-2020-220-Expedir-la-Norma-que-Regula-la-Modalidad-Contractual-Especial-para-los-Sectores-Productivos.pdf?x42051>

Montero, J. (2020, January 23). *¿Existen equipos profesionales de e-Sports en Ecuador? Sí, conócelos*. *¿Existen equipos profesionales de e-Sports en Ecuador? Sí, conócelos*. Retrieved June 26, 2023, from <https://www.expreso.ec/ciencia-y-tecnologia/existen-equipos-profesionales-e-sports-ecuador-conocelos-3733.html>

Ochoa, R. M. (2023, April 17). *Esports en México y toda LatAm: Pasión, tecnología y negocio – Gaming And Media*. Gaming And Media. Retrieved June 22, 2023, from <https://g-mnews.com/es/esports-en-mexico-y-toda-latam-pasion-tecnologia-y-negocio/>

Padilla, Y. (2018). *Los contratos y las garantías*. Santiago de los Caballeros: Ediciones UAPA. Recuperado el 14 de Mayo de 2023, de <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaueb/175619>

Santander. (2022, February 11). *¿Qué son los esports y cuáles son los más jugados?* Santander. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>

TOKIO NEW TECHNOLOGY SCHOOL. (2022, June 21). *¿Qué es esports? Todo lo que debes saber / Tokio*. Tokio School. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.tokioschool.com/noticias/esports-que-es/>

Tudela, I. (2016, July 1). *Mapa de la oficialidad de los eSports*. eSports ElDesmarque.

Retrieved June 20, 2023, from <https://esports.eldesmarque.com/noticias/mapa-paises-reconocen-esports-deporte-266>