

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE DERECHO**  
**ESCUELA DE DERECHO**



**Reconocimiento de la relación jurídico laboral en los *e-sports* para la  
protección de derechos de los deportistas electrónicos profesionales**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
ABOGADO**

**AUTOR**

**Jennifer Esteysi Samillan Aguilar**

**ASESOR**

**Ricardo Vicente Silva Peralta**

<https://orcid.org/0000-0003-3252-5197>

**Chiclayo, 2026**

**Reconocimiento de la relación jurídico laboral en los *e-sports* para la  
protección de derechos de los deportistas electrónicos profesionales**

PRESENTADA POR

**Jennifer Esteysi Samillan Aguilar**

A la Facultad de Derecho de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**ABOGADO**

APROBADA POR

Lenka Luzmila Otoyá Tasayco

PRESIDENTE

Katia Ivonne Larrea Barrueto

SECRETARIO

Ricardo Vicente Silva Peralta

VOCAL

## **Dedicatoria**

A mis padres Luis y Julissa, quienes son base fundamental en mi vida, gracias por su apoyo, esfuerzo y amor incondicional. A mis hermanas Iara y Fernanda, mis mejores amigas, compañeras de risas y llantos, por ustedes, quiero ser mejor cada día. A mis segundos padres y hermanas Mary, Carlos e hijas por acogerme, apoyarme y quererme como parte de su familia. A mis abuelos José, Rosa, Enrique y Angélica a quienes quiero mucho, extraño y llevo en mi corazón. A Wilmer, por su apoyo, amor, guía y confianza en todo momento, siendo este logro de ambos. A Emily, Dalia y Ana, quienes son las mejores compañeras y amigas que me brindo la Universidad. A todos ustedes, a quienes quiero, admiro y son parte de mi vida, les dedico esta tesis.

## **Agradecimientos**

A Dios, quien guía mi camino, me orienta en la toma de decisiones y me da fortaleza para seguir adelante. A mis padres Luis y Julissa, por su sacrificio constante para el desarrollo profesional y personal de sus hijas. A mi asesor, el Dr. Ricardo Vicente Silva Peralta, por contribuir en la elaboración de esta investigación, por su compromiso, guía y enseñanza en todo momento. A la Dra. Ana María Llanos Baltodano, por su mesura y responsabilidad en la formación de cada profesional, orientándonos a realizar un gran trabajo de investigación. A todos ustedes, les agradezco de corazón.

# Reconocimiento de la relación jurídico laboral en los e-sports para la protección de derechos de los deportistas electrónicos profesionales

## INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://repositorio.udesa.edu.ar">repositorio.udesa.edu.ar</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.uchile.cl">repositorio.uchile.cl</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="https://noticias.juridicas.com">noticias.juridicas.com</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="https://www.asamblea.go.cr">www.asamblea.go.cr</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://repositorio.ucsp.edu.pe">repositorio.ucsp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%
11	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica	<1%

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>6</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Revisión de literatura.....</b>	<b>10</b>
<b>Materiales y métodos .....</b>	<b>21</b>
<b>Resultados y discusión .....</b>	<b>22</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>35</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>36</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>37</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>41</b>

## Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar la existencia de una relación jurídico laboral en la práctica profesional de los *e-sports* en el Perú, con el fin de proponer su reconocimiento y así garantizar los derechos laborales de los deportistas electrónicos. Se empleó un enfoque cualitativo de nivel explicativo y diseño no experimental, sustentado en el análisis doctrinario, normativo y jurisprudencial tanto nacional como internacional. Como parte de los resultados, se evidenció que en el Perú no existe un marco jurídico que reconozca la relación laboral entre jugadores y clubes de *e-sports*, lo cual genera un vacío legal y desprotección de derechos fundamentales como la seguridad social, remuneración justa y estabilidad laboral. Asimismo, se identificaron criterios y prácticas jurídicas internacionales que podrían adaptarse al contexto peruano para el reconocimiento de dicha relación laboral. En conclusión, se estableció que la formalización jurídica del vínculo entre deportistas electrónicos y sus clubes es indispensable para la protección de sus derechos, proponiendo criterios normativos que viabilicen esta incorporación al ordenamiento jurídico laboral peruano.

**Palabras clave:** Deporte electrónico, Relación laboral, Derecho laboral, Deportistas electrónicos, Protección de derechos.

## Abstract

The purpose of this research work is to analyze the existence of a legal labor relationship in the professional practice of e-sports in Peru, with the aim of proposing its recognition and thus guaranteeing the labor rights of e-sports athletes in Peru. A qualitative approach with an explanatory level and non-experimental design was used, based on doctrinal, normative and jurisprudential analysis, both national and international. As part of the results, it became evident that in Peru there is no legal framework that recognizes the labor relationship between players and e-sports clubs, which generates a legal vacuum and a lack of protection of fundamental rights such as social security, fair remuneration and stability. Likewise, international legal criteria and practices that could be adapted to the Peruvian context for the recognition of such relationships were identified. In conclusion, it was established that the legal formalization of the link between electronic athletes and their clubs is essential for the protection of their rights, proposing normative criteria that make this incorporation into the Peruvian legal system feasible.

**Keywords:** Electronic sports, Labor relationship, Labor law, Electronic athletes, Protection of rights.

## Introducción

El comienzo de la historia de los *e-sports* en el mundo se remonta a los años 60, cuando se celebraba el primer torneo similar a los deportes electrónicos, el juego “*Spacewar*” en el que todo estaba rediseñado para que dos jugadores se enfrenten con una nave espacial cada uno, con suministros limitados de combustible y munición, teniendo que luchar contra el campo gravitatorio de un planeta; posteriormente, en los años 70 se sumaron los salones de juego y las consolas domésticas, entre otros; evidenciando así los distintos cambios de este sector a lo largo del tiempo, siendo recién en los años 90 cuando los videojuegos se convirtieron en un deporte importante, experimentando un notable crecimiento en los últimos años y ganando gran popularidad a través de diferentes plataformas (Larch, 2023).

Sin embargo, en la actualidad sigue representando un territorio contractual relativamente nuevo en diversos países, a pesar del reconocimiento y desarrollo en términos de regulación y protección laboral sobre deportes electrónicos, esto es en países como Corea del Sur, contando con regulación específica sobre el reconocimiento y fomento de los *e-sports*; sin embargo, en países como Alemania, se encuentra en aras de establecer una regulación laboral específica sobre los *e-sports*; China, de igual manera, se encuentra en aras de regulación específica; por otro lado, Estados Unidos, se adhiere a las leyes laborales generales; y, por último, Francia, reconoció desde el 2016 a los *e-sports* como deporte y como trabajo, rigiéndose por su Código de Trabajo a excepción de algunos artículos.

En relación con América Latina, aún no existe una regulación como tal a pesar del gran auge de los deportes electrónicos, en los aspectos de reconocimiento como un deporte profesional y la relación que se desprende entre deportistas electrónicos y los clubes profesionales. Ergo, existen diversas investigaciones y artículos referidos a la importancia de su regulación, debido a no solo al crecimiento de la práctica de *e-sports*, sino también a los incidentes suscitados en este sector.

En cuanto al Perú, existe una Federación de *e-sports*, además, de equipos internacionalmente reconocidos en distintos juegos competitivos, ligas profesionales y asociaciones que promocionan y trabajan en la profesionalización de los deportes electrónicos, realizando labores como consultoras en temas de *e-sports*, generando reglamentos, etcétera; ergo, respecto al tratamiento normativo que se le debe dar a la relación jurídica entre jugador-club hay una ausencia, lo cual genera diversos conflictos.

En tenor de lo ya expuesto con anterioridad, cabe precisar que los deportes electrónicos comparten muchas características que los convierten en una forma legítima de deporte como los tradicionales, con una base en habilidades, competición organizada, audiencia masiva, entre otros. Su inminente difusión en el mundo ha generado popularidad a través de distintas plataformas de streaming, generando la necesidad de reconocimiento y desarrollo en términos de regulación y protección de derechos laborales en nuestro país.

Por ende, la causa de esta problemática radica en la falta de reconocimiento que no se le ha dado a este deporte electrónico, de igual manera, incurren causas sociales como la falta de apoyo económico que brinda el estado en los deportes en general. Así como también otros factores que influyen son la discriminación y el menosprecio por parte de la sociedad hacia los jóvenes profesionales de *e-sports*, además, de la celebración de contratos asimétricos a favor de los dueños del equipo (Uchusura, 2020).

Por otro lado, las consecuencias que atrae esta problemática radica en la falta de reconocimiento legal de los jugadores profesionales de deportes electrónicos, generando inseguridad jurídica, cosa que implica la creación de equipos clandestinos, los cuales suelen contratar a menores de edad sin supervisión de un adulto, sometiéndolos a contratos encubiertos; además, de que la sociedad peruana suele afrontar de manera negativa a los jóvenes que se dedican a los deportes electrónicos, catalogándolos como personas sin futuro e indicando a esta actividad como poco saludable (Uchusura, 2020).

Ahora bien, teniendo en cuenta la situación problemática mencionada líneas arriba, es preciso mencionar que en la presente investigación se ha planteado la siguiente pregunta problema: ¿Cuáles serán los criterios para reconocer la existencia de una relación jurídico laboral en la práctica de *e-sports* a fin de garantizar sus derechos? A fin de poder darle respuesta, se ha considerado la siguiente hipótesis: Si se reconoce la relación jurídico laboral en la práctica de los *e-sports*, entonces se protegerán los derechos de los deportistas electrónicos profesionales. Esto en base a los siguientes elementos esenciales: existencia de Prestación Personal, existencia de Subordinación y existencia de Remuneración. Por tanto, el aporte por realizar en la presente investigación radica en determinar en la práctica de *e-sports*, la existencia de los elementos esenciales de la relación jurídica laboral, a fin de garantizar los derechos de los deportistas electrónicos.

## Revisión de literatura

Dentro de este acápite importante para la investigación, se realizó la investigación necesaria y adecuada para la identificación de los argumentos que coadyuven al sustento conceptual y/o teórico del problema planteado; ello se realizará en base a los aportes relevantes que preceden a la investigación planteada, proporciona a la tesista los conceptos y teorías esenciales para fundamentar y entender el problema, así como para evaluar cómo se inserta en un marco de investigación más amplio. (Arnau & Sala, 2020, p.3)

### 4.1. Antecedentes

Los antecedentes de la investigación son aquellos estudios anteriores al trabajo actual que comparten una aproximación con los objetivos del estudio que se está llevando a cabo. Es decir, se refieren a investigaciones pasadas que comparten similitudes con la investigación a desarrollar (García, 2024).

**En el trabajo de investigación de Grande (2023), titulado “¿Cuáles son las reglas del juego? Implicancias legales de la relación jurídica entre los jugadores profesionales y los equipos de esports (sic)”** plantea analizar la ausencia normativa específica relacionada con la vinculación jurídica entre el jugador-club, identificando que figura legal existente en el ordenamiento jurídico argentino se adecúa a las características de la relación inmersa en los *e-sports*. Asimismo, realiza análisis al marco normativo, doctrinario y jurisprudencial argentino e internacional a fin de establecer su postura. El aporte que brinda esta investigación es la práctica jurídica argentina, dado que, se ha establecido un proyecto de ley muy interesante, además, proporciona posturas que sustentan el objetivo de mi investigación.

**En el trabajo de investigación de Flores & Torres (2022), titulado “Análisis de la regulación jurídica del ecosistema de los deportes electrónicos (esports) en el Perú, 2022 (sic)”** plantea que los videojuegos se han convertido en un importante pilar en la contribución en los procesos de educación, formación y salud con un objetivo en común en sociedad, generando así la necesidad de reconocimiento deportivo y su adecuada regulación en el sistema normativo peruano. Todo ello realizado a través de un análisis exhaustivo de la doctrina internacional, la cual concluye con una propuesta de regulación a través de elementos claves en los deportes electrónicos y el ente regulador a fin. El aporte que me brinda esta tesis es establecer un panorama acerca de la necesidad de una regulación de los deportes electrónicos en nuestro país, debido a la evolución tecnológica y su gran acogida en el mundo en aras de un adecuado manejo de esta actividad.

**En el trabajo de investigación de Maitre (2022), titulado “Propuesta de retención para que las ganancias provenientes de e-sports tributen dentro del impuesto a la renta correspondiente”** plantea la incertidumbre y discrepancia en el mundo tributario, sobre si los *e-sports* pueden o no ser objeto de tributación mediante el impuesto a la renta, al ser una nueva forma de trabajo regulada en otros países pero sin reconocimiento alguno por el Perú, generando así una evasión tributaria por desconocimiento. Todo ello, siendo realizado a partir de datos estadísticos, entrevistas a especialistas para obtener un mayor acercamiento a la realidad de su ausencia de regulación. El aporte que proporciona esta investigación recae en brindar más información sobre los *e-sports* y el análisis propio de la autora acerca de la falta de reconocimiento de los deportes electrónicos en nuestro país.

**En el trabajo de investigación de Mejia & Ordoñez (2022), titulado “La regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano (sic)”** plantea brindar una aproximación jurídica a la regulación de los *e-sports*, analizando su conveniencia de regulación en el Perú centrándose específicamente en el reconocimiento legal como deporte o en prescindir de esta consideración. Asimismo, esta tesis analiza diversos mecanismos legales internacionales para determinar si los *e-sports* merecen introducirse a la normativa deportiva o por el contrario ser una disciplina independiente en nuestro país. El aporte que proporciona esta investigación recae en brindar mayor sustento al objetivo de mi investigación, así como también consideraciones de una plausible regulación en el Perú y establecer los lineamientos propios de una relación laboral.

**En el trabajo de investigación de Veciño (2021), titulado “Cuestiones jurídicas sobre los esports y los jugadores profesionales de videojuegos (sic)”** plantea la narración de los problemas a los que se enfrentan cuatro jugadores profesionales de videojuegos en el desarrollo de su profesión, brindando cuestiones generales como la importancia, en términos económicos y sociales de esta actividad. Asimismo, el tesista realizó un análisis al régimen laboral aplicable a los deportistas electrónicos profesionales, evidenciando el tratamiento que se le debe dar en España con una regulación específica. El aporte que brinda la presente investigación es muy importante, debido al análisis del autor, el cual concluye con una postura a favor de una regulación específica en razón a la naturaleza de la actividad e incluyendo una visibilidad a largo plazo ante su posible regulación.

## **4.2. Bases teóricas y conceptuales**

Según Bavaresco, A. (2006) se refiere a las teorías en las cuales el tesista/investigador se apoya preliminarmente para realizar el estudio materia de investigación; en otras palabras, los referentes en los cuales toda investigación se sostiene, los pilares sobre los que se construye el problema a estudiar (como se cita en Santa Cruz, 2015).

Este acápite consiste en la recopilación de todos los conceptos relevantes y fundamentales para brindar un soporte teórico al trabajo de investigación. Esto implica definir o conceptualizar todas las variables incluidas en el cuadro de variables y asegurarse de no expandir la teoría más allá de los límites establecidos previamente (Supo, 2015).

### **4.2.1. Relación jurídico laboral**

La relación jurídico laboral es una entelequia jurídica de uso general, en la cual se alude al nexo que existe entre una persona conocida como “trabajador”, y otra persona denominada “empleador”; esta es, quien concede la plaza de trabajo bajo determinadas condiciones estipuladas en un contrato de trabajo, a cambio de una remuneración con relación a la labor desempeñada. Asimismo, en dicha relación se crean derechos y deberes recíprocos entre los sujetos antes mencionados (Vallecilla, 2018). Por tanto, la relación laboral es el vínculo entre dos personas, en calidad de trabajador y de empleador, en la cual la primera es quien realiza actividades por las cuales fue contratado bajo el poder de dirección de la segunda, es decir, el empleador, siendo este quien organiza, instruye y otorga todos los lineamientos necesarios para el desempeño del trabajador. Asimismo, para poder verificar si efectivamente nos encontramos ante una relación jurídico laboral, es necesaria la concurrencia de tres elementos constitutivos propios de la naturaleza del contrato de trabajo, los cuales serán mencionados con posterioridad.

#### **a) Prestación Personal**

Este es el primer elemento dentro de la relación laboral, el cual consiste en la obligación del trabajador de realizar las actividades de manera directa, personal y concreta, sin la capacidad de poder delegar o servirse de terceros ajenos a la relación. De esta manera, este elemento lo diferencia de esos contratos, en los que el resultado toma una relevancia especial y el medio no, en cambio al estar ante un contrato de trabajo es necesario que no se admita ningún tipo de derivación de funciones o que el trabajador pueda valerse de auxiliares o sustitutos (Chanamé, 2020). Es claro que este elemento constitutivo de la relación laboral hace referencia a la existencia de una obligación propia del trabajador, sin lugar a que este delegue sus actividades a otra persona, es decir, su desempeño es personalísimo e irremplazable.

## **b) Subordinación**

La subordinación es el elemento sustancial de la relación de trabajo, el cual permite al empleador dar órdenes e instrucciones sobre la realización de las actividades referentes al trabajo, además, de supervisar que sean realizadas correctamente y, en caso del incumplimiento de las obligaciones laborales pactadas en el contrato, aplicar las sanciones correspondientes (como se cita en Herrera, 2022). Este elemento es conceptualizado como el estado de dependencia que existe entre el trabajador y el empleador, siendo este último quien da las órdenes e instrucciones que debe de realizar el trabajador para el desempeño adecuado de las actividades por las cuales fue contratado.

## **c) Remuneración**

Para verificar si estamos dentro de una relación laboral, otro de los presupuestos necesarios y esenciales para verificar dicha relación es la remuneración; esta es, una de las obligaciones del empleador hacía el trabajador, generalmente en dinero, a cambio de la actividad que este pone a su disposición; es decir que, en una relación jurídica laboral, las actividades que realiza el trabajador tendrán una contraprestación dineraria o en especie, pero no gratuita, salvo excepciones (Chanamé, 2020). Por tanto, este elemento consiste en la cantidad dineraria ofrecida por parte del empleador hacía el trabajador por el desempeño de las actividades por el cual fue contratado.

## **Normativa: TUO D.L. 728 (LPCL)**

Ahora bien, con relación al tema de investigación, de la revisión del TUO del Decreto Legislativo 728, Ley de Productividad y Competitividad Laboral (LPCL), en su artículo 4°, reconoce los tres elementos esenciales de una relación laboral: prestación personal, remuneración y subordinación. Según el artículo 5°, el servicio debe prestarse personalmente por el trabajador; el artículo 6° establece que la remuneración es el pago pactado por sus servicios, de libre disposición; y el artículo 9° define la subordinación como el poder del empleador para dirigir, normar y sancionar dentro de límites razonables ante incumplimientos.

## **Sentencia 03917-2012-PA**

Mediante la Sentencia 03917-2012-PA, el TC ha establecido 7 rasgos a tomar en cuenta a la hora de verificar indicios de laboralidad que deben ser considerados, puesto que, en muchas ocasiones se celebran contratos civiles o mercantiles, estando en una relación jurídica de naturaleza laboral. En línea con la anterior, se señalan como indicios de laboralidad los siguientes: a) supervisión o fiscalización sobre cómo se realiza el trabajo; b) incorporación de

la persona que brinda el servicio dentro de la estructura interna de la entidad contratante; c) ejecución de la labor en un horario previamente establecido; d) desarrollo del trabajo por un periodo sostenido y prolongado; e) provisión, por parte del empleador, de los insumos y equipos necesarios para llevar a cabo la tarea; f) entrega de una compensación económica por los servicios prestados; y g) reconocimiento y otorgamiento de beneficios y derechos laborales al trabajador. (TC, 2012, p. 8)

Los presupuestos que brinda la presente sentencia radican en la importancia de aplicar el principio de primacía de la realidad, el cual sostiene que, en casos de conflicto entre lo que aparece en los contratos y lo que sucede en la práctica, deben prevalecer los hechos reales, siendo clave mencionados indicios porque ayudan a identificar situaciones donde una relación laboral pueda estar disfrazada como un contrato civil, negando al trabajador sus derechos laborales y los beneficios que desprenden de dicha relación jurídica. Por lo cual, al establecer estos lineamientos se busca la protección de los trabajadores al evitar estar ante contratos asimétricos por la actividad que desempeñen bajo la dirección de su empleador

#### **4.2.2. E-sports**

En un primer alcance, Marcano-Larez (2012) define a los *e-sports* como una inédita y fresca gama de actividades y competencias deportivas que exige un entreno y desarrollo continuo de las capacidades físicas, además de las capacidades mentales de los deportistas; esto mediante el empleo de las tecnologías emergentes. Un concepto que, a consideración propia es verídico, debido a que, dentro de la práctica de los *e-sports*, se opera el desgaste físico, motriz e incluso mental de los considerados deportistas electrónicos profesionales.

Según Carrillo (2016), quien aborda la naturaleza de los *e-sports* en comparación a los deportes de antaño, plantea a los “*electronics sports*” como un modelo que sigue la misma línea del deporte profesional, con una orientación competitiva mediante el uso de los videojuegos; es decir, siguen los mismos criterios y características de los deportes tradicionales, diferenciándose en el campo donde se despliegan las habilidades de los profesionales, esto es, del campo material de la realidad al virtual de los videojuegos. Otra interpretación que ofrece el autor es desde la óptica de los espectáculos deportivos, rechazando la única visión general lúdica que reinaba respecto a los videojuegos, comparándose con los deportes tradicionales.

Por último, es menester mencionar la legislación francesa, la cual ya optó por regular a los videojuegos y a los deportistas electrónicos mediante una ley expresa, ante un inminente auge

en las competiciones deportivas; esto es que, mediante LOI N° 2016-1321 du 7 octobre 2016 (para una República digital), en ella se destaca su Art. 110°, el cual establece que:

“Una competición de videojuegos enfrenta al menos a dos jugadores o equipos de jugadores entre sí, basándose en un videojuego, por un resultado o una victoria. (Traducción propia)

Además de ello, vincula a esta definición lo prescrito en el artículo 220° literal II del Código General Tributario Francés:

“Se considera videojuego cualquier software recreativo puesto a disposición del público en soporte físico o en línea que integre elementos de creación artística y tecnológica, ofreciendo a uno o más usuarios una serie de interacciones basadas en un marco, situaciones guionizadas o simuladas y traducidas a animación. Imágenes, con o sin sonido.” (Traducción propia)

En efecto, los *e-sports* son una nueva y dinámica forma de competencia deportiva que combina habilidades físicas y mentales en un entorno virtual. Tienen un carácter competitivo y profesional similar a los deportes tradicionales, están reconocidos y regulados legalmente en algunos países, como Francia, lo que les otorga un estatus formal y comparable al de otros deportes convencionales.

### **Posturas en contra**

Algunos sectores doctrinarios consideran que regular los *e-sports* podría perjudicar la industria, ya que no comparten las características de los deportes tradicionales, los cuales sí cuentan con regulación y fomento internacional. Proponen, en su lugar, una autorregulación por parte de las empresas, dado que los *e-sports* aún no están plenamente definidos ni estabilizados. En esa línea, Olías (2018) recoge la opinión del director de la AEVI en España, quien advierte que los *e-sports* no deberían orientarse a beneficios económicos si buscan ser reconocidos como deporte, debido a que, en Europa este se asocia a una finalidad social. Además, algunos autores resaltan una diferencia estructural clave con los deportes tradicionales: la presencia del *Publisher*, empresa que posee los derechos del videojuego y controla su uso competitivo, algo inexistente en los deportes clásicos.

En esa línea, Muñoz Rodríguez destaca que lo que distingue a los *e-sports* de otras formas tradicionales de competencia deportiva o entretenimiento es la existencia de una empresa que posee los derechos del producto principal sobre el cual gira la competencia. Por ello, cualquier actividad económica relacionada exige autorización previa. A diferencia de los deportes

tradicionales, que pueden practicarse con implementos genéricos, los *e-sports* dependen exclusivamente del software original.

Así, no es posible considerar a los *e-sports* como equivalentes a deportes como el vóley, fútbol o tenis, que utilizan una pelota para competir. En cambio, los *e-sports*, como *League of Legends*, *Call of Duty* o *Counter Strike*, se juegan en una PC, y al ser productos comerciales con un propietario (el *Publisher*), requieren su autorización para ser usados en competencias, marcando así una clara diferencia. Sin embargo, Velesquen (2020) indica que, aunque no se los considere deportes por sus particularidades, no debe descartarse el análisis de la posible existencia de una relación laboral entre los jugadores y los clubes, lo que exige evaluar cada caso en concreto.

### **Posturas a favor**

A diferencia de posturas que niegan el carácter deportivo de los *e-sports*, gran parte de la doctrina apoya su reconocimiento como disciplina con características propias, así como la regulación de una relación laboral formal, dado que cumple con los elementos esenciales de subordinación. Un ejemplo es Estados Unidos, donde se reconoció a jugadores de *League of Legends* como atletas profesionales, permitiéndoles acceder a visados especiales para competir. Sin embargo, esto generó controversias, puesto que, jugadores de otros videojuegos no obtuvieron el mismo trato y fueron deportados, lo que provocó inseguridad jurídica en torno al estatus legal de los *e-sports* (Cardenete, 2016).

En Corea del Sur, pionera en profesionalizar los *e-sports*, se promueve esta actividad mediante la Ley *Act on Promotion of eSports* y la creación de la Asociación KeSPA, encargada de regular y proteger a los jugadores. En 2014, la Universidad de Corea del Sur los reconoció oficialmente como deporte, otorgando becas similares a las de disciplinas tradicionales. Francia también avanzó en esta línea con la creación del organismo “*Francia eSports*” y la promulgación de la *LOI n°2016-1321*, que establece un marco legal específico para los *e-sports* y regula las relaciones laborales entre jugadores y clubes (Tudela, 2016).

### **Teoría de la Consideración deportiva**

En 2016, la teoría de consideración deportiva aplicada a los *e-sports* fue desarrollada por Seth, Douglas, Keiper y Olrich, quienes concluyeron “que esta nueva actividad, analizándola en base a criterios deportivos, reúne los rasgos necesarios para poder ser considerado como tal.” (Como se cita en Triviño et al, 2017, p. 2). Actualmente, esta teoría es ampliamente utilizada

por autores que buscan el reconocimiento profesional de los *e-sports* como deporte. Entre los criterios considerados se encuentra el esfuerzo físico, que no solo abarca actividades corporales, sino también habilidades intelectuales y motoras requeridas para la práctica de videojuegos competitivos. Además, los *e-sports* presentan una estructura organizativa formal, con entidades responsables de las competencias, autorizaciones de *Publisher*, entretenimiento y generación de ingresos, lo que los asemeja a deportes tradicionales.

En esa misma línea, “en el año 2017, el Comité Olímpico Internacional, reconoció a los deportes electrónicos como ‘actividad deportiva’ ya que los jugadores profesionales también requieren una preparación similar a la de los atletas tradicionales” (Gómez, 2019). Si bien los *e-sports* no son idénticos a los deportes convencionales, su finalidad y características justifican su consideración como deporte profesional. Esta teoría es clave para visibilizar que los *e-sports* cumplen con presupuestos esenciales para su reconocimiento, abriendo paso a su estudio en otras áreas y al reconocimiento de sus practicantes como deportistas y trabajadores, como se propone en la presente investigación.

### **Proyecto de ley 4753-D-2020 en vinculación con la Ley 20.655 (Argentina)**

El proyecto de Ley con N° de expediente 4753-D-2020, presentado con fecha 11 septiembre de 2020 ante el Senado y la Cámara de diputados de la nación argentina, sancionan con fuerza de ley, la Ley de Reconocimiento de Esports como categoría deportiva, la cual contiene 33 artículos, que proponen el reconocimiento oficial de los deportes electrónicos integrados al Sistema Nacional del Deporte (Ley 20.655), asimismo, proponen la creación del “Consejo Federal de Apoyo a Deportes Electrónicos” con la finalidad de promover la práctica de los deportes electrónicos en la nación Argentina, estableciendo la creación de un régimen tributario simplificado (Mono-Tech) destinado a pequeños contribuyentes tecnológicos, el cual ofrece beneficios impositivos, como exenciones en IVA, ganancias, entre otras cuestiones.

Con esta normativa se busca un crecimiento de los deportes electrónicos no solo a nivel nacional, si no a nivel internacional, regulando aspectos fiscales y ofreciendo herramientas de desarrollo en el país. Sin embargo, existen varias preocupaciones de mediano y largo plazo para la industria tecnológica del país, considerando que el proyecto es una solución de corto plazo para atraer divisas, pero que no aborda problemas estructurales que afectan la competitividad de las empresas argentinas, en parte por la brecha cambiaria, asimismo, consideran que ello facilita la fuga de talentos al extranjero, esto en razón, de que muchos profesionales prefieren trabajar para el exterior y cobrar en moneda extranjera.

**Sentencia N° RG 22/02668 (Tribunal de París)**

En la sentencia del 27 de marzo de 2024, el Tribunal Judicial de París resolvió el caso del Sr. J, un jugador de e-sports contratado por una empresa estadounidense bajo legislación de Carolina del Norte. La URSSAF lo clasificó como trabajador independiente y le exigió aportes a la seguridad social, al considerar sus ingresos como beneficios no comerciales. No obstante, el Sr. J alegó que existía una relación laboral, ya que su contrato incluía instrucciones precisas, control sobre entrenamientos, participación en torneos y actividades de marketing, así como sanciones por incumplimiento. El tribunal determinó que, pese a figurar como autónomo, existía subordinación y control por parte de la empresa, configurando una relación laboral según el Código de Trabajo francés.

Ante la sentencia expedida por el Tribunal Francés, se puede dilucidar que muchas veces las empresas tratan de “encubrir” un contrato con naturaleza laboral por uno civil e incluso mercantil con la finalidad de no reconocer los beneficios sociales que emergen de una relación jurídica laboral, sin embargo, emplean el poder de dirección, elemento distintivo para determinar la existencia de una relación laboral, es por ello, que es clara la relevancia jurídica que posee este tema y este fallo es relevante porque subraya la necesidad de reconocer la relación laboral presente en los deportes electrónicos, considerando la dependencia y control ejercido por los equipos o clubes sobre los jugadores. A pesar de ser un sector emergente, esta sentencia establece un precedente para la protección laboral de los jugadores de deportes electrónicos, quienes al estar frente a una relación jurídica que presente los rasgos de laboralidad deben de ser reconocidos como trabajadores dependientes dentro de la empresa contratista. Es claro que este tratamiento o categorización no puede ser establecida para todos los casos de deportes electrónicos, debido a que cada caso es particular y se debe de analizar de acuerdo con ello, sin embargo, este fallo establece un hito importante en la regulación laboral de este sector.

**4.2.3. Deportistas electrónicos**

En este acápite, optamos por la definición realizada por la LOI N° 2016-1321 du 7 octobre 2016 (para una República digital), esto en su artículo 102° el cual establece que: Se define como jugador profesional asalariado de videojuegos de competición a toda persona cuya actividad remunerada sea la participación en competiciones de videojuegos en relación de subordinación jurídica con una asociación o empresa que cuente con la aprobación del ministro competente en materia digital, especificada reglamentariamente. (Traducción mía)

Del artículo citado se observan, además del reconocimiento normativo de los jugadores profesionales de videojuegos, los criterios técnicos que, a juicio propio, apoyarán para el desarrollo de la teoría tridimensional de la existencia de una relación jurídica laboral; estos son, la prestación personal de servicios, la remuneración y la subordinación con asociación y/o empresa. Ahora bien, es menester destacar la similitud de la prestación personal de los *e-sports* en relación con otros deportes, verbigracia: la necesidad obligatoria de ciertas aptitudes y habilidades para desarrollar correctamente la prestación para la cual se fue contratado, además de la constante preparación y entrenamiento. Ello sirve como argumento para descartar las cuestiones que deniegan el estatus de deporte de los videojuegos.

### **Teoría P-A-P**

Ante la explicación de todo el fenómeno de los *e-sports* y evidenciar que no solo se trata de jugar videojuegos o algo parecido a los juegos y apuestas, sino que es más que eso y se puede considerar como un deporte profesional con características específicas, es necesario señalar la teoría acuñada por Stebbins en 1992, el cual clasifica como “profesionalismo, amateurismo y pasatiempo” a las actividades y a quienes la ejercen. Por tanto, se considera dentro de la primera “P” a los profesionales de *e-sports* que destinan gran parte de su tiempo y recursos a las exigencias propias de esta actividad, con el objetivo de participar en competencias y generar ingresos económicos a partir de ella.

En esa misma línea, el autor Kopp (2017) indica que los jugadores profesionales documentan sus partidas y movimientos en el juego, ensayan de forma constante diferentes tácticas y variantes, además, se mantienen informados sobre los avances tanto de otros jugadores como de la comunidad del videojuego; evidenciando que la actividad que realizan es de manera profesional. Evidenciando que los deportes electrónicos si requieren de un esfuerzo, no siendo el físico de forma notoria como en los deportes tradicionales, pero si, el esfuerzo mental, puesto que los deportistas pasan horas practicando y fortaleciendo sus habilidades en las *gaming house*, las cuales desempeñan en las competencias requeridas.

Por otro lado, de acuerdo con la teoría planteada y luego de manifestar que los deportistas electrónicos evidentemente no solo se dedican a jugar juegos dada la percepción de la sociedad, sino también de realizar diferentes acciones que requieren de un esfuerzo para llegar a la finalidad de competir y generar ganancias. El autor Gendler et al. (2016) menciona que “la manera como conciben el juego que la diferencia de los demás jugadores. Así aparecen

asociadas al juego concepciones de rendimiento y eficiencia en términos de tiempo y de recursos tanto propios del juego como dinero real” (p. 3)

La importancia de esta teoría radica en la explicación que brinda sobre la actividad de los deportistas electrónicos, la cual no se reduce a una mera acción de jugar videojuegos, por el contrario, se enfoca en la realización de dedicarse de manera profesional y exclusiva a esta actividad, además, de brindar una diferenciación entre los deportistas electrónicos profesionales, es decir que posean todas las características requeridas para ser considerados como tal y no a las personas que practiquen esta actividad como pasatiempo o sean considerados como amateurs en los *e-sports*.

### **Ley 2016-1321 (París)**

La presente ley 2016-1321, en la Sección 4: Competiciones de videojuegos, en su artículo 101° y 102°, establece un marco regulador para los concursos y el empleo profesional en el ámbito de los videojuegos en Francia, estableciendo una definición sobre los videojuegos y los jugadores profesionales, regula la participación de menores en competencias con algunos parámetros necesarios para que se pueda realizar. Asimismo, señala el contenido de los contratos de trabajo y las formalizaciones necesarias que este debe poseer.

En consideración, estos artículos presentes en la ley francesa establecen la protección y el tratamiento que se debe dar a los jugadores de videojuegos, además, de un marco regulador para la práctica de competencias de deportes electrónicos, tratando esta actividad como un empleo profesional en el que se garantiza estabilidad y derechos laborales, además de contribuir a la profesionalización del sector de los videojuegos y asegurar que las competencias sean accesibles y justas para los jugadores.

### **Causa Rol N° O-4046-2024 (Chile)**

Esta sentencia del 2° Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago examina el caso de cuatro jugadores profesionales de *e-sports* que demandaron a su equipo, *Valorous*, y a la empresa Grupo G Digital Limitada, alegando la existencia de una relación laboral encubierta bajo un contrato civil. Los demandantes solicitan el reconocimiento de esta relación laboral, entre otras cuestiones, argumentando que existía subordinación y dependencia con la empresa, a través de horarios y directrices específicas de su entrenador. El tribunal analizó los contratos de los demandantes y las pruebas presentadas, concluyendo que no existían elementos suficientes para acreditar una relación laboral bajo el Código del Trabajo. Ante ello, la decisión se basó en la

falta de pruebas sobre subordinación directa y control en el desempeño de sus funciones, por el cual, los jueces determinaron que el vínculo de los jugadores con la empresa era civil, basado en la prestación de servicios por honorarios y sin las características de una relación de trabajo.

Mediante la presente sentencia, a pesar de que no se puede determinar la existencia de una relación jurídica laboral, esta resolución es significativa a nivel nacional e internacional porque aborda la naturaleza laboral o civil de los contratos en el creciente sector de los deportes electrónicos, resaltando la importancia de los elementos de subordinación y dependencia para determinar una relación laboral como bien es sabido, y señala la necesidad de regulación específica en este ámbito para evitar posibles conflictos derivados de relaciones laborales encubiertas. Además, establece un precedente en la calificación de contratos en la industria de los *e-sports*, siendo un sector en crecimiento con características únicas que demandan un marco jurídico adecuado para proteger tanto a los jugadores como a las organizaciones.

### **Materiales y métodos**

En este ápice de investigación, se abordará lo concerniente a los materiales y métodos que se emplearán a lo largo de la investigación, para ello, Romero (2022) nos indica que esto se refiere a la selección de procedimientos, enfoques, diseño y tratamientos, que determinará la calidad del resultado de una investigación, teniendo una relación directa entre el objetivo general y los específicos planteados.

En base al desarrollo de los objetivos presentados dentro del presente trabajo de investigación, se establece que el paradigma interpretativo es el adecuado, debido a que se busca analizar, examinar, evaluar y determinar los elementos esenciales para el reconocimiento de una relación jurídico laboral en la práctica de *e-sports*, a fin de garantizar sus derechos a través la doctrina, normativa y jurisprudencia internacional.

Según el aporte de la presente investigación es una investigación tipo básica, debido a que, de acuerdo con la estructuración del trabajo de investigación, este contribuye a la ampliación del conocimiento, siendo un aporte meramente teórico, además de generar un sustento para el reconocimiento de una relación jurídico laboral a futuro de los deportes electrónicos en el Perú. Asimismo, de tipo documental, debido a que se analizó información registrada sobre el tema objeto de estudio, es decir, en la doctrina jurídica, en la norma y jurisprudencia internacional.

La técnica que se empleó en el presente trabajo es el análisis de documentos, puesto que, se buscó la recopilación de la información necesaria para determinar criterios jurídico doctrinal, sustentados en argumentos suficientemente sólidos para generar convicción idónea para un posible reconocimiento futuro de la relación jurídico laboral de los *e-sports* en el Perú.

Por otro lado, se han utilizado las fuentes propias de la investigación jurídica como lo son la norma, siendo una de las principales fuentes de las que se ha recopilado información en la presente investigación, tomando en cuenta la normativa extranjera vigente en forma digital, acerca del reconocimiento de los deportes electrónicos en los países de Corea del Sur, Francia, entre otros. Así mismo, aportes doctrinarios obtenidos de diversas fuentes como libros y publicaciones digitales de autores nacionales e internacionales se ha podido dotar de contenido a el aporte de la presente investigación. Por otro lado, se recopilaron 08 tesis digitales, divididas entre internacionales, nacionales y regional, que abordan aspectos similares a las variables categóricas del presente trabajo de investigación, de las cuales se ha recabado valiosa información. Y, por último, se ha tomado en consideración revistas científicas y artículos de investigación digitales nacionales e internacionales, que reflejan la necesidad de reconocer legalmente a los *e-sports* no solo en el Perú, sino también en otros países.

## **Resultados y discusión**

Se analizó la información obtenida, teniendo en cuenta los objetivos previamente propuestos. En tal sentido, se describió la situación jurídica actual de los deportistas electrónicos en el Perú; a su vez, se examinó el desarrollo doctrinario, normativo y jurisprudencial internacional de los deportes electrónicos y sus implicancias laborales; luego de ello, se analizó los nuevos indicios de laboralidad presentes en la relación jurídica de los *e-sports*; principales fundamentos que sirvieron de sustento para la formulación de criterios orientados al reconocimiento de la relación jurídica laboral en el ámbito de *e-sports*, con el propósito de asegurar la protección de los derechos de los deportistas electrónicos profesionales.

### **Situación jurídica actual de los deportistas electrónicos en el Perú**

A continuación se muestran evidencias de la situación jurídica actual de los deportistas electrónicos en el Perú, ello permitió establecer un panorama acerca de su clasificación como deportistas profesionales, en base a la teoría P-A-P, acuñada por Stebbins (1992), esta teoría plantea la vinculación de los deportistas con la actividad que realizan como pasatiempo, amateurismo y profesionalismo; así como también las cuestiones jurídicas e implicancias de la práctica de *e-sports*, lo cual se fundamentó en las tesis de Veciño (2021), y Flores & Torres

(2022); por último, de la revisión y recopilación de diversas fuentes como Lozano (2024), Tips.GG (2025), Betsson (2024) y Ancajima (2023), se obtuvieron resultados que se presentan en las siguientes tablas:

**Tabla 1**

*Cantidad aproximada de personas que practican e-sports*

Ítem	Población	Cantidad aproximada
1	<b>Gamers peruanos</b>	Alrededor de 10 millones de personas y en aumento en base a la popularidad que van ganando los <i>e-sports</i> .
2	<b>Clubes de e-sports peruanos</b>	No existe una cifra aproximada, sin embargo, se estiman que existen más de 90 clubes de <i>e-sports</i> peruanos, no necesariamente de nivel profesional.
3	<b>Clubes de e-sports peruanos profesionales</b>	Se estiman que 5 o más clubes netamente peruanos participan a nivel profesional.
4	<b>Peruanos que juegan en clubes extranjeros a nivel profesional</b>	Existen 2 peruanos que han trascendido participando en equipos extranjeros a nivel profesional en competencias deportivas de <i>e-sports</i> como “ <i>Oddie</i> ” y “ <i>SolidSnake</i> ”.

*Nota. Lozano, 2024. Tips.GG, 2025. Betsson, 2024. Ancajima, 2023.*

Con relación a la tabla 1, en Perú, con una población de aproximadamente 34,55 millones, existen cerca de 10 millones de *gamers*, lo que representa casi un tercio de la población, dedicados a los videojuegos por ocio o profesionalmente. Además, se identificaron a unos 90 clubes de *e-sports* en formación que participan en diversas competencias, de los cuales, solo cinco clubes compiten profesionalmente a nivel nacional e internacional. Finalmente, se destacan dos jugadores peruanos que practican *e-sports* de manera profesional en clubes del extranjero, lo que evidencia el avance de esta disciplina hacia una estructura más organizada y reconocida en el ámbito digital global.

En base a ello, como es señalado en la tesis de Flores & Torres (2022) *Análisis de la regulación jurídica del ecosistema de los deportes electrónicos (esports) en el Perú, 2022*; es claro el panorama de la puesta en práctica de esta actividad en nuestro país, sin embargo, de la cantidad aproximada de peruanos que ejercen esta actividad, no todos la realizan de manera profesional, es decir, algunas personas solo la ejercen como pasatiempo, para desestresarse de sus actividades habituales, responsabilidades económicas, familiares y/o profesionales, ergo, otras personas si realizan esta actividad profesionalmente, dedicando todo su tiempo, economía y habilidades en mejorar y competir. A la luz, de la teoría P-A-P, los jugadores profesionales de *e-sports* entrenan sistemáticamente, registran sus partidas, analizan resultados y se enfocan en la mejora continua de su rendimiento competitivo. Esto difiere radicalmente de una actividad

lúdica o recreativa, y se asemeja más bien al régimen de entrenamiento de los deportistas tradicionales.

**Tabla 2:**

*Aspectos relacionados con la situación jurídica de los e-sports*

<b>Indicador</b>	<b>Referentes normativos e institucionales</b>	<b>Objetivo</b>
<b>Norma</b>	<b>Ley 28036</b>	Establece los principios fundamentales del deporte, define el rol del Estado y de la sociedad en su promoción, y organiza el Sistema Deportivo Nacional.
<b>Institución</b>	<b>Instituto peruano de Deporte (IPD)</b>	Ente rector del deporte en el Perú, encargado de formular, ejecutar y supervisar la política deportiva nacional. Administra el Registro Nacional del Deporte (RENAD) y coordina con las federaciones deportivas.
<b>Federación</b>	<b>Federación Peruana de Esports</b>	Busca promover, regular y desarrollar los <i>e-sports</i> en Perú, ofreciendo oportunidades de formación y competencia para jugadores, equipos y organizadores.
<b>Asociación</b>	<b>Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV)</b>	Busca crear reglamentación sobre los <i>e-sports</i> para instituciones, equipos profesionales de <i>e-sports</i> o sus jugadores; y, consultora en temas de <i>e-sports</i> .
<b>Asociación</b>	<b>Peruvian Esports Association (PESA)</b>	Busca formalizar la industria de los <i>e-sports</i> en Perú tanto a nivel amateur como profesional.
<b>Liga Profesional de e-sports</b>	<b>Movistar Liga Pro Gaming</b>	Busca fomentar y potenciar el talento de los jugadores locales de deportes electrónicos, utilizando un formato y modelo probados en regiones como Asia, Estados Unidos, México y Europa.
<b>Liga Profesional de e-sports</b>	<b>Claro Stars League</b>	Busca fomentar el desarrollo de los deportes electrónicos, como el mayor exponente del <i>e-sports</i> League of Legends.
<b>Federación</b>	<b>Federación Universitaria del Perú (FEDUP)</b>	Promueve y coordina el deporte universitario en el Perú, incluyendo los <i>e-sports</i> .

*Nota. Mejía & Ordoñez, 2022. FEDUP, 2020. López, s.f.*

En continuación, es preciso describir lo señalado en la tabla 2, la cual nos establece en el primer apartado la Ley 28036 que regula el deporte en el Perú, definiéndolo en su artículo 2°, como una actividad física que se promueve como un factor importante para la recreación, mejora de la salud, renovación y desarrollo de las potencialidades físicas y mentales del ser humano (...). En el artículo 57° de la referida norma, establece el concepto y alcance del deporte profesional, entendiéndolo como toda actividad deportiva organizada y realizada por deportistas que perciben una remuneración, estipulada en un contrato laboral, por su participación en competiciones oficiales, los cuales gozan de los derechos, asumen las obligaciones previstas en la legislación laboral nacional y en los reglamentos de sus respectivas federaciones deportivas; disponiendo a estas actividades deportivas profesionales realizarse a través de ligas profesionales, debidamente reconocidas por las federaciones nacionales respectivas, y sujetas a la normatividad vigente.

Con relación al segundo apartado de la Tabla 2, en la ley anteriormente citada, se reconoce al Instituto Peruano del Deporte (más adelante IPD), como ente rector del Sistema Deportivo Nacional; teniendo dentro de sus principales competencias, coordinar con las federaciones deportivas nacionales y de administrar el Registro Nacional del Deporte (RENAD), donde deben inscribirse tanto las organizaciones deportivas como los deportistas y demás agentes vinculados a la actividad deportiva. En base a ello, conforme al marco normativo vigente, para que una actividad sea reconocida como deporte de manera oficial en el Perú, es indispensable la existencia de una federación deportiva nacional debidamente constituida y reconocida por el IPD; esta federación no solo debe representar la disciplina correspondiente, sino también regir su organización, regulación y desarrollo en el ámbito nacional. Lo cual se evidencia en el tercer apartado, a través de la existencia de una Federación Peruana *E-sports* que actúa como entidad rectora, otorgando a los deportes electrónicos el estatus formal como disciplina deportiva reconocida por el Estado peruano.

En el cuarto y quinto apartado, se hace referencia a las asociaciones sin fines de lucro que desarrollan temas de *e-sports*; en primer lugar, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV) que desempeña un rol importante en el desarrollo de los *e-sports* en el Perú, al enfocarse en la creación de reglamentaciones que orienten a las instituciones, equipos profesionales y jugadores en la práctica organizada de esta actividad, además, cumple funciones de consultoría especializada en temas vinculados a los deportes electrónicos, lo que contribuye a fortalecer su estructura y proyección en el país. Por su parte, la *Peruvian Esports Association* (PESA) centra sus esfuerzos en la formalización de la industria de los *e-sports*, impulsando su crecimiento tanto en el ámbito aficionado como en el profesional. A través de sus acciones, ambas asociaciones buscan suplir el vacío regulatorio existente, promoviendo el reconocimiento de los *e-sports* como una disciplina organizada y estructurada, pese a que todavía no cuentan con el respaldo oficial del sistema deportivo nacional.

En el sexto y séptimo apartado, se señalan las ligas profesionales de *e-sports* del Perú; en primer lugar, la *Movistar Liga Pro Gaming*, la cual organiza torneos de alto nivel, brindando a los jugadores peruanos mayores oportunidades de crecimiento y visibilidad en el ámbito competitivo internacional. De manera similar, la *Claro Stars League* promueve el desarrollo de los deportes electrónicos en el país, enfocándose principalmente en *League of Legends*, uno de los videojuegos más representativos del circuito global de *e-sports*; representando esfuerzos relevantes del sector privado para profesionalizar los deportes electrónicos en Perú.

Por último, en el octavo apartado, menciona a la Federación Universitaria del Perú (FEDUP), ente rector de las actividades deportivas dentro del ámbito académico superior, el cual gestiona campeonatos tradicionales en disciplinas como fútbol, vóley y atletismo, así como también, la incorporación progresiva de nuevas modalidades deportivas que responden a las tendencias contemporáneas, como el caso de los *e-sports*. En este sentido, la FEDUP ha impulsado la realización de competencias universitarias de deportes electrónicos, organizando torneos oficiales en videojuegos populares como *League of Legends*, *Valorant*, *FIFA*, *Free Fire* y *Mobile Legends*; con ello, busca brindar un espacio formal para que los estudiantes universitarios puedan desarrollar sus habilidades competitivas en el ámbito de los *e-sports*, reconociendo la importancia de esta nueva disciplina en el ecosistema deportivo estudiantil; además, de las competencias organizadas por FEDUP, algunas universidades han desarrollado sus propios torneos internos de *e-sports*, entre ellas la Universidad de Lima, la Universidad Privada del Norte, la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, entre otras.

Finalmente, después de haber descrito la situación actual del Perú; en nuestro país existe un reconocimiento de los *e-sports* como deporte, a pesar de no encontrarse contenido en un precepto legal; sin embargo, ante los esfuerzos para la promoción de esta actividad y su desarrollo, al no estar regulado, surgen conflictos entre las partes que suscriben el contrato, tal y como es señalado en la tesis de Veciño (2021) *Cuestiones jurídicas sobre los e-sports y los jugadores profesionales de videojuegos*; siendo necesaria la existencia de una normativa específica de los deportes electrónicos, a fin de brindar un tratamiento correcto a esta práctica deportiva moderna.

#### **Examen del desarrollo doctrinario, normativo y jurisprudencial internacional respecto a la relación jurídico laboral presente en la práctica de *e-sports***

En este apartado se examinó el desarrollo doctrinario, normativo y jurisprudencial internacional respecto a la relación jurídico laboral presente en la práctica de *e-sports*. Este examen resulta indispensable a fin de identificar los avances y desafíos en el reconocimiento de los derechos laborales de los jugadores profesionales de videojuegos, quienes, en muchos contextos, se encuentran inmersos en dinámicas contractuales que presentan todas las características de una relación laboral, pero que aún no cuentan con respaldo legal uniforme. Para tal propósito, se revisa la práctica jurídica de países como Corea del Sur, Francia, Chile, Perú y Andorra, atendiendo a la manera en que cada uno ha interpretado, normado o implementado mecanismos de protección laboral dentro del creciente ecosistema de los

deportes electrónicos. Esta revisión permitirá establecer referentes comparativos que sustenten la necesidad de incorporar, en el contexto peruano, un marco normativo que garantice la tutela efectiva de los derechos laborales de los deportes electrónicos. A continuación, para un mejor entendimiento, se presenta el examen comparativo en la siguiente tabla:

**Tabla 3**  
*Cuadro comparativo doctrinario, normativo y jurisprudencial sobre los e-sports*

País	Doctrina	Normativa	Jurisprudencia
<b>Perú</b>	Francisco Ramón Mendoza Choza	Ausencia normativa	No existe registro
<b>Chile</b>	Diego Pinto Bravo	Ausencia normativa	Rol 0-4046-2020
<b>Corea del Sur</b>	No existe registro	Ley 11315 (Modificada por Ley 13971) – Aplicación del Código Laboral de Corea del Sur	No existe registro; solo conflicto penal y disciplinario.
<b>Francia</b>	Gaylor Rabu, Fabrice Rizzo y Caroline Encarnacao	Ley 2016-1321	Sentencia RG 22/02668
<b>Andorra</b>	No existe registro	Ley 8/2021 (Ley de seguridad sobre e-sports); no existe reconocimiento laboral	No existe registro

*Nota. Mendoza, 2019. Pinto, 2021. Terol, 2021. Rabu & Rizzo, 2017. Enarnacao, 2021.*

Con relación a la Tabla 3, se evidenció que, en Perú, existe una ausencia total de normativa específica sobre los *e-sports* como actividad profesional laboral. Doctrinariamente, autores como Francisco Ramón Mendoza Choza han destacado la necesidad de reconocer a los *e-sports* como una actividad económica emergente con implicancias jurídicas diversas, entre ellas la laboral; advirtiendo que, si bien el fenómeno ha crecido exponencialmente, el derecho aún no ha respondido con mecanismos normativos ni jurisprudenciales adecuados, manteniéndose así en un estado de desprotección jurídica. En esa misma línea, en cuanto a jurisprudencia, no se registra en el país pronunciamiento judicial alguno que aborde expresamente esta temática.

Por otra parte, en Chile, la situación muestra pequeños avances, pero significativos. A pesar, de una ausencia de normativa específica, sí existe un pronunciamiento judicial relevante: la Causa Rol O-4046-2020, en la que se debatió sobre la prestación de servicios de un jugador profesional y la naturaleza jurídica de su vínculo. Si bien el fallo no encontró un precedente claro, abrió el debate sobre la posible configuración de relaciones laborales encubiertas en el entorno de los *e-sports*, tal y como lo mencionó Pinto (2021) que en la práctica se evidencian indicios de laboralidad para establecer una relación jurídica laboral en base a la preeminencia del principio de la primacía de la realidad. El jurista Diego Pinto Bravo ha desarrollado estudios

en los que analiza la expansión de los deportes electrónicos en Chile, destacando que la práctica profesional de los mismos se cumple con las condiciones esenciales para ser considerada una prestación de servicios subordinada, es decir, una relación laboral, configurándose los requisitos esenciales propia de una relación laboral.

Por otro lado, Corea del Sur constituye el caso más emblemático y avanzado en materia de reconocimiento y regulación de los *e-sports*. Desde el año 2004, con la promulgación de la Ley N.º 11315 (posteriormente modificada por la Ley N.º 13971), se reconoció a los *e-sports* como una actividad deportiva oficial. Esto ha permitido que los jugadores profesionales estén protegidos bajo el Código Laboral de Corea del Sur, al igual que otros trabajadores dependientes. Si bien no existe jurisprudencia laboral específica sobre *e-sports*, el caso penal y disciplinario del jugador "Life" (Lee Seung Hyun) contra su club KT Rolster puso en evidencia la fragilidad contractual y la necesidad de mayor regulación ética y laboral; siendo este caso el que llevó a la intervención de KeSPA (Korea e-Sports Association), que desde entonces establece reglas contractuales estándar y verifica los contratos profesionales entre clubes y jugadores (Chiu, 2016). Aunque el conflicto fue de naturaleza penal (por amaño de partidas), motivó el fortalecimiento de los mecanismos de protección contractual, además, de haber reconocido que los jugadores de *e-sports* son trabajadores dependientes bajo la *Labor Standards Act*.

Por su parte, Francia representa el modelo legal más estructurado dentro de Europa. En 2016, se promulgó la Ley N.º 2016-1321 para una República Digital, que regula expresamente la práctica profesional de los *e-sports* y establece el marco legal del contrato de jugador profesional de videojuegos. Este contrato contempla elementos esenciales como duración, jornada, condiciones de entrenamiento, seguridad social y fiscalización. En el plano jurisprudencial, destaca la sentencia RG 22/02668, emitida por el Tribunal Laboral de París, la cual reconoció el vínculo laboral entre un jugador profesional y una organización competitiva, a partir del análisis de subordinación, remuneración y continuidad. Doctrinariamente, autores, académicos y abogados como Gaylor Rabu, Fabrice Rizzo y Caroline Encarnacao, han desarrollado libros con relación a los desafíos legales que enfrentan los *e-sports*, incluyendo aspectos contractuales, fiscales y de propiedad intelectual, así como también, la exploración en marco legal de esta actividad en Francia.

Por último, en el caso de Andorra se caracteriza por un reconocimiento parcial de los *e-sports* como actividad con potencial económico, pero sin reconocimiento laboral formal. La Ley N.º 8/2021 que regula aspectos de seguridad digital vinculados a los *e-sports*, constituye

un primer paso hacia una futura legislación específica. Sin embargo, no existe normativa que regule la relación laboral entre jugadores y organizaciones, ni se ha registrado jurisprudencia relacionada; tampoco se identifica producción doctrinaria especializada, lo cual refleja que Andorra se encuentra aún en una etapa incipiente de desarrollo jurídico frente al fenómeno de *e-sports* (Terol, 2021).

En síntesis, del análisis internacional, se concluye que solo algunos países, como Corea del Sur y Francia, han logrado implementar un marco legal específico que reconoce y protege jurídicamente la relación laboral en los *e-sports*. En contraste, países como Perú, Chile y Andorra aún se encuentran en fases de vacío normativo o en construcción doctrinaria. Este contraste revela la urgencia de que el ordenamiento jurídico peruano avance hacia una regulación moderna, que reconozca a los deportistas electrónicos como trabajadores profesionales sujetos a derechos y obligaciones de manera clara, establecidos bajo el enfoque del principio de primacía de la realidad, a fin de evitar muchos conflictos entre los deportistas electrónicos profesionales y los clubes, como sucedió en el caso de Corea del Sur; esto en razón, de que en la práctica de los deportes electrónicos se configuran los elementos esenciales propios de la relación jurídico laboral, los cuales serán analizados posteriormente.

### **Análisis de los nuevos indicios de laboralidad presentes en la relación jurídica de los *e-sports***

En este apartado se analizó la existencia de laboralidad en la relación jurídica presente en la práctica de *e-sports*. Lo cual, a partir de la revisión teórica y empírica sobre la práctica profesional de los deportes electrónicos, resulta pertinente analizar la posible existencia de una relación laboral en el ejercicio de los *e-sports*, teniendo como sustento la teoría P-A-P de Stebbins (1992) anteriormente desarrollada, así como los criterios propuestos por la teoría de consideración deportiva acuñada por Seth, Douglas, Keiper y Olrich (2016); enfoques que permiten establecer parámetros que contribuyen a diferenciar el simple entretenimiento de una actividad que conlleva elementos laborales jurídicamente reconocibles a nivel deportivo; asimismo, ello se fundamentó en la tesis de Maitre, L. (2022) y Grande (2023).

En ese sentido, la teoría P.A.P, nos explica que, los deportistas electrónicos que encajan dentro del nivel de profesionalismo presentan características propias de un trabajador: cumplimiento de horarios de entrenamiento, participación regular en competencias, y percepciones económicas constantes, lo que revela indicios de subordinación y remuneración. Asu vez, en la práctica de deportes electrónicos se cumplen los presupuestos establecidos en la

teoría de la consideración deportiva, puesto que, en esta actividad existen ligas nacionales e internacionales, clubes organizados, reglamentos estrictos y una comunidad global que los reconoce como una disciplina legítima dentro del ámbito deportivo.

Desde esta perspectiva, se hace evidente que los jugadores profesionales de *e-sports*, al cumplir con parámetros de profesionalismo y desempeño competitivo, deben ser considerados dentro de una relación jurídica de carácter laboral, esto en razón, de que sus vínculos con los clubes suelen incluir obligaciones regulares, acuerdos contractuales (mayormente informales) y una contraprestación económica. Esta relación, aunque en muchos casos no se formaliza adecuadamente, cumple con los tres elementos esenciales de una relación laboral: prestación personal de servicios, remuneración y subordinación.

En primer lugar, en los *e-sports*, la prestación personal es evidente, debido que los jugadores son seleccionados por los clubes o equipos de acuerdo con sus habilidades individuales, estilo de juego y estrategia personal; esto en razón, de que la naturaleza competitiva de los *e-sports* exige que cada jugador participe activamente en entrenamientos, competencias y otras actividades relacionadas, lo que refuerza la necesidad de una prestación personal del servicio, siendo su labor personal e irremplazable.

En segundo lugar, en el contexto de los *e-sports*, los jugadores profesionales reciben una compensación económica que puede incluir un salario base, independientemente de los resultados del equipo, así como también, bonificaciones por rendimiento, participación en premios de competencias y beneficios adicionales como patrocinios o ingresos por *streaming*. De esta manera, los jugadores cobran primas por los resultados obtenidos y obtienen también una parte de los ingresos obtenidos por publicidad. Así como lo indica Rigo y Bourgeois (2020), en cuanto a la prestación de servicios con fines remunerativos, se incluyen tanto a los jugadores que compiten en nombre del equipo como a los creadores de contenido que elaboran material audiovisual para la organización. La entidad suele proporcionar las herramientas necesarias para el trabajo, como computadoras, periféricos o consolas. En caso de contar con una *gaming house* u oficina, los medios de producción pertenecen a la organización. Los jugadores reciben un salario fijo y periódico, sin asumir los riesgos propios de la actividad, ya que su compensación no depende de los resultados obtenidos en torneos o competencias (lo que refleja una relación de ajenidad). Además, generalmente existe un compromiso de exclusividad por parte de los jugadores hacia la organización (como se cita en la tesis de Grande, 2023).

Por último, en el ámbito de los *e-sports*, los jugadores están sujetos a las instrucciones del club o equipo para el cual compiten, debido a que, ellos se integran a una estructura organizativa con jerarquías, en la que intervienen figuras como entrenadores y directores deportivos, siendo el club quien organiza los horarios de asistencia a entrenamientos programados, participación en eventos promocionales, el cumplimiento de normas de conducta y uso de uniformes o marcas específicas para eventos publicitarios; lo cual implica que el jugador se someta a la autoridad de la entidad, incluyendo funciones de dirección, control disciplina y sanción. Puesto que, ellos deben cumplir con los reglamentos internos y la supervisión constante por parte del equipo técnico o administrativo del club; por tal motivo, si por alguna razón los deportistas no pueden asistir a cualquier evento programado, deben informar cualquier situación que les impida desarrollar su actividad en el equipo (EJASO, 2019).

En conclusión, la relación entre los jugadores profesionales de *e-sports* y los clubes o equipos para los que compiten cumple con los tres elementos esenciales de una relación laboral. Esto en razón, de que como se ha evidenciado los servicios prestados por los deportistas profesionales tienen características específicas que median la relación entre el jugador y el equipo e identifican indicadores de subordinación, siendo el elemento más importante para configurar una relación laboral. No obstante, el marco jurídico peruano, así como en otras normativas extranjeras, existe una ausencia de reconocimiento legal; por lo que, la mayoría de los clubes celebran contratos de naturaleza civil y comercial, es decir, celebran contratos de locación de servicios con los jugadores, a pesar de estar ante una relación jurídica laboral, generando desprotección jurídica y pérdida de beneficios laborales en los deportistas electrónicos profesionales.

### **Crterios para el reconocimiento de una relación jurídico laboral en la práctica de *e-sports*, a fin de garantizar sus derechos**

En el desarrollo de la investigación, se advirtió que, como lo indicó Estrada (2021) los deportes electrónicos son unas de las más grandes industrias en el entretenimiento, habiendo sido impulsada su práctica en la pandemia del covid-19; generando en la actualidad más de \$1.084 millones de dólares mediante sus eventos deportivos, compitiendo con audiencias como el *Super Bowl*, alcanzando hasta 728 millones de espectadores, según reportes de la consultora internacional *Newzoo*.

Ante esta gran aceptación y profesionalización de la actividad, y al no existir en distintos países una regulación específica relativa al tratamiento jurídico en la relación de los deportistas electrónicos y los clubes, el sector ha sido afectado negativamente, debido a que los jugadores están sujetos a contratos unilaterales, injustos, a maltratos y entrenamientos constantes durante muchas horas, incluso colocando su salud en riesgo; a pesar de los esfuerzos del sector para dar un tratamiento normativo beneficioso para los jugadores, similares a los del empleo con la creación de “asociaciones de jugadores”, estos no son sindicatos como los de deportes tradicionales, por tanto, no brindan protección ni beneficios laborales bajo la normativa correspondiente a cada país, por lo que se tienen que ver envueltos en contratos asimétricos, en los que se comprometen a costear sus propios gastos de viaje, visa, atención médica y alojamiento, además, de estar disponibles a cada evento de marketing; otorgar al organizador del torneo una licencia libre de regalías, exclusiva e irrevocable para su imagen, entre otras cuestiones; lo cual evidencia el mal manejo de la actividad (Zetino, 2021).

Ante esta problemática, se planteó la siguiente pregunta problema de investigación, orientada a guiar el desarrollo del presente objetivo: **¿Cuáles serán los criterios para reconocer la existencia de una relación jurídico laboral en la práctica de *e-sports* a fin de garantizar sus derechos?** Esta interrogante surge de la comprobación de que, no se le está dando el correcto tratamiento jurídico a esta actividad, puesto que, ante la falta de regulación específica, permite que los clubes impongan cláusulas abusivas, como jornadas laborales excesivas o restricciones en la movilidad laboral de los jugadores, generando riesgos en la industria como inseguridad jurídica, desprotección de los jugadores, desincentivo para la inversión y la fuga de talento nacional al extranjero.

En consecuencia, Vidán (2021), señala que al realizar un análisis para examinar si la relación que mantienen los jugadores con sus clubes es de carácter laboral, verificando si se cumplen con los requisitos esenciales propios de una relación laboral, como lo es la prestación personal, la remuneración y la subordinación, estos si se cumplen, por lo que, corresponde ser calificada como laboral. Sin embargo, a pesar de ello, en la actualidad, la renuencia de reconocimiento laboral en los *e-sports* se debe a distintos factores jurídicos, económicos y culturales; esto en razón, de que las autoridades no saben con certeza bajo que marco legal clasificar a esta actividad, ya sea a la normativa laboral general o debe ser la creación de una normativa laboral específica para este sector; por otro lado, los intereses económicos de los clubes que generalmente está presente para reducir costos; así como también, la percepción cultural que no considera a esta actividad como deporte.

En respuesta a esta problemática, se planteó como hipótesis de trabajo la siguiente afirmación: **Si se reconoce la relación jurídico laboral en la práctica de los *e-sports*, entonces se protegerán los derechos de los deportistas electrónicos profesionales. Esto en base a los siguientes elementos esenciales: existencia de Prestación Personal, existencia de Subordinación y existencia de Remuneración.** Para sustentar esta hipótesis, el presente estudio se basó en el principio de primacía de la realidad, pilar fundamental del derecho laboral. Conforme lo sostiene Plá Rodríguez (1978) el principio de primacía de la realidad se aplica cuando existe una discrepancia entre lo estipulado en documentos o convenios y lo que realmente ocurre en la práctica, debiendo otorgarse mayor relevancia a los hechos concretos y no a lo formalmente establecido en el contrato u otros registros (como se cita en Álvarez & Rodríguez, 2009).

En ese sentido, el principio de primacía de la realidad es relevante en el contexto de los deportes electrónicos, dado que, los jugadores firman contratos que los clasifican como prestadores de servicios o *freelancers*, a pesar de que en la realidad se está ante un contrato laboral, caracterizado por la prestación personal (el jugador presta sus servicios de forma personal y voluntaria), la remuneración (recibe una suma dineraria para su libre disposición, sin importar el resultado de las competencias) y la subordinación (el club es quien organiza los entrenamientos, determina los horarios o concede las vacaciones a sus jugadores), evidenciando que la relación laboral es encubierta por los clubes. Por tanto, mediante la aplicación de este principio es que se ha reconocido en algunos países como Corea del Sur, Francia, entre otros, que esta actividad es un deporte y los profesionales que la practican cumplen con los presupuestos de laboralidad y deben de ser tratados con las leyes de trabajo.

En atención a la problemática identificada sobre la ausencia normativa laboral y el adecuado tratamiento jurídico de esta actividad, la cual, deja en desprotección a los deportistas electrónicos profesionales, se establecen criterios para el reconocimiento de la relación jurídico laboral presente en la práctica de *e-sports*. Estos criterios buscan establecer lineamientos para una futura creación normativa especial de esta actividad, reconociéndola como un deporte y como un trabajo al cumplirse con los elementos esenciales propios de una relación laboral. Los criterios son los siguientes:

1. El deportista electrónico profesional realiza su actividad de forma directa, voluntaria y personal, sin delegación; esto en razón, de que el jugador es seleccionado por el club por su talento individual, nivel competitivo, ranking, estilo de juego y quizás el

reconocimiento que tenga de su comunidad; por lo cual, es irremplazable. Además, es el jugador quien debe entrenar, competir, asistir a *bootcamps* y participar activamente en torneos y eventos conforme a las indicaciones de su equipo o club; por último, en diferentes contratos se incluye la imagen, voz, *gamertag* y redes sociales del jugador, elementos que solo pueden ser brindados por el jugador directamente involucrado. Por tanto, se cumple con uno de los requisitos fundamentales del vínculo laboral, correspondiente a la prestación personal.

2. Los deportistas electrónicos reciben una contraprestación económica fija o variable, independientemente de los resultados deportivos. Esta remuneración no corresponde a una ganancia casual, sino a un ingreso recurrente que sustenta su dedicación exclusiva o principal a esta actividad; asimismo, muchas veces se pactan entre el club y el jugador beneficios o bonificaciones adicionales, ya sea por el rendimiento de los deportistas, el pago por asistencia a eventos, el ingreso por campañas publicitarias o derechos de imagen, el bono de fichaje o exclusividad; ingresos que son gestionados por el club o equipo, quienes también retienen parte de los ingresos que ganan los jugadores al participar en torneos. Por tanto, se cumple con uno de los requisitos que forman parte del vínculo laboral, correspondiente a la remuneración.
3. El club o el equipo ejerce poder de dirección sobre el deportista electrónico. Esto en razón, de que es el club quien establece horarios de entrenamiento, reuniones tácticas, de análisis de partidas, de ejercicios individuales supervisados; los cuales son impuestos por el club y son fiscalizados por entrenadores, analistas o psicólogos deportivos; además, de ser el club quien crea normas internas, mediante el cual establece las sanciones o consecuencias por inasistencia o bajo rendimiento, las cuales son ejecutadas unilateralmente por el club, lo que evidencia una relación de poder jerárquico, típica de un empleador frente a un trabajador. Por otro lado, es el club quien tienen el control sobre el calendario de torneos o compromisos publicitarios de los jugadores; asimismo, al ser contratados por el club, generalmente existe una cláusula de prohibición de que el jugador participe en otros equipos o torneos sin autorización, por lo que, el jugador no puede competir libremente por su cuenta. Por tanto, se cumple con uno de los requisitos que forman parte del vínculo laboral, correspondiente a la subordinación, característica esencial del trabajo dependiente.

Con los criterios anteriormente establecidos en la presente investigación, se busca el reconocimiento de la relación jurídica laboral existente en la práctica de *e-sports*, a fin de garantizar la protección mínima de los deportistas profesionales, además, de fortalecer institucionalmente al sector, promoviendo su profesionalización y sostenibilidad, debido que, como indicó Vidán (2021) se estima que esta industria, hoy valorada en 1.769 millones de euros, experimentará un crecimiento del 70% en los próximos cuatro años; lo cual es muy cierto, debido a que actualmente, solo en América Latina, representa el 4% del mercado global y es donde se concentra el 10% de los *gamers* del mundo, con un aumento cada año; por tanto, es necesario que se brinde el adecuado tratamiento normativo con la creación de una ley específica que regule la relación jurídico laboral de los deportes electrónicos, brindando una oportunidad para construir un ecosistema jurídico sólido.

## **Conclusiones**

Existe una práctica creciente de esta actividad, tanto a nivel aficionado como profesional, a pesar de la ausencia normativa que reconozca formalmente a esta actividad como deporte profesional y como actividad laboral. Esta inexistencia normativa genera una situación de desprotección para los jugadores profesionales, quienes no acceden a derechos laborales ni a los beneficios del sistema deportivo nacional, a pesar de cumplir con los criterios de profesionalismo establecidos en la práctica deportiva organizada.

Algunos países han logrado implementar marcos regulatorios que reconocen la práctica profesional de los *e-sports* como una relación jurídico laboral. Esto permite la protección efectiva de los derechos de los jugadores y demuestra que es posible estructurar un marco legal adecuado que responda a las particularidades del sector, lo que resulta un referente necesario para el reconocimiento peruano de esta actividad deportiva.

Entre el vínculo jurídico entre jugadores y clubes, se evidencia que se configuran los tres elementos esenciales de toda relación laboral: la prestación personal del servicio, la subordinación y la remuneración. Esto en razón, de que los deportistas profesionales son contratados por sus habilidades individuales, están sometidos a directrices, horarios y fiscalización por parte de los clubes, además, de recibir una retribución económica periódica. Por lo cual, estos elementos presentes en la relación club-jugador, demuestran la existencia de

una relación jurídico laboral, que muchas veces está encubierta bajo contratos civiles o mercantiles.

Los criterios para el reconocimiento de una relación jurídico laboral en la práctica de *e-sports*, a fin de proteger los derechos laborales de los deportistas se sintetizan en la concurrencia de los elementos esenciales de la relación jurídico laboral en su práctica de forma directa, voluntaria y personal, de acuerdo con las habilidades de cada jugador; los servicios prestados son retribuidos económicamente; y, se ejercen bajo el poder de dirección del empleador o entrenador del equipo.

### **Recomendaciones**

Se recomienda que el Congreso de la República del Perú elabore y apruebe una ley específica que reconozca expresamente a los deportes electrónicos como actividad deportiva y profesional, estableciendo la posibilidad de suscribir contratos laborales entre los jugadores y los clubes al cumplirse los presupuestos esenciales de la relación laboral, y otorgándoles el acceso a los derechos y beneficios que contempla la legislación laboral nacional.

Se recomienda a la Superintendencia Nacional de Fiscalización Laboral (SUNAFIL) que, en el marco de sus competencias, elabore directrices específicas para la inspección de las condiciones contractuales en el sector de los e-sports, con el objetivo de identificar relaciones laborales encubiertas bajo contratos civiles o comerciales, a fin de garantizar los derechos laborales de los deportistas electrónicos profesionales.

Se recomienda al Instituto Peruano del Deporte (IPD) que, considerando la existencia de una federación reconocida, brinde el respaldo institucional necesario para integrar a los *e-sports* de manera formal en el Sistema Deportivo Nacional, fortaleciendo su marco normativo, promoviendo la regulación técnica y permitiendo el acceso de los jugadores profesionales a los beneficios y programas del deporte.

Se recomienda al Ministerio de Educación (MINEDU), en coordinación con el Ministerio de Cultura, desarrolle campañas educativas y de sensibilización dirigidas a la población juvenil, padres de familia y autoridades, sobre la profesionalización de los deportes electrónicos, fomentando su reconocimiento como disciplina formal y promoviendo entornos de desarrollo con garantías mínimas de dignidad laboral.

## Referencias

- Álvarez, A. (2022). Justificación de la Investigación. *Universidad de Lima*. 1-3. <https://es.scribd.com/document/524282577/Nota-Academica-5-18-04-2021-Justificacion-de-la-Investigacion>.
- Ancajima, L. (2023, 16 de febrero). Los peruanos que sobresalen en la Liga Latinoamérica de League of Legends (LLA). *RPP*. <https://rpp.pe/videojuegos/esports/league-of-legends-peruanos-destacados-en-lla-noticia-1467059?ref=rpp>.
- Arnau, L., y Sala, J. (2020). La revisión de la literatura científica. *Universitat Autònoma de Barcelona*. 1-22. [https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/222109/revliltcie\\_a2020.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/222109/revliltcie_a2020.pdf).
- Betsson. (2024). Los mejores equipos de eSports 2025: ¿los conoces?. <https://www.betsson.pe/es/blog/deportes/equipos-jugadores-peruanos-esports-guia-de-esports/>.
- Buj, R. (2025, 03 de junio). El estatuto laboral de los jugadores profesionales de videojuegos. *iusport*. <https://iusport.com/archive/39670/el-estatuto-laboral-de-los-jugadores-profesionales-de-videojuegos>.
- Cardenete, F. (2016, 14 de julio). Leffen no competirá en EVO por problemas de visado. <https://www.mundodeportivo.com/e-sport/20160714/403210851148/leffen-no-competira-en-evo-por-problemas-de-visado.html>.
- Carillo, J. (2016). De jugadores a espectadores. La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports. *Universidad de Murcia*. 55, 1-16 [https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi\\_a2016n55/analisi\\_a2016n55p1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2016n55/analisi_a2016n55p1.pdf).
- Causa Rol N.º O-4046-2020 (Chile). (16 de junio de 2020). 2º Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago. [chrome-extension://efhttps://oficinajudicialvirtual.pjud.cl/ADIR\\_871/laboral/documentos/docReformadoLaboral.php?valorRef=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpc3MiOiJodHRwczpcL1wvbnZpY2luYWp1ZGljaWFsdmlydHVhbC5wanVkJmNsLi](https://oficinajudicialvirtual.pjud.cl/ADIR_871/laboral/documentos/docReformadoLaboral.php?valorRef=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpc3MiOiJodHRwczpcL1wvbnZpY2luYWp1ZGljaWFsdmlydHVhbC5wanVkJmNsLi).
- Chanamé, J. (2020, 01 de octubre). ¿Cuáles son los elementos del contrato de trabajo?» *LP*. <https://lpderecho.pe/elementos-contrato-trabajo/>.
- Chanamé, J. (2020, 14 de octubre). La remuneración: características, beneficios sociales, conceptos no remunerativos. *LP*. <https://lpderecho.pe/remuneracion-derecho-laboral/>.
- Chiu, S. (2016, 25 de abril). The life of Life: Chronicling the rise and fall of Lee "Life" Seung Hyun. *ESPN*. [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/15356948/chronicling-rise-fall-lee-life-seung-hyun](https://www.espn.com/esports/story/_/id/15356948/chronicling-rise-fall-lee-life-seung-hyun).
- Código General Tributario Francés (Francia). (última modificación el 2 de junio de 2025). [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte\\_lc/LEGITEXT000006069577/](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069577/).
- EJASO ETL* (2019). Claves Legales de los Esports. 1-49.
- Encarnacao, C. (2021). *Derecho de los deportes electrónicos*. Bréal.
- Estrada, G. (2022, 22 de diciembre). Legal guidelines for e-Sports in Peru. *The Latinamerican Lawyer*. [https://thelatinamericanlawyer.com/legal-guidelines-for-e-sports-in-peru/?utm\\_source](https://thelatinamericanlawyer.com/legal-guidelines-for-e-sports-in-peru/?utm_source).
- EXP. N.º03917-2012 (Cajamarca). (08 de julio de 2015). Recopilado por Tribunal Constitucional. <https://img.lpderecho.pe/wp-content/uploads/2020/12/STC-3917-2012-PA-TC-LP.pdf>.
- FEDUP*. (2020, 26 de abril). Lo grandioso está por llegar. La FEDUP y los e-sports. <https://www.perufedup.com/noticias/lo-grandioso-esta-por-llegar-la-fedup-y-los-e-sports/>.
- Flores, J., y Torres, K. (2022). *Análisis de la regulación jurídica del ecosistema de los deportes electrónicos (esports) en el Perú, 2022*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Derecho, Universidad Católica San Pablo]. [chrome-](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069577/)

- extension://efaihttps://repositorio.ucsp.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/cc27b2de-21bc-4f18-8a6a-3aa99db7765e/content.
- García, L. (2025). Los antecedentes de investigación. *CELEE*. <https://celee.uao.edu.co/antecedentes-de-investigacion/>.
- Gendler, M. (s.f.). Lazos de Solidaridad Informacional y Comunidades Virtuales en análisis comparativo: juegos MMORTS y juegos sociales. In *PRE ALAS Patagonia 2014 (UNPA)*. <https://www.aacademica.org/martin.ariel.gendler/11.pdf>.
- Gómez, M. (2019). *El tratamiento de los eSports en los medios digitales*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Periodismo, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/90985/TFG%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Grande, B. (2023). *¿Cuáles son las reglas del juego? Implicancias legales de la relación jurídica entre los jugadores profesionales y los equipos de esports*. [Tesis para obtener el grado de Licenciado en Derecho, Universidad de San Andrés]. <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/23359/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.%20Ab.%20Grande%2c%20Bianca%20Guadalupe.pdf>.
- Herrera, P. (2022, 10 de diciembre). Delimitan alcances de la subordinación en el trabajo. *El Peruano*. <https://elperuano.pe/noticia/198676-delimitan-alcances-de-la-subordinacion-en-el-trabajo>.
- Kopp, J. (2017). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Lúdicamente* 6 (11): 18-34. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5961674.pdf>.
- Larch, F. (2023, 02 de agosto). Historia de los eSports: Cómo empezó todo. *ISPO*. <https://www.ispo.com/es/negocio-del-deporte/historia-de-los-esports-como-empezo-todo>.
- L'Assemblée nationale et le Sénat. 2016. *LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique* (1). <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000033202746/>.
- Ley N.° 28036 (modificada por la Ley N.° 31978). Ley de promoción y desarrollo del deporte (Lima). (16 de enero de 2024) <https://vlex.com.pe/vid/ley-n-28036-promocion-1074184740>.
- Ley N.°11315 (modificada por la Ley N.° 13971). Ley de promoción de los deportes electrónicos (e-sports) (Korea del Sur). (03 de febrero de 2016). [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_mobile/viewer.do?hseq=60289&key=17&type=part](https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=60289&key=17&type=part).
- López, A. (s.f.). Movistar apuesta por los eSports y es el nuevo patrocinador oficial de la Liga Pro Gaming. *Mercado Negro*. <https://www.mercadonegro.pe/marketing/esports-liga-pro-gaming-transmision-movistar-patrocinador/>.
- Lora, G., y Ávalos, B. (2009). Del dicho al hecho: límites a la aplicación del principio de primacía de la realidad por parte de la Autoridad Administrativa de Trabajo. *IUS La Revista* 156-168. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/iusetveritas/article/download/12197/12762>.
- Lozano, V. 2024. Gaming: entre la diversión y los negocios. *El Peruano*. <https://elperuano.pe/noticia/251779-gaming-entre-la-diversion-y-los-negocios#:~:text=Gamer%20peruano&text=As%3%AD%2%20en%20la%20actualidad%2%20hay,de%20Deportes%20Electr%3%B3nicos%20y%20Videojuegos>.
- Maitre, L. (2022). *Propuesta de un mecanismo de retención para que las ganancias provenientes de e-sports tributen dentro del impuesto a la renta correspondiente*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Derecho, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4818/1/TL\\_MaitreRamosLuis.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4818/1/TL_MaitreRamosLuis.pdf).

- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Pedagogía Social*. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135025474007.pdf> .
- Mejía, J., y Ordóñez, L. (2022). *La regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Derecho, Pontificia Universidad Católica del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22489/MEJIA\\_ODRIGUEZ\\_ORD%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22489/MEJIA_ODRIGUEZ_ORD%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Mendoza, F. (2019, 22 de mayo). Los e-Sports y Derecho. *Enfoque Derecho*. <https://enfoquederecho.com/los-e-sports-y-derecho/>.
- Muñoz, J. (2022). Contexto jurídico de los esports (derecho deportivo en entornos digitales).
- Olías, L. (2018, 20 de mayo). La industria de los eSports huye de la regulación para proteger su negocio. *el Diario.es*. [https://www.eldiario.es/economia/industria-esports-regulacion-protoger-negocio\\_1\\_2114814.html](https://www.eldiario.es/economia/industria-esports-regulacion-protoger-negocio_1_2114814.html) .
- Pinto, D. (2021, 28 de septiembre). Desafíos de los Esports y su relación contractual. *Estadio Diario.com*. [https://respaldo.estadodiario.com/columnas/desafios-de-los-esports-y-su-relacion-contractual/?utm\\_source](https://respaldo.estadodiario.com/columnas/desafios-de-los-esports-y-su-relacion-contractual/?utm_source).
- Proyecto de ley 4753-D-2020. 2020. Programa de reactivación de la economía real y el consumo (Argentina). (10 de septiembre de 2020). <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2020/PDF2020/TP2020/4753-D-2020.pdf>.
- Rabu, G., y Rizzo, F. (2017). *Las cuestiones jurídicas de los deportes electrónicos*. Prensa Universitaria de Aix-Marsella - PUAM.
- Romero, L. (2020). Importancia de la sección "Materiales y métodos" en los artículos científicos. *Editorial Comunicar* 1-17.
- Santa Cruz, F. (2015, 04 de septiembre). Marco Teórico-Bases teóricas. <https://florfanysantacruz.blogspot.com/2015/09/marco-teorico-bases-teoricas.html>.
- Sentencia del Tribunal Constitucional N.º 03917-2012 (25 de julio de 2017). Tribunal Constitucional. <https://img.lpderecho.pe/wp-content/uploads/2020/12/STC-3917-2012-PA-TC-LP.pdf>.
- Sentencia N° RG 22/02668 (París). (27 de marzo de 2024). Tribunal de París. [https://www.dalloz.fr/documentation/Document?id=TJ\\_PARIS\\_2024-03-27\\_2202668](https://www.dalloz.fr/documentation/Document?id=TJ_PARIS_2024-03-27_2202668).
- Supo, J. (2015). «Cómo empezar una tesis.» *BIOESTADISTICO* 1-70. <https://asesoresenturismoperu.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/107-josc3a9-supoc3b3mo-empezar-una-tesis.pdf>.
- Terol, R. (2022). «Una nueva regulación para los Esports en Europa. La Ley 8/2021, de 29 de abril, de Deportes electrónicos del Principado de Andorra.» *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento* 23.1. 23.7. <https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=rm&ogbl#search/terol/FMfcgzQZTqBLcxtBLxsbSQGmDJDZDFTn?projector=1&messagePartId=0.1>.
- Tips.gg. (2019). Último acceso: 2025. <https://tips.gg/es/teams/peru/>.
- Triviño, J. (2017). Retos jurídicos de los esports. *Revista Jurídica LaLiga* 1-8. [https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo\\_jose\\_luis\\_perez.pdf](https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf).
- Tudele, I. (2016, 12 de julio). Así es el mapa de los países que reconocen los eSports como deporte. [https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20160701/mapa-paises-reconocen-esports-deporte\\_260000266.html](https://www.eldesmarque.com/videojuegos/20160701/mapa-paises-reconocen-esports-deporte_260000266.html).
- TUO del Decreto Legislativo N.º 728. Ley de Productividad y competitividad laboral (Lima). (27 de marzo de 1997). chrome-

- extension://efaidnbmnnhttps://spijweb.minjus.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/DECRETO\_SUPREMO\_003-97-TR.pdf.
- Uchasara, R. (2020). *Los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador Período 2020*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Derecho, Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1783/Uchasara%20Quispe%2C%20Roy%20Antonio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Vallecilla, L. (2018). La relación laboral y el contrato de trabajo. *Universidad Católica de Colombia*. [https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/23054/1/derecho-laboral-en-colombia\\_Cap02.pdf](https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/23054/1/derecho-laboral-en-colombia_Cap02.pdf).
- Veciño, S. (s.f.). *Cuestiones jurídicas sobre los e-sports y los jugadores profesionales de videojuegos*. [Tesis para optar el grado de Licenciado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, Universidade da Coruña]. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/29191/VecinoLema\\_Santiago\\_TFG\\_2021.pdf?sequence=2](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/29191/VecinoLema_Santiago_TFG_2021.pdf?sequence=2).
- Velesquen, G. (2020, 10 de diciembre). Los e-sports desde la perspectiva del Derecho de trabajo. [https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi\\_a2016n55/analisi\\_a2016n55p1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2016n55/analisi_a2016n55p1.pdf).
- Vidán, J. (2021, 05 de abril). Las claves laborales en los eSports. *Noticias Jurídicas*. [https://noticias.juridicas.com/conocimiento/tribunas/16136-las-claves-laborales-en-los-esports/?utm\\_source](https://noticias.juridicas.com/conocimiento/tribunas/16136-las-claves-laborales-en-los-esports/?utm_source).
- Zetino, J. (2021). Out of Their League: An Antitrust Analysis of Esports Players Associations and Attempts at Unionization. *Houston Law Review*. 58. [https://houstonlawreview.org/article/19367-out-of-their-league-an-antitrust-analysis-of-esports-players-associations-and-attempts-at-unionization?utm\\_source](https://houstonlawreview.org/article/19367-out-of-their-league-an-antitrust-analysis-of-esports-players-associations-and-attempts-at-unionization?utm_source).

## Anexos

## FICHA MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>«LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:</b>	FAMILIA, ÉTICA Y DERECHOS HUMANOS		
<b>TEMA:</b>	Reconocimiento de la relación jurídico laboral en los <i>e-sports</i> para la protección de derechos de los deportistas electrónicos profesionales.		
<b>PROBLEMA:</b>	¿Cuáles serán los criterios para reconocer la existencia de una relación jurídico laboral en la práctica de <i>e-sports</i> a fin de garantizar sus derechos?		
<b>TESISTA:</b> Samillan Aguilar, Jennifer Esteysi	<b>ASESOR:</b> Silva Peralta, Ricardo Vicente		
<b>VARIABLES (CATEGORÍAS CONCEPTUALES)</b>	<b>OBJETIVOS:</b>		
	<b>GENERAL:</b>		
1. Relación Jurídico Laboral	Establecer criterios para el reconocimiento de una relación jurídico laboral en la práctica de <i>e-sports</i> , a fin de garantizar sus derechos.		
2. <i>E-sports</i>	<b>ESPECÍFICOS:</b>		
2. Deportistas electrónicos	Describir la situación jurídica actual de los deportistas electrónicos en el Perú	Examinar el desarrollo doctrinario, normativo y jurisprudencial internacional respecto a la relación jurídico laboral presente en la práctica de <i>e-sports</i> .	Analizar los nuevos indicios de laboralidad presentes en la relación jurídica de los <i>e-sports</i> .
<b>HIPÓTESIS</b>	Si se reconoce la relación jurídico laboral en la práctica de los <i>e-sports</i> , entonces se protegerán los derechos de los deportistas electrónicos profesionales. Esto en base a los siguientes elementos esenciales: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existencia de Prestación Personal.</li> <li>- Existencia de Subordinación.</li> <li>- Existencia de Remuneración.</li> </ul>		
<b>APORTE</b>	Determinar en la práctica de <i>e-sports</i> , la existencia de los elementos esenciales de la relación jurídico laboral, a fin de garantizar los derechos de los deportistas electrónicos.		