



“El jugador de Esports como sujeto de Derecho Laboral”

TESINA PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS JURÍDICAS
ESCUELA DE DERECHO, UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

Autora: Ferpy Bravo Carrizo

Profesora guía: Dagmar Salazar Mesa

Diciembre de 2025.

INDICE

ABSTRACT	2
INTRODUCCION	2
CAPITULO I: MARCO CONCEPTUAL DE LOS ESPORTS.	7
1. Definición, historia y características generales.	7
1.1 Nociones básicas sobre los deportes electrónicos	7
1.2. Desarrollo histórico de los Esports y consolidación actual.....	11
1.3. Naturaleza del equipo profesional.....	12
CAPITULO II: SITUACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS EN CHILE.....	15
2.1. Ausencia de marco normativo chileno.....	15
2.2. Caso Valorus.....	18
2.3. Crisis de la Subordinación y Dependencia clásica en Chile.....	21
CAPITULO III: SITUACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS EN EL DERECHO COMPARADO.....	24
3.1. Francia.....	24
3.2. Corea del Sur.....	25
CAPITULO IV: PROBLEMAS ASOCIADOS A LA FALTA DE REGULACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS.....	27
4.1. Participación de menores de edad.	27
4.2. Dopaje cognitivo.....	28
4.3 Lesiones y ausencia de Seguridad Social.....	29
CONCLUSIONES	30
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	32

ABSTRACT

El presente trabajo examina la situación jurídica y social del jugador profesional de Esports en Chile, que, a pesar de su proliferación y consolidación presenta una ausencia de reconocimiento normativo que regule las relaciones potencialmente de carácter laboral derivadas de su ejercicio profesional. A partir de análisis doctrinal, jurisprudencial y comparado, junto con la revisión de prácticas propias de la industria, se sostiene que las condiciones bajo las cuales se desarrolla la actividad competitiva evidencian elementos que pueden ser de interés para el orden público laboral en cualquier Estado de Derecho que no están siendo actualmente visibilizadas.

Asimismo, se abordarán los principales riesgos asociados al desempeño profesional de los jugadores de Esports, incluyendo lesiones físicas, afectaciones a la salud mental, prácticas de dopaje cognitivo y la especial situación de los menores de edad que participan en estas competencias quienes resultan particularmente vulnerables frente a eventuales malas prácticas. Finalmente, se propone avanzar hacia mecanismos de reconocimiento jurídico y visibilización normativa.

PALABRAS CLAVES: Esports – Deportes electrónicos – Derecho Laboral – Trabajo Digital – Videojuegos.

INTRODUCCIÓN

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 2015, constituye uno de los marcos internacionales más influyente para orientar políticas públicas en materia social, económica y laboral en el Siglo XXI. Este instrumento reconoce que las transformaciones tecnológicas y productivas exigen la necesidad de repensar los sistemas regulatorios con el fin de garantizar que los avances a nivel social y productivo de cada nación no se produzcan a costa de la dignidad y los Derechos Fundamentales de las personas (Naciones Unidas, 2015). En este contexto, la Agenda 2030 incorpora estas necesidades con un plan de acción global destinado a orientar las políticas de los Estados hacia un modelo de desarrollo inclusivo y sostenible, reconociendo expresamente que los desafíos requieren de respuestas integradas, y que el avance tecnológico no puede separarse de sus efectos sobre el trabajo, la desigualdad y la cohesión social.

Desde una perspectiva jurídica e institucional, la Agenda 2030 no se trata de un tratado internacional ni crea obligaciones exigibles en sentido estricto; sin embargo, constituye un estándar normativo blando (*soft law*) que orienta la actuación estatal y provee ciertos criterios relevantes a la hora de formular el diseño de políticas nacionales con principios humanitarios en contextos como los actuales en donde estamos expuestos a constante cambio social y productivo. En esta misma línea, los instrumentos de *soft law* -como la Agenda 2030- responden al valor que radica en permitir que los Estados adecuen sus marcos internos frente a transformaciones inéditas, pues -como sostiene Feler- “la evolución del Derecho internacional en contextos de permanente cambio impone, en determinadas, cierta necesidad de flexibilidad” (2015, p-287), habilitando “causes cada vez más diversificados” para orientar la conducta estatal (Feler, 2015, p.284).

En el marco de la Agenda 2030, el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) N° 8 adquiere especial relevancia para el Derecho laboral y el corazón de este proyecto de investigación, que corresponde a la promoción del crecimiento económico sostenible, el empleo y el trabajo decente para todos. Esta noción de “trabajo decente” -que implica condiciones justas, seguridad social, igualdad de oportunidades, etc.- se presenta como un estándar mínimo que los Estados miembros deben promover tanto en las formas tradicionales de empleo como en aquellas derivadas de los procesos de digitalización y transformaciones tecnológicas.

Respecto de este punto, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) ha subrayado que la velocidad de los cambios actuales exige actualizar las regulaciones laborales para evitar que nuevas modalidades de prestación de servicios queden al margen de la protección jurídica, destacando que el ODS N°8 de la Agenda 2030 “constituye una innovación dentro de los acuerdos internacionales al reconocer el trabajo decente como motor del desarrollo sostenible (OIT, 2017, P. 2), advirtiendo que “las innovaciones digitales generan ocupaciones completamente nuevas que pueden permanecer invisibilizadas normativamente si los ordenamientos internos no adaptan sus criterios de formalización, protección y fiscalización” (OIT, 2017, p. 2).

Con este desafío en mente, se puede manifestar con claridad la preocupación existente sobre los medios digitales que avanzan con suficiente fuerza como para poder experimentar fenómenos antes impensados a la hora de considerar una relación laboral tradicional; sobre todo vinculado a industrias creativas y servicios digitales, en donde la frontera de ocio, creación y actividad

profesional se vuelve cada vez más difusa. La expansión de actividades basadas en habilidades cognitivas avanzadas, participación remota y entornos virtuales nos revela la impresionante verdad que el trabajo en el Siglo XXI ya no se limita simplemente a los modelos fabriles o administrativos que inspiraron las primeras formas de derecho laboral, donde luchar para tener una silla en el área de trabajo o descansar un día domingo eran considerados como avances revolucionarios. Las relaciones humanas se han vuelto cada vez más complejas que dentro de este ecosistema digital aparecen practicas profesionalizadas cuya complejidad organizativa, carga horaria, exigencias de rendimiento y generación de valor económico pasan desapercibidos en ojos en constante sobreestimulación.

En estos contextos los deportes electrónicos (llamado también como *Esports*) han evolucionado desde prácticas recreativas informales hacia una actividad profesional altamente estructurada que moviliza audiencias masivas, inversiones significativas y circuitos competitivos internacionales. Aunque sus orígenes se remontan a competiciones universitarias y eventos locales en la década de los setentas y los ochenta, su consolidación como industria global se produce a partir de los años 2000, impulsada con la digitalización, la masificación de Internet y la profesionalización de equipos y ligas, de manera similar a los equipos deportivos profesionales, como, por ejemplo, el fútbol con equipos con alta presencia como lo son en Chile el Club Social Colo-Colo y Universidad de Chile.

Diversos autores han destacado que los *Esports* constituyen un fenómeno sociotécnico que combina habilidades cognitivas avanzadas, coordinación psicomotora, estrategias complejas y entrenamiento sistemático, lo que nos permitiría hacer una aproximación funcional a los deportes tradicionales, más allá de la diferencia en su soporte material (Ruiz & Rubio, 2020). La magnitud de esta industria nos confirma un carácter profesional y no meramente recreativo, según datos de Statista, la audiencia mundial de Esports supera los 530 millones de espectadores, cifra que se proyecta al alza debido al crecimiento de la competencia profesional y de las plataformas de transmisión digital en donde mayormente se consume esta clase de competencias (Statista, 2023). Esto nos indica preliminarmente que el ecosistema Esport no se trata de un nicho pequeño, la profesionalización de los deportes electrónicos ha decantado en la creación de estructuras similares ya vistas previamente en clubes deportivos: Planteles formales, cuerpos técnicos analistas, psicólogos, nutricionistas y rutinas de entrenamiento. Estudios ya revelan que los jugadores de alto nivel entrenan entre seis y diez horas diarias, estructurando estrategias de

entrenamiento y gestión de estrés competitivo (Pérez, 2020). A ello se suman factores contractuales (retribuciones económicas, cláusulas de rendimiento, obligaciones exclusivas y cesiones de imagen, entre otros) que refuerzan esta naturaleza profesional ante un ojo empresarial dispuesto a invertir en esta área.

Los *Esports*, abreviación de “*electronic sports*” (deportes electrónicos), corresponden a competiciones organizadas de videojuegos en las que jugadores individualmente, o bien, unido a un equipo, se enfrentan bajo reglas previamente definidas que varían dependiendo el videojuego y el objetivo de este, desarrollado en entornos digitales, tanto de manera remota o de manera presencial con el factor común del uso de consolas de videojuegos, teléfonos celulares o computadores para su desarrollo. Aunque para un observador ajeno pudiera parecer que se trata de “jugar frente a la pantalla”, investigaciones que abordan el fenómeno destaca los *Esports* como una actividad estructurada que exigen habilidades técnicas, cognitivas y estratégicas avanzadas. Según Ruiz y Rubio (2020), su práctica profesional implica “entrenamiento sistemático, coordinación psicomotora fina, toma de decisiones en tiempo real y dominio táctico del entorno competitivo” (p.47) que no son factores que den cabida al azar para lograr obtener la victoria.

Las competencias se desarrollan mediante videojuegos con reglas internas estables y completamente observables -como *League of Legends*, *Counter-Strike* o *Dota 2*- donde los factores determinantes del desempeño dependen casi exclusivamente de las destrezas del jugador y del trabajo colectivo del equipo cuando corresponda. Estos torneos, que pueden realizarse en línea o en grandes estadios, cuentan con árbitros, calendarios oficiales, sistemas de clasificación y organismos oficiales organizadores, constituyendo un circuito competitivo que genera audiencias internacionales de cientos de millones de espectadores (Statista, 2023). Así, los *Esports* pueden entenderse como una forma contemporánea de deporte basado en habilidades digitales, cuya estructura refleja un ecosistema consolidado y en expansión.

En el contexto chileno, la práctica de los *Esports* ha avanzado con rapidez, pero sin un correlato normativo que reconozca la especificidad de esta actividad, sobre todo a los jugadores profesionales. A pesar de la presencia de organizaciones establecidas conforme a derecho, principalmente bajo el nombre de sociedades anónimas, el ordenamiento jurídico no contempla al jugador de *Esports* como un trabajador, o mínimamente reconocerlo como una figura especial revestida de derechos especiales que les brinden un marco de reconocimiento más allá de ser considerados meros “prestadores de servicios”, se crea un escenario en las cuales las relaciones

entre clubes y jugadores suelen formalizarse (si es que el jugador es lo suficientemente afortunado para firmar un contrato que establezca claramente derechos y obligaciones claras) a través de contratos de carácter civil o mercantil, que en la práctica permiten eludir obligaciones propias del Derecho del Trabajo en sujetos en situaciones similares, como lo serían la obligación de pago de cotizaciones, seguridad social y protección ante desvinculaciones injustificadas, donde la jurisprudencia nacional -tema que será abordado posteriormente a mayor profundidad en la investigación- confirma este vacío en el caso “Abdala y otros con Grupo G Digital Limitada”, donde los tribunales descartaron la existencia de vínculo laboral entre jugadores y la organización, aun cuando fueron acreditador elementos de control, supervisión, horario y dependencia económica. Esta interpretación evidencia una desconexión entre la realidad competitiva y el marco jurídico vigente, dejando a los jugadores en una situación de desprotección incompatible con los estándares de trabajo decente impulsados por la OIT y su Agenda 2030. La problemática se agrava cuando en el desarrollo de la actividad de los Esports esconde algunas prácticas que se desconocen primeramente por la naturaleza de la actividad y además la baja visibilización del entorno que rodea al jugador, ya que sólo se ve la imagen completa; en complemento de esto, es menester considerar un aspecto psicológico presente en cada jugador aspirante, que en son de cumplir su sueño, se mantiene la tendencia a soportar modelos que a ojos de quien sea se verían como no tolerables en una relación laboral “tradicional”. El ambiente es competitivo no sólo en el campo de juego, sino que la constante preocupación de ser rentable ante varias personas que pelean por un mismo cupo les obliga a soportar lo que sea que un club esté abierto a otorgarle y estar en constante mejora en mira de no ser reemplazado.

La existencia de menores de edad en el ecosistema, quienes participan en ligas nacionales e internacionales sin que existan garantías especiales sobre sus jornadas que compatibilicen con sus estudios obligatorios o una mínima supervisión, las aflicciones que se exponen en materia de salud, el dopaje cognitivo y la lejanía de una tutela efectiva terminan siendo un aspecto relevante y poco mencionado en un ecosistema emergente que opera al margen de la institucionalidad chilena que nos revela la urgencia de avanzar hacia una regulación que determine estándares mínimos que reconozcan al jugador como sujetos de derecho. Dichos aspectos serán profundizados en esta investigación a modo de visibilizar y crear posibles planes de acción a modo de colocar el tema sobre la mesa, estudiando el derecho comparado sobre estas materias en países pioneros en los deportes electrónicos y análisis de marcos normativos nacionales para

contrastar este t3pico y socavar a la luz este mundo del que pocos est3n conscientes de las miles de ramificaciones asociadas a esta nueva forma de empleo digital.

CAPITULO I: MARCO CONCEPTUAL DE LOS ESPORTS.

2. Definici3n, historia y caracter3sticas generales.

2.1 Nociones b3sicas sobre los deportes electr3nicos

La discusi3n en torno a los deportes electr3nicos adquiere mayor o menor relevancia dependiendo de la zona geogr3fica en la cual se sit3e el an3lisis, sin embargo, es posible identificar elementos comunes que nos permite dilucidar un concepto preciso de Esports, distingui3ndolos claramente del “*casual gaming*” (juego casual o recreativo) de los deportes electr3nicos. En t3rminos generales, la expresi3n *electronic sports* se utiliza para describir “competiciones estructuradas de videojuegos que enfrentan a dos o m3s jugadores bajo reglas determinadas y en igualdad de condiciones.” (Requena, 2018, p-249). Expresi3n que ha sido ampliada por distintos autores que identifican en los Esports no solo un fen3meno tecnol3gico, sino que una pr3ctica competitiva, que reproduce estructuras propias del deporte, tales como institucionalizaci3n, profesionalizaci3n y rendimiento especializadas como punto en com3n en cada investigaci3n al respecto.

Una primera dificultad conceptual residir3a en la propia definici3n de “deporte”. El t3rmino ha sido hist3ricamente polis3mico y presenta variaciones seg3n la 3poca el contexto cultural y la disciplina cient3fica que lo aborda. Seg3n la Real Academia Espa3nola, a modo de hacer una visi3n preliminar considera el deporte como una “actividad f3sica, ejercida como juego o competici3n, cuya pr3ctica supone entrenamiento y sujeci3n a normas.” (RAE, 2024). Esta definici3n, de ra3z cl3sica, pone acento en el componente f3sico, lo cual puede generar confusi3n frente a fen3menos donde la actividad corporal no es el eje central.

Sin perjuicio de esto, enfoques modernos ampl3an esta noci3n b3sica a algo que va m3s all3 de del factor f3sico de la actividad. Como sostiene Garc3a y Llopis (2019), el deporte contempor3neo se caracteriza m3s bien por una “l3gica competitiva institucionalizada que articula reglas, roles y un sistema de recompensas” (p.112). Bajo esta 3ptica, actividades como el ajedrez y el

automovilismo o el tiro deportivo -todas estas reconocidas por el Comité Olímpico Internacional- desafían la idea de que el deporte debe implicar necesariamente un esfuerzo físico predominante.

Tanto en los deportes tradicionales y como en los *Esports* hablamos se observa una práctica reglada, institucionalizada y con carácter competitivo, que involucra habilidades físicas y motrices (énfasis en el término, ya que reconocemos que no sólo se trata de la acción material de estar realizando una actividad que implica un desplazamiento físico, sino que hablamos además de un concepto motriz), y que suele ser mediada por valores éticos y sociales. Esta visión integradora parte de elementos comunes extraídos de diversas disciplinas, como la filosofía, sociología y educación física (Guttman, 1978; Suits, 2007; Parry, 2018).

De acuerdo con Bascón- Seda y Ramírez-Macías (2020), para que una actividad pueda ser considerada deporte debe cumplir, al menos tres criterios ampliamente aceptados: Institucionalización, reglamentación y carácter motriz, que serán profundizados a continuación punto por punto. Estos elementos resultan particularmente útiles para analizar la naturaleza jurídica y conceptual de los Esports.

Los Esports cumplen con los dos primeros requisitos sin dificultad. En relación a su institucionalización, existen organismos tanto nacionales como internacionales que regulan la actividad competitiva de videojuegos, como la ESL (Electronic Sports League), la LVP (Liga de Videojuegos Profesional) o la International Esports Federation. Estas instituciones organizan torneos, imponen normativas y velan por el cumplimiento de estándares que permiten asegurar que sí existen instituciones legítimas en materia de Esports similares en deportes tradicionales como la ANFP y la FIFA en el caso del fútbol (Bascón-Seda y Ramírez-Macías, 2020, p. 5).

La institucionalización de los Esports constituye un indicador relevante para comprender el nivel de magnitud que se ha alcanzado más allá de un hobby recreativo. Desde una perspectiva jurídica y sociológica, la institucionalización implica la existencia de estructuras estables, reglas formales, órganos de decisión que aseguran la continuidad y previsibilidad de una actividad social. Para esto, se aprecia en la emergencia de organismos reguladores de alcance internacional, que entre ellos podemos destacar la International Esports Federation (IESF), que agrupa a más de 120 federaciones y dispone de cuerpos normativos accesibles al público compuesto por reglamentos

de competencia, códigos disciplinarios, normas de integridad, políticas anti-dopaje y criterios de elegibilidad.

Si bien se tratan de normas de origen privado, su carácter público, estable y generalizado, las han convertido en una suerte de normas de *soft law* digital regulando el comportamiento de los actores de estos ecosistemas a la hora de competir, volviéndose además en entes encargados de la resolución de conflictos para sus miembros federados para configurar entornos saludables para sus integrantes. Tal como lo expone Lorenzini (2018), las normas de soft law adquieren relevancia en ámbitos transnacionales y tecnológicas donde “la necesidad de coherencia, previsibilidad y estandarización” antecede a la producción de normas estatales vinculantes (pp. 213-215). En el caso de los deportes electrónicos, es donde la estructura ofrecida por federaciones como lo sería la IESF, cumplen una función ordenadora y de uniformidad en las competencias, más en aquellos contextos donde la regulación estatal resulta inexistente o insuficiente.

En relación a la reglamentación, cada videojuego competitivo posee un conjunto claro y uniforme de reglas aplicadas globalmente, las cuales son necesarias para garantizar la integridad deportiva. Estas normas definen tanto la estructura del juego como las condiciones de victoria, sanciones y sistemas de puntuación. Incluso en algunos países existen árbitros o jueces que supervisan el desarrollo de las partidas, lo que puede reforzar aún más la analogía con los deportes convencionales (Carillo, 2016, como se citó en Bascón-Seda y Ramírez Macías, 2020, p. 7).

No profundizaremos las reglas específicas de cada juego, ya que en cada uno presenta un objetivo y un modo de victoria particular (destrozar la base enemiga o eliminar a todo el enemigo contrario en un campo de arena, por ejemplo). Pero a modo de presentar en una visión general, el ecosistema de los Esports ha desarrollado, de manera progresiva un entramado normativo cuyo objetivo es garantizar la integridad de la competición, equidad entre participantes y sostenibilidad de la industria. Aún si no se trata de un sistema jurídico estatal, sino de un conjunto de reglas técnicas, éticas y disciplinarias de los cuales los jugadores y sus equipos no pueden ser ignorados. Tal como señala Arias y Quishpe (s.f), los Esports operan sobre códigos y principios que buscan regir la conducta de los jugadores en un entorno donde los incentivos económicos y reputaciones son altos, por lo que la regulación privada de organizadores, publishers y ligas adquieren un rol central (p.122).

Este marco reconoce la existencia del término “*fair play*” (juego justo) como corazón motor de la creación de reglas, prohibiciones de trampas, estandarización de hardware, control de conducta profesional y sanciones que van desde suspensiones hasta vetos permanentes, respondiendo a la necesidad de preservar la legitimidad de la competencia. Por ejemplo, el control sobre el *cheating* (uso de trampas en el juego) ha llevado a algunos países -como Corea del Sur- a incorporar incluso tipos penales que sancionan la producción o distribución de software no autorizado en competencias electrónicas con penas de hasta cinco años de cárcel (Steiner, 2017 Otero, 2015, citado en Arias & Quishpe, d.f, p. 126), sin dejar atrás muchas otras normas vigentes en países pioneros de los Esports que tendrán posteriormente su capítulo en el cual serán estudiados con detenimiento.

El elemento que plantea mayor debate es el carácter motriz, ya que tradicionalmente, el deporte ha estado vinculado al esfuerzo físico visible, sin embargo, la evolución del concepto ha incorporado actividades que requieren motricidad fina y precisión. En los Esports, los jugadores exhiben una gran destreza manual, reflejos rápidos y pulidos, coordinación ojo-mano y toma de decisiones en tiempo real, todos ellos indicadores de actividad motriz significativa dentro del contexto digital, la victoria en una partida no se ve determinada por el azar, sino que un conjunto de las destrezas previamente entrenadas que son perfeccionadas con sus horas de entrenamiento (Rambusch, Jakobsson & Pargman, 2007; como se citó en Bascón-Seda y Ramírez-Macías, 2020, p. 8-9).

Adicionalmente, se postula que los Esports comparten el carácter humanístico del deporte, entendido como una manifestación cultural generada por el ser humano, y no por máquinas o procesos automáticos. Si bien los videojuegos son soportes tecnológicos, los jugadores son quienes toman decisiones, ejecutan las acciones y enfrentan la presión de la competencia. Por tanto, siguen siendo actividades humanas altamente organizadas (Sánchez & Davis, 2018, como se citó en Bascón-Seda y Ramírez Macías, 2020, p. 10).

Concluyendo es posible afirmar que los Esports poseen un componente ético y competitivo, características propias del deporte. La competencia entre iguales, las sanciones por conductas antideportivas, y la búsqueda de superación personal son elementos visibles en su práctica. De hecho, el Comité Olímpico Internacional ha evaluado su inclusión en futuras ediciones de los Juegos Olímpicos, evidenciando su potencial convergencia con el deporte tradicional (Clapperton, 2015; Kates, 2015).

1.2. Desarrollo histórico de los Esports y consolidación actual.

El crecimiento de los Esports durante estas últimas décadas no puede comprenderse únicamente como una revolución en tiempos de pandemia, ya que hablaríamos de su catalizador, mas no de su origen. Los torneos competitivos de videojuegos existen desde hace aproximadamente cincuenta años, con una naturaleza inicial marginal y circunscrita a comunidades aficionadas, con premios simbólicos y escasa estructura organizacional.

Las primeras competencias organizadas de videojuegos se remontan a los años 70 en la Universidad de Stanford, donde un grupo de estudiantes compitió en el videojuego llamado “Spacewar!”, que consistía en un juego formato “1 versus 1” en una batalla de dos naves; esta competencia se llevó a cabo el 19 de octubre de 1972 y fue conocida como “*Intergalactic Spacewar Olympics*”, ofreciendo como premio una suscripción anual a la revista Rolling Stones. Este hecho es considerado como el punto de partida mejor documentado sobre lo que hoy conocemos como *Esports* (History of Esports, 2021, citado en Dominteanu et al., 2023, p. 1423).

En los años ochenta, su dimensión competitiva comenzó a perfeccionarse. Es así como la compañía Atari, organizó su propio torneo *Space Invaders Championship*, que reunió a más de 10.000 participantes en todo Estados Unidos. De forma paralela en Japón, la empresa Sega organizó el torneo “*All Japan TV Game Championships*”, el cual atrajo a varios medios de comunicación y audiencias no familiarizadas con esta creciente comunidad (Borowy et al., 2013, citado en Dominteanu et al., 2023, p. 1423). Con esto, no solo se promovió las creaciones de grupos competitivos interesados, sino que sería una de las primeras veces que estos eventos eran transmitidos en cadenas televisivas.

Otro hito importante tuvo lugar en 1997 con el torneo Red Annihilation, patrocinado por Microsoft, cuyo premio principal correspondía a un automóvil Ferrari. Lo que marca un quiebre en la percepción pública sobre la competitividad organizada en videojuegos. A partir de ese momento, el fenómeno comenzó a atraer un volumen considerable de jugadores y espectadores, y como era esperable los auspiciadores pusieron su atención en los Esports, posibilitando la creación de estructuras semiformalizadas como la *Cyberathlete Professional League* (CPL). Ya para el año 2000, la CPL estandarizó circuitos competitivos para títulos como *Counter Strike*, *Halo* o *Unreal Tournament*, videojuegos que para esas fechas eran alta tendencia en la comunidad gamer

en juegos en primera persona de disparos, alcanzando premios acumulados que llegaron a los 250.000 dólares para 2004, una cifra impensada para esa década (Ólafsson, 2012, p. 3-4).

En mismas palabras de Ólafsson (2012, p. 4), a partir de ese momento “empezó el entorno de los videojuegos electrónicos y el mundo del competitivo que ha evolucionado sin descanso y ha crecido hasta conseguir lo que es hoy en día, actualmente, es uno de los grandes del entretenimiento deportivo, sumando millones de dólares en premios.”

En la actualidad de los Esports se caracterizan por un proceso de expansión que los ha transformado en uno de los escenarios más relevantes dentro de la economía digital contemporánea. Las competiciones operan dentro de un entramado en donde confluyen desarrolladores, productoras audiovisuales, plataformas de *streaming* -como Twitch-, marcas globales, como MasterCard, -por ejemplo, esta se presentó en la ceremonia de apertura del campeonato mundial de *League of Legends* 2025-, lo que refleja un ecosistema mucho más complejo que lo que existía inicialmente en competencias universitarias en la década de los setenta. Rosell Llorens (2017) advierte que los Esports han dejado de ser una práctica marginal para convertirse en un fenómeno cultural que redefine la noción de deporte al incorporar elementos propios de la virtualidad y la interacción global inmediata (pp. 465-468).

1.3. Naturaleza del equipo profesional.

La comprensión del equipo profesional de Esports implica reconocer que se trata de una estructura organizativa compleja, resultando erróneo solo referirnos a un vínculo club-jugador, ya que el equipo profesional corresponde a una organización con departamentos diferenciados con sus funcionales especializadas, que van más allá de la competencia misma en sí. Esta caracterización, sistematizada a partir de la investigación ofrecida por Palomar y Telor en su estudio “Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos” nos ayudará a desglosar y comprender el funcionamiento que por regla general se sigue en equipos de Esport de alto rendimiento. Si bien este trabajo de investigación atiende a un agente preciso de todo el equipo, tratándose del jugador profesional, es menester saber también en el entorno en el cual se desenvuelve y que otros sujetos interviene en su actividad a modo de tener una imagen completa.

Palomar y Telor en su trabajo nos advierte la posibilidad de sistematizar el equipo completo en tres categorías principales: Área deportiva y técnica, área administrativa y de gestión y área de contenidos, comunicación y marketing.

1.3.1. Área deportiva y técnica.

El núcleo de la actividad competitiva se encuentra en el área deportiva, donde se ubican los jugadores profesionales que representan la normalidad dentro de este entorno competitivo, quienes reciben una retribución en dinero por su participación y desempeño en ligas organizadas por terceros (Palomar y Terol, s.f, p. 6). Estos jugadores no actúan de manera autónoma, sino que detrás de cada uno existe un grupo de profesionales que colaboran para lograr el éxito. Entre ellos destaca la participación del entrenador (*head coach*), responsable de impartir instrucciones tácticas y supervisar el rendimiento de cada integrante. Su rol implica la determinación de estrategias, organizar planes de entrenamiento, establecer metas competitivas a corto, mediano y largo plazo junto con adoptar las decisiones en tiempo real durante las competencias.

Desde una perspectiva jurídica, el entrenador cumple un rol interesante dentro de este contexto, ya que su presencia implicaría reconocer que el jugador de Esports dentro del equipo no posee plena autonomía de decisiones ya que la existencia del *coach* introduce un elemento de dirección técnica continua, que nos podría dar un indicio de subordinación en la que se encuentran los jugadores cuestionando su supuesta autonomía funcional.

Junto con el entrenador, se presenta la figura del analista, encargado de estudiar datos, patrones de juego, estadísticas internas y estrategias de los enemigos contrincantes.

Asimismo, muchos equipos integran asistentes técnicos, encargados de trabajos de logística, revisión de repeticiones (*replays*) de partidas anteriores, supervisión de rutinas, implementación de sesiones específicas para entrenar mecánicas individuales y apoyo general dentro del proceso. Y a modo de sutil mención, también existen figuras recientemente implementadas en regiones mucho más avanzadas en la industria, como coaches de rendimiento, además de psicólogos deportivos -figura no muy ajena en el mundo del deporte tradicional-, quienes abordan aspectos de salud mental y control de estrés competitivo, reconociendo el desgaste emocional, psicológico y hasta mental de cada jugador.

1.3.2. Área administrativa y de gestión.

De acuerdo con Newzoo Global Games Market Report 2025, la industria de los videojuegos alcanzó \$177.8 billones de dólares en ingresos globales y una base de 3.450 millones de jugadores, consolidando un sistema económico que sostiene múltiples actividades derivadas, entre ellas los deportes electrónicos (Newzoo, 2015). Con estas cifras estimativas, estamos hablando de un

constante flujo de dinero a nivel global, y para ello cada equipo debe tener un departamento especializado que se encargue de estos flujos.

Sobre esta línea, cada equipo debe tener su área administrativa y de gestión, en donde encontramos a los gerentes generales, administradores financieros, representantes legales, directores deportivos y encargados de recursos humanos, aunque si bien existe la posibilidad que algunos roles se mezclen o bien, dependiendo de la capacidad económica del equipo, algunos roles sean prescindibles, siempre prevalece la existencia de un ente o sujeto que se encargue de las finanzas del equipo.

Estas funciones no solo se orientan al sostenimiento económico del equipo, sino que también gestionan la vinculación contractual de los jugadores, su relación con las ligas, la negociación con marcas y patrocinadores, y la administración de pagos, premios y contingencias. Como nos advierte Palomar y Terol estos equipos pueden adoptar diversas formas societarias, desde sociedades lucrativas hasta asociaciones sin fines de lucro. Pero su funcionamiento responde siempre a una lógica empresarial destinada a participar en el mercado de competiciones y contenidos digitales (Palomar y Terol, s.f, pp. 2-3).

Como anticipo, estas clasificaciones si bien responden a una organización estructurada y perfectamente bien encaminadas, esto en sectores nacionales se encuentran aún en pañales, si es que no decimos que de plano no existen como tal en nuestra jurisdicción, que corresponde al motivo central de este análisis.

1.3.3. Área de contenidos, comunicación y marketing.

La producción de contenidos audiovisuales si bien no son foco central de esta investigación, es el motivo por el cual los Esports se han vuelto un objeto de explotación rentable y son dignos de mencionar en este apartado. Corresponden a una parte nuclear de como los equipos se solventan económicamente aparte de las remuneraciones obtenidas por los premios de cada liga y competencia.

La marca del equipo depende de la gestión de redes sociales y sus patrocinadores elementos que requieren un área especializada compuesta por community managers -rol que personalmente tuve la oportunidad de desempeñar en equipos de Esport chilenos en más de una oportunidad-, productores de contenido, diseñadores, editores y muchas veces, creadores de contenido.

Ya que los jugadores no solo juegan, sino que al pertenecer a un equipo pertenecen a una marca, participando en actividades promocionales y publicitarias para patrocinadores que no se vinculan directamente a la actividad de competir, sino que generan visibilidad para su equipo y las marcas detrás de esta, que responden a obligaciones fuera del rol central de su ejercicio como “actividades no deportivas”. El equipo con mayor renombre en el mundo de los Esports en el juego League of Legends “T1” en 2020 firmó un acuerdo millonario con la marca “Nike” y publicado en su red social oficial, que significa un ingreso monetario completamente diferente a lo que significan los premios en competencia.

Con todo esto mencionado, ya podemos reconocer una estructura firme de lo que se trata componer un equipo de Esport, donde el jugador no entrena y juega por su simple autonomía, sino que posee un equipo detrás que se encarga de solventar cada aspecto necesario para volver el equipo en un negocio rentable.

CAPITULO II: SITUACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS

2. Análisis de la situación actual de los deportes electrónicos en Chile

2.1. Ausencia de marco normativo chileno.

Respecto al tema de nuestro trabajo, resulta pertinente mencionar la Ley 20.178, dictada el año 2002 que regula la relación laboral de los deportistas profesionales y trabajadores que desempeñan actividades conexas, normativa que principalmente se vincula a la regulación de los jugadores de fútbol profesional en el país. sin embargo, constituye un antecedente relevante para examinar la lógica legislativa subyacente al reconocimiento de estatutos laborales especiales.

Más allá del contenido normativo, si prestamos atención al Mensaje de esta Ley, podemos afirmar que con ella se reconocen fundamentos que justifican la creación de nuevos estatutos laborales específicos para determinadas actividades deportivas, es así como expresa:

“Esta especialidad hace necesario modificar el Código del Trabajo, introduciendo un capítulo nuevo. Las normas contenidas en él llevan en su contenido principios que se han establecido universalmente en los albores del siglo veinte, recogidos por la Organización Internacional del Trabajo y aceptados por los Estados modernos, para la protección de todo trabajador que realice

un trabajo dependiente o subordinado, como una forma de morigerar la situación de desequilibrio jurídico en las relaciones laborales que nacen entre el trabajador y el empleador.”

Asimismo, agrega:

“Por otra parte, no se puede dejar fuera de esta protección a un sector de trabajadores por la particularidad que presenta su relación laboral, pues no por ello deja de ser dependiente y subordinada. De lo contrario, no sólo se les dejaría en una situación de debilidad jurídica ante sus empleadores, sino que también estaríamos ante una clara y determinada discriminación, que a todas luces infringiría la Carta Fundamental.” (Gobierno de Chile, 2002).

Entonces, si el Congreso y el mismo presidente de la República de ese entonces -Ricardo Lagos- reconoce que el jugador profesional desde el año 2002 necesita una ley especial que regule materias como descansos, jornadas de trabajo, sanciones ante eventuales incumplimientos contractuales; remuneraciones, etc. se plantea la interrogante: ¿Qué factor impide que el jugador de Esport no sea sujeto de reconocimiento especial por parte del Derecho del Trabajo?

Estamos hablando de individuos que desempeñan una actividad competitiva a cambio de un premio y/o remuneración, sin ir más lejos, en la misma Ley 20.178 define quienes son considerados para estos efectos deportistas profesionales y trabajadores conexos a la actividad.

“Artículo 152 bis.- Para los efectos de la aplicación del presente Capítulo, las expresiones que a continuación se indican tendrán el o los significados que para cada caso se señalan: a) Deportista Profesional, el trabajador que se dedica a la práctica del deporte, por cuenta y dentro del ámbito de organización y dirección de una entidad deportiva, recibiendo como contraprestación una remuneración.”.

Lo interesante que plantea esta Ley al referirse al deportista profesional como el trabajador que se dedica a la práctica del deporte establece una visión protectora para estos sujetos en razón de una necesidad emergente, después de todo, el Derecho del Trabajo se caracteriza por su dinamismo al responder ante necesidades que se encuentran en constante cambio en nuestra actualidad, en donde progresivamente encontramos nuevas formas de contratación y maneras de recibir remuneraciones en el ejercicio de diversas actividades, y en este caso, entretenimiento digital.

Y ya habiendo respondido el constante debate del deporte tradicional, concluimos que los Esports sí revisten de elementos que nos permiten definirlo como una forma contemporánea de deporte por varios autores e instituciones que lo avalan como tal, ¿Qué es lo que nos impide entonces en darle una oportunidad a los jugadores de deportes electrónicos como sujetos de derecho?

La realidad puede ser un tanto decepcionante, en consideración a que, en Chile los Esports existen y cultivan talentos emergentes que sólo en grupos de nicho han podido ser valorados como tales. Sobre este mismo punto Javiera Paz Berrios Massa, abogada y vicepresidenta de la Federación Esports Chile, fundada el año 2019 y que corresponde a la una de las entidades gremiales más representativa a nivel nacional y que busca la profesionalización de deportes electrónicos en Chile. con el fin de impulsar el desarrollo de este ecosistema en el país. Nos brindó una entrevista en el contexto de este trabajo, lo que, nos permitió conocer de primera mano la situación actual en nuestro país.

Respecto a su desarrollo, Berrios afirma que la figura del jugador profesional es cada vez más habitual, sin perjuicio de esto se detecta una alta informalidad en muchos equipos amateurs, aun así, se ha tratado de incentivar la práctica con las herramientas limitadas que disponen.

Señala que, “Chile tiene jugadores con desempeño internacional, lo que eleva el estándar y presiona naturalmente hacia una regularización de sus contratos y condiciones; Quienes también presionan y exigen son los sponsors, que juegan un rol importantísimo. Las marcas al querer ser parte empujan a los equipos a formalizar vínculos contractuales que generan una variedad de obligaciones tanto para el equipo como para cada jugador.” (Berrios, entrevista personal, 2025). Con esto podemos darnos cuenta que el ecosistema Esport en Chile está presente, y que presenta un alto interés de parte de los patrocinadores en el ejercicio de la actividad y que esto no sólo se reserva para países fuera del continente.

A lo largo de la entrevista surge la pregunta si el jugador de Esport detenta las características que permitan afirmar que existe una relación laboral entre el equipo y el jugador, a lo que responde en base su propia experiencia, la que mezcla conocimientos jurídicos y aspectos propios de los deportes electrónicos: “ Por supuesto que sí, se cumplen los elementos típicos de una relación laboral, horarios definidos, la relación de subordinación, una remuneración periódica y cumplimiento de obligaciones definidas por la organización. Las cláusulas de cumplimiento de

obligaciones con los *sponsors* suelen ser bastante extensas pues en materia legal, las cláusulas de imagen son especialmente relevantes en los equipos de Esports”.

Por lo que, a partir de estas visiones profesionalizadas en ambas disciplinas, podemos dilucidar que los Esports, siendo una práctica que se puede relacionar con el mundo del Derecho en base a las relaciones jurídicas que se desarrollan en este ecosistema. Por ejemplo, los contratos que se realizan entre los clubes y las marcas auspiciadoras, que tienden a explicitar exhaustivamente los derechos y obligaciones de los sujetos intervinientes.

No obstante, estos contratos principalmente se tratan de contratos civiles y mercantiles lo que pareciera ser insuficiente para la magnitud de algunas relaciones que se desprenden de las competiciones.

Tomando las palabras de Javiera: “Evidentemente se han presentado problemas ya que no existe hoy una regulación específica que reconozca legalmente a los jugadores de Esports como trabajadores dependientes, la norma general del Código del Trabajo que regula contratos laborales en Chile no ha sido adaptada para la actividad de Esports, por ende en la actualidad tienen un carácter mercantil o contractual, los contratos generalmente son por prestación de servicios u honorarios, con lo que estas relaciones “laborales” quedan en una especie de limbo.”

En este mismo punto, agrega: “Cuando ocurren conflictos, como por ejemplo incumplimientos, pagos atrasados, problemas de derechos de imagen o prestaciones por parte del equipo al no existir un marco normativo en el ámbito laboral, aunque exista la base de la primacía de la realidad sobre la forma contractual muchas veces se debe recurrir al derecho civil o negociaciones de carácter privado”.

Estos conflictos no existen en casos hipotéticos, sino que han sido objeto de discusión dentro de Tribunales de Justicia que, si bien, el resultado no fue satisfactorio, nos muestra en perspectiva como es que los jugadores de deportes electrónicos son considerados bajo nuestro ordenamiento jurídico.

2.2. Caso Valorus.

En relación a lo anterior, nos referiremos a la causa RIT O-4046-2020, del 2º Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago, caratulado “SOTO con GRUPO G DIGITAL LIMITADA” que en adelante para efectos de este trabajo denominaremos Caso Valorus, el que constituye a la fecha

uno de los pocos intentos judiciales en Chile que se planteó determinar la naturaleza jurídica de la relación existente entre los jugadores respecto de las organizaciones que los contratan, demostrando al igual que el punto anterior como los tribunales enfrentan la ausencia total de normativa específica, en consecuencia, debiendo recurrir a criterios clásicos de subordinación y dependencia desarrollados por la doctrina y jurisprudencia laboral chilena.

Los hechos del caso se originan cuando un jugador profesional demanda a su equipo de Esport “Valorus” de la empresa Grupo G Digital Limitada, solicitando que se declare la existencia de una relación laboral encubierta. El jugador sostuvo haber sido contratado bajo la apariencia de un contrato civil, modalidad usada frecuentemente en la industria de modo de evadir obligaciones laborales por parte de las empresas. Según se expuso en la demanda, el equipo ejercía control sobre sus horarios (de lunes a sábado desde las 15:00 hasta las 22:00 horas), jornadas y desarrollo de actividades bajo la dirección técnica del equipo y su coach; exigiendo disponibilidad diaria para entrenar, realizar *scrims* (partidas de practica) y reuniones con el staff, y aplicando cuando correspondía, sanciones ante incumplimientos contractuales. Asimismo, sostuvo que Valorus mantenía control de sus redes sociales, exigiendo participación en acciones promocionales y controlaban la imagen pública del jugador, imponiendo restricciones en los contenidos que podía difundir.

La empresa demandada negó la existencia de vínculo laboral, sosteniendo que la relación era puramente de naturaleza civil y basada en la autonomía de las partes, argumentando que el jugador no estaba obligado a cumplir horarios rígidos, teniendo los jugadores plena autonomía para decidir su método de entrenamiento y que las actividades competitivas no constituían a un servicio subordinado, sino que una colaboración recíproca orientada a participar en torneos.

A lo largo del proceso probatorio se permitió demostrar una dinámica profesional estructurada, incorporando diversos antecedentes: registros de conversaciones, planillas de asistencia, calendarios de entrenamiento, comunicaciones internas entre el cuerpo técnico y los jugadores, junto con capturas de pantalla de reuniones y normas internas que regían las relaciones del equipo.

El Tribunal valoró especialmente los antecedentes que daban cuenta de la fijación jornadas diarias que excedían de las ocho horas, definiendo pausas, la exigencia de la permanencia en

canales de comunicación específicos y fiscalización de conductas de los jugadores que no fuesen a perjudicar la imagen del equipo.

Sin embargo, a pesar de todos estos antecedentes, el tribunal inicia su razonamiento reconociendo algo que resulta de suma importancia: En Chile no existe regulación especializada para los Esports. Y, por tanto, el caso debía resolverse exclusivamente a partir de criterios de subordinación y dependencia previstos en el Código del Trabajo y la jurisprudencia desarrollada por la Corte Suprema. En particular se menciona que la subordinación se manifiesta mediante la inserción del trabajador en la organización de la empresa, la sujeción a instrucciones y la fiscalización de las labores, elementos que, si bien se encontraban acreditados, se justifica que los horarios estipulados eran ajenos a determinación de la empresa, sino que a la Liga LVP.

El razonamiento del tribunal para desestimar los preceptos para considerar este vínculo a una relación laboral se construyó en base a la interpretación estricta de los elementos de subordinación y dependencia en un contexto digital. En primer lugar, la sentencia advierte que la esencia del servicio contratado radicaba en la “destreza” y “habilidad especial” de los demandantes, lo que era indicativo de una obligación de hacer propia del arrendamiento de servicios inmateriales, donde el contratante no instruye sobre la ejecución técnica o táctica del juego, preservando el prestador una autonomía funcional en el desarrollo de su experticie. En adición a esto, el tribunal observa que los servicios se realizaban de manera remota desde los domicilios de los jugadores, sin que pudiera acreditarse una fiscalización efectiva o un régimen disciplinario sancionador de naturaleza laboral.

Finalmente, se considera que los montos percibidos no correspondían a una remuneración fija por disponibilidad temporal, sino que estaban condicionadas al avance del equipo y porcentaje en los premios obtenidos (10%), haciendo que el Tribunal estime los califique como un honorario civil ante la incapacidad de determinarlo como un sueldo laboral. Estimando finalmente que “Conforme a lo señalado latamente, no existe un vínculo de subordinación y dependencia entre los demandantes y su representada, sino que más bien, un contrato de prestación de servicios a honorarios regulado por el Código Civil, por cuanto concurren efectivamente los requisitos de prestación de servicio y pago de una contraprestación por el mismo, pero no así, el elemento diferenciador de una relación laboral y una civil, a saber; el vínculo de subordinación y dependencia” (2º Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago, 2020).

Esto deja en evidencia factores importantes del tratamiento jurídico de los deportes electrónicos en Chile, la falta de un cuerpo legal acabó por orillar a tribunales a ajustarse a derecho con los cuerpos normativos vigentes y la consideración doctrinal y jurisprudencial de cómo debe ser un vínculo de esta naturaleza, determinando la inexistencia de una relación laboral perfectamente identificable, inhabilitados además de hacer uso de figuras especiales para determinar el vínculo. Todo esto de conecta de una forma u otra para llegar a la misma conclusión de capítulos anteriores: Existe un problema invisibilizado respecto del jugador. El jugador entrena, es condicionado por una supervisión técnica de su equipo, responde a horarios y son hipervigilados en sus actividades personales para no dañar la imagen de la empresa, aun así, al final del día luego de ser desvinculados, quedan de manos vacías, creyendo que su tiempo fue invertido a su “trabajo de ensueño” cuando a ojos de todo fue un simple prestador de servicios.

2.3. Crisis de la Subordinación y Dependencia clásica en Chile

Si bien el objetivo central de esta investigación no es analizar sistemáticamente el tratamiento el concepto de subordinación y dependencia en, es necesario abordar de manera general este concepto, ya que, si bien la subordinación y dependencia ha sido un estándar relevante para determinar relaciones laborales en nuestro ordenamiento jurídico, este ha sido un término que se ha dinamizado con el tiempo.

Esto no ha sido una discusión ausente de opiniones, Hevia (2020) ha puesto énfasis en ello en su artículo en donde se refiere a este tema como la crisis de la subordinación clásica y la precariedad digital en Chile. El escenario laboral actual se enfrenta a una transformación estructural que desafía los cimientos dogmáticos que conocemos en el Derecho del Trabajo. Según Hevia (2020), hemos transitado desde la organización científica del trabajo propia de los sistemas tayloristas-fordistas, caracterizadas por la conglomeración física y la subordinación directa, hacia una sociedad posindustrial donde las fronteras de lo que comprendemos como empresa se difuminan, y por ende el empleo se deslocaliza.

En este contexto la tecnología no actúa como un elemento neutro, sino que como una herramienta funcional al capitalismo moderno que sólo prioriza la maximización de beneficios, disminuir costos y controlar la mano de obra, haciendo que se generen nuevas formas de dominación que Hevia cataloga como “empleos débiles” (Hevia, 2020, p. 2). Esta mutación da

lugar a lo que conocemos como economía de plataformas, que bajo una narrativa de microemprendimiento y “economía colaborativa” se enmascara una relación de poder asimétrica que otorga al trabajador una ilusión de independencia que promete inmunidad frente a los poderes del empleador. –“Soy independiente porque trabajo desde mi casa, no como la gente que trabaja desde su oficina con uniforme”- que en realidad configura a trabajadores pobres y precarios que asumen todos los riesgos de una actividad sin gozar de la protección social tradicional, ¿Esto no les suena a algo?.

Los jugadores de Esports generalmente desarrollan sus actividades en sus domicilios en donde tengan acceso a sus consolas y computadoras para entrenar y participar de sus torneos, cegados por la satisfacción de no trabajar de manera “tradicional” y luchando por un sueño que quizás me atrevería a decir que cualquier gamer desearía tener -que es vivir de los videojuegos-, pero en la actualidad al llegar al momento de la verdad, cuando se dan cuenta que para las empresas el jugador solo es útil en la medida que puedan explotar al máximo sus capacidades y luego ser desechados, la fina línea entre hobby y empleo se vuelve borrosa y los jugadores no saben que rumbo tomar y no se sienten ni en el derecho de reclamar a algo que se adentraron por cuenta propia.

El principal nudo crítico en la legislación chilena radica en lo obsoleto de las herramientas interpretativas para calificar la relación laboral. Hevia explica que la subordinación y dependencia, entendida clásicamente como la sujeción plena al poder directivo y disciplinario del empleador, se determina judicialmente mediante la técnica del “haz de indicios” (cumplimiento de horario, uso de uniforme, supervisión directa, etc.) (Hevia, 2020, p. 3); pero cuando llegamos a entornos digitales, ¿Qué hacemos? En las plataformas digitales el poder de dirección es difuso, no existen ordenes verbales directas, sino que vienen camufladas de sugerencias, calificaciones de usuarios y amenazas de desconexión -o dar de baja al jugador en palabras más específicas al caso-.

“El poder de control ha sido trasladado a los propios trabajadores, los cuales tienen cada vez más la responsabilidad y obligación de corregir los errores sin indicación por parte del sujeto jerárquicamente superior” en mismas palabras de Hevia (Hevia, 2020, p. 12) nos repite algo que hemos enmarcado previamente, ahora relacionándolo al jugador de Esports; Tenemos una zona gris en la que la subordinación fáctica existe, pero se inviabiliza jurídicamente al no calzar con

los indicios tradicionales, dejando al trabajador desprotegido bajo la etiqueta de prestador de servicios.

A diferencia de la tendencia observada en Chile, podemos hablar superficialmente que fuera del ordenamiento nacional, las soluciones se dan de modo más óptimo en otras legislaciones que ya tienen esta problemática que rodea al jugador como una cosa como algo ya superado.

CAPITULO III: SITUACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS EN EL DERECHO COMPARADO.

3.1. Francia.

La experiencia francesa constituye uno de los intentos pioneros en Europa en materia de deportes electrónicos y uno de los modelos más citados por la literatura especializada. A diferencia de nuestro ordenamiento, que se ha mantenido anclado en estructuras clásicas para determinar la laboralización de una actividad, Francia optó por incorporar a los Esports dentro de su propia legislación positiva a través de la Ley n.º 2016-1321 para una República Digital, estableciendo definiciones básicas como un estatuto jurídico propio para los jugadores profesionales.

La regulación francesa se articula sobre dos pilares centrales: El reconocimiento jurídico y contractual del jugador profesional y la intervención del Estado en la organización de competiciones, en especial en materia de menores de edad, premios y transparencia financiera.

De este modo, no solo estamos cubriendo la necesidad de reconocer adecuadamente al jugador de Esports, sino que lo que más resulta interesante es que doblegaron la apuesta y además regula el entorno en el cual se desenvuelven como una obligación estatal de regular determinados espacios; y sólo para hacer un alcance personal, resulta refrescante que Francia -con los antecedentes históricos de los cuales tiene renombre en materia de trabajo y reivindicación a la mano de obra laboral- optase por no sólo admitir la naturaleza del jugador y establecer directrices en vínculos privados económicos, sino que nos revela la intención de mantener este tópico como materia de interés público en el cual el Estado debe ser una figura presente y consciente, anticipando situaciones que puedan alterar la convivencia pacífica y los intereses generales de una sociedad.

En cuanto al reconocimiento del jugador, la Ley n° 2016-1321 creó un contrato especial, distinto del contrato de deportista tradicional, diseñado para actividades digitales de alta competencia. Sin pretender analizar este cuerpo legal es importante destacar el Título II del Libro III del Código de la seguridad Interior, el capítulo “*Competitions de jeux vidéo*” (competiciones de videojuegos) que define la competición de videojuegos como aquella que “enfrenta, a partir de un juego de vídeo, al menos dos jugadores o equipos de jugadores para puntuar u obtener una victoria. La organización de la competición de videojuego en el sentido del presente Capítulo no incluye la organización de una toma de apuestas” (Palomar y Terol, 2018, p, 30).

Asimismo, esta Ley establece que las relaciones entre jugadores profesionales y los organizadores de equipos o ligas se regirán por contratos formalizados -evitando así los contratos civiles ambiguos-, sujetos a control estatal y a la obligación de inscripción registral, además, establece una regulación específica respecto de la participación de menores de edad , aspecto que Palomar y Terol resalta como uno de los avances más significativos; estableciendo una prohibición de participación hasta los 12 años de edad, y para la participación del resto de menores en competiciones de Esports. Es una exigencia imprescindible el consentimiento paterno expreso y por escrito como requisito de validez de los contratos y las competencias en las cuales participaría que están sujetas a herramientas de control estatales constates (Palomar y Terol, 2018, p. 19).

Asimismo, la legislación francesa aborda la integridad competitiva, creando normas obligatorias para combatir el fraude, el dopaje y las manipulaciones en la partida. Como indica Palomar y Terol, la normativa establece obligaciones de transparencia mediante mecanismos de verificación y control destinados a preservar la equidad de las competiciones y la confianza del público (2020, p. 252), que inmediatamente se complementa con el reconocimiento del organizador que no se encuentra exento de marcos legales como sujeto regulado; se subraya que la ley francesa exige inscripción, cumplimiento de reglas técnicas y presentación de garantías económicas para obtener autorización y validez ante los órganos de control de la actividad, se establece un marco de responsabilidad para los organizadores profesionales, quienes deben acreditar condiciones mínimas de seguridad, transparencia y solvencia (2020).

En conclusión, Francia no sólo resuelve la discusión relativa al reconocimiento jurídico del jugador de Esport como trabajador, sino que establece un sistema integral que abarca a: Jugadores, equipos, competiciones y organizaciones. La experiencia francesa es una muestra

directa de cómo un Estado puede regular una actividad emergente sin interferir con los derechos de propiedad de los *publishers*, como tampoco, depender exclusivamente de la autorregulación privada, manteniendo el equilibrio entre desarrollo económico y protección de derechos.

3.2. Corea del Sur.

Corea del Sur constituye el ejemplo de institucionalización temprana de los *Esports*. A diferencia de la evolución europea, el modelo surcoreano se consolidó desde inicios de los años 2000 mediante la creación de un organismo unificado: la Korea e-sports Association (KeSPA), fundada en 2000 bajo la supervisión del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo. Su origen responde a una previsión clara: la actividad competitiva había crecido con tal magnitud que requería de estándares comunes y supervisión estatal indirecta con mecanismos formales para los jugadores y equipos.

Tal como explica Palomar y Terol, Corea del Sur fue el primer país en desarrollar un modelo institucionalizado de *Esports*, con una asociación reconocida por el Gobierno que actuaba como mecanismo regulador del ecosistema competitivo (2020). KeSPA opera de forma similar a una federación deportiva, pero con competencias ampliadas en materia contractual, disciplinaria y organizativa. Entre las cuales podemos encontrar la expedición de licencias profesionales, la regulación del mercado de traspasos, el establecimiento de estándares de integridad competitiva, la supervisión de clubs y entrenadores y también, la adopción de medidas de protección a menores.

La licencia profesional es uno de los pilares del sistema, KeSPA exige que todo jugador que participe en torneos oficiales cuente con una licencia emitida por la asociación, lo que permite identificar formalmente al jugador profesional. Y respecto a sus contratos, sus normas establecen requisitos mínimos definidos por la asociación: duración, remuneración, derechos de imagen, mecanismos disciplinarios, jornadas, vacaciones, e incluso indemnizaciones básicas.

Corea del Sur incorporó a su legislación la denominada “*Shutdown Law*” (Ley Cienicienta) que prohíbe el acceso a videojuegos en línea a menores de edad entre la medianoche y las 6 de la mañana; esto no fue por mera casualidad, pues Corea advirtió los posibles riesgos del entrenamiento exhaustivo y el estrés competitivo que podrían ser expuestos menores de edad sin limitar en su totalidad su libertad de entrenar en busca de perfeccionarse en el juego

(Ministerio de Igualdad de Género y Familia de Corea del Sur, 2021).

En materia de integridad competitiva, Corea del Sur ha liderado históricamente con sus reformas con la *Game Industry Promotion Act*, que permite sancionar administrativamente el *match-fixing* (que en términos simples significa la alteración del emparejamiento de equipo) y otras prácticas que afecten la honestidad y transparencia competitiva. Esto responde a escándalos de arreglo de partidas en el videojuego *StarCraft II* en 2015, ocasión en que tribunales coreanos condenaron penalmente a jugadores y apostadores, a partir de esto, KeSPA reforzó sus controles internos, creando comités de disciplina para equipos y sus organizaciones.

En adición a esto el modelo coreano también contempla una estructura específica para los equipos profesionales. Estos deben registrarse formalmente ante la KeSPA, en donde deben acreditar sus estados financieros, contar con entrenadores certificados y disponer de instalaciones adecuadas para su entrenamiento. A su vez, se exige que reporten altas y bajas de jugadores, contratos y sanciones resultado de competiciones (Kim, 2017).

En conclusión, la experiencia comparada de Francia y Corea del Sur evidencia en materia de deportes electrónicos que esto va un poco más allá de tratar de encajar al jugador de Esport en un vínculo de subordinación de dependencia para reconocer su calidad de trabajador, o bien alguna figura especial que requiere su propio apartado normativo. Ya que no podemos simplemente taparnos los ojos ante la realidad inminente del paso acelerado de los Esports y cómo van tomando terreno en el mercado, ignorarlo no extinguirá el fenómeno, sino que refleja los miles de pasos atrás en los que nos encontramos socialmente y jurídicamente hablando. Y no sólo eso, sino que taparnos los ojos nos privan de ver que no existen sólo cosas buenas en los Esports, sino que estamos presentes a amenazas que afectan el ecosistema que fueron saldados por estos dos países antes mencionados y regulados a modo de amortiguar aquellas deficiencias y riesgos propios del ejercicio del juego, y aún si no se ven reflejados en sus avatares en la partida, el jugador detrás de ello, que es una persona puede ser afectada por alguna de ellas.

CAPITULO IV: PROBLEMAS ASOCIADOS A LA FALTA DE REGULACIÓN JURÍDICA DE LOS ESPORTS.

4.1. Participación de menores de edad.

La participación de menores de edad en el ecosistema de los Esports constituye uno de los aspectos más sensibles derivados de la ausencia de regulación jurídica específica. Un caso emblemático es el del jugador surcoreano Lee “Faker” Sang-hyeok, quien sus 17 años ganó su primer mundial de League of Legends en el año 2013 -luego de muchísimos otros que lo acompañan hasta 2025 donde gana nuevamente el mundial de LoL 2025-. Afortunadamente, con los mecanismos de protección institucional surcoreanas tempranas, Faker pudo explotar todo su potencial, volviéndose uno de los jugadores más respetados y con un patrimonio cuantioso para sólo tener 29 años actualmente.

Los menores de edad son titulares de derechos fundamentales que deben ser especialmente protegidos, entre ellos encontramos el derecho al desarrollo integral, a la educación, al descanso, al esparcimiento, y a ser resguardados de toda forma de explotación económica o laboral que resulte perjudicial para su bienestar. La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), ratificada por Chile en 1990, establece en su artículo 32 el deber de los Estados Parte de proteger al niño contra el desempeño de cualquier trabajo que pueda ser peligroso o entorpecer su educación, o que sea nocivo para su salud o para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social (Naciones Unidas, 1989).

Pese a ello, como lo señala Pérez Triviño (2021), la participación de menores en competencias de Esports en Chile o Latinoamérica no cuenta con regulación específica en materia laboral ni protección especial, lo que los expone a riesgos psicosociales significativos. Estos incluyen largas jornadas de entrenamiento, presión competitiva, exposición pública en medios digitales, en algunos casos dependencia económica -ya que no podemos pasar por alto que muchas veces, estos menores al recibir sumas de dinero significativas por el desempeño de la actividad se volvieron sin siquiera buscarlo en soportes del hogar económicamente, incentivando en varios casos al abandono escolar-.

Pérez Triviño advierte esto, “En un entorno digital competitivo no solo puede generar adicción, ansiedad o estrés, sino que además se configura como un espacio donde las fronteras entre ocio, trabajo y explotación se vuelven difusas” (2021, p. 5); ante esto, Chile no reconoce siquiera que

estamos presente a una relación laboral legítima, dejando no sólo en desprotección a individuos como vimos previamente con el Caso “Valorus”, a lo que se suma a que muchos menores participen bajo contratos civiles o acuerdos informales o en el peor de los casos con acuerdos de palabra; que no sólo consideran su condición especial como menores, ni garantizan derechos mínimos como la jornada limitada, el descanso obligatorio, la supervisión adulta o protección de su imagen. La ausencia de fiscalización por parte de entidades administrativas como la Dirección del Trabajo o el Servicio Nacional de Protección Especializada a la Niñez y Adolescencia (SENAME) permiten que menores de edad participen en entornos fuertemente precarizados, los cuales se exponen voluntariamente y callan en mayor parte de las veces, por el miedo de perder su oportunidad de ser un jugador de videojuegos importante. El problema no subyace en el juego como tal, sino que en el inexistente marco normativo que impulsa a casos de explotación, si ya logamos saldar esta conexión laboral del jugador de *Esports*, ¿No sería bizarro saber que niños que están aspirando a ser el “nuevo Faker” no tengan ninguna ley en la cual resguardarse?, obligados a recibir lo que sea que les puedan ofrecer, por más mínimo que sea.

Como se vio la experiencia comparada, específicamente en el caso de Corea Del Sur, ha implementado restricciones de horario nocturno para menores que llamaron “Ley Cenicienta”, y exige que los contratos de jugadores jóvenes no solo pasen por ciertas exigencias que resguarden la integridad de estos, sino que sean cuidados por tutores legales y por la Korean e-Sports Association (KeSPA). Mientras que, en Francia, la legislación específica sobre Esports y jugadores contempla también protecciones diferenciadas para jugadores menores, incluyendo el control contractual y aprobación administrativa como requisito de validez de sus contratos, esto es porque estos países lograron reconocer un riesgo, y correctamente se pusieron en marcha.

4.2. Dopaje cognitivo.

Otro riesgo silencioso, pero debidamente documentado es el dopaje cognitivo, también conocido, como neurodopaje. En entornos altamente competitivos, con torneos que reparten millones en premios, no es raro que algunos jugadores recurran al uso de sustancias que potencien sus capacidades de atención, memoria o reflejos. Una de las sustancias más mencionadas es el Adderall (metilfenidato), medicamento indicado para el tratamiento del

trastorno por déficit de atención con hiperactividad TDAH, pero utilizado en el circuito competitivo como potenciador cognitivo.

El caso más conocido es el del jugador profesional Kory “Semphis” Friesen, quien admitió públicamente en haber consumido Aderall durante una competición de Counter Strike: Global Offensive, lo que provocó que la Electronic Sports League (ESL) implementase controles antidopaje en sus torneos. (Pérez Triviño, 2021, p- 6).

Este dopaje no solo plantea cuestiones éticas, sino que también revela una falta de regulación estandarizada en el ecosistema competitivo. A diferencia de lo que ocurre con los deportes olímpicos -donde existen agencias antidopaje como la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) , en los Esports los controles son dispares, voluntarios y muchas veces dependen de las empresas organizadoras. Como señala Pérez Triviño (2021), el dopaje en los Esports es especialmente complejo de regular, porque “las habilidades centrales que se desarrollan son mentales, no fisiológicas”, lo que desplaza la atención desde el cuerpo hasta la mente, abriendo un terreno sumamente difuso entre mejora legal del rendimiento y manipulación química del mismo (p. 6).

4.3 Lesiones y ausencia de Seguridad Social

Muy contrario a la percepción común que los videojuegos competitivos no presentan riesgos físicos o psicológicos relevantes, en la práctica se han revelado un conjunto de padecimientos físicos, mentales y conductuales directamente relacionado a las exigencias de alto rendimiento que no son considerados. La presión competitiva y la precariedad regulatoria del sector ignora que, a pesar de tratarse de una actividad digital, los Esports no se encuentran exentos de los problemas que enfrentan otros deportistas de alto nivel: Lesiones por sobreuso, desgaste mental, dependencia farmacológica y dopaje encubierto.

En primer lugar, los jugadores profesionales se ven expuestos a una serie de trastornos musculoesqueléticos, principalmente derivados de jornadas intensivas frente al computador, en posiciones estáticas prolongadas, con movimientos repetitivos de alta precisión. Las lesiones más comunes son el síndrome del túnel carpiano, epicondilitis lateral (también conocido como codo de tenista, tendinitis de muñeca, dolores lumbares y cervicales, así como fatiga ocular crónica (Pérez Triviño, 2021, p.6). Estas afecciones son agravadas por la falta de pausas, el entrenamiento autónomo sin supervisión médica, y la ausencia de protocolos de prevención ergonómica en la

mayoría de los casos, puesto que si muchos clubes deportivos de Esports de por sí, tomando ventaja del vacío normativo, no se sienten en una obligación de mantener espacios de entrenamientos que respeten el Derecho a Seguridad Social que deberían tener sus jugadores.

A diferencia de lo que ocurre con los deportistas tradicionales, los jugadores de Esports en Chile no cuentan con un marco normativo que garantice condiciones laborales seguras, evaluaciones periódicas de salud ni coberturas en caso de incapacidad o enfermedad profesional. En Chile, estas situaciones no están contempladas ni en la Ley de Accidentes de trabajo ni en la Ley 20.178, que regula exclusivamente a deportistas profesionales tradicionales. De este modo, la precariedad jurídica se traduce directamente en vulnerabilidad sanitaria, con consecuencias potencialmente irreversibles en la salud física y mental de los jugadores.

CONCLUSIONES

El presente trabajo tuvo por objetivo analizar la situación jurídica de los deportes electrónicos en el ordenamiento chileno, particularmente desde la perspectiva del Derecho del Trabajo, atendiendo a la creciente profesionalización de esta actividad y a la ausencia de un marco normativo específico que otorgue tutela efectiva a quienes la desarrollan. A partir del estudio doctrinal, del análisis del derecho comparado y, en especial, del examen del caso Valorus, fue posible constatar una brecha significativa entre la realidad material de los Esports y su reconocimiento jurídico en Chile.

El análisis del caso Valorus permitió evidenciar las limitaciones del sistema jurídico chileno para identificar relaciones laborales que se desarrollan en entornos digitales y bajo nuevas formas de organización productiva. Pese a la existencia de elementos facticos como control técnico, exigencias de rendimiento, inserción en la estructura organizativa y dependencia económica, el Tribunal descartó la concurrencia de subordinación y dependencia, optando por una interpretación restrictiva de estos conceptos. Esta decisión refleja una comprensión tradicional del vínculo laboral que dificulta la aplicación de los principios protectores del Derecho del Trabajo a fenómenos modernos como pueden ser los Esports.

Desde esta visión, principios como la primacía de la realidad, el principio protector, continuidad de la relación laboral y la irrenunciabilidad de derechos debería imponer a la hora de interpretar las normas una obligación de atender a la realidad efectiva de estos nuevos sujetos como los jugadores de deportes electrónicos. Y esta negativa a reconocer estos principios en el ámbito de los Esports no impide el desarrollo de la actividad, sino que la desplaza hacia espacios de informalidad y precarización.

El contraste con el derecho comparado resulta bastante ilustrativo. La experiencia de países como Francia y Corea del Sur demuestra el reconocimiento institucional de los Esports, ya sea mediante legislación específica o a través de estructuras federativas sólidas, permite dotar de certeza jurídica a jugadores y organizaciones, facilitando la identificación de responsabilidades, la protección de los derechos laborales y la fiscalización de las condiciones en que se desarrolla la actividad. Estas experiencias no solo evidencian la viabilidad de una regulación sectorial, sino también los beneficios económicos y sociales derivados de una industria formalizada.

De esta misma manera, la audiencia de regulación jurídica en Chile genera problemáticas relevantes, tales como la falta de tutela efectiva de los jugadores, la participación de menores de edad sin resguardos suficientes en el pleno desarrollo de su crecimiento, los riesgos asociados al dopaje cognitivo y la inexistencia de cobertura en materia de seguridad social frente a lesiones o enfermedades profesionales. Estas situaciones resultan difícilmente compatibles con los estándares de trabajo decente promovido por el Derecho Internacional y la Agenda 2030 mencionada con anterioridad. El reconocer la naturaleza laboral del jugador de Esports no solo corresponde a una necesidad jurídica, sino que un paso coherente con la función histórica del Derecho del Trabajo: garantizar condiciones dignas, seguras y justas frente a nuevas formas de contratación.

Finalmente, este trabajo no pretende clausurar el debate, sino que contribuir a su apertura. La evolución constante de los Esports exige soluciones normativas flexibles y atentas a la realidad, en consideración que los talentos en Chile existen, solo que ante la poca protección de parte de las instituciones que deberían resguardarnos con garantías para asegurar nuestro bienestar, provoca como consecuencia el desincentivo de la práctica y relegada a un hobby; en la medida que el derecho logre anticiparse y responder a estas nuevas dinámicas, aseguran el desarrollo y balance de este ecosistema.

Bibliografía consultada

Arias Mozo, F. F., & Quishpe Gaibor, J. S. (s.f.). *La ética y moral en los e-sports*. Universidad Politécnica Salesiana. *Esports historia.pdf*.

Bascón-Seda, A., & Ramírez-Macías, G. (2020). ¿Son los e-sports un deporte? El término ‘deporte’ en jaque. *Movimento*, 26, e26048. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>

Brea Castro, M. (2021). *Metodología didáctica en entrenamiento profesional de e-sport. Una experiencia internacional en Brawl Stars (Didactic methodology in professional e-sport training. An international experience in Brawl Stars)*. *Retos*, 41, 247–255. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i41.83225>

Carrillo, J. A. (2016). From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context. *Anàlisi*, (55), 1–16. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2893>

Clapperton, G. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology*, 10(1), 28b. <https://doi.org/10.1049/et.2015.0348>

Dominteanu, T., Smîdu, N., Voinea, A., Dinciu, C. C., Porfireanu, M. C., & Iacobini, A. (2023). What are Esports? Introduction to the global phenomenon of Esports. *Proceedings of the 17th International Conference on Business Excellence*, 17(1), 1421–1430. <https://doi.org/10.2478/picbe-2023-0128>

- Feler, A. (2015). *Soft Law como herramienta de adecuación del Derecho Internacional a las nuevas coyunturas*. *Revista Argentina de Derecho Internacional Público*, 95, 273–292.
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). eSports as an emerging research context at CHI. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1601–1608. <https://doi.org/10.1145/3027063.3053158>
- Game Industry Promotion Act (Corea del Sur). (2006).
- Gobierno de Chile. (2002). *Mensaje N.º 49-347: Proyecto de ley que regula la relación laboral de los deportistas profesionales y trabajadores que desempeñan actividades conexas* [Mensaje presidencial]. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://www.bcn.cl/historiadela-ley/nc/historia-de-la-ley/1988/>
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.
- Hevia Salas, V. (2020). Vínculo de subordinación y dependencia en plataformas digitales de servicios. *Revista de Derecho y Ciencias Sociales*, 276–300.
- International Esports Federation. (s.f.). *Rules & Regulations*. <https://iesf.org/rules-regulations/>
- Kates, A. (2015). The debate: For & against e-sports. *Engineering & Technology*, 10(1), 28a. <https://doi.org/10.1049/et.2015.0348>
- Kim, H. (2017, 23 de septiembre). Q&A with KeSPA representative on legal support for Korean pro players. *ESPN*. https://www.espn.com/gaming/story/_/id/20775150/q-kespa-representative
- Korea e-Sports Association (KeSPA). (2020). *Regulations and governance framework*. Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de Corea del Sur.
- Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.
- Lorenzini, F. (2018). Soft law como herramienta de adecuación del derecho internacional a nuevas coyunturas. *Revista Estudios Internacionales*, 95.
- Ministerio de Igualdad de Género y Familia de Corea del Sur. (2021). *Report on the revision of the Shutdown Law*.

- Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/>
- Newzoo. (2025). *Global Games Market Report 2025*. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>
- Organización Internacional del Trabajo. (1973). *Convenio sobre la edad mínima de admisión al empleo, 1973 (N.º 138)*. https://www.ilo.org/global/standards/WCMS_068683/lang--es/index.htm
- Organización Internacional del Trabajo. (1999). *Convenio sobre las peores formas de trabajo infantil, 1999 (N.º 182)*. https://www.ilo.org/global/standards/WCMS_068844/lang--es/index.htm
- Organización Internacional del Trabajo. (2017). *Trabajo decente y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una guía para sindicatos*. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---actrav/documents/publication/wcms_561210.pdf
- Ólafsson, G. (2012). *The future of electronic sports*. University of Reykjavík.
- Otero, C. (2015). Los e-Sports ya son deporte olímpico en Corea. *MeriStation*. <http://www.meristation.com/noticias/los-e-sports-ya-sondeporte-olimpico-en-corea/2037766>
- Palomar-Terol, A. (2022). Régimen jurídico de las competiciones de videojuegos en España. *Revista de Derecho Deportivo, XX(X)*, 1–20.
- Pérez, J. L. (2020). El dopaje electrónico y la profesionalización del jugador de esports. *Revista Iberoamericana de Derecho del Deporte, 12(2)*, 55–72.
- Pérez Triviño, J. L. (2021). *Retos jurídicos de los esports*. *Revista Jurídica*, (Especial esports), 1–8. <https://www.ontier.global/documents/guialegalesports.pdf>
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of gameplay in Counter-Strike. *Situated play: The 2007 world conference of Digital Games Research Association*, 157–164. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:25495/FULLTEXT01.pdf>
- Rosell Llorens, M. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy, 11(4)*, 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>

Ruiz, J., & Rubio, J. (2020). ¿Son los esports un deporte? Elementos conceptuales y jurídicos para su análisis. *Revista de Gestión Deportiva*, 15(3), 45–60.

Sánchez, A., & Davis Remillard, J. (2018). eSport: Towards a Hermeneutic of Virtual Sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38). <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1076>

Statista. (2024). *Global eSports audience size 2019–2025, by viewer type*. <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>

Steiner, T. (2017). [Información citada en Arias & Quishpe, s.f., sobre sanciones legales en Corea del Sur].

Suits, B. (2007). The elements of sport. En W. J. Morgan (Ed.), *Ethics in sport* (pp. 9–19). Human Kinetics.

Syrota, L. (2011). *eSports: A Short History of Nearly Everything*. TeamLiquid.net. <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-shorthistory-of-nearly-everything>

2º Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago. (2021, 30 de marzo). *Soto y otros con Grupo G Digital Limitada*. RIT O-4046-2020. <https://app.vlex.com/vid/sentencia-n-4046-2020-868398169>