

**FACULTAD LIBRE DE DERECHO
DE MONTERREY**

LICENCIATURA EN DERECHO



**ENFRENTANDO LA ERA DIGITAL A TRAVÉS DE LA ACLARACIÓN Y
ADECUACIÓN JURÍDICA DE LOS E-SPORTS EN MÉXICO**

TESIS QUE EN OPCIÓN A TÍTULO DE:
LICENCIADO/A EN DERECHO

PRESENTA:
ADRIÁN PATRICIO MUÑOZ ASCENCIO

SANTA CATARINA, N.L.

DICIEMBRE, 2021

Santa Catarina, Nuevo León, a 16 de diciembre de 2021

Resumen

Por medio del presente, se trata de explicar la naturaleza jurídica de uno de los deportes más utilizados en la actualidad, Los E-Sports, este fenómeno es jurídicamente atípico, es decir que no se encuentra descrito en ninguna ley. En esta tesis se propone una guía que enfrenta la era digital a través de la aclaración y adecuación jurídica de los E-Sports en México

Palabras clave: E-Sports, Derecho Digital, estructura, jurídica, derecho, deportes electrónicos.

Abstract

By means of the present, it is about explaining the legal nature of one of the most used sports today, The E-Sports, this phenomenon is legally atypical that is to say that it is not described in any law. This thesis proposes a guide that faces the digital age through the clarification and legal adequacy of E-Sports in Mexico.

Keywords: E-Sports, Digital Law, structure, legal, law, electronic sports.

ÍNDICE

ENFRENTANDO LA ERA DIGITAL A TRAVÉS DE LA ACLARACIÓN Y ADECUACIÓN JURÍDICA DE LOS E-SPORTS EN MÉXICO	1
0. Introducción	5
1. La industria de los E-Sports en México y en el Mundo	6
1.1. ¿Que son los E-Sports?	6
1.1.1. Funcionamiento y Estructura	6
1.1.2. Actores Principales	7
1.1.3. Relevancia	9
1.2. La Era de la tecnología	11
1.2.1. Los E-Sports en la Historia	11
1.2.2. ¿En qué dirección vamos? ¿Hacia dónde nos dirigimos?	15
1.3. Los E-Sports en México	17
1.3.1. Equipos y Federaciones	17
1.3.2. Inversión Nacional y Futuro Próximo	17
1.4. Los E-Sports en el Mundo	18
1.4.1. Movimientos Relevantes	18
2. La Situación Jurídica de los E-Sports en México	21
2.1. ¿Los E-Sports son deporte?	21
2.1.1. ¿Qué es un deporte?	21
2.1.2. ¿Qué es y por qué es relevante el COI y la CONADE?	22
2.1.3. Naturaleza jurídica de los E-Sports	23
2.2. El problema de la regularización	24
2.2.1. Necesidad de un marco jurídico específico	24
3. Propuesta de Guía sobre Aspectos Legales Relacionados con los E-Sports.....	25
3.1. Introducción	25
3.2. Sector del Derecho Laboral	25
3.2.1. Esfera laboral de un jugador	25
3.2.2. Trabajo o Prestación de Servicios	29
3.2.3. Menores de Edad	30
3.3. Sector del Derecho Deportivo	33
3.3.1. Dopaje	33
3.3.2. Lesiones	35

3.3.3. Apuestas.....	36
3.4. Sector del Derecho Mercantil	37
3.4.1. Herramientas jurídicas Relacionadas con los E-Sports	38
3.4.1.1. Contratos Electrónicos	38
3.4.1.2. Contratos Preparatorios	40
3.4.1.3. Esponsorización y Patrocinio Deportivo	44
3.4.1.4. Crowdfunding	47
3.5. Sector de Propiedad Intelectual.....	48
3.5.1. El objeto principal: el videojuego.....	48
3.5.2. Las colaboraciones para exteriorizar personajes.....	49
3.5.3. Derechos Audiovisuales, Broadcasting y Streaming.....	50
3.5.4. Protección de Copyright	52
4. Conclusión	54
5. Bibliografía.....	56
5.1. Doctrina	56
5.2. Legislación, y Exposición de Motivos.....	60
5.3. Tesis y Jurisprudencia.....	61

0. Introducción

Como proemio, es importante dejar en claro que cualquier actividad, con suficiente impacto económico y social, debe de tener en claro su marco jurídico. Para los deportes electrónicos, también conocidos como E-Sports no existe tal.

Esto no significa necesariamente que en el sector se esté actuando de forma ilícita, pero sí que, en la práctica, se estén utilizando figuras jurídicas que no acaban de responder ni de adecuarse a las necesidades y naturaleza de los E-Sports.

El principal desafío a nivel de esta tesis consiste en aclarar la naturaleza de los E-Sports como actividad deportiva y conectarlos con las debidas instituciones jurídicas. Ya que no tenemos respuestas absolutas, sino fragmentación y soluciones mancas a las situaciones que vamos encontrando.

Aterrizando el desafío a un nivel práctico, se propone una guía jurídica conectada con las debidas instituciones jurídicas con las que los E-Sports se pueden llegar a topar.

1. La industria de los E-Sports en México y en el Mundo

1.1. ¿Que son los E-Sports?

Empezamos este viaje “digital” explicando que son los E-Sports; los E-Sports son una fusión deportiva entre la realidad y el mundo digital, que se manifiestan a través de ver y jugar en forma competitiva los juegos de video. Sus bases son semejantes a los deportes tradicionales; es decir, dentro de los E-Sports se engloban jugadores profesionales compitiendo a través de sus habilidades físicas y mentales para derrotar al equipo contrario mientras todo este proceso es apoyado por millones de espectadores y telespectadores.

1.1.1. Funcionamiento y Estructura

Empezamos este apartado atreviéndonos a analizar el esqueleto de los E-Sports, que podemos pensar que será complicado, pero realmente tienen una estructura bastante sencilla.

Primeramente, hay que saber que existen federaciones internacionales como nacionales, siendo estas la IESF¹ y la FNDEM (Federación Nacional de Deportes Electrónicos México, A.C.). El objetivo de estas federaciones es regular y promover el reconocimiento de los E-Sports como un verdadero deporte.

De igual forma, existen ligas internacionales y nacionales, que son entidades de derecho privado que tienen la estructura de asociaciones o corporaciones; estas ligas deben de contar con un número afiliado de clubes deportivos, promotores o ambos, para fomentar, patrocinar y organizar la práctica de un deporte.²

Además, existen clubes, que desde una óptica jurídica son en realidad sociedades mercantiles, normalmente sociedades anónimas, que buscan dedicarse a la práctica continua de los deportes obteniendo ganancias pecuniarias a través de competencias, crowdfunding, sponsors y patrocinios. Normalmente un club deportivo de los “deportes tradicionales” posee instalaciones destinadas a la práctica del deporte en concreto y en los E-Sports no es diferente. Resulta necesario saber que se les denomina club multideportivo o polideportivo cuando se practican múltiples deportes; en cuestión de los E-Sports, a un club se le denomina

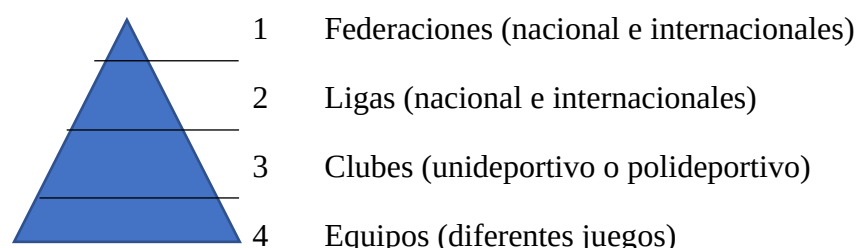
¹ La IESP (International Esports Federation) es una organización global basada en Corea del Sur, que su misión es que los deportes electrónicos sean reconocidos como un deporte legítimo, actualmente es la federación de E-Sports más grande del mundo y al año 2021 cuenta con 106 (ciento seis) países afiliados.

² InderSantander. “*Preguntas Frecuentes*”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [indersantander.gov](http://indersantander.gov.co/assets/preguntas-frecuentes-inder.pdf), Internacional < <http://indersantander.gov.co/assets/preguntas-frecuentes-inder.pdf> > (Consulta: Julio. 14, 2021).

polideportivo cuando tiene varios géneros de juegos, mismos que serán explicados más adelante.

De igual importancia, existen equipos, que son agrupaciones de jugadores profesionales afiliados a un club deportivo y dedicados a la práctica de un deporte electrónico en específico.

En vista de que se ha explicado la estructura, a continuación, se demuestra el orden de jerarquía para una explicación más acertada.



1.1.2. Actores Principales

Como comentamos con anterioridad, los E-Sports son relevantes porque abarcan el universo de los videojuegos electrónicos competitivos y organizados. Los jugadores profesionales son vistos y seguidos por millares de seguidores y por fanáticos en todo el mundo, que asisten a eventos en vivo o los sintonizan en la televisión o en servicios de streaming directo. Los servicios de *streaming*³ como Twitch⁴, permiten a los telespectadores ver como sus jugadores favoritos de diferentes equipos juegan en tiempo real, para poder así ver el juego minuto a minuto.

Según la Federación Internacional del Deporte (IESF) y las prácticas comunes, existen diferentes géneros o formas de practicar los deportes electrónicos, estas siendo:⁵

³ ¿Qué es streaming? El concepto de streaming se refiere a cualquier contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet y en tiempo real. Los podcasts, webcasts, las películas, los programas de TV y los videos musicales son tipos comunes de contenido de streaming. Verizon Definiciones. “**Streaming**”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [espanol.verizon.com](https://espanol.verizon.com/info/definitions/streaming/), Internacional < <https://espanol.verizon.com/info/definitions/streaming/> > (Consulta: Julio. 14, 2021).

⁴ Twitch es un servicio estadounidense de transmisión en vivo de video operado por Twitch Interactive, una subsidiaria de Amazon.com, Inc. El sitio se centra en la transmisión en vivo de videojuegos, incluyendo transmisiones de competiciones de E-Sports, además de transmisiones de música, contenido creativo, y más recientemente, transmisiones "en la vida real". El contenido del sitio se puede ver en vivo o a través de video bajo demanda. Hoy en día, Twitch tiene 140 millones de usuarios activos mensuales. Dean Brian. “**Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2021?**”. Sin Ubicación, Ene, 26,2021. Disponible en línea: [backlinko.com](https://backlinko.com/twitch-users), Internacional < <https://backlinko.com/twitch-users> > (Consulta: Julio. 16, 2021).

⁵ IESF Home Page. “**Esports - True Sports?**”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [iesf.org](https://iesf.org/esports), Internacional < <https://iesf.org/esports> > (Consulta: Julio. 19, 2021).

Tiroteo Táctico (*Tactical Shooters*): Son juegos en primera o tercera persona en donde jugadores compiten como equipos para asegurar objetivos y derrotar al rival.

Juego Principal:

Counter Strike Global Offense

Call of Duty

Fornite

Valorant

Actores Principales:

Valve Corporation

Infinity Ward

Epic Games

Riot Games, Inc

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*): Son juegos estratégicos en donde los jugadores compiten como equipo para destruir la estructura principal del equipo oponente.

Juego Principal:

League of Legends

Smite

Dota 2

Actores Principales:

Riot Games, Inc

Hi.Rez Studios

Valve Corporation

Simulador Deportivo (*Sports Sim*): Son juegos virtuales que simulan deportes tradicionales como el futbol, el baloncesto, ciclismo, entre otros.

Juego Principal:

FIFA

NBA2K

Actores Principales:

EA Sports

2K Games

Peleas (*Fighting*): Son juegos en donde dos jugadores compiten utilizando sus habilidades de pelea virtuales para derrotar a su oponente.

Juego Principal:

Street Fighter

Super Smash Bros

Mortal Kombat

Actores Principal:

Capcom

Nintendo

NetherRealm Studios

1.1.3. Relevancia

Tenemos que saber que el moderno impulso de los E-Sports ha ayudado a impulsar los E-Sports de manera explosiva en términos de inversión e ingresos provenientes de los deportes electrónicos.

En estos últimos años los E-Sports llegaron a la estratosfera del mercado electrónico, en gran parte debido a los juegos y al componente social de la transmisión en vivo. Las plataformas de Streaming específicas para videojuegos (como Twitch, Facebook Gaming y YouTube) dan a los fanáticos una conexión en vivo y en directo con los jugadores y equipos, mientras que las redes sociales más convencionales (como Facebook, Twitter y Reddit) han permitido que esas conexiones florezcan.

Los E-Sports son relevantes, ya que según Newzoo⁶, el patrocinio generará \$636.9 millones de dólares en ingresos, un aumento significativo con respecto a los \$543.5 millones de dólares de 2019.⁷ Tras el patrocinio en orden consecutivo de la cantidad de ingresos generados se encuentran los derechos de los medios de comunicación, la mercancía y los boletos, las comisiones de los editores, lo digital y el streaming. Se alcanza una cifra total de 1.100 millones de dólares en todas las fuentes de ingresos del año.



⁶ Newzoo es la fuente más confiable y citada del mundo para los conocimientos del mercado de juegos y análisis. Ayudan a algunas de las empresas de entretenimiento, tecnología y medios de comunicación más grandes del mundo a dirigirse a su audiencia, rastrear competidores, detectar oportunidades y tomar decisiones estratégicas y financieras.

⁷ Newzoo. “Newzoo Global Esports Market Report 2020 | Light Version” Sin Ubicación, Feb.25, 2020. Disponible en línea: [newzoo.com](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/), Internacional < <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> > (Consulta: Julio. 21, 2021).

(crédito de foto: NewZoo)

Estos números de ingresos incluyen la venta de patrocinio, derechos de medios, digital, streaming, entradas, mercancía y cuotas de editores, y no incluyen premios acumulados, salarios de jugadores, juegos de azar y apuestas, inversiones de capital e ingresos básicos del juego. También se centran en los E-Sports a nivel profesional y no incluyen el ecosistema de los E-Sports aficionados.

Un estudio independiente de Juniper Research⁸ ha encontrado que la industria global de E-Sports y streaming de juegos valdrá \$3,500 millones de Dólares para 2025, comparado con \$2,100 millones de dólares en 2021. Esto representa un crecimiento del 70% en los próximos cuatro años.⁹

También, prevé que habrá más de 1,000 millones de espectadores de E-Sports y juegos para 2025, creciendo de 800 millones de espectadores a finales de 2021.

Con un montón de dinero fluyendo en la imagen, ¿cómo ganan dinero los jugadores de los E-Sports? Principalmente, a través de premios, patrocinios directos y salarios.

Normalmente en los premios en efectivo no hay escasez de dinero, y del premio los jugadores pueden tener ganancias en efectivo de un solo juego de hasta \$500,000 mil dólares. En las competencias de juegos sin equipo los premios son de aproximadamente \$1-7 millones de dólares; en competencias de alto nivel por equipo, el equipo ganador puede ganar entre \$10-20 millones de dólares. Hasta el día de hoy, el premio registrado más grande de la historia fue en el juego DOTA, en su competencia “The International 2019”, donde el premio fue de \$34,330,069.00 millones de dólares.¹⁰ (682,411,395.08 pesos mexicanos)

Los jugadores también consiguen dinero a través de los salarios de equipo, ya que E-Sports ofrece salarios regulares a los participantes del equipo, con salarios promedio entre los \$3,000 a \$5,000 dólares mensuales en semilleros de juegos. Los jugadores de alto rango

⁸ Juniper Research se especializa en la identificación y evaluación de altas oportunidades de crecimiento en los sectores de telecomunicaciones móviles, contenido y aplicaciones. Ofrecen inteligencia de mercado, análisis e investigación en forma de informes de analistas, bases de datos de suscripción y servicios de consultoría.

⁹ Baker, Sam & Giwa Saidat. “*eSports & Games Streaming: Emerging Opportunities & Market Forecasts 2021-2025*” Sin Ubicación, Mar.07, 2021. Disponible en línea: [juniperresearch.com](https://www.juniperresearch.com), Internacional < <https://www.juniperresearch.com/researchstore/innovation-disruption/esports-games-streaming-research-report> > (Consulta: Julio. 21, 2021).

¹⁰ Esports Earnings. “*Tournament Rankings*” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsearnings.com](https://www.esportsearnings.com), Internacional < <https://www.esportsearnings.com/tournaments> > (Consulta: Julio. 21, 2021).

o experiencia pueden ganar mucho más, hasta \$15,000 dólares por una sola competencia más bonos. Algunos equipos incluso ofrecen a sus jugadores ventajas como seguro médico y planes de jubilación.¹¹

En conclusión, es claro que los E-Sports representan un mercado relevante y lucrativo, no sólo para los jugadores, sino también para las marcas y los productores de videojuegos.

1.2. La Era de la tecnología

1.2.1. Los E-Sports en la Historia

Después de ver la relevancia, se nos viene a la mente las siguientes preguntas: ¿de dónde nacieron los E-Sports? y ¿cómo fueron evolucionando a través del tiempo?

Según los primeros registros de los E-Sports, nos encontramos en la Universidad de Stanford, en donde la primera competición de videojuegos conocida tuvo lugar el 19 de octubre de 1972 con el juego Spacewar. Los estudiantes de Stanford fueron invitados a una "Olimpiada Intergaláctica de Guerra Espacial" cuyo gran premio fue una suscripción de un año para Rolling Stone, con Bruce Baumgart ganando el torneo libre para todos y Tovar y Robert E. Maas ganando la competición por equipos.¹²

Después otro suceso importante fue El Space Invaders Championship celebrado por Atari en 1980, esta fue la primera competición de videojuegos a gran escala, atrayendo a más de 10,000 participantes en los Estados Unidos y estableció a los juegos competitivos como una afición convencional.¹³

En el año 1991 el juego de lucha antes mencionado “Street Fighter II” popularizó el concepto de competencia directa a nivel de torneo entre dos jugadores. Anteriormente, los videojuegos con mayor frecuencia se basaban en puntuaciones altas para determinar al mejor jugador, pero esto cambió con Street Fighter II, donde los jugadores se retarían directamente,

¹¹ O’Connell Brian. “*How Much Do eSports Players Make?*” Sin Ubicación, Oct. 15, 2019. Disponible en línea: [thestreet.com](https://www.thestreet.com/personal-finance/how-much-do-esports-players-make-15126931), Internacional < <https://www.thestreet.com/personal-finance/how-much-do-esports-players-make-15126931> > (Consulta: Julio. 25, 2021).

¹² Good Owen. “*Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament*” Sin Ubicación, Nov. 19, 2012. Disponible en línea: [kotaku.com](https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371), Internacional < <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371> > (Consulta: Julio. 25, 2021).

¹³ Esports for Gamers. “*History*” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsforgamers.weebly.com](https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html), Internacional < <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html> > (Consulta: Julio. 25, 2021).

para determinar al ganador, lo que llevó a la fundación del torneo internacional Evolution Championship Series (EVO)¹⁴ en 1996.¹⁵

Los grandes torneos de E-Sports en la década de 1990 incluyen el Campeonato Mundial de Nintendo de 1990, que recorrió los Estados Unidos, y celebró sus finales en Universal Studios Hollywood en California. Los ciudadanos de los Estados Unidos, Canadá, el Reino Unido, Australia y Chile eran elegibles para competir. Los juegos de los campeonatos de 1994 incluyeron NBA Jam y Virtual Racing.¹⁶

Todas las piezas estaban en su lugar para que los deportes electrónicos dieron otro gran paso adelante en la década de 2000. Los videojuegos y los juegos en línea continuaron creciendo en popularidad. Los cibercafé comenzaron a aparecer en todo el mundo. Esto dio a los jugadores de videojuegos la oportunidad de jugar juegos multijugador en PC de alta potencia que tal vez no hayan podido pagar en sus propios hogares. Esto también cambió gradualmente, ya que las computadoras domésticas se volvieron más potentes y menos costosas.

Gracias a los desarrollos en Corea del Sur, los primeros World Cyber Games (WCG) se celebraron en Seúl en el 2000.¹⁷ Si bien el enfoque inicial estaba en los juegos de PC, los títulos de consola se agregaron gradualmente al canon de competencia.

El "CPL World Tour" (Cyberathlete Professional League) fue el primer evento de eSports en 2005 en ser dotado con un millón de dólares. Toda la serie tuvo lugar en diez ciudades de todo el mundo y terminó con un final en Nueva York, transmitido en vivo por MTV.¹⁸

¹⁴ La Evolution Championship Series, comúnmente conocida como EVO, es un evento anual de E-Sports que se centra exclusivamente en los juegos de lucha.

¹⁵ Patterson Eric. *"EGM Feature:The 5 Most Influential Japanese GamesDay Four: Street Fighter II"* Sin Ubicación, Nov. 3, 2011. Disponible en línea: [web.archive.org,](https://web.archive.org/web/20170314064721/http://www.egmnow.com/articles/news/egm-featurethe-5-most-influential-japanese-gamesday-four-street-fighter-ii/) Internacional < <https://web.archive.org/web/20170314064721/http://www.egmnow.com/articles/news/egm-featurethe-5-most-influential-japanese-gamesday-four-street-fighter-ii/> > (Consulta: Julio. 25, 2021).

¹⁶ Block Buster. *"1994 World BlockBuster Video Game Championship Poster Image"* Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [www.flickr.com,](https://www.flickr.com/photos/lampbane/150765934/) Internacional < <https://www.flickr.com/photos/lampbane/150765934/> > (Consulta: Julio. 28, 2021).

¹⁷ Esports Earnings. *"World Cyber Games Challenge 2000"* Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsearnings.com,](https://www.esportsearnings.com/events/1137-world-cyber-games-challenge-2000) Internacional < <https://www.esportsearnings.com/events/1137-world-cyber-games-challenge-2000> > (Consulta: Julio. 21, 2021).

¹⁸ Chardakov Evgeni *"The CPL & SK Gaming - 20 Years of eSports"* Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [sk-gaming.com,](https://www.sk-gaming.com/content/1870438-the-cpl-sk-gaming---20-years-of-esports) Internacional < <https://www.sk-gaming.com/content/1870438-the-cpl-sk-gaming---20-years-of-esports> > (Consulta: Julio. 25, 2021).

A través de los años, los deportes electrónicos encontraron su camino en la televisión en los Estados Unidos esporádicamente en décadas anteriores. En países como Corea del Sur, fue mucho más popular en la televisión. Pero nunca el mundo entero había tenido acceso a la emoción de los juegos competitivos como un deporte de espectadores como lo hizo cuando se fundó Twitch.

El servicio de transmisión en línea Twitch se lanzó en 2011. De inmediato, tenía 3.2 millones de visitantes únicos por mes, según CNBC, y un año después, ese número creció a 20 millones. En sus primeros días, Twitch se centró exclusivamente en los deportes electrónicos y los juegos. Juegos como League of Legends tomaron el centro del escenario para los fanáticos que desean ver las principales competiciones en línea. En 2014, Amazon adquirió Twitch, y la plataforma se ha mantenido como un gigante para la transmisión de eventos de E-Sports.¹⁹

A partir de 2011, los deportes electrónicos estaban completamente equipados para enfrentarse al mundo en sus propios términos. 161 torneos de E-Sports se celebraron en 2009, pero en 2012 ese número se había disparado a 696 y continuó aumentando. Del mismo modo, \$ 2 millones en premios anuales en 2009 se convirtieron en \$ 10 millones en 2012.²⁰

En enero de 2016, ESPN se embarcó en una nueva y audaz empresa, anunciando una cobertura regular y en profundidad de los videojuegos competitivos, popularmente conocidos como E-Sports.²¹

2016 The LoL World Championships atrae a 43 millones de espectadores, con más de 60 millones de espectadores en 2017, superando tanto a la MLB como a la NBA.²²

En 2017, el Comité Olímpico Internacional reconoció la popularidad masiva de los deportes electrónicos en todo el mundo y dejó abierta la posibilidad de que los deportes

¹⁹ Greeter Darren “*Twitch created a business around watching video games — here’s how Amazon has changed the service since buying it in 2014*” Sin Ubicación, Feb. 26, 2019. Disponible en línea: www.cnbc.com/, Internacional < <https://www.cnbc.com/2019/02/26/history-of-twitch-gaming-livestreaming-and-youtube.html> > (Consulta: Oct. 2, 2021).

²⁰ Phillips Lawrence “*The History Of Esports*” Sin Ubicación, Abril. 1, 2020. Disponible en línea: hotspawn.com/, Internacional < <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

²¹ Smith Noah “*The rise, fall and resonance of ESPN Esports*” Sin Ubicación, Feb 16, 2021. Disponible en línea: washingtonpost.com/, Internacional < <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/02/16/espn-esports/> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

²² Guinness World Records. **Guinness World Records Gamer's Edition 2016**. 1ª ed. EE. UU, Pattison Group Company, 2016. ISBN: 10:1-910561-08-9 (pp.29) (Consulta: Seo. 3, 2021).

electrónicos algún día pudieran ser un deporte olímpico. A medida que el juego continúa creciendo y ganando respeto como un deporte real entre más organizaciones de todo el mundo, el cielo es el límite para los deportes electrónicos, ya que otro auge de principios de década podría estar en el horizonte.²³

2019 la Copa Mundial de Fortnite recauda un premio de \$ 100,000,000 de dólares con más de 2 millones de espectadores. Los equipos de E-Sports compitieron por premios acumulados de más de \$ 34 millones de dólares en The International 9, un torneo dota 2 de 2019.

2021 E-Sports Arena ha expandido su presencia a más de 40 ubicaciones de Walmart en los Estados Unidos, donde también venden equipos de deportes electrónicos y organizan juegos y torneos informales en línea.²⁴

En junio del 2021, El Comité Olímpico Internacional (COI) trabajó con cinco Federaciones Deportivas Internacionales y editores de juegos para producir la Serie Virtual Olímpica (OVS) inaugural, el primer evento con licencia olímpica para deportes virtuales físicos y no físicos abiertos al público.²⁵

Los equipos deportivos tradicionales también han reconocido los deportes electrónicos como un método para atraer nuevos seguidores, invirtiendo en la doble propiedad de las organizaciones de deportes electrónicos establecidas. Esto ha abierto toda una serie de nuevas oportunidades.

El auge de los “streamers” de Twitch convertidos en influencers, ha llevado a que los E-Sports lleguen a un público mucho más amplio. Los jugadores de E-Sports se están convirtiendo en las caras de las marcas de consumo, y es probable que esa tendencia continúe.

²³ Grohmann Karolos, Reuters “*E-sports just got closer to being part of the Olympics*” Sin Ubicación, Oct. 28, 2017. Disponible en línea: [businessinsider.com/](https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10?r=MX&IR=T), Internacional < <https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10?r=MX&IR=T> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

²⁴ Foodbeast Editors “*Walmart’s Esports Arenas Are Officially in Stores*” Sin Ubicación, Ene. 23, 2021. Disponible en línea: [tasteofhome.com/](https://www.tasteofhome.com/article/walmart-esports-arenas/), Internacional < <https://www.tasteofhome.com/article/walmart-esports-arenas/> > (Consulta: Oct. 1, 2021).

²⁵ International Olympic Committee “*Inaugural Olympic Virtual Series concludes successfully*” Sin Ubicación, Jul. 7, 2021. Disponible en línea: [olympics.com/](https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully), Internacional < <https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

1.2.2. ¿En qué dirección vamos? ¿Hacia dónde nos dirigimos?

Una vez vista la evolución de lo E-Sports a través de la historia surge la duda de: ¿en qué dirección van los E-Sports? ¿Seguirán siendo relevantes en los siguientes 10 años?

El ya comentado informe de Newzoo²⁶ afirma que la audiencia mundial de E-Sports crecerá a 474 millones de personas en 2021, un crecimiento interanual del 8,7%.

En general, Newzoo predice que la audiencia mundial de transmisión en vivo (Streaming) llegará a 728.8 millones en 2021, un 10% más que en 2020 y subiendo a 920.3 millones en 2024.

Además, el estudio de Juniper Research²⁷ pronostica que la región de Asia y el Pacífico representará más del 50% de estos espectadores para 2025 e identifica a América Latina como una región clave para el crecimiento en los próximos cuatro años. Para el 2025, el reporte predice que habrá más de 130 millones de E-Sports y juegos transmitiendo espectadores en la región.

Basándose en la audiencia y los ingresos, los tres mercados de E-Sports más grandes son Asia, América del Norte y Europa, entre los que el mercado asiático representa el 57% de la visión global, y se espera que América del Norte alcance los \$300 millones de dólares de ingresos y Europa \$138 millones de dólares en 2020²⁸.

A partir del año 2020 y debido a la pandemia originada por el SARS Covid-19, la industria de los E-Sports se enfrenta con nuevos desafíos y grandes oportunidades.

Subsecuentemente, los ingresos por E-Sports en los boletos cayeron durante la pandemia ya mencionada. Sin embargo, el streaming aumentó de manera explosiva. Por lo tanto, los E-Sports están abrazando el futuro como antes, todavía prometedor y emocionante.

²⁶ Newzoo. “*Newzoo Global Esports Market Report 2020 | Light Version*” Sin Ubicación, Feb.25, 2020. Disponible en línea: [newzoo.com](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/), Internacional < <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> > (Consulta: Ago. 13, 2021).

²⁷ Baker, Sam & Giwa Saidat. “*eSports & Games Streaming: Emerging Opportunities & Market Forecasts 2021-2025*” Sin Ubicación, Mar.07, 2021. Disponible en línea: [juniperresearch.com](https://www.juniperresearch.com/researchstore/innovation-disruption/esports-games-streaming-research-report), Internacional < <https://www.juniperresearch.com/researchstore/innovation-disruption/esports-games-streaming-research-report> > (Consulta: Ago. 13, 2021).

²⁸ Soto Reyes, Mariel “*Esports Ecosystem Report 2020: The key industry players and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023.*” Sin Ubicación, Ago. 3, 2021. Disponible en línea: [insiderintelligence.com](https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/)/, Internacional < <https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/> > (Consulta: Ago. 13, 2021).

Debido a lo anteriormente comentado, los deportes tradicionales se ven obligados a hacer cambios a nivel mundial, especialmente porque los eventos deportivos ya no se pueden llevar a cabo de la misma manera que antes. Por lo tanto, los deportes tradicionales están tratando de utilizar los medios de transmisión, como los jugadores de E-Sports lo están haciendo. Este cambio desencadenó la competencia entre los deportes tradicionales y los E-Sports.²⁹

Algunos equipos o deportes tradicionales que migraron a la modalidad de streaming fueron:

La Liga MX, que transmite en vivo y en directo sus partidos a través de las aplicaciones digitales de Televisa Deportes, TV Azteca, ESPN Play y Fox Sports Play.

Otro ejemplo es la cadena NBC Universal, que recientemente anunció que cerrará su canal de televisión deportivo dedicado, NBC Sports Network (NBCSN), a finales de año, y trasladará parte del contenido que se emitió allí a su naciente servicio de streaming, Peacock, que está disponible en casi 80 millones de hogares estadounidenses y es conocido por sus transmisiones de la Liga Nacional de Hockey (NHL), NASCAR, así como la Premier League Inglesa (EPL), entre otras ligas deportivas profesionales y universitarias.³⁰

Un ejemplo más impactante es la NFL, que ha firmado acuerdos a largo plazo de derechos de televisión y medios digitales que amplían en gran medida la disponibilidad a una variedad de plataformas de streaming. La NFL también ha ampliado sus ofertas de distribución digital, esto se efectuó para poder incluir ESPN Plus, Paramount Plus, Peacock y FOX Digital (canales secundarios), estas plataformas tienen fin de aumentar las transmisiones en los canales principales CBS, Fox, NBC y ESPN / ABC. La medida tomada debería ayudar a la NFL a llegar a un público más joven después de que la audiencia cayera un siete por ciento en la temporada 2021.³¹

²⁹ Benson, Rebecca *“How Covid-19 has changed the future of esports”* Sin Ubicación, Jul. 7, 2020. Disponible en línea: [creativereview.co.uk/](https://www.creativereview.co.uk/), Internacional < <https://www.creativereview.co.uk/how-covid-19-has-changed-the-future-of-esports/> > (Consulta: Ago. 13, 2021).

³⁰ Epstein, Adam *“Sports fans, accept your streaming future”* Sin Ubicación, Ene. 25, 2021. Disponible en línea: [qz.com/](https://qz.com/1962106/peacocks-moves-suggest-the-future-of-live-sports-will-be-streamed/), Internacional < <https://qz.com/1962106/peacocks-moves-suggest-the-future-of-live-sports-will-be-streamed/> > (Consulta: Ago. 17, 2021).

³¹ Ricker, Thomas *“NFL significantly expands streaming deals as Amazon nabs Thursday Night exclusive”* Sin Ubicación, Mar. 19, 2021. Disponible en línea: [theverge.com/](https://www.theverge.com/2021/3/19/22339636/nfl-streaming-deals-amazon-peacock-paramount-tubi-espn-plus), Internacional < <https://www.theverge.com/2021/3/19/22339636/nfl-streaming-deals-amazon-peacock-paramount-tubi-espn-plus> > (Consulta: Ago. 17, 2021).

Esto es muy importante porque hoy en día, el Campeonato Mundial de League of Legends (que forma parte de la categoría de juegos denominada MOBA) se transmite en estadios llenos y bajo la modalidad de streaming, siendo el segundo evento deportivo anual más visto del mundo, superado únicamente por el Super Bowl.

En conclusión, Los E-Sports nos deparan un futuro muy ávido y lleno de emociones, ya que en la actualidad no hay deporte alguno que crezca más rápido que los E-Sports.

1.3. Los E-Sports en México

1.3.1. Equipos y Federaciones

Como ya mencionamos las federaciones son muy importantes para la evolución de los E-Sports ya que estas instituciones se dedican principalmente a regular y promover el reconocimiento de los E-Sports como un verdadero deporte.

En México existe la FNDEM (Federación Nacional de Deportes Electrónicos México A.C.), y la FEMES (Federación Mexicana de E-Sports, A.C.); actualmente, ambas están reclutando afiliados para empezar a organizar una selección nacional, que representaría al país.

Hablando de equipos, realmente hay una gran cantidad de ellos, pero principalmente en México los equipos más fuertes o de mayor reconocimiento son: Rainbow7, Infinity eSports, Xten Esports, Team Quetzal, Fratres, 6Sense, Predators Esports, Equipo Xolotl, Lyon Gaming, Atheris y Timbers.

Además, es importante mencionar que de los clubes de la LigaMX referentes a el deporte tradicional de soccer, solo Chivas y América han establecido un equipo de E-Sports.

1.3.2. Inversión Nacional y Futuro Próximo

Para entrar a este importante subtema de inversión nacional, tenemos que mencionar que, en México, los deportes electrónicos han experimentado un crecimiento enorme, y este crecimiento ha estado respaldado por varias inversiones:

Un ejemplo de inversión es que la principal universidad mexicana, el Instituto Tecnológico de Monterrey, en asociación con Dell-Alienware, invirtió \$100,000.00 de dólares para crear la primera arena universitaria dedicada exclusivamente a los deportes electrónicos en su campus de Guadalajara. El E-Sports Arena Borregos tiene capacidad para

20 jugadores simultáneos y ha sido sede de un torneo nacional entre universidades privadas en México para fomentar la concientización y la competencia en los deportes electrónicos.³²

Los gigantes mexicanos de transmisión TV Azteca y Televisa ya han realizado inversiones en deportes electrónicos. El primero invirtió \$5 millones de dólares en la productora estadounidense de deportes electrónicos Black Ridge Acquisition Corp, la cual se convertirá en Allied Esports Entertainment, que tiene como objetivo generar y distribuir contenidos de E-Sports en todo el mundo, así como operar en diferentes arenas deportivas.³³

Gracias a la alianza entre Arena (subsidiaria de Cinemex), TV Azteca y Riot Games, la construcción de un nuevo estadio fue posible y se tuvo una inversión de 2.5 millones de dólares.³⁴ Actualmente México cuenta con 2 estadios especializados con tecnología de vanguardia, el Esports Arena Borregos y el Estadio Arena Esports en la Ciudad de México. También se han adecuado espacios como la Arena Monterrey y el Auditorio Nacional en CDMX.

1.4. Los E-Sports en el Mundo

1.4.1. Movimientos Relevantes

El crecimiento de los deportes electrónicos ha sido fenomenal, con nuevos juegos que se lanzan cada año. Algunos juegos, sin embargo, dominan el paisaje y son más populares que los otros.

Cuando hablamos de los juegos de E-Sports más grandes, puede significar cosas diferentes para diferentes personas. Algunos juegos son más populares a nivel mundial, mientras que otros son éxitos regionales. Algunos tienen muchos más jugadores, mientras que otros organizan torneos más grandes con grandes premios en efectivo.

Se ha ordenado los juegos de E-Sports más grandes por la cantidad de dinero de recompensa que han otorgado por los torneos. Toda la información sobre esto se recopila del

³² Angulo González, Carlos “*Las competencias de los deportes electrónicos en el Tec y el mundo universitario.*” México, Nov. 27, 2019. Disponible en línea: [tec.mx/](https://tec.mx/es/noticias/guadalajara/deportes/la-primera-en-latinoamerica-tec-crea-arena-universitaria-de-esports), Nacional < <https://tec.mx/es/noticias/guadalajara/deportes/la-primera-en-latinoamerica-tec-crea-arena-universitaria-de-esports> > (Consulta: Ago. 19, 2021).

³³ Betran, Agustín “*Televisa lanza canal de TV paga dedicado a eSports.*” México, Jul. 3, 2019. Disponible en línea: [nextvlatam.com/](https://nextvlatam.com/televisa-lanza-canal-de-tv-paga-dedicado-a-esports/), Nacional < <https://nextvlatam.com/televisa-lanza-canal-de-tv-paga-dedicado-a-esports/> > (Consulta: Ago. 19, 2021).

³⁴ Muñoz, Ernesto “*México tiene el primer estadio de eSports en América Latina*” México, Feb. 5, 2020. Disponible en línea: [elsoldemexico.com.mx/](https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/mexico-tiene-el-primer-estadio-de-esports-en-america-latina-4797938.html), Nacional < <https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/mexico-tiene-el-primer-estadio-de-esports-en-america-latina-4797938.html> > (Consulta: Ago. 20, 2021).

sitio web de E-Sports Earnings. Entonces, comencemos con la lista de los juegos de deportes electrónicos más grandes.

#1 Dota 2 (año de salida 2013)

Total, de premios acumulados: \$236,125,712.77 millones de dólares.

Torneos más importantes: The International

1537 torneos en total.

#2 Counter-Strike: Global Offensive (año de salida 2012)

Total, de premios acumulados: \$121,778,636.96 millones de dólares.

Torneos más importantes: World Electronics Sports Games (WESG), y ELEAGUE.

5888 torneos en total.

#3 Fortnite (año de salida 2017)

Total, de premios acumulados: \$108,281,355.70 millones de dólares.

Torneos más importantes: Fortnite World Cup, Fortnite Fall Skirmish Series, Fortnite Summer Skirmish Series.

740 torneos en total.

#4 League of Legends (año de salida 2009)

Total, de premios acumulados: \$86,898,153.70 millones de dólares.

Torneos más importantes: LoL World Championship

2623 torneos en total.

#5 StarCraft II (año de salida 2010)

Total, de premios acumulados: \$35,672,079.78 millones de dólares.

Torneos más importantes: WCS Global Finals, World Electronic Sports Games (WESG)

6205 torneos en total.

Actualmente hay más de 250 juegos competitivos a nivel mundial, y casi todos igual de importantes que los primeros 5 juegos mencionados, en la industria de los E-Sports hay

mucha rotación, a esto me refiero que un jugador profesional puede ser profesional en diferentes juegos y no solo en uno, abriendo la puerta a muchas competencias.

Se tiene registro que a nivel profesional y en todos los juegos se ha competido por una cantidad acumulada de \$1,028,400,597.28 de dólares. (21,177,252,070.14 de pesos mexicanos).³⁵

³⁵ Esports Earnings. “*Home Page*” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsearnings.com](https://www.esportsearnings.com), Internacional < <https://www.esportsearnings.com> > (Consulta: Oct 2, 2021).

2. La Situación Jurídica de los E-Sports en México

2.1. ¿Los E-Sports son deporte?

2.1.1. ¿Qué es un deporte?

Es menester mencionar que, en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM), se reconoce el derecho al deporte como derecho humano en su artículo 4, último párrafo, que dice:

“Artículo 4.- Toda persona tiene derecho a la cultura física y a la práctica del deporte. Corresponde al Estado su promoción, fomento y estímulo conforme a las leyes en la materia”.

(Énfasis añadido)

También, es importante resaltar que, en el artículo 73 fracción XXIX-J de la misma Constitución, se establece que:

“Artículo 73.- El Congreso tiene facultad:

XXIX-J. Para legislar en materia de cultura física y deporte con objeto de cumplir lo previsto en el artículo 4o. de esta Constitución, estableciendo la concurrencia entre la Federación, las entidades federativas, los Municipios y, en su caso, las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, en el ámbito de sus respectivas competencias; así como la participación de los sectores social y privado”

(Énfasis añadido)

Estos artículos de nuestra carta magna sientan base del reconocimiento al deporte como un derecho humano, así como la responsabilidad del Estado para la regulación de este, vinculándose de hecho con el reconocimiento de los deportistas profesionales como un trabajo especial.

Desde una perspectiva de los Tratados Internacionales, también es reconocido como derecho humano el deporte, que por medio de la Carta Internacional de la Educación Física y Deporte menciona en su primer artículo lo siguiente:

“Artículo 1. La práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos.

1.1. Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad. El derecho a desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales por medio de la educación física y el deporte deberá garantizarse tanto dentro del marco del sistema educativo como en el de los demás aspectos de la vida social.

1.2. Cada cual, de conformidad con la tradición deportiva de su país, debe gozar de todas las oportunidades de practicar la educación física y el deporte, de mejorar su condición física y de alcanzar el nivel de realización deportiva correspondiente a sus dones.

1.3. Se han de ofrecer oportunidades especiales a los jóvenes, comprendidos los niños de edad preescolar, a las personas de edad y a los deficientes, a fin de hacer posible el desarrollo integral de

su personalidad gracias a unos programas (sic) de educación física y deporte adaptados a sus necesidades.”

(Énfasis añadido)

En México, el deporte es definido por la Ley General de Cultura Física y Deporte en su artículo 5, fracción V, como:

“Artículo 5 fracción V.- el deporte es, una actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones.”

(Énfasis añadido)

Por ende, el deporte es una actividad física sistematizada, llevada a cabo por los individuos, con el objeto de lograr un mejor desarrollo de su cuerpo, obtener metas de perfeccionamiento y salud, alcanzar fines educativos en su voluntad y su disciplina, para servir a la sociedad y emular la actividad de personas que se dedican al mismo ejercicio y que ocupan el mejor lugar entre los actuantes de esa especialidad deportiva.³⁶

Esta definición de deporte que expone el maestro Moller parece muy completa, mas también agrega: *“o que dedican su esfuerzo y perfección o destreza en esa práctica, para derivar un modo de vivir como actividad de producción económica.”* Este último anexo a la definición va dirigido a aquellos que practican el deporte profesional y que hacen de él, la fuente de su subsistencia.

De todo este concepto se sustrae también la esencia de lo que es un deportista profesional, siendo éste, aquel que practica el deporte y hace de él, su medio de subsistencia.

2.1.2. ¿Qué es y por qué es relevante el COI y la CONADE?

Primeramente, la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE) es un organismo público descentralizado de la Administración Pública Federal Mexicana, la cual es la conductora de la política nacional en materia de cultura física y deporte, con personalidad jurídica y patrimonio propio.

La CONADE es la encargada de desarrollar e implantar políticas de Estado que fomenten la incorporación masiva de la población a actividades físicas, recreativas y deportivas, que fortalezcan su desarrollo social y humano, que impulsen la integración de

³⁶ Canton Moller, Miguel. **Derecho del Trabajo Deportivo**. México, Yukalpeten, 1975. (Consulta: Jul. 16, 2021).

una cultura física sólida, que orienten la utilización del recurso presupuestal no como gasto sino como inversión y que promuevan igualdad de oportunidades para lograr la participación y excelencia en el deporte.³⁷

La CONADE es muy importante porque la validación de los E-Sports como deporte llegó el 30 de junio de 2018, tras cinco años de trabajos, cuando la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE) otorgó el Registro Único del Deporte (RUD) a la FEMES, equiparando el desgaste mental de los E-Sports con el ajedrez o el dominó.

Hablando en un sector un poco más globalizado, existe el Comité Olímpico Internacional (COI), que es el guardián de los Juegos Olímpicos y el líder del Movimiento Olímpico, una organización verdaderamente global, que actúa como catalizador de la colaboración entre todas las partes interesadas olímpicas, incluidos los atletas, los Comités Olímpicos Nacionales, las Federaciones Internacionales, los Comités Organizadores para los Juegos Olímpicos, los Socios Olímpicos Mundiales y los socios olímpicos de transmisión.

El COI ha abordado la cuestión de incluir los E-Sports en su carta olímpica. Gracias al rápido desarrollo de los deportes electrónicos que no han pasado desapercibido por el movimiento olímpico.

Sin embargo, aunque el COI ha emitido un comunicado en el que considera los E-Sports y su competición "actividad deportiva", también explican que para que sea un deporte olímpico en el futuro tendría que existir una serie de condiciones y reglamentos oficiales, las cuales implican que, independientemente de que un juego sea el más viral o el más jugado de la historia, si contenía violencia, racismo, discriminación, o si violaba alguna principio por los cuales la OIC se rige, no podrían ser considerados para entrar en la categoría de juegos olímpicos.

2.1.3. Naturaleza jurídica de los E-Sports

Al satisfacer las especificaciones del artículo 5, fracción V, de la Ley General de Cultura Física y Deporte, los E-Sports, son considerados deporte; además, los E-Sports sí son

³⁷ Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte “¿Qué hacemos?” México, Sin Fecha, Disponible en línea: [gob.mx/](https://www.gob.mx/conade/que-hacemos), Nacional < <https://www.gob.mx/conade/que-hacemos> > (Consulta: Ago. 20, 2021).

considerados jurídicamente un deporte, ya que cuentan con su debido Registro Único del Deporte.

Recordemos que parte de esta nueva evolución digital es saber aceptar los nuevos cambios, hay que aceptar que efectivamente los E-Sports no son un deporte rudo de aire libre, pero si son un deporte técnico, se necesita una coordinación motriz casi de cirujano, para siempre ser precisos, y hay actividad física con el uso de los dedos, y mente lo vuelve un deporte con actividad física, tal como el ajedrez. Además, este año se incluyeron en el comité olímpico internacional.

Esto muestra un claro avance de lo que es y de lo que puede hacer el derecho, recordemos que el derecho se debe de adaptar a los cambios y me atrevería a decir que, a casi mimetizar la evolución social humana, esto para poder lograr un debido orden sobre las instituciones que se está pretendiendo o tratando de regular.

2.2. El problema de la regularización

2.2.1. Necesidad de un marco jurídico específico

Como mencionaba en mi introducción, cualquier actividad con suficiente impacto económico y social debe tener claro su marco jurídico. Para los E-Sports no existe tal. Esto no significa necesariamente que en el sector se esté actuando de forma ilícita, pero sí que, en la práctica, se estén utilizando figuras jurídicas que no acaban de responder ni de adecuarse a las necesidades y naturaleza de los E-Sports.

Es importante mencionar que en el artículo 5, fracción V, de la Ley de Cultura Física y Deporte se establece que el deporte, además de ser una “actividad organizada”, es “reglamentada”.

“Artículo 5. Fracción V. Deporte: Actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competencias;”

(Énfasis añadido)

Esto significa que está sujeta a reglas y principios, y por eso es necesario que existan y esté previamente establecidas, un reglamento, un estatuto o un código de ética deportivo.

El problema es que no existe reglamento unificado para los E-Sports y no hay ningún plan de formular algún reglamento específico sobre la materia de los E-Sports y todos los temas que puede llegar a tocar. Otro reto que tienen los E-Sports es que, como ya explicamos,

cada modalidad de juego es sumamente diferente; por ende, hay muchas reglas privadas y diferentes versiones de ellas, muchas de las cuales no están avaladas por las federaciones.

3. Propuesta de Guía sobre Aspectos Legales Relacionados con los E-Sports

3.1. Introducción

La presente es una propuesta de guía sobre los temas jurídicos que le puedan surgir a una persona que se esté adentrando al mundo de los E-Sports

3.2. Sector del Derecho Laboral

Una consideración clave es cómo los jugadores, que son una parte clave de los cimientos de los deportes electrónicos, deben estar adecuadamente representados y protegidos laboralmente. Históricamente, esto se ha dejado a los equipos para gestionar y el crecimiento a largo plazo sólo se puede lograr si los jugadores están suficientemente motivados, apoyados y remunerados; de lo contrario, puede causar problemas sistémicos para los deportes electrónicos.

A continuación, como parte de la guía en propuesta de solución, se exponen los temas relativos al sector del derecho laboral en el campo de los E-Sports.

3.2.1. Esfera laboral de un jugador

La Ley General de Cultura Física y el Deporte comenta acerca de la cultura del deporte y menciona algunos artículos sobre el deporte profesional, a saber:

“Artículo 84. Se entiende por deporte profesional aquél en el que el deportista se sujeta a una relación de trabajo, obteniendo una remuneración económica por su práctica.

Artículo 85. Los deportistas que participen dentro del deporte profesional se regirán por lo establecido en la Ley Federal del Trabajo.

Artículo 86. Los deportistas profesionales mexicanos que integren preselecciones y selecciones nacionales, que involucren oficialmente la representación del país en competiciones internacionales, gozarán de los mismos derechos e incentivos establecidos dentro de esta Ley, para los deportistas de alto rendimiento.

Artículo 87. La CONADE coordinará y promoverá la constitución de comisiones nacionales de Deporte Profesional, quienes se integrarán al SINADE de acuerdo con lo establecido en el Reglamento de esta Ley.”

(Énfasis añadido)

De estos artículos antes transcritos cabe recalcar la importancia del primero de ellos, en lo que define la relación jurídica del deportista profesional como la de una relación de trabajo, cosa que puede ser discutible y sobre lo que profundizaré más adelante.

Además, esto hace notar de la especialidad de la regulación de los deportistas profesionales en su carácter de relación laboral, así en tanto la regulación aplicable a ésta, así como a los procedimientos de solución de conflictos a los conflictos que se podrían presentar.

La Ley Federal del Trabajo regula en su título sexto, capítulo décimo, sobre los deportistas profesionales como trabajos especiales, y esclarece el término “relación de trabajo” de la siguiente manera:

“Artículo 20.- Se entiende por relación de trabajo, cualquiera que sea el acto que le dé origen, la prestación de un trabajo personal subordinado a una persona, mediante el pago de un salario.

Contrato individual de trabajo, cualquiera que sea su forma o denominación, es aquel por virtud del cual una persona se obliga a prestar a otra un trabajo personal subordinado, mediante el pago de un salario.”

(Énfasis añadido)

Este artículo hace alusión a lo que se entiende por relación de trabajo, en la que se sostienen tres puntos clave para que exista una relación de trabajo: Que sea un trabajo personal, subordinado y con salario.

“Artículo 292.- Las disposiciones de este capítulo se aplican a los deportistas profesionales, tales como jugadores de fútbol, béisbol, frontón, box, luchadores y otros semejantes.”

(Énfasis añadido)

Este artículo está introduciendo que la relación de trabajo también aplica para un deportista profesional y por ende un jugador de E-Sports.

“Artículo 293.- Las relaciones de trabajo pueden ser por tiempo determinado, por tiempo indeterminado, para una o varias temporadas o para la celebración de uno o varios eventos o funciones. A falta de estipulaciones expresas, la relación será por tiempo indeterminado.

Si vencido el término o concluida la temporada no se estipula un nuevo término de duración u otra modalidad, y el trabajador continúa prestando sus servicios, la relación continuará por tiempo indeterminado.”

(Énfasis añadido)

Este artículo expone el tiempo de la relación de trabajo, determinando que de no estipularse se tomara como si fuese indeterminado, y de igual manera si concluyó el término y se siguen prestando servicios. Conforme a esto, el maestro Canton Moller menciona que este artículo es fundado en la costumbre que se había respetado en materia de relaciones entre

los deportistas y las entidades a quienes sirven, y que por otro lado se respeta la normativa general de los contratos de trabajo, en lo que se considera como por tiempo indeterminado³⁸.

“Artículo 294.- El salario podrá estipularse por unidad de tiempo, para uno o varios eventos o funciones, o para una o varias temporadas.

Artículo 295.- Los deportistas profesionales no podrán ser transferidos a otra empresa o club, sin su consentimiento.

Artículo 297.- No es violatoria del principio de igualdad de salarios la disposición que estipule salarios distintos para trabajos iguales, por razón de la categoría de los eventos o funciones, de la de los equipos o de la de los jugadores.”

(Énfasis añadido)

De los artículos 294 y 297 se sustrae que, si hay un salario cumpliendo con uno de los requisitos para la acreditación de la relación de trabajo del artículo 20 de la misma ley, además que hace una regla excepcional en la que el principio de igualdad del salario no está sujeto a los deportistas profesionales.

“Artículo 298.- Los deportistas profesionales tienen las obligaciones especiales siguientes:

I. *Someterse a la disciplina de la empresa o club;*

II. *Concurrir a las prácticas de preparación y adiestramiento en el lugar y a la hora señalados por la empresa o club y concentrarse para los eventos o funciones;*

III. *Efectuar los viajes para los eventos o funciones de conformidad con las disposiciones de la empresa o club. Los gastos de transportación, hospedaje y alimentación serán por cuenta de la empresa o club; y*

IV. *Respetar los reglamentos locales, nacionales e internacionales que rijan la práctica de los deportes.”*

(Énfasis añadido)

A este artículo lo considero de suma importancia pues establece en su primer renglón sobre las obligaciones especiales de los deportistas especiales, y en su primera fracción menciona la palabra “someterse” a la disciplina de la empresa o club.

Ahora de esto puede surgir una problemática pues al estar hablando de obligación podría referirse a una relación de prestación de servicios profesionales, sujeto a la legislación civil, pues hace referencia a la obligación ante una relación contractual como tal, más si en la norma se usa el término “someterse”, se podría interpretar una relación de subordinación, como lo exige el artículo 20 de la LFT, que lo reconocería como una relación de trabajo como tal.

³⁸ Canton Moller, Miguel. **Derecho del Trabajo Deportivo**. México, Yukalpeten, 1975, p. 18. (Consulta: Jul. 16, 2021).

“Artículo 300.- Son obligaciones especiales de los patrones:

I. Organizar y mantener un servicio médico que practique reconocimientos periódicos; y

II. Conceder a los trabajadores un día de descanso a la semana. No es aplicable a los deportistas profesionales la disposición contenida en el párrafo segundo del artículo 71.”

(Énfasis añadido)

Sobre este artículo en particular es importante hacer un hincapié de lo expuesto en la fracción segunda, disposición relativa al descanso, que menciona el maestro Moller que no necesariamente tiene que ser en domingo, como menciona el artículo 71 de la misma ley.

“Artículo 302.- Las sanciones a los deportistas profesionales se aplicarán de conformidad con los reglamentos a que se refiere el artículo 298, fracción IV.”

En este artículo hace referencia a los conflictos que se pueden suscitar entre los deportistas profesionales, sin embargo, conforme he investigado el caso en concreto, es muy difícil determinar la legislación aplicable a los conflictos entre los deportistas, puesto que en la práctica no se recurre a las juntas de conciliación y arbitraje normales, pues por ello también se recurriría a la normatividad internacional, que profundizaré más adelante.

“Artículo 303.- Son causas especiales de rescisión y terminación de las relaciones de trabajo;

I. La indisciplina grave o las faltas repetidas de indisciplina; y

II. La pérdida de facultades.”

(Énfasis añadido)

En relación con este artículo se sustrae, de causas de rescisión del contrato de trabajo, por lo que la primera menciona la indisciplina del deportista cuando esta es grave, más si no es grave, pero si repetida, esta se podría interpretar como grave en el sentido de la norma.

Ahora bien, en el segundo caso, refiere a la pérdida de las facultades, que a primera instancia parecería injusto que se rescinda del contrato, sin embargo, tiene lógica en el sentido de que el objetivo de la contratación yace en la presentación de un espectáculo, y cuando se merman las facultades, disminuye la posibilidad de brindar un espectáculo, por lo que haría imposible el cumplimiento del objeto del contrato.

Como mencioné anteriormente, el trabajo de los deportistas profesionales puede llegar a considerarse como un contrato de prestación de servicios profesionales, por ello se puede recurrir a la definición de contrato en general por el Código Civil Federal, pues en ésta no se define claramente lo que es el contrato de prestación de servicios. *“Artículo 1793.- Los*

convenios que producen o transfieren las obligaciones y derechos, toman el nombre de contratos.”

3.2.2. Trabajo o Prestación de Servicios

Primeramente, para entender de manera correcta la naturaleza jurídica de los contratos de los deportistas profesionales se debe de tener en cuenta en concepto de contrato.

¿Qué es un contrato? Si bien en el capítulo anterior cité el artículo 1793 del Código Civil Federal, el cual define el contrato como: “Los convenios que producen o transfieren las obligaciones y derechos, toman el nombre de contratos”.

Ahora bien, esto como se vincula con lo que es el contrato de trabajo.

La Ley Federal del Trabajo define el contrato de trabajo como: “Contrato individual de trabajo, cualquiera que sea su forma o denominación, es aquel por virtud del cual una persona se obliga a prestar a otra un trabajo personal subordinado, mediante el pago de un salario”, que como mencione en el capítulo anterior es clave, la prestación personal del trabajo, así como la subordinación y un salario.

Para recurrir a una definición del contrato de prestación de servicios se podría recurrir a la ley, más esta no es muy precisa de acuerdo con cómo se concibe esta figura, por ello el maestro Fausto Rico lo define como: Contrato por el cual una parte con conocimientos especiales llamada profesor o profesionista, se obliga a ejecutar ciertos hechos relacionados con sus conocimientos a favor de otra llamada cliente, a cambio de una retribución³⁹.

La crítica a que no existe una relación laboral entre los deportistas profesionales va dirigida más que nada hacia su regulación de la Ley Federal del Trabajo, pues a pesar de que se regula la figura, no se ha considerado muy efectiva dicha regulación.

Por un lado, se critica la falta de una subordinación, o su confusión de dicha, con la simple prestación de un servicio, por ello recurriremos a qué se le considera como subordinación. Menciona el maestro Mario de la Cueva, que la subordinación sirve para diferenciar la relación de trabajo de otras prestaciones de servicios, por ello considero que el

³⁹ Rico Álvarez, Fausto y Patricio Garza Bandala. **De los Contratos Civiles**. 2ª ed. México, Porrúa, 2008/2017, p. 278. (Consulta: Jul. 16, 2021).

punto clave de esta problemática yace en su concepción. Recordemos que la psique de la subordinación recae en un poder de mando y en un deber de obediencia.

A la luz del artículo 298 de la Ley Federal del Trabajo, que habla sobre las obligaciones de los deportistas profesionales en que sus fracciones establece:

“I. Someterse a la disciplina de la empresa o club;

II. Concurrir a las prácticas de preparación y adiestramiento en el lugar y a la hora señalados por la empresa o club y concentrarse para los eventos o funciones;

III. Efectuar los viajes para los eventos o funciones de conformidad con las disposiciones de la empresa o club. Los gastos de transportación, hospedaje y alimentación serán por cuenta de la empresa o club; y

IV. Respetar los reglamentos locales, nacionales e internacionales que rijan la práctica de los deportes.”

(Énfasis añadido)

De este artículo citado se menciona en su primera fracción, a que debe de someterse a la disciplina de la empresa o club, pudiéndose vincular esto en relación con la dirección dentro del elemento de subordinación. Además, en su fracción segunda es muy claro, que el deportista profesional está obligado a seguir con los lineamientos e instrucciones de la empresa o club, en relación con la obligación de acudir a los entrenamientos, respetar horarios, etc.

De esto se concluye que, la naturaleza de los contratos de los deportistas profesionales es de índole laboral, pero tristemente, se ha vuelto un mercado basado totalmente a fines de lucrar, buscando como tal un rendimiento económico, por lo que por ello se les exige a los deportistas de total dedicación a sus servicios debido a generar mayor rendimiento.

3.2.3. Menores de Edad

Otro tema que en los E-Sports resulta particularmente relevante es el de la contratación de menores, ya que no puede perderse de vista que la inmensa mayoría de los jugadores son muy jóvenes, incluso en el área de los E-Sports te consideras “Viejo” u obsoleto al llegar a la edad de los 20 años.

Ha sido comprobado que los menores de edad tienen una mejor reacción a esos impulsos y toma de decisiones tan rápidas, a veces son toma de decisiones que se deciden en nano segundos.

Este tema es muy común, y de hecho los reglamentos más reciente de Epic Games mencionan lo siguiente sobre requisitos sobre los menores de edad.⁴⁰

“3.1.1 Para poder participar en cualquier partida del Evento, los jugadores deben tener al menos 13 años o más, dependiendo de la edad que se requiera en el país de residencia del jugador. Si el jugador es menor de 18 años o de la mayoría de edad según se define en su país de residencia (un "Menor"), debe contar con la autorización de su padre, madre o tutor legal para poder participar en el Evento. “

“3.1.2 Los jugadores no aptos que engañen o intenten engañar a los Administradores del evento al proporcionar información falsa sobre la elegibilidad estarán sujetos a medidas disciplinarias como se describe en la sección 9.2.”

(Énfasis añadido)

En el caso de Twitch el tema funciona de la misma manera, los menores entre 13 y 18 años pueden tener una cuenta bajo supervisión paterna, algo que no funciona para aquellos por debajo de ese límite: *“Los servicios de Twitch no están disponibles para personas menores de 13 años”*.

La edad recomendada para jugar a League of Legends es mayor de 13 años. Para Dota 2, muchos recomiendan ser mayor de 16. Overwatch cambió de PEGI 16 a 12, y Counter Strike: Global Offensive no está recomendado para menores de 18. Diferentes eSports, diferentes perfiles, diferentes jugadores, diferentes edades.

Esta cuestión es relevante y debe prestarse especial atención a los menores de 15 años, por cuanto como norma general establecida en la Ley Federal del Trabajo, no pueden ser sujetos de contrato de trabajo.

“Artículo 22 Bis. Queda prohibido el trabajo de menores de quince años; no podrá utilizarse el trabajo de mayores de esta edad y menores de dieciocho años que no hayan terminado su educación básica obligatoria, salvo los casos que apruebe la autoridad laboral correspondiente en que a su juicio haya compatibilidad entre los estudios y el trabajo.”

(Énfasis añadido)

En la primera parte del artículo 5 de la Ley General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, se define como niñas y niños a los menores de 12 años, y como adolescentes a las personas con 12 años cumplidos y hasta 18 años de edad.

“Artículo 5. Son niñas y niños los menores de doce años, y adolescentes las personas de entre doce años cumplidos y menos de dieciocho años de edad. Para efectos de los tratados internacionales y la mayoría de edad, son niños los menores de dieciocho años de edad.”

⁴⁰ Epic Games. *“Reglas oficiales del torneo de MTL”* Sin Ubicación, Ene. 22, 2021. Disponible en línea: [epicgames.com](https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/es-ES/news/chapter-2-season-5-ltm-tournament-official-rules), Internacional < <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/es-ES/news/chapter-2-season-5-ltm-tournament-official-rules> > (Consulta: Julio. 28, 2021).

“Cuando exista la duda de si se trata de una persona mayor de dieciocho años de edad, se presumirá que es adolescente. Cuando exista la duda de si se trata de una persona mayor o menor de doce años, se presumirá que es niña o niño.”

(Énfasis añadido)

En este sentido, los comúnmente llamados “derechos de los niños” se extienden a toda persona que no haya cumplido los 18 años. De igual manera, todas las disposiciones legales se establecen con este mismo rango de edad, considerando a niños, niñas y adolescentes. Claro que su edad resultaría en un impedimento para que pudieran ser contratados por los clubes en forma profesional.

Esto lleva a analizar la Ley Federal del Trabajo (LFT) que establece las disposiciones a seguir en el caso de que un menor de edad esté laborando en algún centro de trabajo. El trabajador menor de edad debe tener una edad mínima para poder laborar, junto con una serie de limitaciones importantes:

En el artículo 5 de la LFT, la fracción I menciona que se prohíben los trabajos para adolescentes menores de 15 años y en la fracción IV establece que quedan prohibidas las horas extraordinarias de trabajo para los menores de 18 años.

Ahora para el caso de los E-Sports, y cuando exista jugador menor a los 15 años cumplidos, podrán trabajar siempre que se cumpla con las condiciones establecidas en el artículo 22 de la LFT:

“Los mayores de quince y menores de dieciséis necesitan autorización de sus padres o tutores y a falta de ellos, del sindicato a que pertenezcan, de la Junta de Conciliación y Arbitraje, del Inspector del Trabajo o de la Autoridad Política.”

(Énfasis añadido)

Asimismo, el artículo 22 Bis de la LFT menciona una ventana muy importante para los futuros jugadores de E-Sports menores de 15 años.

“Queda prohibido el trabajo de menores de quince años; no podrá utilizarse el trabajo de mayores de esta edad y menores de dieciocho años que no hayan terminado su educación básica obligatoria, salvo los casos que apruebe la autoridad laboral correspondiente en que a su juicio haya compatibilidad entre los estudios y el trabajo.”

(Énfasis añadido)

Como ya vimos, en caso de que lo apruebe la autoridad laboral correspondiente el trabajo infantil no está del todo prohibido, sin embargo, se debe de haber una clara compatibilidad entre los estudios y el trabajo, es decir que gracias al trabajo se descuide la escuela y la vida educativa del infante.

3.3. Sector del Derecho Deportivo

3.3.1. Dopaje

Las similitudes de los deportes tradicionales con los E-Sports no se limitan a las emociones, la popularidad de espectadores y el crecimiento empresarial, ambos también sufren de prácticas injustas de dopaje y de “e-doping”

El dopaje en los deportes en México está regulado por el Comité Nacional Antidopaje (CNA) de la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE). El derecho mexicano (CONADE) rige sus problemas de dopaje a través de “El Código Mundial Antidopaje” que es el documento básico que armoniza las políticas, normas y reglamentos antidopaje dentro de las organizaciones deportivas y entre las autoridades públicas de todo el mundo. Trabaja en conjunto con cinco normas internacionales que tienen como objetivo fomentar la coherencia entre las organizaciones antidopaje en diversas áreas: pruebas; laboratorios; exenciones de uso terapéutico; lista de sustancias y métodos prohibidos; y la protección de la privacidad de la información personal.⁴¹

Actualmente la CONADE usa un método de denuncias anónimas confidenciales y privadas en donde puedes reportar cualquier presunta Violación de Reglas Antidopaje, cualquier supuesto incumplimiento del Código Mundial Antidopaje (Código) o cualquier acto u omisión que pueda socavar la lucha contra el dopaje.⁴²

Como en todos los sectores del deporte tradicional, sin discriminar a los jugadores profesionales de E-Sports, malamente pueden utilizar productos farmacéuticos para apoyar o mejorar su juego (Adderall⁴³™, Dexedrine™, Vyvanse®, etc).

En el año 2015, Kory Friesen, conocido como Semphis, admitió que él y todo su equipo había consumido Adderall.⁴⁴ La Esports Integrity Commission (ESIC) se formó para lidiar con problemas de dopaje y otros temas como las apuestas fraudulentas y corrupción.

⁴¹ Agencia Mundial Antidopaje, Stock Exchange Tower “*Código Mundial Antidopaje 2021*” Montreal, Quebec, Ene. 1, 2021. Disponible en línea: [cna.conade.gob.mx](https://cna.conade.gob.mx/documents/Codigo_Mundial_Antidopaje_2021.pdf), Internacional < https://cna.conade.gob.mx/documents/Codigo_Mundial_Antidopaje_2021.pdf > (Consulta: Sep. 28, 2021).

⁴² Comité Nacional Antidopaje “*Denuncia el Dopaje*” México, 2019. Disponible en línea: [cna.conade.gob.mx](https://cna.conade.gob.mx/denuncia.html), Nacional < <https://cna.conade.gob.mx/denuncia.html> > (Consulta: Sep. 28, 2021).

⁴³ El Adderall, es un medicamento utilizado para tratar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad es la sustancia que se registra en Europa como la más popular entre los competidores de deportes electrónicos, que no se encuentra fácilmente en Latinoamérica.

⁴⁴ Vázquez Fernanda “*Huecos en los eSports para detectar dopaje*” Feb. 24, México, 2021. Disponible en línea: [eleconomista.com.mx](https://www.eleconomista.com.mx/deportes/Huecos-en-los-eSports-para-detectar-dopaje-20210223-0152.html), Nacional < <https://www.eleconomista.com.mx/deportes/Huecos-en-los-eSports-para-detectar-dopaje-20210223-0152.html> > (Consulta: Sep. 22, 2021).

La Electronic Sports League, ahora conocida como ESL, decidió crear normas para evitar el dopaje en sus torneos bajo las normas establecidas por la Agencia Mundial Antidopaje (WADA). En respuesta, una de las ligas de E-Sports más grandes, ESL, está cooperando con la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) para introducir una política especial antidopaje para los torneos de E-Sports. Asimismo, la ESL comenzó a hacer pruebas de antidopaje.

En los E-Sports, además del dopaje químico o farmacológico existe el "e-doping"⁴⁵, que es una vil manipulación del resultado del juego en contra las reglas del juego limpio que aumenta la posibilidad de ganar para un jugador determinado. Es importante mencionar que el e-doping sólo existe en el ciberespacio y pretende afectar la eficiencia intelectual, para ir en contra la aptitud física.

Una forma frecuente de e-doping utiliza computadoras, no productos químicos. Al hackear el software subyacente de un juego con el fin de alterar su código fuente o código madre, el "e-doper" toma el control del programa para determinar el ganador inyectando fragmentos prohibidos en código del programa informático. Esto antes mencionado es una clara violación a los derechos de autor, ya que nadie puede modificar una obra (el código madre) que no es suya.

Debido a que el e-dopaje siempre es una violación de los principios morales, las empresas de E-Sports, y especialmente los organizadores de juegos, deberían incluir disposiciones apropiadas en sus reglamentos. Los estatutos deben indicar claramente que ciertos tipos de e-dopaje pueden constituir no solo una violación de las reglas del juego limpio que conduzca a la expulsión del juego, sino también una infracción de los derechos de autor. Si bien la Ley de Deportes reconoce los E-Sports, El Código Mundial Antidopaje no se refiere explícitamente a una forma electrónica de dopaje, y esto puede causar problemas en relación con la responsabilidad por estas acciones.

Como solución a este problema, se le propone al usuario de esta guía la creación de un procedimiento y un sistema eficiente para prohibir a los infractores puede ayudar significativamente, no sólo en los casos en curso de violaciones, sino también en la

⁴⁵ Paracchini, Deborah "*The concept of eDoping in eSports – cyber security as a safety measure, enforcement and sanctions in case of non-compliance*" Abr. 4, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [dlapiper.com](https://blogs.dlapiper.com/iptitaly/2019/04/the-concept-of-edoping-in-esports-cyber-security-as-a-safety-measure-enforcement-and-sanctions-in-case-of-non-compliance/#page=1), Internacional < <https://blogs.dlapiper.com/iptitaly/2019/04/the-concept-of-edoping-in-esports-cyber-security-as-a-safety-measure-enforcement-and-sanctions-in-case-of-non-compliance/#page=1> >(Consulta: Sep. 22, 2021).

prevención de incidentes futuros. Dar este tipo de paso claro para hacer que los E-Sports sean lo más limpios y competitivos posible ayudaría a proteger la reputación de la marca de muchas empresas de E-Sports y organizadores de torneos. Además, que se estaría protegiendo lo mas importante, la integridad del deporte.

3.3.2. Lesiones

Como imagináramos, la mayoría de los E-Sports no implican mucha actividad física ruda, ya que se evitan los golpes, tacleadas y empujones, pero esto no significa que las lesiones relacionadas a los E-Sports que se generan en los entrenamientos y las competiciones no sean comunes.

Efectivamente, las habilidades motrices finas son necesarias para competir con éxito en los E-Sports ya que requieres de una continua precisión. Pero el uso excesivo de los brazos, las manos y los dedos está llevando a lesiones ortopédicas entre los jugadores de E-Sports.

Según se explica en una entrevista para CNN, cientos de millones de jugadores participan en E-Sports y pasan de 5 a 10 horas al día frente a la pantalla. Esas horas aumentan tanto a nivel universitario como profesional, donde los equipos de E-Sports pueden practicar hasta 14 horas al día. Es decir, más de la mitad de cada día. Además, estas largas sesiones de entrenamiento tienen lugar los 7 días de la semana.⁴⁶

Además de que se presupone la esperada fatiga visual, los deportistas profesionales de E-Sports experimentan una serie de lesiones musculoesqueléticas, como lo son: ⁴⁷

Síndrome del túnel carpiano. Esta es una lesión que afecta a la muñeca y es la que más prevalencia tiene en el mundo E-Sports debido a que realizamos movimientos muy bruscos durante muchas horas.

Tendinitis. Es otra de las lesiones que con más frecuencia aparecen en los jugadores de videojuegos, en general, los tendones del antebrazo sufren mucho debido a la posición

⁴⁶ Westcott Ben & Fang Nanlin “*They train 14 hours a day, 7 days a week, chasing million-dollar paydays. Meet China's new breed of esports athletes*” Dec. 31, 2019, Sin Ubicación. Disponible en línea: [edition.cnn.com](https://edition.cnn.com/2019/12/30/tech/chinese-gamers-competition-intl-hnk/index.html), Internacional < <https://edition.cnn.com/2019/12/30/tech/chinese-gamers-competition-intl-hnk/index.html> >(Consulta: Sep. 23, 2021).

⁴⁷ Dra. Maya Patricia “*Las Lesiones más Frecuentes en los Jugadores de Esports*” Feb. 08, 2019, Sin Ubicación. Disponible en línea: [saludsavia.com](https://www.saludsavia.com), Internacional < <https://www.saludsavia.com/contenidos-salud/articulos-especializados/las-lesiones-mas-frecuentes-en-los-jugadores-de-esports> >(Consulta: Sep. 25, 2021).

con la que se coge el ratón y la tensión de las partidas, esto hace que los tendones sufran mucho y se desarrolle esta lesión.

Codo de tenista. Esta produce dolor en el codo por el desgaste de los movimientos súbitos de la muñeca en este aspecto.

Problemas de espalda y cervicales. La mala posición que se adopta y durante tantas horas, acaba produciendo problemas que deben pasar por el fisioterapeuta, de hecho, las famosas sillas “gamer” se crearon como prevención a este tipo de problemas.

Síndrome compartimental. Éste se produce cuando aumenta la presión en una zona específica que produce daño en nervios y músculos.

La solución jurídica y poco conocida a estos problemas sería afiliar a los jugadores a el Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte (SINADE), que es la máxima Instancia Colegiada Permanente (Pleno) de representación y de Gobierno, con funciones de dirección, control y cumplimiento de las políticas fundamentales emanadas del Programa Sectorial

Una vez afiliados los jugadores el artículo 105 de Ley General de Cultura Física y Deporte menciona que:

Artículo 105.- Los deportistas integrantes del SINADE tendrán derecho a recibir atención médica. Para tal efecto, las Autoridades Federales, Estatales, del Distrito Federal y Municipales promoverán los mecanismos de concertación con las instituciones públicas o privadas que integren el sector salud.

(Énfasis añadido)

Además, en continuación a la explicación del artículo, este se refuerza con el artículo encontrado en la misma ley antes mencionada que dicta lo siguiente:

Artículo 108.- La Secretaría de Salud y la CONADE, procurarán la existencia y aplicación de programas preventivos relacionados con enfermedades y lesiones derivadas de la práctica deportiva, así como proporcionar servicios especializados y de alta calidad en medicina y demás ciencias aplicadas al deporte.

(Énfasis añadido)

3.3.3. Apuestas

En México las apuestas son parte de la vida de los ciudadanos desde hace casi 80 años, o al menos así lo datan los expertos.⁴⁸ Por ello, en 1947 crearon la primera ley que

⁴⁸ Flores Dávila, Julia Isabel & Hernández Cid, Rubén. **De la suerte, el juego y otros azares.** México, UNAM, 1ª ed. Jun. 29, 2018. pp.46-48. Disponible en línea: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/11/5135/22.pdf> (Consulta: Oct. 3, 2021).

regulaba las apuestas, la misma era conocida como Ley Federal de Juegos y Sorteos. Actualmente, en México funcionan alrededor de 350 sitios online que se especializan en las apuestas y en los juegos de azar.

Según datos de la casa de apuestas Strendus, hoy en día el 80% de las apuestas deportivas se desarrollan en dispositivos móviles, mientras que en otros países de la región hasta un 40% se efectúan todavía en computadoras de escritorio.⁴⁹

En principio, los juegos de azar de E-Sports, incluidas las apuestas, podrían ser tan populares, o al menos tan lucrativos, en los deportes electrónicos como en los deportes tradicionales. En México las apuestas de los E-Sports se hacen a través de la plataforma de apuestas en línea y plataforma de streaming Caliente.mx y Codere.mx.

Si al usuario de esta guía práctica le interesa hacer un convenio exclusivo con una casa de apuestas (como lo tiene la NFL con Caliente), si es posible, ya que las apuestas en los E-Sports son totalmente legales, pero es necesario saber que el control para regular, emitir proyectos, licencias y lo tiene la Dirección de Juegos y Sorteos, que se encarga de dar autorización a los operadores de juego online. Y estos casinos online y casas de apuestas tienen la obligación de operar bajo los principios de la Ley Federal de Juegos y Sorteos. Además, deben mostrar una leyenda con el número de permiso de la secretaria de Gobernación.

3.4. Sector del Derecho Mercantil

Otro reto y oportunidad clave para el crecimiento de los E-Sports es la evolución de sus prácticas comerciales. Históricamente, este fue un obstáculo importante para los deportes electrónicos y como resultado, sufrió. Ahora hay mucho más dinero fluyendo a los deportes electrónicos que nunca.

Algunos de los principales impulsores de los ingresos de los deportes electrónicos son la publicidad, el patrocinio, la mercancía y los ingresos por eventos en vivo. En todas estas áreas, hay relativamente poca consistencia de la industria en las estructuras o términos de los tratos.

⁴⁹ Pérez Iván “*El imperio de las apuestas deportivas*” Dec. 22, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [forbescentroamerica.com](https://forbescentroamerica.com/2020/12/22/el-imperio-de-las-apuestas-deportivas/), Internacional < <https://forbescentroamerica.com/2020/12/22/el-imperio-de-las-apuestas-deportivas/> > (Consulta: Sep. 25, 2021).

Debemos tener claro que existe un claro vínculo entre la gobernanza de los deportes electrónicos y el crecimiento de las oportunidades comerciales en el sector. Una preocupación expresada con frecuencia por los socios comerciales de E-Sports existentes y futuros, incluidas las grandes marcas globales, es que debe haber un grado suficiente de sofisticación contractual, protección de la propiedad intelectual y gestión de la reputación antes de que los socios estén dispuestos a realizar inversiones sustanciales en los deportes electrónicos.

A continuación, como parte de la guía en propuesta de solución, se exponen los temas relativos al sector del derecho mercantil y sus contratos.

3.4.1. Herramientas jurídicas Relacionadas con los E-Sports

3.4.1.1. Contratos Electrónicos

Conforme a la legislación civil y comercial vigente y hablando de la veracidad de la forma, y de la validez en que los contratos se firmen electrónicamente, El artículo 1803 del Código Civil de la Federación establece que el consentimiento se estima expreso cuando la voluntad se manifiesta por medios electrónicos, ópticos o por cualquier otra tecnología.

Artículo 1803.- El consentimiento puede ser expreso o tácito, para ello se estará a lo siguiente:

*I.- Será expreso cuando la voluntad se manifiesta verbalmente, por escrito, **por medios electrónicos, ópticos o por cualquier otra tecnología**, o por signos inequívocos, y*

II.- El tácito resultará de hechos o de actos que lo presuman o que autoricen a presumirlo, excepto en los casos en que por ley o por convenio la voluntad deba manifestarse expresamente.

(Énfasis añadido)

Por su parte, el Art. 89 del Código de Comercio dispone que en los actos de comercio y en la formación de estos podrán emplearse los medios electrónicos, ópticos o cualquier tecnología.

*Artículo 89.- Las disposiciones de este Título **regirán en toda la República Mexicana en asuntos del orden comercial**, sin perjuicio de lo dispuesto en los tratados internacionales de los que México sea parte.*

*Las actividades reguladas por este Título se someterán en su interpretación y **aplicación a los principios de neutralidad tecnológica, autonomía de la voluntad, compatibilidad internacional y equivalencia funcional del Mensaje de Datos en relación con la información documentada en medios no electrónicos y de la Firma Electrónica en relación con la firma autógrafa.***

*En los actos de comercio y en la formación de los mismos podrán emplearse los medios electrónicos, **ópticos o cualquier otra tecnología**. Para efecto del presente Código, se deberán tomar en cuenta las siguientes definiciones:*

“Firma Electrónica” son los datos en forma electrónica consignados en un Mensaje de Datos, o adjuntos o lógicamente asociados al mismo por cualquier tecnología, que son utilizados para

identificar a la persona que posee los datos de creación de la firma y que actúa en nombre propio o de la persona a la que representa (el “Firmante”), en relación con el Mensaje de Datos, y que produce los mismos efectos jurídicos que la firma autógrafa, siendo admisible como prueba en juicio;

“Mensaje de Datos” es la información generada, enviada, recibida o archivada por medios electrónicos, ópticos o cualquier otra tecnología (un contrato mercantil suscrito utilizando una firma electrónica es considerado un Mensaje de Datos).

Artículo 89 bis.- No se negarán efectos jurídicos, validez o fuerza obligatoria a cualquier tipo de información por la sola razón de que esté contenida en un Mensaje de Datos. Por tanto, dichos mensajes podrán ser utilizados como medio probatorio en cualquier diligencia ante autoridad legalmente reconocida, y surtirán los mismos efectos jurídicos que la documentación impresa, siempre y cuando los mensajes de datos se ajusten a las disposiciones de este Código y a los lineamientos normativos correspondientes.

(Énfasis añadido)

Esto se prevé también en la NOM-151-SCFI-2016, la cual permite a las empresas físicas y morales acreditar ante cualquier tercero o autoridad que sus documentos electrónicos se han conservado íntegros y sin cambios desde la emisión de una constancia de conservación de mensajes de datos. Esto va de la mano de un proceso de digitalización que se ha empezado a llevar a cabo a partir de la emisión de la NOM aludida. Además, existen otros medios, como lo es la e-firma, que es un tipo de certificado digital creado por el SAT que funcionan como certificados de identidad. Relativo a la firma electrónica, el artículo 96 del Código de Comercio establece que dichas disposiciones serán aplicadas de modo que no excluyan, restrinjan o priven de efecto jurídico cualquier método para crear una firma electrónica.

*Artículo 96.- Las disposiciones del presente Código serán aplicadas **de modo que no excluyan, restrinjan o priven de efecto jurídico cualquier método para crear una Firma Electrónica.***

(Énfasis añadido)

Atendiendo a las reglas establecidas en el Código de Comercio y en la NOM 151, si contrapartes en otros países firman documentos con una FEA Certificada (por ejemplo, mediante DocuSign⁵⁰), Antes era muy frágil el tema, ahora y gracias a la pandemia ya no, debido a que se publicó una lista de los procesos y softwares aceptados, por ende, dichas firmas tendrán validez jurídica conforme a la legislación mexicana.⁵¹

⁵⁰ DocuSign es una plataforma de firma electrónica que permite enviar y firmar los contratos electrónicamente. y elimina la necesidad de enviar los contratos en papel y facilita el proceso de facturación/activación.

⁵¹ Los PSC's autorizados pueden ser consultados en la siguiente liga, e incluyen a firmas reconocidas internacionalmente, como “DocuSign”: Gobierno de México “*Directorio de Prestadores de Servicios de Certificación Acreditados*” México, Sin Fecha, Disponible en línea: [firmadigital.gob.mx/](http://www.firmadigital.gob.mx/), Nacional < <http://www.firmadigital.gob.mx/directorio.html> > (Consulta: Oct. 03, 2021).

En conclusión, está permitido la firma en contratos electrónicamente, y por ende los contratos electrónicos en sí. Así que se recomienda utilizar las nuevas tecnologías para agilizar y aminorar los gastos en los contratos.

3.4.1.2. Contratos Preparatorios

Los contratos preparatorios son muy útiles en el ámbito deportivo y comercial, ya que nos pueden ayudar a resolver muchos problemas que pudiesen llegar a surgir como: la confidencialidad del fichaje de jugadores, los patrocinios, las intenciones de inversión, e invitaciones a torneos mundiales que aun no se pueden divulgar.

En medida de protección, es importante tener en cuenta cómo resolver dos grandes problemas cuando se tienen que ver en la práctica con los contratos preparatorios. Primeramente, es importante saber que un contrato preparatorio es un acto jurídico que puede ser unilateral o bilateral donde se regulan términos y condiciones previos al contrato principal

Según Rocío Barrera Badillo ex presidenta de la Mesa Directiva De La Asamblea Legislativa Del Distrito Federal, el llamado contrato preliminar o preparatorio es entonces:

*“un contrato, un acuerdo de dos o más parte que genera obligaciones, caracterizado por la función particular de obligar a ambas partes o a una sola a celebrar, en un futuro determinado, otro contrato, que por ello se denomina definitivo. En el sistema jurídico mexicano, este acuerdo previo recibe el nombre de “contrato preparatorio”.*⁵²

El primer problema de los dos grandes problemas surge cuando las partes de una posible negociación o transacción a menudo instruyen a sus abogados a redactar contratos definitivos tan pronto como se alcance el famoso "acuerdo de apretón de manos". Esto se presupone en la práctica ya que se entiende que todos los temas importantes, al parecer, han sido resueltos entre las partes, por lo que el siguiente paso es negociar acuerdos finales. Pero esto no es necesariamente la mejor opción.

La mayoría de las veces, una carta de intención debería ser el segundo paso en el proceso de toma de acuerdo, un puente entre el "acuerdo de apretón de manos" y el cierre. Una carta de intención, o "LOI" (Letter of Intention), es un documento vinculante que

⁵² Exposición de Motivos. Iniciativa Con Proyecto De Decreto Por El Que Se Adicionan El Título Segundo Y Tercero Del Libro Cuarto Segunda Parte Del Código Civil Para El Distrito Federal. (México). D.O. Abr. 7, 2011. Núm. 129-A Año 02. Disponible en Línea: < <http://www.aldf.gob.mx/archivo-b6e1db532c19475bc52e8f538f56fd60.pdf> > (Consulta: Sep. 24, 2021).

establece los términos materiales de un acuerdo propuesto y está diseñado para confirmar que realmente se ha alcanzado un acuerdo y que todas las partes están en la misma página

Es importante mencionar que la LOI es vinculante a menos que se estipule textualmente en el LOI (se recomienda hacerlo), pero para tener la ventaja sobre la mesa es importante que se sepa que una cláusula bien redactada de sujeción a jurisdicción si es vinculante y aún más importante, es que, si hay una cláusula de confidencialidad, también es vinculante. Como recomendación a las excepciones de no vinculación, es que hay que cuidar las palabras que usamos, para que no aparente ser vinculante, ser muy expresos en la no vinculación, textualmente. (ejemplo: Estas cláusulas no son vinculantes, excepto..., por lo que no podrá...).

Una LOI también puede contener disposiciones que rigen la confidencialidad, los derechos de diligencia debida y el reembolso de los gastos de una de las partes por la otra. A menudo, esas disposiciones se hacen explícitamente vinculantes, mientras que el resto de la LOI sigue siendo no vinculante (lo que significa que esas promesas no son ejecutables). A pesar de que gran parte de la LOI no es vinculante, todavía proporciona una hoja de ruta detallada para los documentos definitivos y tiende a evitar una renegociación posterior, que en la práctica esto pasa muy a menudo.

Una carta de intención sirve a varios otros propósitos importantes. En primer lugar, identifica a los "puntos de quiebre o fracturas del trato" al principio del proceso y obliga a las partes a confirmar un acuerdo sobre términos importantes desde el principio, incluso en un documento no vinculante, a veces revela que de hecho no es posible llegar a un acuerdo, que un determinado derecho u obligación que una de las partes exige es inaceptable para la otra. En ese caso, las partes pueden poner fin a las negociaciones después de incurrir en un costo mínimo. La redacción de documentos definitivos largos y complicados puede ser un paso costoso, por lo que, si hay puntos controvertidos que no se pueden conciliar, es mucho mejor revelarlos desde el principio.

En segundo lugar, una LOI crea un camino claro hacia el cierre. Una LOI bien redactada identificará cada acuerdo definitivo que se firmará al cierre y asignará la responsabilidad de la redacción de este. Esto evita la confusión y los esfuerzos potencialmente duplicados. Finalmente, una LOI les da a ambas partes una "prueba"

temprana en la relación. Si, en el curso de la negociación de una LOI, una parte se muestra irrazonable o deshonesto, la contraparte tiene una oportunidad temprana de sopesar ese comportamiento y decidir si procede con la empresa comercial propuesta.

Las personas de negocios que son relativamente nuevas en transacciones complejas a veces ven las cartas de intención como una pérdida de tiempo y dinero. A punto de vista del testista esto es menester. Es bien sabido que los abogados con experiencia en operaciones pueden redactar LOIs de manera rápida y eficiente. Las partes tienen más que perder pagando a los abogados para redactar contratos definitivos demasiado pronto, solo para ver el acuerdo desmoronarse, que tratando de resolver todos los términos materiales en una carta de intención como un paso intermedio hacia el cierre.

Es importante saber que el “primo” de esta Carta Intención es el Contrato de Promesa, este último también puede ser vinculatorio y sigue siendo general. Además, existe obligación de compra y de venta, pero puede tener cláusulas de salida.

El segundo problema de este apartado surge cuando la información importante se discute con frecuencia durante las operaciones comerciales diarias. Los secretos comerciales, los posibles jugadores que se ficharan, las ideas innovadoras y los nuevos proyectos pueden ayudar a las empresas a mantener una ventaja competitiva.

En solución a la divulgación de la información, muchas empresas preparadas utilizan acuerdos de confidencialidad (NDAs) para proteger la información confidencial. Por ende, el comprender cómo funcionan estos acuerdos y lo que implican puede ayudar a mantener segura la información importante del negocio.

Un NDA es un documento legal diseñado para mantener la información comercial confidencial en secreto. A menudo también conocidos como acuerdos de confidencialidad, estos contratos se pueden utilizar en cualquier momento en que se divulgue información confidencial a posibles inversores, acreedores, clientes, proveedores u otras conexiones profesionales. Codificar las expectativas y requisitos de confidencialidad corporativa por escrito y hacer que el documento sea firmado por todas las partes no solo puede fomentar la confianza, sino que también puede disuadir el robo de la propiedad intelectual.

Mientras que algunos acuerdos de confidencialidad obligan a una persona específica al secreto por un período de tiempo indefinido, otros acuerdos sólo están destinados a durar

una cantidad finita de tiempo, para este punto es importante saber que se tiene que pactar explícitamente que sucederá con la información una vez terminada la relación contractual, podría ser la orden de destrucción de la información o el regreso de la información a la parte de donde se emana la información.

Sin un acuerdo firmado, toda la información divulgada durante el curso regular de las operaciones puede utilizarse con fines maliciosos o simplemente hacerse pública en caso de accidente. Cuando se viola un NDA, las sanciones a menudo se enumeran dentro del propio acuerdo y pueden incluir daños en forma de pérdida de ganancias y más, pero a veces agregar una pena convencional no es la mejor idea, ya que esto puede llevarnos a tres problemas. El primero consiste en que, si el daño fue mayor que lo pactado el agraviado no puede remitir por más cantidad que la pactada, porque se paga solo lo anteriormente estipulado.

Otro problema que emana de agregar una pena convencional es que se le adjudica un precio a tu salida, es decir incumples, pagas y te sales.

El tercer problema que nos encontramos es que conforme al Código Civil la pena convencional no puede superar el valor del monto principal (valor de la secrecía) y es complicado identificar y cuantificar dicho valor.

*“Artículo 1843.- La cláusula penal no **puede exceder ni en valor ni en cuantía a la obligación principal** “*

(Énfasis añadido)

En el caso de que no se pacte pena convencional entran los daños y perjuicios por supletoriedad de la ley, se recomienda esta práctica debido a los tres problemas anteriores. El único problema de esto es que es sumamente difícil cuantificar los daños y perjuicios. Además, es importante saber que, ante el incumplimiento del contrato, se puede optar entre el cumplimiento forzoso (juez resuelve que no divulgue y deje de divulgar) o la rescisión (se resuelve remover la obligación de confidencialidad).

Por todo lo anteriormente expuesto es de suma importancia que en el intercambio de información se utilicen los acuerdos de confidencialidad cuando se buscan inversores, se acercan patrocinadores, se encuentran socios comerciales potenciales, se obtienen nuevos clientes y/o se contratan nuevos talentos. Con el fin de proteger a las personas con las que se

comparte la información, los NDAs a menudo se utilizan como un marco para evitar que se filtre información crucial.

No todas las prácticas comerciales y/o información deben mantenerse confidenciales. Los registros públicos, o la información de contacto de la empresa, no están cubiertos por un NDA. Los tribunales también pueden interpretar el alcance de una NDA en función del lenguaje utilizado en el acuerdo, por este motivo es importante marcar explícitamente como “confidencial” toda la información que se quiera guardar con carácter de confidencial, o ser muy claros en cuanto al alcance de la confidencialidad.

3.4.1.3. Esponsorización y Patrocinio Deportivo

Primeramente, comenzaremos por definir el concepto del contrato de patrocinio; el maestro José Luis Guzmán Monte lo define de la siguiente forma:

“El contrato de patrocinio publicitario es el acuerdo de voluntades por el que el patrocinado, a cambio de una contraprestación económica, generalmente destinada a la realización de su actividad deportiva, benéfica, cultural, científica o de otra índole, se compromete a colaborar en la publicidad del patrocinador.”

“El patrocinio es en esencia, la plasmación de una actividad publicitaria, una forma de publicidad en la que intervienen dos partes, el patrocinador-anunciante y el patrocinado.”⁵³

El Código Consolidado de Prácticas Publicitarias y Mercadotecnia de la ICC hace referencia al patrocinio en su capítulo B como:

“cualquier convenio comercial mediante el cual un patrocinador, en su beneficio y el del patrocinado otorga apoyo económico o de otro tipo para establecer un vínculo entre la imagen del patrocinador, sus marcas o productos y el objeto del patrocinio, a cambio de los derechos para promover ese vínculo y/o el otorgamiento de ciertos beneficios directos o indirectos”⁵⁴

En México, el patrocinio es un contrato innominado o atípico; esto es, no tiene una reglamentación especial en la legislación. No obstante, lo anterior se nos expone que:

“el contrato de patrocinio presenta una fuerte tipicidad social, ya que cuando se afirma tal situación significa que dicho contrato se encuentra identificado, que tiene un nombre, que hace referencia a cierto esquema contractual, nacido de una forma espontánea, pero que carece todavía de una disciplina normativa individualizada.”⁵⁵

⁵³ Guzmán Monter, José Luis *“El contrato de patrocinio”* México, Sin Fecha, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Disponible en línea: uaeh.edu.mx/, Nacional < <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n6/e1.html> > (Consulta: Sep.11, 2021).

⁵⁴ Comisión de Mercadotecnia y Publicidad. *“Código Consolidado de Prácticas Publicitarias y Mercadotecnia de la ICC”* México, Sin Fecha, International Chamber of Commerce México. Disponible en línea: iccmex.mx/, Nacional < <https://www.iccmex.mx/uploads/CODIGOSMERYPUB/CodigoenEspanol.pdf> > (Consulta: Sep.17, 2021).

⁵⁵ Labariega Villanueva, Pedro Alfonso. *“Atipicidad del contrato y esponsorización o patrocinio publicitario”* México, Feb. 3, 2005, UNAM. Disponible en línea: ru.juridicas.unam.mx/, Nacional < <http://ru.juridicas.unam.mx/xmlui/handle/123456789/10506> > (Consulta: Sep.18, 2021).

Ahora bien, este contrato tiene naturaleza mercantil, ya que el patrocinador generalmente es un comerciante que busca publicitarse.

Expuesto lo anterior, en relación con la naturaleza jurídica del patrocinio deportivo, consideramos oportuno traer a colación un criterio del Poder Judicial de la Federación, particularmente una tesis aislada que se refiere a la naturaleza del contrato de patrocinio publicitario o de esponsorización.

“CONTRATO DE PATROCINIO PUBLICITARIO O ESPONSORIZACIÓN. NATURALEZA.”

“El de patrocinio publicitario es un contrato atípico e innominado en la legislación vigente en México, ya que las leyes y reglamentos que regulan la publicidad, y la legislación civil y mercantil, carecen de especificación y de denominación del contrato. En la doctrina, se le ha llamado contrato de esponsorización o sponsoring, dado su origen anglosajón. También recibe el nombre de contrato de patrocinio publicitario. La esponsorización es un fenómeno de inversión publicitaria de los patrocinadores a fin de lograr que sus logotipos, emblemas o marcas sean mostrados en el evento patrocinado, obteniendo así una publicidad indirecta. Esa caracterización está presente al conceptuarse el contrato de patrocinio publicitario como aquel en el cual el patrocinado a cambio de una ayuda económica que ha de percibir para la realización de su actividad deportiva, benéfica, cultural, científica o de otra índole, se compromete a colaborar con la publicidad del patrocinador. En esta modalidad contractual el elemento característico es la voluntad benefactora del patrocinador o patrocinadores respecto a la actividad del patrocinado. La finalidad de ese contrato es la mejora de la imagen del patrocinador o el retorno de publicidad positiva que se consigue mediante la colaboración del patrocinado, y existe una preparación para alcanzarla, en que la colaboración del esponsorizado o patrocinado en la publicidad del patrocinador, cuya imagen pretende éste mejorar, retornar publicitaria y positivamente, es determinante para que se concrete el patrocinio, y por ello tienen relevancia tanto los tratos en fase precontractual, como las estipulaciones mismas del contrato y la ejecución de éste, en que está presente un principio de buena fe, de juego limpio. No se trata de garantizar la obtención del resultado vinculado con la imagen del espónsor, pero sí de que el esponsorizado ponga todos los medios a su alcance para lograr el mejor resultado, incluyendo la abstención de conductas que causen un retorno publicitario negativo, habida cuenta que recibe ayuda económica a cambio de colaborar en la publicidad, y ayuda y colaboración son los deberes esenciales del contrato.”⁵⁶

Es importante para el usuario de esta guía práctica saber que, en los contratos de patrocinio deportivo existen una serie de cláusulas usuales entre las que destacan:⁵⁷

El pacto de exclusividad, en donde se dicta que no puede celebrar otros patrocinios deportivos similares, o relativos al mismo giro de los bienes o servicios que se están publicitando.

⁵⁶ **CONTRATO DE PATROCINIO PUBLICITARIO O ESPONSORIZACIÓN. NATURALEZA.** Tesis. Amparo directo 6/2010. Registro digital: 163851. Instancia: Tribunales Colegiados de Circuito. Novena Época. Materia(s): Civil. Tesis: I.4o.C.269 C. Fuente: Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta. Tomo XXXII, septiembre de 2010, página 1219. Tipo: Aislada. Disponible en línea: <https://sjf2.scjn.gob.mx/detalle/tesis/163851> (Consulta: Sep. 17, 2020).

⁵⁷ Elena Vicente Domingo, **El contrato de esponsorización**, Civitas, Madrid, 1998, pp 117-128. (Consulta: Oct 2, 2021).

El pacto de prioridad o preferencia, una cláusula en donde se dicta que cuando termine el patrocinio, el patrocinador tiene este derecho de prioridad para poder renovar el patrocinio esto se utiliza cuando el patrocinio ya llegó a su término y así con el poder de esta cláusula poder renovar con el mismo patrocinador o poder irse con otro deportista.

La cláusula compromisoria, en donde se dicta que normalmente el arbitraje será el mecanismo alternativo de solución de conflictos que se estará utilizando para resolver las disputas entre las partes.

La cláusula penal, que está pre cuantifica el importe de la indemnización que tiene que pagar la parte que incumple una obligación fijada

La fijación de un bono por desempeño extraordinario, esta cláusula se usa en el caso de deportistas individuales que juegan en equipos, esta cláusula es muy importante y ya que gira en que, si el deportista que se está contratando se vuelve extremadamente relevante en el equipo, se le tiene que recompensar, ejemplo: si ganas 10 torneos este año siendo el mejor jugador, serás recompensado.

Normalmente estas son las cláusulas esenciales que van en este contrato innominado o atípico. No hay que confundir al patrocinio deportivo con figuras afines tales como el mecenazgo deportivo, la subvención, el merchandising, el partnership, y la figura contractual del testimonial. En ese sentido, siguiendo a Elena Vicente Domingo debemos explicar lo siguiente:⁵⁸

El mecenazgo deportivo, implica una ayuda o apoyo en el ámbito deportivo en donde no hay una contraprestación por parte del protegido o beneficiario.

La subvención, es la aportación que hace el estado, generalmente a través de la administración pública del deporte, sin contraprestación por parte del beneficiario.

El merchandising, se refiere a la concesión de una licencia para que una persona fabrique, comercialice y distribuya productos de un determinado tipo, con el signo distintivo de algún club o equipo deportivo.

⁵⁸ Elena Vicente Domingo, **El contrato de esponsorización**, Civitas, Madrid, 1998, Loc. Cit. (Consulta: Oct 2, 2021).

El partnership, consiste en el acuerdo por virtud del cual una empresa entrega una suma de dinero a un club o equipo deportivo, para que éste le permita utilizar, con fines publicitarios, determinadas actividades o lugares de su competencia, quedando fuera de dicho acuerdo la participación de los deportistas y la explotación con fines comerciales de sus respectivas imágenes.

La figura contractual del testimonial, a cambio de una suma de dinero hace declaraciones públicas sobre determinado producto, dando a entender lo que lo que utiliza; siendo importante que exista una experiencia personal sobre el producto. esta testimonial puede ser a favor o en contra del contratante.

3.4.1.4. Crowdfunding

De acuerdo con Eric Rivera Butzbach, el crowdfunding (financiamiento de masas) es un modelo innovador, relativamente nuevo, de formación y acumulación de recursos y de participación de mercado en el que los requerimientos de financiamiento y los fines son dados a conocer a través de convocatorias abiertas, ampliamente difundidas a través de la internet, especialmente por plataformas dedicadas (páginas web y aplicaciones), que captan el apoyo individual (que se convierte en colectivo) de diversos públicos típicamente divididos entre donadores e inversionistas.⁵⁹

El crowdfunding en el espacio de los videojuegos no es un fenómeno reciente. Muchos desarrolladores y editores de juegos han utilizado el crowdfunding para obtener el apoyo financiero que necesitan para crear títulos específicos.

El crowdfunding en los E-Sports, sin embargo, no ha sido utilizado como fuente de inversión para las entidades del sector. La mayoría de las compañías de E-Sports han confiado en la financiación de capital de riesgo u otras oportunidades de inversión privada para impulsar sus operaciones.

⁵⁹ Butzbach, Eric Rivera, **Crowdfunding: La eclosión de la financiación colectiva un camino tecnológico, social y económico**, Edición ESQVE, Madrid, 1ª ed. 2012, pp 117-128. Disponible en línea: https://books.google.com.mx/books?id=nZL93X7q3CYC&printsec=copyright&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (Consulta: Sep.17, 2021).

Esto no quiere decir que las empresas emergentes (start-ups) centradas en los E-Sports no hayan utilizado el crowdfunding en el pasado, pero nunca hubo realmente un alcance de cuán exitosa podría ser esta forma de financiamiento.

En el año 2020, una variedad de compañías de E-Sports, de diversa estatura, se comprometieron con el crowdfunding para poner en marcha sus emprendimientos, y conseguir apoyo financiero adicional o incluso como un método de participación de los fanáticos.

Por ejemplo, Juked lanzó su campaña de crowdfunding en Republic.co en septiembre de 2020, que concluyó a principios de enero 2021. En total, la start-up de E-Sports recaudó \$ 1.07 millones de dólares con más de 2,500 inversores individuales que respaldan a la firma.⁶⁰

3.5. Sector de Propiedad Intelectual

Los deportes electrónicos plantean un número considerable de cuestiones importantes en materia de propiedad intelectual. Algunos de ellos son exclusivos de los E-Sports. Por ejemplo, ¿hasta qué punto la propiedad de un editor de un juego le da control legal sobre la explotación del juego como un E-Sports? ¿Quién posee los derechos de una transmisión de un torneo de E-Sports, teniendo en cuenta las contribuciones únicas hechas a él por el editor, organizador del torneo, locutor, productores, comentaristas, equipos y jugadores? Algunos problemas ya existen en otros lugares, pero aún no se han respondido claramente para los deportes electrónicos. ¿Cuál es el mejor modelo de clasificación de marcas para los E-Sports, dada su combinación de videojuegos, deportes tradicionales, eventos en vivo y tecnología?

3.5.1. El objeto principal: el videojuego

Históricamente, los editores de juegos se consideraban los guardianes últimos de los deportes electrónicos creados en torno a su juego porque esos editores podían utilizar sus derechos de propiedad intelectual y su control práctico sobre el juego pertinente para afirmar el control.

⁶⁰ Fudge James “*Juked.gg Launches Crowd Equity Fundraising Campaign*” Sep. 10, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: <https://archive.esportsobserver.com/juked-crowd-equity-fundraising/> > (Consulta: Sep. 13, 2021).

Sin embargo, en la práctica esto ha sido suplantado por un poder contractual más directo sobre el juego de un editor. Hoy en día, para los torneos de mayor escala, los contratos entre el editor de juegos y el organizador del torneo son cada vez más comunes, lo que al menos en parte elude la cuestión de los derechos de propiedad intelectual. Estos contratos tratan de puntos legales como la licencia y el uso de la propiedad intelectual del juego en eventos de E-Sports, incluida la forma en que se ejecutan y comercializan los eventos.

Las patentes son un área que aún no se ha explorado en gran medida en los deportes electrónicos, u otras tecnologías.

La complicada situación de las patentes de software en todo el mundo podría hacerlo complejo, porque están permitidas en algunos países y no en otros, aparte del coste y el tiempo necesarios para obtenerlas desde la perspectiva de los E-Sports. Cualquier solicitud de patente futura para el software de E-Sports probablemente compartirá los mismos desafíos que los que enfrentan los videojuegos, ya que, por ejemplo: en México el software no es patentable, esto nos obliga a patentarlo en otras jurisdicciones como los Estados Unidos de América.

3.5.2. Las colaboraciones para exteriorizar personajes

En los deportes tradicionales, los derechos de imagen y otra propiedad intelectual centrada en los jugadores son un gran negocio; por ejemplo, Michael Jordán, Lebrón James tienen arsenales de marcas registradas. Si bien se produce cierto grado de explotación de los derechos de imagen en los deportes electrónicos, no se parece en nada al nivel de los deportes tradicionales y a menudo está controlado por los clubes. Actualmente hay juegos que transportan y exteriorizan virtualmente a un personaje entero para que sea jugable en los video juegos, unos ejemplos son Ariana Grande, J-Balvin, LeBron James, Travis Scott, Neymar Jr.⁶¹

⁶¹ Delaney, Mark “*Fortnite: Every Icon Series Skin So Far, The Icon Series is the home of musicians, athletes, streamers, and more.*” Ago. 27, 2021, Sin Ubicación. Disponible en línea: [gamespot.com](https://www.gamespot.com/articles/fornite-every-icon-series-skin-so-far/1100-6495639/), Internacional < <https://www.gamespot.com/articles/fornite-every-icon-series-skin-so-far/1100-6495639/> >(Consulta: Oct. 1, 2021).

3.5.3. Derechos Audiovisuales, Broadcasting y Streaming

Con los deportes electrónicos creciendo rápidamente, la demanda de ver a otras personas jugar videojuegos en vivo también ha aumentado. Pero ¿qué es la transmisión en vivo y cómo puedes ver, o incluso transmitir, tú mismo?

La transmisión de videojuegos (Streaming) es una de las áreas clave en los deportes electrónicos que permite a los fanáticos acercarse a la acción, y para que los jugadores y artistas profesionales obtengan algunos ingresos adicionales.

Las personas que llegan a la cúspide en streaming y tienen muchos espectadores simultáneos pueden ganarse la vida solos con el streaming. Entonces, ¿qué es? El Streaming es donde alguien grabará su juego o programa transmitiendo a través de plataformas de transmisión en vivo a través de Internet.

Los streamers pueden agregar gráficos personalizados a su transmisión, interactuar con los espectadores a través de una sala de chat, tratar de educar y entretener a los espectadores. Pueden llegar a un gran número de espectadores directamente desde su dormitorio o estudio en casa. Los streamers a menudo guardarán ciertas grabaciones o clips, y algunos los subirán para verlos en cualquier momento en YouTube u otra plataforma de video.

Muchos torneos de E-Sports establecidos también se transmitirán a través de transmisiones en vivo. Los espectadores pueden chatear entre sí y con el streamer durante la transmisión. Pero no es tan fácil como presionar el registro e inmediatamente tener 10,000 espectadores. Se necesita mucho trabajo duro y tiempo para construir una base de fans.

¿Cómo ganan dinero los streamers y las plataformas? Twitch es la plataforma de transmisión de videojuegos más grande. Tiene un promedio de alrededor de 30 millones de visitantes diarios a la plataforma. Twitch ha disfrutado de un enorme crecimiento a lo largo de los años. Fue comprado por Amazon en 2014 por alrededor de \$ 1 billón de dólares, y permite a millones de personas ver juegos en vivo, chatear entre sí y transmitir su propia transmisión a otros. Con esto, puede conectar su cuenta de Amazon Prime con Twitch para obtener beneficios.

Las plataformas como Twitch generalmente colocarán anuncios pregrabados de 30 segundos al comienzo de una transmisión. Además de vender este espacio publicitario,

Twitch también hará grandes acuerdos con proveedores de torneos de E-Sports, desarrolladores de juegos y otras compañías, y puede vender espacio publicitario y patrocinio en torno a esos torneos.

En términos de los propios streamers, los espectadores pueden "suscribirse" a su canal pagando alrededor de \$5 dólares al mes. De esto, el streamer generalmente tomará alrededor del 50% y Twitch el otro 50%. La suscripción eliminará los anuncios y le dará al suscriptor otros beneficios, como emoticonos de chat únicos y la capacidad de escribir en un modo "solo para suscriptores".

Los streamers también pueden ganar dinero aceptando donaciones o "cheers/bits"⁶² a mitad de la transmisión. Los fanáticos a menudo escriben un mensaje junto con la donación, que es leído por una voz computarizada durante la transmisión, lo que les permite comunicarse directamente con su transmisor favorito.

Los torneos de E-Sports se transmiten en línea a través de YouTube y Twitch, desde el Campeonato Mundial de League of Legends hasta el Tour Virtual de Francia. Las transmisiones en vivo también se están convirtiendo en una forma común de promover organizaciones benéficas y alentar las donaciones. En enero de 2020, el popular grupo de YouTube "The Click Crew" realizó una transmisión en vivo de 36 horas y recaudó más de \$ 300,000 para la crisis de incendios forestales en Australia⁶³. Están comenzando a aparecer progresivamente en las principales cadenas de televisión como ESPN, que transmitió 12 horas de cobertura directa de eSports en abril de 2020 que involucran juegos como Madden NFL, Fórmula 1, Rocket League y Apex Legends.⁶⁴ Es probable que esto continúe creciendo y eventualmente cumpla con la cobertura vista en países como Corea del Sur, que ha transmitido competiciones y análisis de E-Sports en televisión durante más de 20 años a través de su canal dedicado a los E-Sports.

⁶² Cheers o Bits: Los Bits son objetos virtuales que puedes comprar en Twitch, es una moneda virtual para comprar cosas virtuales y enviarlas al streamer. (Twitch las convierte y le da el 50% del valor en dinero real). Un Cheer es un mensaje de chat que utiliza Bits.

⁶³ Amos, Andrew "Click Crew raise \$300k AUD as streamers unite for Australian fire crisis." Ene. 7, 2021, Australia. Disponible en línea: [dexerto.com](https://www.dexerto.com/entertainment/gaming-community-support-charities-australia-fires-1308582/), Internacional < <https://www.dexerto.com/entertainment/gaming-community-support-charities-australia-fires-1308582/> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

⁶⁴ Alexander, Julia "ESPN will air 12 hours of esports including Rocket League, NBA 2K, and Madden." Abr. 3, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [theverge.com](https://www.theverge.com/2020/4/3/21207446/espn-esports-marathon-tournament-nba2k-madden-nfl-f1-racing-rocket-league), Internacional < <https://www.theverge.com/2020/4/3/21207446/espn-esports-marathon-tournament-nba2k-madden-nfl-f1-racing-rocket-league> > (Consulta: Oct. 3, 2021).

3.5.4. Protección de Copyright

Dejando de lado el streaming de eventos (que está sujeta a la protección del derecho de autor), no se proporciona protección de derechos de autor a un deporte tradicional. Nadie es dueño del fútbol, el béisbol o el cricket. Afortunadamente para usted y para yo, podemos salir y jugar un partido de Badminton y no tener que preocuparnos por infringir los derechos de autor de nadie o tener que obtener una licencia para jugar el deporte de manera competitiva.

Si bien hay muchas herramientas de Propiedad intelectual para juegos, la más vital es el derecho de autor. Los derechos de autor de los videojuegos protegen ciertas áreas como el código fuente, los mapas, los efectos de sonido y los personajes. Sin embargo, hay que tener en cuenta que sólo se protege la expresión de ideas y no las ideas mismas. Si hay una sola idea que se manifiesta en dos formas diferentes, entonces no se plantearía ninguna cuestión de infracción.

La protección de los derechos de autor de los elementos creativos de los E-Sports varía de un país a otro. Estos elementos están sujetos a protección sólo cuando sirven a ciertos criterios establecidos por cada jurisdicción., (normalmente todos están sujetos a derecho europeo o estadounidense para así poder incorporarse a las plataformas más populares como Twitch).

La creación de un juego electrónico también implica el intelecto de una serie de especialistas que tienen experiencia en ciertas áreas de nicho, como el diseño de juegos, la ingeniería de sonido, la programación, el desarrollo de interfaces de usuario, etc. La cantidad de estos profesionales que pueden reclamar un derecho sobre el trabajo está determinada por su nivel de contribución original al juego, así como por el cumplimiento de ciertos criterios jurisdiccionales.

Aquellos que utilizan un juego para sus propios intereses comerciales, como la transmisión de contenido del juego o la organización de torneos, deben tener los permisos correctos en su lugar y usarlos según lo estipulado en el acuerdo. La falta de obtención de permiso o una violación del acuerdo de licencia puede resultar en demandas por infracción de derechos de autor por parte del propietario del juego.

Dicho esto, y algo confuso, algunos desarrolladores de juegos permiten abiertamente, y a veces alientan, el uso de sus derechos por parte de terceros con fines no comerciales, ya que tener a la comunidad de jugadores involucrada en generar y compartir contenido aumenta la posición del juego. El propietario puede, por supuesto, decidir en cualquier momento restringir esos derechos.

La transmisión de E-Sports implica necesariamente contenido protegido por derechos de autor. Debido a que el desarrollador es propietario del juego, el desarrollador tiene el derecho exclusivo de limitar la forma en que se usa un juego en video en línea, transmisión de juegos, torneos en persona y otras plataformas o usos potenciales.

4. Conclusión

Cómo se dictó en la introducción de esta tesis llamada: Enfrentando La Era Digital A Través De La Aclaración Y Adecuación Jurídica De Los E-Sports En México.

El principal desafío a nivel de esta tesis consiste en aclarar la naturaleza de los E-Sports como actividad deportiva y conectarlos con las debidas instituciones jurídicas. Ya que no tenemos respuestas absolutas, sino fragmentación y soluciones mancas a las situaciones que vamos encontrando.

Este desafío se pudo concluir de manera exitosa, ya que a través del cuerpo de esta tesis se define que los Sports si son deporte, esta aseveración es avalada no sólo por el tesista, sino que también es avalada través de criterios, aceptaciones en las olimpiadas, y un registro como deporte.

Es cierto que muchos podrían pensar que los E-Sports no son deportes, porque no cuentan con una actividad física ruda, esto no significa que no sea un deporte. los Sports requieren de mucha determinación, habilidad mental y una precisión motriz impresionante.

Esta tesis no sólo explica por qué los E-Sports un deporte si no que abre un panorama diferente, este panorama se explora para que la ideología de que un deporte es el que tengo un balón sea erradicada, hay que respetar todos los deportes, aunque no sean de actividades físicas rudas.

Aterrizando el desafío a un nivel práctico, Y como segundo problema de la tesis se propone una guía jurídica conectada con las debidas instituciones jurídicas con las que los E-Sports se pueden llegar a topar.

Esta guía propuesta, será útil para todo incursor o persona que quiera adentrarse al mundo de los E-Sports y del derecho digital. ya que puede ser sin ninguna orientación, un camino muy escabroso, por ende, con la guía propuesta, se trata de evitar la ignorancia y los posibles errores que puedan surgir.

No hay que menospreciar el tema, hay que tener claro que los E-Sports están para quedarse, que cada día es más normalizada la situación. esperemos que esta tesis haga un impacto para

impulsar y fomentar la pronta regularización de los deportes electrónicos, ya que estos van al alza.

No es de extrañar que más personas vean videos y eventos de E-Sports, considerando cómo las plataformas en línea ahora hacen que ver contenido de E-Sports sea más accesible. Los streamers de E-Sports utilizan estas plataformas para transmitir en vivo la cobertura de eventos y su propio juego. Esto hace que sea más fácil para los fanáticos participar en sus eventos favoritos e interactuar con sus atletas de E-Sports preferidos.

Estamos en una era de evolución tecnológica, y como toda práctica del derecho, necesita estar al tanto de los movimientos sociales que están sucediendo, como, por ejemplo, los E-Sports, esta era de tecnología tiene que ir a la mano con el derecho, tiene que ir a la mano con el derecho digital.

5. Bibliografía

5.1. Doctrina

Verizon Definiciones. “**Streaming**”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: **espanol.verizon.com**, Internacional < <https://espanol.verizon.com/info/definitions/streaming/> >.

Dean Brian. “**Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2021?**”. Sin Ubicación, Ene, 26,2021. Disponible en línea: **backlinko.com**, Internacional < <https://backlinko.com/twitch-users> >.

IESF Home Page. “**Esports - True Sports?**”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: **iesf.org**, Internacional < <https://iesf.org/esports> >.

Newzoo. “**Newzoo Global Esports Market Report 2020 | Light Version**” Sin Ubicación, Feb.25, 2020. Disponible en línea: **newzoo.com**, Internacional < <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> >.

Baker, Sam & Giwa Saidat. “**eSports & Games Streaming: Emerging Opportunities & Market Forecasts 2021-2025**” Sin Ubicación, Mar.07, 2021. Disponible en línea: **juniperresearch.com**, Internacional < <https://www.juniperresearch.com/researchstore/innovation-disruption/esports-games-streaming-research-report> >.

Esports Earnings. “**Tournament Rankings**” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: **esportsearnings.com**, Internacional < <https://www.esportsearnings.com/tournaments> >.

O’Connell Brian. “**How Much Do eSports Players Make?**” Sin Ubicación, Oct. 15, 2019. Disponible en línea: **thetstreet.com**, Internacional < <https://www.thetstreet.com/personal-finance/how-much-do-esports-players-make-15126931> >.

Good Owen. “**Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament**” Sin Ubicación, Nov. 19, 2012. Disponible en línea: **kotaku.com**, Internacional < <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371> >.

Esports for Gamers. “**History**” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: **esportsforgamers.weebly.com**, Internacional < <https://esportsforgamers.weebly.com/history-of-esports.html> >.

Patterson Eric. “**EGM Feature: The 5 Most Influential Japanese GamesDay Four: Street Fighter II**” Sin Ubicación, Nov. 3, 2011. Disponible en línea: **web.archive.org**, Internacional < <https://web.archive.org/web/20170314064721/http://www.egmnow.com/articles/news/egm-featurethe-5-most-influential-japanese-gamesday-four-street-fighter-ii/> >.

Block Buster. “**1994 World BlockBuster Video Game Championship Poster Image**” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: **flickr.com**, Internacional < <https://www.flickr.com/photos/lampbane/150765934/> >.

Esports Earnings. *“World Cyber Games Challenge 2000”* Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsearnings.com](https://www.esportsearnings.com/events/1137-world-cyber-games-challenge-2000), Internacional < <https://www.esportsearnings.com/events/1137-world-cyber-games-challenge-2000> >.

Chardakov Evgeni *“The CPL & SK Gaming - 20 Years of eSports”* Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [sk-gaming.com](https://www.sk-gaming.com/content/1870438-the-cpl-sk-gaming-20-years-of-esports), Internacional < <https://www.sk-gaming.com/content/1870438-the-cpl-sk-gaming-20-years-of-esports> >.

Greeter Darren *“Twitch created a business around watching video games — here’s how Amazon has changed the service since buying it in 2014”* Sin Ubicación, Feb. 26, 2019. Disponible en línea: [www.cnbc.com](https://www.cnbc.com/2019/02/26/history-of-twitch-gaming-livestreaming-and-youtube.html), Internacional < <https://www.cnbc.com/2019/02/26/history-of-twitch-gaming-livestreaming-and-youtube.html> >.

Smith Noah *“The rise, fall and resonance of ESPN Esports”* Sin Ubicación, Feb 16, 2021. Disponible en línea: [washingtonpost.com](https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/02/16/espn-esports/), Internacional < <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/02/16/espn-esports/> >.

Guinness World Records. **Guinness World Records Gamer's Edition 2016**. 1ª ed. EE. UU, Pattison Group Company, 2016. ISBN: 10:1-910561-08-9 (pp.29)

Grohmann Karolos, Reuters *“E-sports just got closer to being part of the Olympics”* Sin Ubicación, Oct. 28, 2017. Disponible en línea: [businessinsider.com](https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10?r=MX&IR=T), Internacional < <https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10?r=MX&IR=T> >.

Foodbeast Editors *“Walmart’s Esports Arenas Are Officially in Stores”* Sin Ubicación, Ene. 23, 2021. Disponible en línea: [tasteofhome.com](https://www.tasteofhome.com/article/walmart-esports-arenas/), Internacional < <https://www.tasteofhome.com/article/walmart-esports-arenas/> >.

International Olympic Committee *“Inaugural Olympic Virtual Series concludes successfully”* Sin Ubicación, Jul. 7, 2021. Disponible en línea: [olympics.com](https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully), Internacional < <https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludes-successfully> >.

Soto Reyes, Mariel *“Esports Ecosystem Report 2020: The key industry players and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023.”* Sin Ubicación, Ago. 3, 2021. Disponible en línea: [insiderintelligence.com](https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/), Internacional < <https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/> >.

Benson, Rebecca *“How Covid-19 has changed the future of esports”* Sin Ubicación, Jul. 7, 2020. Disponible en línea: [creativereview.co.uk](https://www.creativereview.co.uk/how-covid-19-has-changed-the-future-of-esports/), Internacional < <https://www.creativereview.co.uk/how-covid-19-has-changed-the-future-of-esports/> >.

Epstein, Adam *“Sports fans, accept your streaming future”* Sin Ubicación, Ene. 25, 2021. Disponible en línea: [quartz.com](https://qz.com/1962106/peacocks-moves-suggest-the-future-of-live-sports-will-be-streamed/), Internacional < <https://qz.com/1962106/peacocks-moves-suggest-the-future-of-live-sports-will-be-streamed/> >.

Ricker, Thomas *“NFL significantly expands streaming deals as Amazon nabs Thursday Night exclusive”* Sin Ubicación, Mar. 19, 2021. Disponible en línea: theverge.com,

Internacional < <https://www.theverge.com/2021/3/19/22339636/nfl-streaming-deals-amazon-peacock-paramount-tubi-espn-plus> >.

Betran, Agustin “*Televisa lanza canal de TV paga dedicado a eSports.*” México, Jul. 3, 2019. Disponible en línea: nextvlatam.com/, Nacional < <https://nextvlatam.com/televisa-lanza-canal-de-tv-paga-dedicado-a-esports/> >.

Angulo González, Carlos “*Las competencias de los deportes electrónicos en el Tec y el mundo universitario.*” México, Nov. 27, 2019. Disponible en línea: tec.mx/, Nacional < <https://tec.mx/es/noticias/guadalajara/deportes/la-primera-en-latinoamerica-tec-crea-arena-universitaria-de-esports> >.

Muñoz, Ernesto “*México tiene el primer estadio de eSports en América Latina*” México, Feb. 5, 2020. Disponible en línea: [elsoldemexico.com.mx/](https://www.elsoldemexico.com.mx/), Nacional < <https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/mexico-tiene-el-primer-estadio-de-esports-en-america-latina-4797938.html> >.

Esports Earnings. “*Home Page*” Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [esportsearnings.com](https://www.esportsearnings.com), Internacional < <https://www.esportsearnings.com> >.

Canton Moller, Miguel. **Derecho del Trabajo Deportivo.** México, Yukalpeten, 1975.

Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte “*¿Qué hacemos?*” México, Sin Fecha, Disponible en línea: [gob.mx/](https://www.gob.mx/), Nacional < <https://www.gob.mx/conade/que-hacemos> >.

Rico Álvarez, Fausto y Patricio Garza Bandala. **De los Contratos Civiles.** 2ª ed. México, Porrúa, 2008/2017, p. 278.

Epic Games. “*Reglas oficiales del torneo de MTL*” Sin Ubicación, Ene. 22, 2021. Disponible en línea: [epicgames.com](https://www.epicgames.com/), Internacional < <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/es-ES/news/chapter-2-season-5-ltm-tournament-official-rules> >.

Agencia Mundial Antidopaje, Stock Exchange Tower “*Código Mundial Antidopaje 2021*” Montreal, Quebec, Ene. 1, 2021. Disponible en línea: cna.conade.gob.mx, Internacional < https://cna.conade.gob.mx/documents/Codigo_Mundial_Antidopaje_2021.pdf >.

Comité Nacional Antidopaje “*Denuncia el Dopaje*” México, 2019. Disponible en línea: cna.conade.gob.mx, Nacional < <https://cna.conade.gob.mx/denuncia.html> >.

Vázquez Fernanda “*Huecos en los eSports para detectar dopaje*” Feb. 24, México, 2021. Disponible en línea: [eleconomista.com.mx](https://www.eleconomista.com.mx/), Nacional < <https://www.eleconomista.com.mx/deportes/Huecos-en-los-eSports-para-detectar-dopaje-20210223-0152.html> >.

Paracchini, Deborah “*The concept of eDoping in eSports – cyber security as a safety measure, enforcement and sanctions in case of non-compliance*” Abr. 4, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [dlapiper.com](https://blogs.dlapiper.com/), Internacional < <https://blogs.dlapiper.com/iptitaly/2019/04/the-concept-of-edoping-in-esports-cyber->

[security-as-a-safety-measure-enforcement-and-sanctions-in-case-of-non-compliance/#page=1](#) >.

Westcott Ben & Fang Nanlin “***They train 14 hours a day, 7 days a week, chasing million-dollar paydays. Meet China's new breed of esports athletes***” Dec. 31, 2019, Sin Ubicación. Disponible en línea: [edition.cnn.com](#), Internacional < <https://edition.cnn.com/2019/12/30/tech/chinese-gamers-competition-intl-hnk/index.html> >.

Dra. Maya Patricia “***Las Lesiones más Frecuentes en los Jugadores de Esports***” Feb. 08, 2019, Sin Ubicación. Disponible en línea: [saludsavia.com](#), Internacional < <https://www.saludsavia.com/contenidos-salud/articulos-especializados/las-lesiones-mas-frecuentes-en-los-jugadores-de-esports> >.

InderSantander. “***Preguntas Frecuentes***”. Sin Ubicación, Sin Fecha. Disponible en línea: [indersantander.gov](#), Internacional < <http://indersantander.gov.co/assets/preguntas-frecuentes-inder.pdf> >.

Pérez Iván “***El imperio de las apuestas deportivas***” Dec. 22, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [forbescentroamerica.com](#), Internacional < <https://forbescentroamerica.com/2020/12/22/el-imperio-de-las-apuestas-deportivas/> >.

Gobierno de México “***Directorio de Prestadores de Servicios de Certificación Acreditados***” México, Sin Fecha, Disponible en línea: [firmadigital.gob.mx](#)/, Nacional < <http://www.firmadigital.gob.mx/directorio.html> >.

Guzmán Monter, José Luis “***El contrato de patrocinio***” México, Sin Fecha, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Disponible en línea: [uaeh.edu.mx](#)/, Nacional < <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n6/e1.html> >.

Labariega Villanueva, Pedro Alfonso. “***Atipicidad del contrato y esponsorización o patrocinio publicitario***” México, Feb. 3, 2005, UNAM. Disponible en línea: [ru.juridicas.unam.mx](#)/, Nacional < <http://ru.juridicas.unam.mx/xmlui/handle/123456789/10506> >.

Butzbach, Eric Rivera, ***Crowdfunding: La eclosión de la financiación colectiva un camio tecnológico, social y económico***, EdicionESQVE, Madrid, 1ª ed. 2012, pp 117-128. Disponible en línea: https://books.google.com.mx/books?id=nZL93X7q3CYC&printsec=copyright&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false .

Fudge James “***Juked.gg Launches Crowd Equity Fundraising Campaign***” Sep. 10, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: [esportsobserver.com](#), Internacional < <https://archive.esportsobserver.com/juked-crowd-equity-fundraising/> >.

Delaney, Mark “***Fortnite: Every Icon Series Skin So Far, The Icon Series is the home of musicians, athletes, streamers, and more.***” Ago. 27, 2021, Sin Ubicación. Disponible en línea: [gamespot.com](#), Internacional < <https://www.gamespot.com/articles/fortnite-every-icon-series-skin-so-far/1100-6495639/> >.

Flores Dávila, Julia Isabel & Hernández Cid, Rubén. **De la suerte, el juego y otros azares.** México, UNAM, 1ª ed. Jun. 29, 2018. pp.46-48. Disponible en línea: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/11/5135/22.pdf> .

Amos. Andrew “**Click Crew raise \$300k AUD as streamers unite for Australian fire crisis.**” Ene. 7, 2021, Australia. Disponible en línea: **dexerto.com**, Internacional < <https://www.dexerto.com/entertainment/gaming-community-support-charities-australia-fires-1308582/> >.

Alexander, Julia “**ESPN will air 12 hours of esports including Rocket League, NBA 2K, and Madden.**” Abr. 3, 2020, Sin Ubicación. Disponible en línea: **theverge.com**, Internacional < <https://www.theverge.com/2020/4/3/21207446/espn-esports-marathon-tournament-nba2k-madden-nfl-f1-racing-rocket-league> >.

5.2. Legislación, y Exposición de Motivos

Comisión de Mercadotecnia y Publicidad. “**Código Consolidado de Prácticas Publicitarias y Mercadotecnia de la ICC**” México, Sin Fecha, International Chamber of Commerce México. Disponible en línea: **iccmex.mx**/, Nacional < <https://www.iccmex.mx/uploads/CODIGOSMERYPUB/CodigoenEspanol.pdf> > .

Exposición de Motivos. Iniciativa Con Proyecto De Decreto Por El Que Se Adicionan El Titulo Segundo Y Tercero Del Libro Cuarto Segunda Parte Del Código Civil Para El Distrito Federal. (México). D.O. Abr. 7, 2011. Núm. 129-A Año 02. Disponible en Línea: < <http://www.aldf.gob.mx/archivo-b6e1db532c19475bc52e8f538f56fd60.pdf> >.

Código Civil Para el Estado de Nuevo León. (P.O. julio 6, 1935/ U.R. enero 08, 2018).

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. (Promulgada febrero. 5, 1917/ U.R. agosto 14,2001).

Código Civil Federal. (P.O. agosto 31, 1928/U.R. enero 11, 2021).

Ley Federal del Trabajo. (P.O. abril 1, 1970/ U.R. julio 31, 2021).

Ley General De Cultura Física Y Deporte. (P.O. junio 7, 2013/ U.R. mayo 20, 2021).

Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte UNESCO. (P.O. noviembre 21, 1978).

Código de Comercio. (P.O. diciembre 13, 1889/ U.R. diciembre 24, 2020).

Ley Federal de Juegos y Sorteos. (P.O. diciembre 31, 1947).

NOM-151-SCFI-2016. NORMA Oficial Mexicana NOM-151-SCFI-2016, Requisitos que deben observarse para la conservación de mensajes de datos y digitalización de documentos (cancela la NOM-151-SCFI-2002). (P.O. agosto18, 2016).

5.3. Tesis y Jurisprudencia

CONTRATO DE PATROCINIO PUBLICITARIO O ESPONSORIZACIÓN. NATURALEZA. Tesis. Amparo directo 6/2010. Registro digital: 163851. Instancia: Tribunales Colegiados de Circuito. Novena Época. Materia(s): Civil. Tesis: I.4o.C.269 C. Fuente: Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta. Tomo XXXII, septiembre de 2010, página 1219. Tipo: Aislada. Disponible en línea: <https://sjf2.scjn.gob.mx/detalle/tesis/163851> .