

PROYECTO DE LEY DE DEPORTES ELECTRÓNICOS PARA SU RECONOCIMIENTO Y SU REGULARIZACIÓN EN ECUADOR

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

MARCO CONCEPTUAL

La Real Academia Española agregó a la palabra “GAMER” o “videojugador” a su diccionario, por lo cual, esta definición forma parte de nuestra lengua. Por medio de la actualización 23.6 la RAE ha agregado 3,152 nuevas palabras a su diccionario, y una de estas es “gamer” o “videojugador”, término que se refiere a todos aquellos que disfrutan y/o practican de los videojuegos y/o deportes electrónicos. Esta es la definición oficial:

Gamer” o “Videojugador, ra (De game/videojuego- y jugador) m. y f. Persona que juega videojuegos, especialmente de forma habitual.

GAMING: El gaming se refiere a la actividad de jugar videojuegos. Es una forma de entretenimiento que ha ganado popularidad en los últimos años y que involucra la interacción y participación activa del jugador en un mundo virtual. El gaming puede realizarse de forma individual o en línea, permitiendo a los jugadores competir o colaborar con otros jugadores de todo el mundo.

DEPORTES ELECTRÓNICOS: También conocidos como eSports, los deportes electrónicos son competiciones organizadas de videojuegos en las que participan jugadores profesionales. Estas competiciones pueden tener premios en efectivo y atraen a una gran audiencia tanto en línea como presencialmente en eventos masivos.

DEPORTISTAS ELECTRÓNICOS: Los deportistas electrónicos son los jugadores profesionales que participan en competiciones de deportes electrónicos. Estos jugadores se dedican a tiempo completo a entrenar y competir en videojuegos, desarrollando habilidades y estrategias para alcanzar el éxito en sus respectivas disciplinas. Al igual que los deportistas tradicionales, los deportistas electrónicos pueden tener contratos con equipos, patrocinadores y participar en torneos internacionales.

ECONOMÍA NARANJA: La economía naranja se refiere al conjunto de actividades económicas relacionadas con la cultura, el arte, el entretenimiento y la creatividad. Incluye industrias como el cine, la música, el diseño, la moda, la literatura, los videojuegos, entre otros. La economía naranja se caracteriza por la generación de empleo, la innovación y la contribución al desarrollo económico y social de un país.

INDUSTRIAS CREATIVAS: Las industrias creativas engloban los sectores económicos que se dedican a la creación, producción y distribución de bienes y servicios basados en la creatividad y el talento. Esto incluye industrias como el cine, la música, el arte, la publicidad, la moda, la arquitectura, los videojuegos, entre otros. Las industrias creativas son una fuente importante de empleo y contribuyen a la economía global.

VIDEOJUEGOS: Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento interactivo. Consisten en un conjunto de reglas y desafíos que el jugador debe superar para avanzar en el juego. Los videojuegos pueden ser de diferentes géneros, como acción, aventura, estrategia, deportes, entre otros, y pueden jugarse en diferentes plataformas, como consolas, computadoras o dispositivos móviles.

CADENA DE VALOR: La cadena de valor se refiere al conjunto de actividades que una empresa realiza para crear y entregar un producto o servicio al mercado. Estas actividades incluyen desde la obtención de materias primas, la producción, el marketing, la distribución, hasta la atención al cliente. Cada etapa de la cadena de valor agrega valor al producto final y contribuye al éxito y rentabilidad de la empresa.

INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DE LEY DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

En el marco del proyecto de ley sobre los Deportes Electrónicos (eSports), es crucial destacar la importancia del deporte en la salud de la población, especialmente en un contexto global en el que los hábitos saludables y la adaptación a las nuevas generaciones son prioritarios. La juventud de hoy en día tiene una visión diferente sobre el deporte, el uso del tiempo libre, las expresiones artísticas y el impacto que la práctica deportiva puede tener. Esta ley pretende reconocer y regular la práctica de los eSports en Ecuador, promoviendo una cultura deportiva inclusiva y adaptada a las nuevas realidades generacionales.

JUSTIFICACIÓN

Desde el año 2002, el informe de UNICEF "*Deporte, Recreación y Juego*" ha reconocido que estos tres aspectos influyen positivamente en la salud física y mental. Sin embargo, las autoridades se enfrentan a grandes desafíos debido a los cambios en las versiones tradicionales del deporte, así como el surgimiento de nuevas disciplinas que demandan altos niveles de exigencia física y mental.

En las últimas décadas, los deportes tradicionales han evolucionado y se han diversificado en respuesta a las nuevas demandas y preferencias de la sociedad. Entre estas nuevas formas de deporte, los deportes electrónicos han ganado una popularidad significativa a nivel mundial. Los eSports, como se les conoce comúnmente, implican la competencia organizada de videojuegos, que puede involucrar a jugadores profesionales y amateurs en torneos locales, nacionales e internacionales.

BENEFICIOS DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

1. **Desarrollo Cognitivo y Mental:** Los eSports requieren habilidades estratégicas, pensamiento crítico y toma de decisiones rápidas. Los jugadores deben analizar situaciones, planificar movimientos y ejecutar estrategias bajo presión, lo que contribuye al desarrollo cognitivo.
2. **Trabajo en Equipo y Comunicación:** Muchos juegos competitivos requieren que los jugadores trabajen en equipos, fomentando la comunicación efectiva, la colaboración,

etc. Estas habilidades son transferibles a otros aspectos de la vida personal y profesional.

3. **Inclusión y Accesibilidad:** A diferencia de muchos deportes tradicionales, los eSports pueden ser accesibles a una amplia gama de personas, independientemente de su condición física o ubicación geográfica. Esto promueve la inclusión y ofrece oportunidades a aquellos que podrían estar excluidos de otras formas de deporte.
4. **Oportunidades de Carrera:** La industria de los eSports ha crecido exponencialmente, creando nuevas oportunidades de carrera no solo para jugadores, sino también para entrenadores, comentaristas, organizadores de eventos y otros profesionales.

OBJETIVOS DE LA LEY DE DEPORTES ELECTRÓNICOS:

1. **Reconocimiento Legal:** Establecer un marco legal que reconozca a los eSports como una forma legítima de deporte, proporcionando los mismos derechos y beneficios que otros deportes tradicionales.
2. **Fomento de la Participación:** Promover la participación en eSports a través de programas educativos, eventos y campañas de concienciación. Fomentar la creación de clubes y equipos en escuelas y universidades.
3. **Regulación y Protección:** Crear regulaciones claras para la organización de torneos y competiciones, asegurando un entorno justo y seguro para todos los participantes. Proteger a los jugadores de prácticas desleales y promover el juego limpio.
4. **Desarrollo de Infraestructura:** Apoyar la construcción y el mantenimiento de infraestructuras adecuadas para la práctica de eSports, incluyendo arenas de juego, centros de entrenamiento y laboratorios de tecnología.

La propuesta de ley sobre eSports en Ecuador representa una respuesta a los cambios generacionales y una oportunidad para fomentar hábitos saludables a través de nuevas disciplinas deportivas. Al integrar los deportes electrónicos en el marco legal, se busca promover una práctica responsable y beneficiosa para la salud física y mental, alineada con las tendencias y necesidades actuales de la juventud.

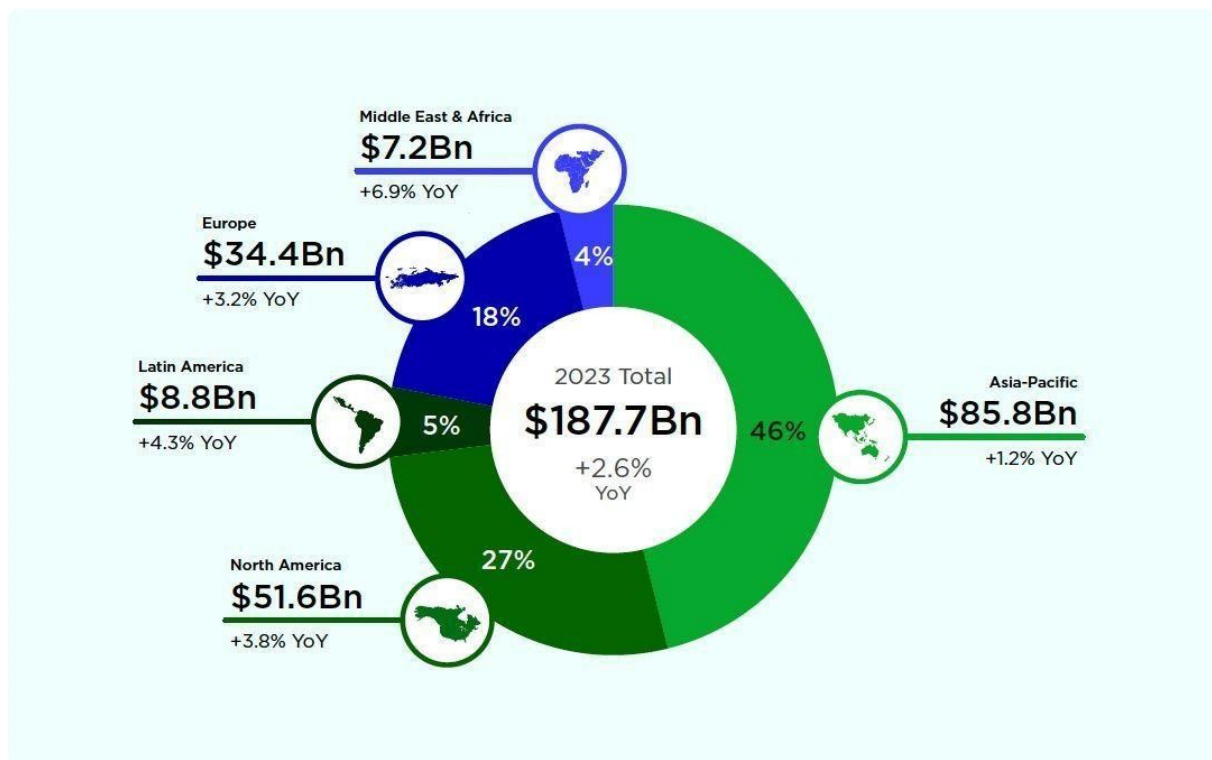
Esta ley no solo reconocerá a los eSports como una forma legítima de deporte, sino que también proporcionará un marco para su crecimiento y desarrollo, ofreciendo a los jóvenes ecuatorianos nuevas oportunidades de desarrollo personal y profesional en un campo en expansión.

LOS VIDEOJUEGOS EN EL MUNDO - UNA INDUSTRIA ALTAMENTE EXITOSA

De acuerdo con el informe de 2023 de la Consultora *Newzoo*, el mercado global de videojuegos generó ingresos de casi 190 mil millones de dólares y América Latina casi 9 mil millones, que representaba sólo el 5%. Aunque América Latina es la región del mundo con menor participación en el mercado de videojuegos, es la de mayor crecimiento.

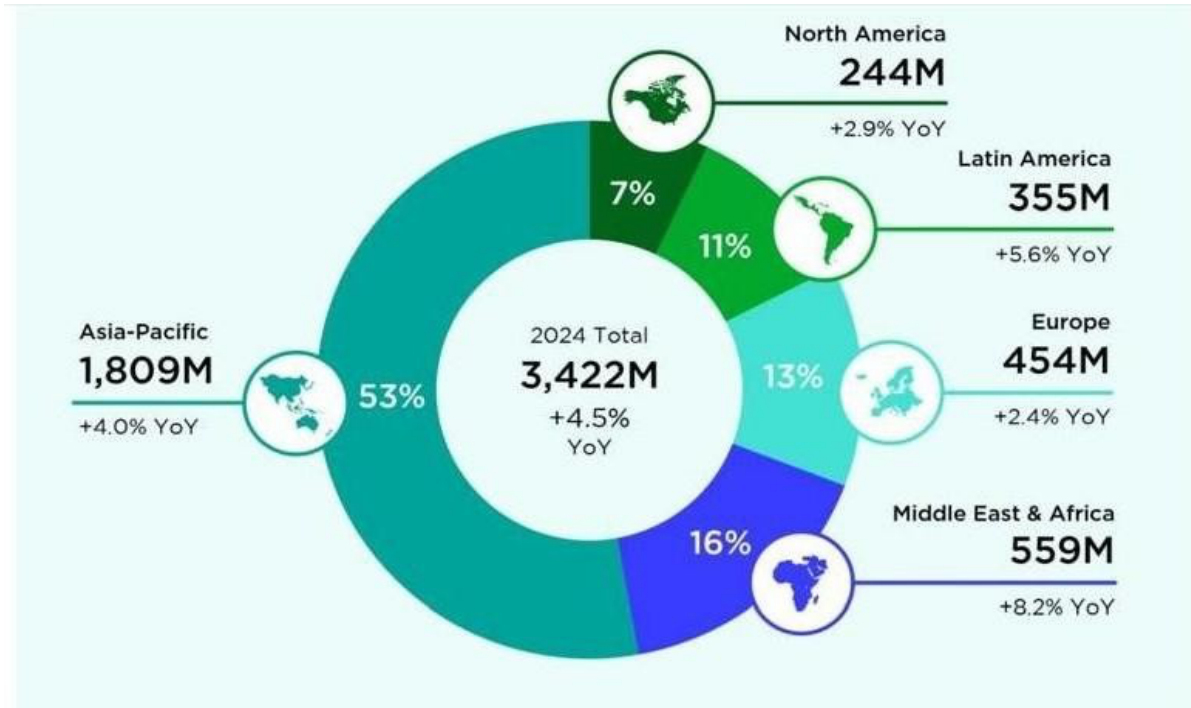
2023 Global games market

Per region

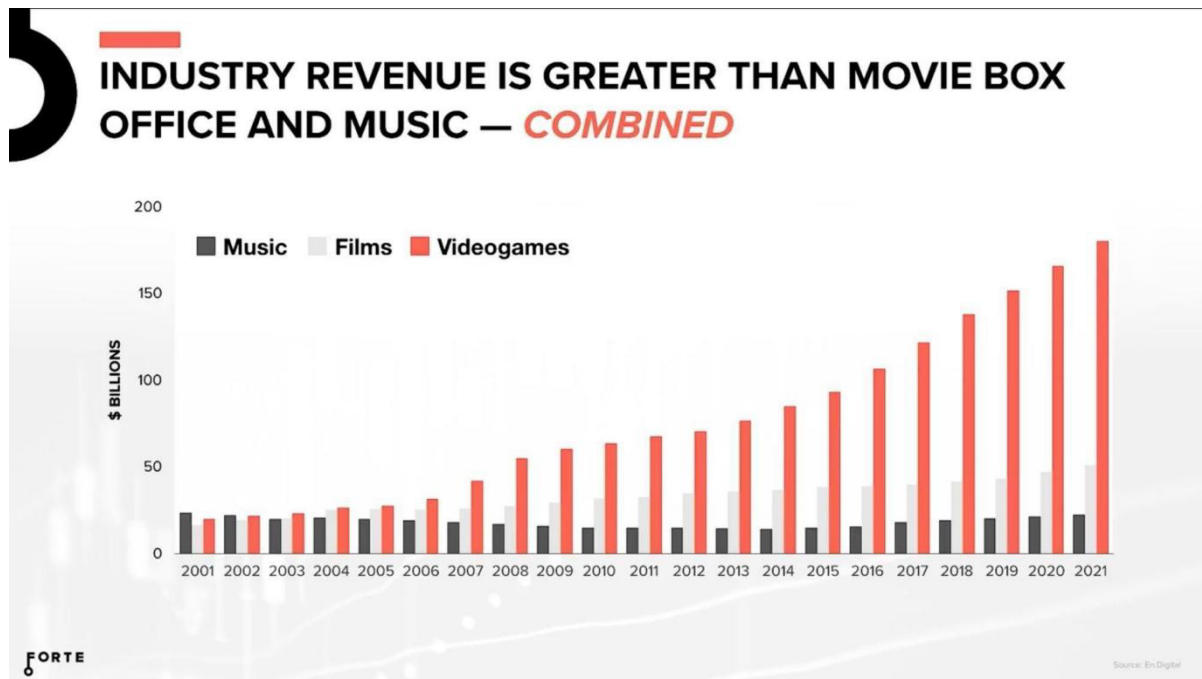


En este contexto, Ecuador es el 8vo. país en el ranking de países gamers de la región, en función de su población y el número de gamers; además, del tamaño del mercado en ingresos, según datos de *INFOBAE* y *STATISTA* al 2024.

Según datos de *Newzoo* al 2024, en el mundo hay 3.422 millones de gamers, de los cuales 355 millones están en América Latina; y, 7 millones de gamers en Ecuador, según datos del *INEC*.



La industria de los videojuegos y deportes electrónicos duplica en ingresos a las industrias del cine y la música combinadas desde el 2021, según datos de Newzoo al 2022, siendo la tercera industria de entretenimiento a nivel global.

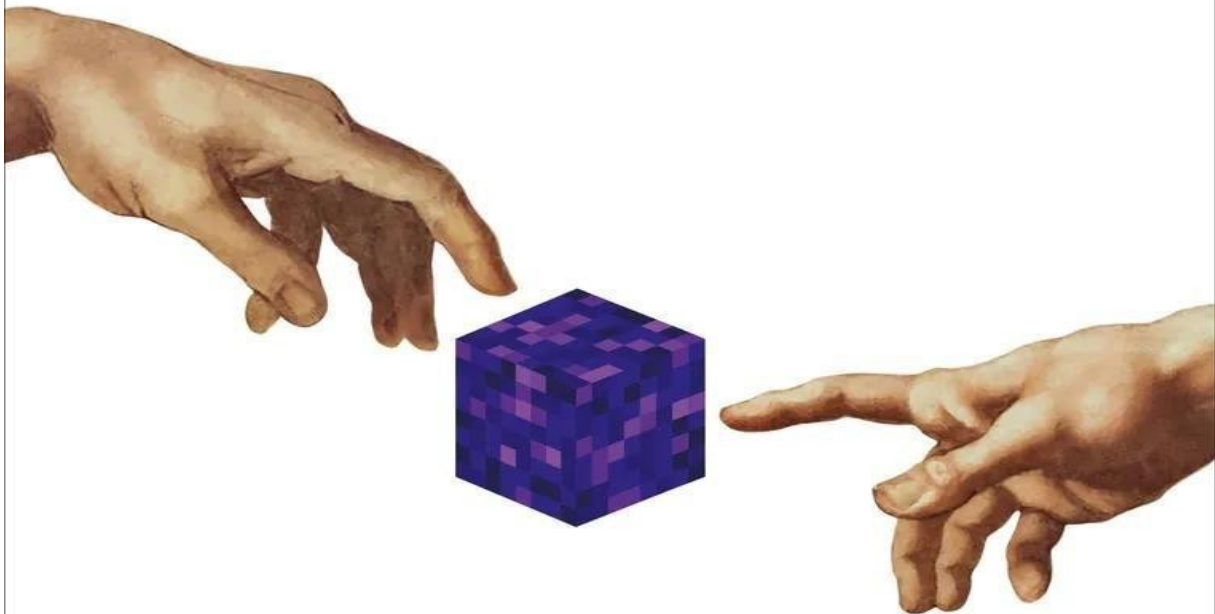


Por otro lado, varios autores a nivel mundial han analizado y estudiado el fenómeno de los videojuegos y su impacto social, cultural, político y económico. En ese sentido autores como *Borja Vaz* y *Jorge Morla* han realizado un amplio estudio sociológico al respecto “*Los videojuegos son el fenómeno social del siglo*”.

El siglo de los videojuegos

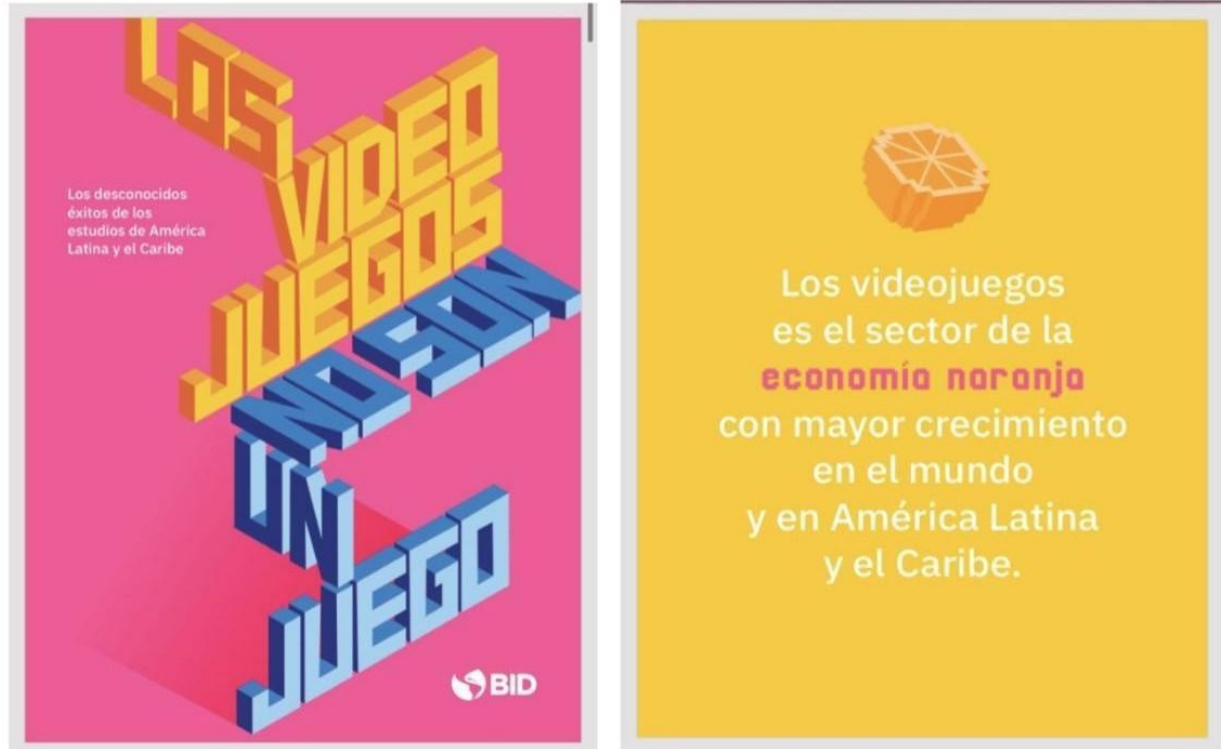
Borja Vaz y Jorge Morla

Por qué son el fenómeno cultural
más importante de nuestra era
y por qué no te estás enterando



arpa

El Banco Interamericano de Desarrollo lanzó el estudio “LOS VIDEOJUEGOS NO SON UN JUEGO” en 2019, determinando el impacto de los videojuegos en la economía y el futuro de la región.



Al 2025 la *Economía Naranja* representará el 8% del PIB global y casi 30 millones de empleos (Prenho 2024). Al 2021 las Industrias Culturales y Creativas superaron al sector de las telecomunicaciones y sobrepasaron el PIB de India.

Las grandes empresas prefieren contratar gamers que otros perfiles, según MANPOWER. En ese sentido, la Universidad San Francisco de Quito, Universidad Casagrande y Universidad de Especialidades Espíritu Santo, cuentan con carreras entorno a los videojuegos.

DEPORTES ELECTRÓNICOS: LOS DEPORTES DEL PRESENTE Y DEL FUTURO

Los deportes electrónicos, o eSports, han ganado una relevancia significativa en la sociedad moderna, transformándose en una industria global que atrae a millones de espectadores y jugadores. Su importancia radica en varios aspectos:

1. **Crecimiento Económico:** La industria de los eSports genera miles de millones de dólares anualmente, a través de patrocinios, publicidad, derechos de transmisión y ventas de entradas para eventos. Esto crea empleos y fomenta la economía en diversas áreas, desde el desarrollo de juegos hasta la organización de torneos.
2. **Cultura y Comunidad:** Los eSports han creado una comunidad global donde los jugadores y fanáticos pueden compartir su pasión. Esto fomenta la socialización

y la creación de lazos entre personas de diferentes culturas y orígenes.

3. **Carreras Profesionales:** Al igual que en los deportes tradicionales, los eSports ofrecen oportunidades profesionales, no solo para jugadores, sino también para comentaristas, entrenadores, analistas, y otros roles dentro de la industria.
4. **Educación y Habilidades:** Los eSports pueden ayudar a desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación y la estrategia. Además, algunas instituciones educativas ya han comenzado a ofrecer programas y becas para estudiantes interesados en esta área.
5. **Salud Mental y Bienestar:** Aunque se debate sobre la salud física de los jugadores, los eSports pueden ofrecer beneficios en términos de manejo del estrés y la mejora de habilidades cognitivas. Sin embargo, es esencial abordar los riesgos asociados, como el sedentarismo y la adicción.

IMPORTANCIA DE UNA LEY PARA LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

La creación de una legislación específica para los eSports es crucial por varias razones:

1. **Regulación y Protección:** Una ley puede establecer normas claras para la regulación de torneos, la protección de los derechos de los jugadores, y la prevención de abusos, como el acoso o la explotación.
2. **Reconocimiento Legal:** Al formalizar los eSports, se les otorga un estatus legal que puede facilitar su integración en el ámbito deportivo y cultural, promoviendo su aceptación en la sociedad.
3. **Fomento de la Industria:** La legislación puede atraer inversión y patrocinio, creando un entorno más seguro y predecible para las empresas que operan en esta industria.
4. **Educación y Conciencia:** Facilitar programas educativos sobre eSports, promoviendo su desarrollo responsable y saludable, es vital para la formación de las futuras generaciones de jugadores y profesionales.
5. **Normas de Competencia:** Una ley podría establecer estándares para las competencias, asegurando que los torneos se realicen de manera justa y equitativa, protegiendo la integridad del deporte.

Los eSports son una parte integral de la cultura contemporánea y su regulación adecuada es esencial para garantizar un desarrollo sostenible y saludable de esta emocionante industria.

DEPORTES ELECTRÓNICOS Y DEPORTES TRADICIONALES:

La comparación de los ingresos de los eSports con los de los deportes tradicionales revela un panorama interesante y en evolución, donde los eSports están ganando terreno rápidamente. A continuación, se presentan algunos puntos clave sobre esta comparación:

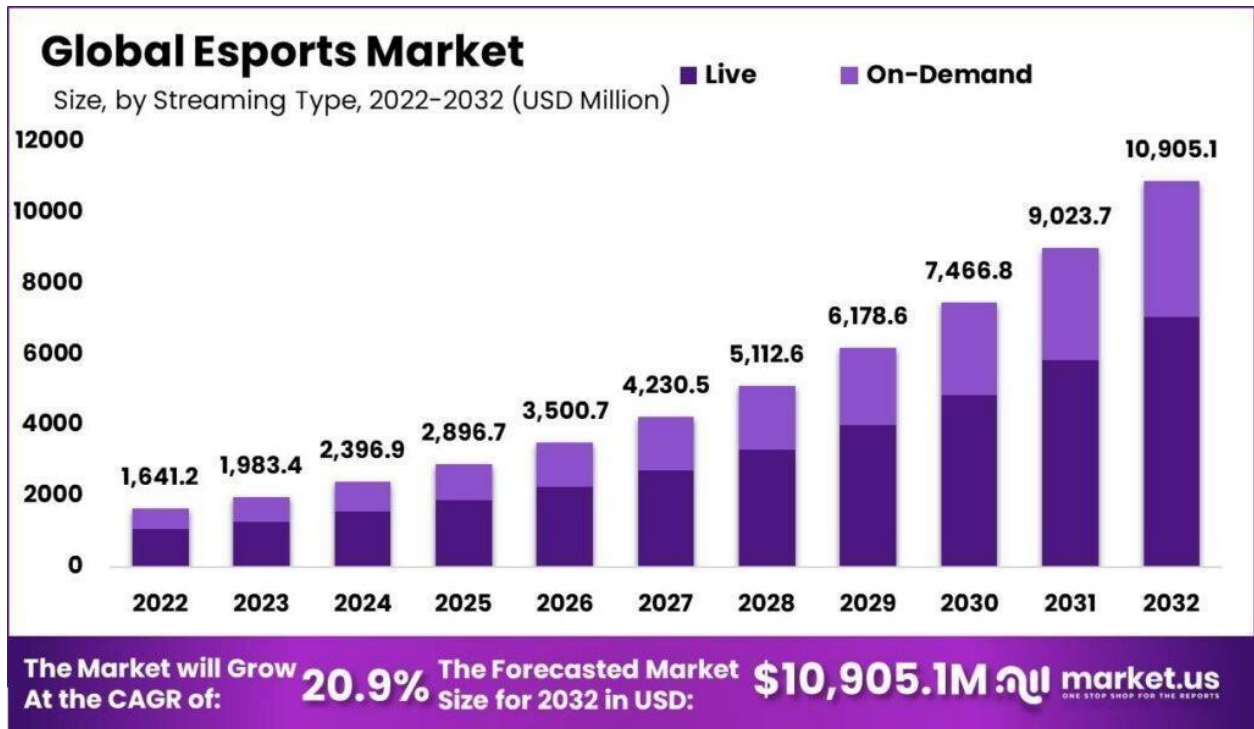
1. **Crecimiento Rápido:** La industria de los eSports ha experimentado un crecimiento explosivo en la última década, con ingresos que se estiman en más de 1.000 millones de dólares anuales. Este crecimiento es más rápido en comparación con muchos deportes tradicionales, que han visto incrementos más modestos en sus ingresos.
2. **Fuentes de Ingresos:** Los eSports generan ingresos a través de diversas fuentes, incluyendo:
 - Patrocinios y publicidad.
 - Venta de entradas para eventos y torneos.
 - Derechos de transmisión.
 - Merchandising y productos digitales.
 - Donaciones y crowdfunding durante transmisiones en vivo.

En los deportes tradicionales, las fuentes de ingresos son similares, pero a menudo incluyen derechos de televisión más lucrativos y mayores acuerdos de patrocinio debido a la mayor base de aficionados.

3. **Audiencia Global:** Los eSports han alcanzado audiencias globales significativas, con eventos que atraen millones de espectadores en plataformas de streaming y redes sociales. Aunque los deportes tradicionales, como el fútbol o el baloncesto, todavía tienen una base de aficionados más amplia y establecida, los eSports están en constante crecimiento especialmente entre las generaciones más jóvenes.
4. **Inversiones y Valoración:** Las valoraciones de las organizaciones de eSports han aumentado rápidamente, con equipos y ligas que atraen inversiones significativas. Sin embargo, en términos de valoración de clubes y ligas, los deportes tradicionales, como la NFL, la NBA y la Premier League, siguen dominando con cifras que alcanzan miles de millones de dólares.
5. **Sostenibilidad:** Aunque los eSports están en crecimiento, todavía enfrentan desafíos en términos de sostenibilidad a largo plazo y estabilidad de ingresos. Los deportes tradicionales tienen modelos de negocio más establecidos y diversas formas de generar ingresos a lo largo del año.

Aunque los ingresos de los eSports están creciendo rápidamente y alcanzando cifras impresionantes, los deportes tradicionales todavía superan en términos de ingresos totales y estabilidad. Sin embargo, la brecha se está reduciendo y es probable que los eSports continúen expandiéndose en popularidad e ingresos en los próximos años.

Según datos de *MARKET.US*, el mercado global de deportes electrónicos alcanzará los 11.000 millones dólares al 2025, multiplicando siete veces su crecimiento desde 2022.



TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

La tecnología ha jugado un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo de los eSports, impactando en diversas áreas. A continuación se detallan algunas de las maneras más significativas en que la tecnología ha influido en esta industria:

1. **Accesibilidad:** La proliferación de dispositivos como computadoras, consolas de videojuegos y teléfonos inteligentes ha permitido que más personas accedan a los videojuegos y, por ende, a los eSports. Esto ha democratizado la participación, permitiendo a jugadores y espectadores de todo el mundo involucrarse.
2. **Plataformas de Streaming:** El auge de plataformas como *Twitch*, *YouTube Gaming* y *Facebook Gaming* ha facilitado la transmisión en vivo de eventos y competiciones. Estas plataformas no solo permiten a los jugadores mostrar su habilidad, sino que también han creado una comunidad global de seguidores, aumentando la visibilidad de los eSports.
3. **Conectividad y Redes Sociales:** La mejora en la infraestructura de internet y la popularidad de las redes sociales han permitido que los jugadores y equipos se conecten con sus fanáticos de manera más efectiva. Esto ha aumentado la interacción y el compromiso, así como la promoción de eventos y torneos.
4. **Desarrollo de Juegos:** La tecnología ha permitido la creación de juegos más complejos y competitivos, con gráficos avanzados y mecánicas de juego que fomentan la competencia. Los desarrolladores han diseñado juegos específicamente

para el ámbito competitivo, lo que ha impulsado el interés en los eSports.

5. **Análisis de Datos:** Herramientas de análisis y software de estadística han permitido a los equipos y jugadores analizar su rendimiento de manera más detallada. Esto ayuda a mejorar estrategias y tácticas, brindando una ventaja competitiva en torneos.
6. **Realidad Virtual y Aumentada:** La incorporación de tecnologías de realidad virtual (VR) y aumentada (AR) está empezando a influir en los eSports, creando experiencias más inmersivas tanto para jugadores como para espectadores. Esto puede atraer a nuevas audiencias y ofrecer formas innovadoras de interacción.
7. **Infraestructura de Eventos:** La tecnología ha mejorado la organización y producción de eventos de eSports, con sistemas de gestión avanzados, cámaras de alta definición y transmisión en múltiples plataformas, lo que eleva la calidad de las competiciones y la experiencia del espectador.
8. **Patrocinios y Monetización:** La tecnología ha permitido nuevas formas de monetización a través de publicidad digital, acuerdos de patrocinio y merchandising en línea, lo que ha impulsado el crecimiento económico de la industria.

En ese sentido, la tecnología ha sido un catalizador esencial en el crecimiento de los eSports, facilitando la accesibilidad, la interacción, el desarrollo de contenido y la mejora de la experiencia tanto para jugadores como para espectadores. A medida que la tecnología continúa avanzando, se espera que su impacto en los eSports siga creciendo.

ASAMBLEA NACIONAL DE ECUADOR:

EL PLENO

CONSIDERANDO:

Que la Constitución determina en su Art. 1 que “El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico. Se organiza en forma de república y se gobierna de manera descentralizada.”

Que el Art. 16 de la Constitución establece que: “Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.”

Que en el Art. 22 de la Constitución se determina que “Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.”

Que en el Art. 24 la Constitución garantiza que “Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.”

Que la Constitución determina en su Art. 39 “El Estado garantizará los derechos de las y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público. El Estado reconocerá a las y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento.”

Que en el Art. 45 la Constitución se garantiza que “Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera

perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.”

Que en el Art. 225, la Constitución reza que “El sector público comprende: 1. Los organismos y dependencias de las funciones Ejecutiva, Legislativa, Judicial, Electoral y de Transparencia y Control Social. 2. Las entidades que integran el régimen autónomo descentralizado. 3. Los organismos y entidades creados por la Constitución o la ley para el ejercicio de la potestad estatal, para la prestación de servicios públicos o para desarrollar actividades económicas asumidas por el Estado. 4. Las personas jurídicas creadas por acto normativo de los gobiernos autónomos descentralizados para la prestación de servicios públicos.”

Que el Art. 226 de la Constitución determina que “Las instituciones del Estado, sus organismos, dependencias, las servidoras o servidores públicos y las personas que actúen en virtud de una potestad estatal ejercerán solamente las competencias y facultades que les sean atribuidas en la Constitución y la ley. Tendrán el deber de coordinar acciones para el cumplimiento de sus fines y hacer efectivo el goce y ejercicio de los derechos reconocidos en la Constitución.”

Que en el numeral 6 del Art. 277 de la Constitución establece que para la consecución del buen vivir, serán deberes generales del Estado, “Promover e impulsar la ciencia, la tecnología, las artes, los saberes ancestrales y en general las actividades de la iniciativa creativa comunitaria, asociativa, cooperativa y privada.”

Que el numeral 3 del Art. 334 determina que el Estado promoverá el acceso equitativo a los factores de producción, para lo cual le corresponderá “Impulsar y apoyar el desarrollo y la difusión de conocimientos y tecnologías orientados a los procesos de producción.”

Que el Art. 339 de la Constitución establece que: “El Estado promoverá las inversiones nacionales y extranjeras, y establecerá regulaciones específicas de acuerdo a sus tipos, otorgando prioridad a la inversión nacional. Las inversiones se orientarán con criterios de diversificación productiva, innovación tecnológica, y generación de equilibrios regionales y sectoriales. La inversión extranjera directa será complementaria a la nacional, estará sujeta a un estricto respeto del marco jurídico y de las regulaciones nacionales, a la aplicación de los derechos y se orientará según las necesidades y prioridades definidas en el Plan Nacional de Desarrollo, así como en los diversos planes de desarrollo de los gobiernos autónomos descentralizados. La inversión pública se dirigirá a cumplir los objetivos del régimen de desarrollo que la Constitución consagra, y se enmarcará en los planes de desarrollo nacional y locales, y en los correspondientes planes de inversión.”

Que el Art. 381 de la Constitución determina que “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.”

Que la Constitución establece en su Art. 382 que “Se reconoce la autonomía del

las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley.”

Que el Art. 385 de la Constitución determina que: “El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. 2. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.”

Que el Art. 386 de la Constitución determina que: “El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales. El Estado, a través del organismo competente, coordinará el sistema, establecerá los objetivos y políticas, de conformidad con el Plan Nacional.”

Que al numeral 4 del artículo 423 establece que en el marco de la integración regional, en especial con los países de Latinoamérica y el Caribe será un objetivo estratégico del Estado “Proteger y promover la diversidad cultural, el ejercicio de la interculturalidad, la conservación del patrimonio cultural y la memoria común de América Latina y del Caribe, así como la creación de redes de comunicación y de un mercado común para las industrias culturales.”

Que el artículo 284 numeral 2 de la Constitución señala que se debe incentivar la producción nacional, la productividad y competitividad sistémicas, la acumulación del conocimiento científico y tecnológico, la inserción estratégica en la economía mundial y las actividades productivas complementarias en la integración regional;

Que al 2019 el sector de la economía naranja ya alcanzó el 1,93% del PIB Nacional, lo que pone de manifiesto la capacidad de integración y desarrollo de este sector, por lo cual es fundamental fomentar las Áreas de Desarrollo Naranja que impulsan el desarrollo de las iniciativas y empresas creativas dedicadas a la gestión y producción de bienes y servicios mediante la implementación de políticas, planes y mecanismos de fomento en beneficio de la actividad económica de todos los actores del sector y los sectores afines, crear estrategias para que las personas, instituciones y empresas que inviertan.

Que, según el Banco Interamericano de Desarrollo BID al 2019, los videojuegos en Latinoamérica y El Caribe son la industria naranja con mayor crecimiento a nivel mundial. Según *Aguilera & Mañas, 2001* y *Sánchez, Sáenz & Garrido, 2010*, un “videojuego se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros y, además, requiere de sistemas de respuesta háptica tales como mouse, joystick, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos. Estos facilitan y permiten la interacción hombre-máquina.”

Que, según datos de la consultora NEWZOO la industria mundial de los videojuegos y deportes electrónicos representó al 2023 190 billones de dólares y en LATAM 9 billones de dólares; por lo cual el tamaño, desempeño y alcance de ésta industria, es necesario que el país cuente con un marco normativo que facilite, promueva, fomenta, incentive y regule éste sector.

Que, en países como China, el 18 de noviembre de 2003, la Administración General de Deportes del Estado aprobó formalmente a los “electronic sports o e-sports” como el deporte número 99 del programa deportivo oficial del país. Como en Francia, que reguló los aspectos clave del sector con el Decreto N°2017- 872 relativo a los jugadores profesionales de e-sports y el Decreto N° 2017-871 2017 relativo a la organización de competencias de videojuegos.

Qué sobre la base del derecho comparado, varios países reconocen a los deportes electrónicos como disciplina y modalidad deportiva. Como por ejemplo: Corea del Sur que establece que son una “Actividad física e intelectual”. Por un lado, “la participación en dicha actividad supone un desgaste físico relevante, lo que configura a sus participantes como verdaderos atletas desde el punto de vista físico. Y es que la larga duración de las competencias de larga duración y el elevado nivel de concentración que requieren algunos videojuegos supone una verdadera exigencia física. En segundo lugar, indiscutible es la presencia de la actividad intelectual en dichas competencias y actividades. De hecho, el aspecto clave de la participación en dicha actividad es el desarrollo intelectual del participante. Dependiendo, además, de la clase de videojuego que se utilice para competir, un tipo de esfuerzo predomina sobre el otro.”

Que el Comité Olímpico Internacional (COI) reconoció en 2017 el “fuerte crecimiento” de los e-sports, “especialmente entre los jóvenes de diferentes países”; y declaró que estos deportes electrónicos “pueden proporcionar una plataforma compatible con el Movimiento Olímpico”, debido a que, la competición es considerada una “actividad deportiva” ya que “los jugadores se preparan y entrenan con una intensidad que puede compararse a la de los atletas de los deportes tradicionales” y comparten los valores del olimpismo y sus principios.

Que el COI realizó con gran éxito las Primera Semana de Olimpiadas Mundiales de Deportes Electrónicos Competitivos llevadas a cabo en Singapur del 22 al 25 de junio de 2023, cambiando la historia para siempre.

Que el Comité Olímpico Internacional (COI), con fecha 23 de Julio de 2024, durante las sesiones 142 de su Comité Ejecutivo llevadas a cabo en los Juegos Olímpicos de París, aprobó por unanimidad la realización de los Juegos Olímpicos de Deportes Electrónicos o e-Sports, en el Reino de Arabia Saudita en 2025.

Que el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el 42 % de la población se puede considerar gamer, es decir, cerca de 7 millones de ecuatorianos que mayoritariamente acceden a este mundo a través de sus smartphones y en mucho menor proporción mediante computadoras y consolas de videojuegos.

Que es necesario reconocer a éstos sectores de las industrias de los videojuegos y los deportes electrónicos como un fenómeno global, en tal sentido el Estado Ecuatoriano y la Asamblea Nacional, en su calidad de garante de derechos y promotor del desarrollo económico debe regular aspectos relativos a su institucionalización, regularización, fomento y promoción; debido a su impacto económico y social.

Que, el día 29 de agosto se celebra el Día Mundial del Gamer a nivel internacional, y cada vez más países se unen a ésta fecha, demostrando la importancia de los videojuegos y deportes electrónicos a nivel global.

Que con fecha, 13 de agosto de 2024, el Pleno de la Asamblea Nacional resolvió declarar el Día del Gamer y los Deportes Electrónicos en Ecuador, haciendo historia a nivel regional y mundial.

Que el Art. 154 de la Constitución establece que: “A las ministras y ministros de Estado, además de las atribuciones establecidas en la ley, les corresponde: 1. Ejercer la rectoría de las políticas públicas del área a su cargo y expedir los acuerdos y resoluciones administrativas que requiera su gestión.”

Que, el Comité Olímpico Ecuatoriano es una organización deportiva privada sin fines de lucro que forma parte del Movimiento Olímpico Mundial que dirige el Comité Olímpico Internacional (COI). Cuya misión es desarrollar, promover y proteger el movimiento olímpico, a través de la coordinación y cooperación con los organismos inmersos en el alto rendimiento, para la construcción conjunta de la excelencia deportiva.

Que, el numeral 21 del artículo 9 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa, establece que entre las atribuciones de la Asamblea Nacional, que no requieran de la expedición de una ley, los podrá “Conocer y resolver sobre todos los temas que se ponga a su consideración, a través de resoluciones o acuerdos”.

De conformidad con lo dispuesto en la Constitución de la República del Ecuador, y la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

LEY DE DEPORTES ELECTRÓNICOS PARA SU RECONOCIMIENTO Y SU REGULARIZACIÓN EN ECUADOR

ARTÍCULO 1. OBJETIVO. La presente Ley tiene por objeto el reconocimiento y regularización de los deportes electrónicos o e-sports como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Ecuador, incluyéndolos dentro del marco normativo e institucional y en el Sistema Nacional de Deportes; y, regular éste sector de la economía debido a su impacto.

Entiéndase que los e-sports son parte de los video juegos los mismos que pertenecen a las industrias creativas de entorno digital, y son también parte del Sistema Nacional de Cultura.

Las actividades de cadena de valor tales como e-commerce, logística, distribución y otras relativas a los e-sports y video juegos en general, se consideran parte de la economía digital libre, por lo que se podrán inscribir las licencias para el uso de las plataformas que permitan el desarrollo de las actividades de cadenas de valor antes descritas.

ARTÍCULO 2. DEFINICIÓN. Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos o e-sports se entiende por:

1. **Deportes electrónicos o e-sports:** Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.
2. **Videojuego:** Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos o e-sports, debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, “Pay to Win”, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.
3. **Deportista electrónico:** Persona que practica algún deporte electrónico, por afición o profesionalmente de forma competitiva mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los deportistas electrónicos compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.

ARTÍCULO 3. RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS O E-SPORTS. Reconózcense los deportes electrónicos o e-sports como una actividad de naturaleza deportiva ante el Estado, el Gobierno Nacional, el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional de Deporte.

ARTÍCULO 4. RECREACIÓN Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE CON COMPONENTE DIGITAL, VIRTUAL Y ELECTRÓNICO. La práctica de los Deportes Electrónicos o e-sports deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico, las nuevas tecnologías y el uso del tiempo libre.

ARTÍCULO 5. ACTUALIZACIÓN NORMATIVA. El Ministerio de Deportes deberá actualizar los lineamientos específicos internos y presentar ante la Asamblea Nacional el proyecto de ley en materia deportiva, para la práctica de los deportes electrónicos o e-sports, la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos.

Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.

Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional de Deportes.

ARTÍCULO 6. AMPLIATORIA. Añádase al artículo 2 de la Ley de Deportes, las siguientes palabras: “*deportes electrónicos*”, después de las palabras “... Esta ley regula el deporte...”:

Art. 2.- Objeto.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, **deportes electrónicos**, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir.

ARTÍCULO 7. FOMENTO DE POLÍTICAS. El Ministerio de Deportes diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los deportes electrónicos o e-sports, haciendo énfasis en enfoques de género, discapacidad, territorialidad y multiculturalidad.

ARTÍCULO 8. FOMENTO TERRITORIAL. Los gobiernos locales deben destinar los recursos necesarios para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos o e-sports en el territorio nacional.

ARTÍCULO 9. PROMOCIÓN DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS O E-SPORTS. El Ministerio de Deportes, en articulación con el Ministerio de Cultura, el Ministerio de la Producción y el Ministerio de Telecomunicaciones, desarrollarán actividades para el fomento, protección y promoción de los Deportes electrónicos o e-sports. Para este propósito, podrán celebrar convenios con entidades del orden nacional, destinar las partidas presupuestales necesarias y realizar alianzas con organismos internacionales para el fortalecimiento del sector.

Para este propósito éstos ministerios, deberán desarrollar lineamientos específicos para el reconocimiento de estas actividades.

ARTÍCULO 10. DE LA PLANIFICACIÓN. El Ministerio de Telecomunicaciones, en articulación con el Ministerio de Educación, diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, promoción y desarrollo de softwares, hardware, videojuegos y tecnologías para la práctica de los deportes electrónicos o e-sports.

ARTÍCULO 11. SISTEMA NACIONAL DE DEPORTES. - Los Organismos que integran el Sistema Nacional de Deportes, deberán alinear sus diferentes planes, programas y proyectos a las nuevas disposiciones relacionadas a los deportes electrónicos o e-sports y de esta manera integrarlos plenamente al sistema.

El Plan Nacional del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del tiempo libre, deberá actualizarse a fin de incluir en sus diferentes líneas de acción los deportes electrónicos o e-sports reconocidas por esta ley, los cuales estarán de manera permanente y pertenecerán al plan.

ARTÍCULO 12. ACCESO. - Los gobiernos locales, deberán destinar el presupuesto para la presente ley y garantizar las condiciones para el desarrollo del alto rendimiento en deportes electrónicos e infraestructura especializada para la práctica de éstas nuevas disciplinas deportivas.

DISPOSICIONES GENERALES, TRANSITORIAS Y FINALES

DISPOSICIONES GENERALES:

DISPOSICIÓN GENERAL PRIMERA: Las inversiones nacionales o extranjeras relacionadas con los videojuegos, deportes electrónicos y su cadena de valor deberán ser consideradas dentro de los esquemas de fomento y promoción de las inversiones con todos los beneficios que esto implica.

DISPOSICIÓN GENERAL SEGUNDA: Las personas naturales o jurídicas nacionales o extranjeras que generen negocios relacionados con los videojuegos, deportes electrónicos o su cadena de valor, estarán sujetas a los beneficios de índole tributaria para su fomento y promoción.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS:

DISPOSICIÓN TRANSITORIA PRIMERA. - El Ministerio de Deporte deberá actualizar los lineamientos específicos internos y presentar ante la Asamblea Nacional el proyecto de ley en materia deportiva, para la práctica de los deportes electrónicos o e-sports, la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA SEGUNDA. - Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional de Deportes. Para ello, la Asamblea Nacional deberá realizar el acompañamiento para su reglamentación, reconocimiento y funcionamiento dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA TERCERA. - Los Organismos que integran el Sistema Nacional de Deportes, tendrán seis (6) meses contados a partir de la vigencia de la presente ley para acomodar sus diferentes planes, programas y proyectos a las nuevas disposiciones relacionadas a los deportes electrónicos o e-sports y de esta manera integrarlos plenamente al sistema.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA CUARTA. - La Asamblea Nacional deberá preparar y presentar un proyecto de Ley de Economía Naranja que regule y potencie los sectores de las industrias creativas y culturales, dentro de las cuales están los videojuegos, en el plazo de seis meses (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

DISPOSICIONES FINALES:

DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA. - La presente Ley entrará en vigencia a partir de su publicación en el Registro Oficial.

Dado y suscrito en la sede de la Asamblea Nacional, ubicada en el Distrito Metropolitano de Quito, provincia de Pichincha a los trece días del mes de Agosto de 2024.

