

INFORME TÉCNICO-JURÍDICO NO VINCULANTE
No.- 082-INV-CGUTL-AN-2025

Quito, D.M., 30 de octubre de 2025

Proponente: Asambleísta Juan José Reyes Baquerizo

Nombre del Proyecto: "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos"

I. ANTECEDENTES Y OBJETIVO DEL INFORME

Con fecha 23 de octubre de 2025, el asambleísta Juan José Reyes Baquerizo, remite mediante Memorando Nro. AN-RBJJ-2025-0085-M de fecha 22 de octubre de 2025, con número de trámite 473429, al magíster Niels Anthonez Olsen Peet, Presidente de la Asamblea Nacional, el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos". Adjunto al Proyecto de Ley, se incluye la Ficha de Objetivos de Desarrollo Sostenible, conforme lo determinan los artículos 55 y 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

La Secretaría General de la Asamblea Nacional, mediante Memorando Nro. AN-SG-2025-4384-M de fecha 27 de octubre de 2025, solicitó se proceda con la elaboración del Informe Técnico-jurídico No Vinculante por parte de la Unidad Técnica Legislativa, previo a la calificación del Consejo de Administración Legislativa y, de manera independiente, se entregue un documento que contenga un Extracto del referido Proyecto de Ley.

Con estos antecedentes, el objetivo del presente Informe Técnico-jurídico No Vinculante es realizar el análisis de cumplimiento de los requisitos previstos en los artículos 134, 135, 136 y 301 de la Constitución de la República y 54 y 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

II. ATRIBUCIONES DE LA UNIDAD DE TÉCNICA LEGISLATIVA

La Unidad de Técnica Legislativa, tiene la atribución de asesorar en el área de técnica legislativa y parlamentaria y acompañar el proceso de creación de las normas, cuando así lo requieran el Consejo de Administración Legislativa, las comisiones especializadas y el Pleno de la Asamblea Nacional; y, el elaborar informes técnico-jurídicos, en virtud de los artículos 30 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa; 22 del Reglamento Orgánico Funcional de la Asamblea Nacional; y, el Reglamento de Técnica Legislativa aprobado mediante Resolución CAL-2019-2021-419, de fecha 18 de febrero de 2021.

III. VERIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS

3.1 Iniciativa Legislativa

El Proyecto de Ley ha sido propuesto por el asambleísta Juan José Reyes Baquerizo, con el respaldo de **veintiséis (26)** asambleístas, que corresponde al **17 %** de los miembros de la Asamblea Nacional, razón por la cual cumple con lo exigido en los artículos 134, número 1 de la Constitución de la República del Ecuador y 54, número 1 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

La facultad de presentar proyectos de ley en este caso, sí le corresponde al asambleísta Juan José Reyes Baquerizo, debido a que no crea, modifica o suprime impuestos; tampoco aumenta el gasto público o modifica la división político-administrativa del país; ni establece, modifica, exonera o extingue impuestos, por lo que es coherente con lo establecido en los artículos 135 y 301 de la Constitución de la República del Ecuador.

3.2 Una sola materia (Principio de Unidad de Materia)

El Artículo 136 de la Constitución determina los requisitos para la presentación de los proyectos de ley, entre aquellos el relacionado a la unidad de la materia.

Revisada la Exposición de Motivos, así como el articulado, se concluye que este Proyecto de Ley se refiere a una sola materia: **Deportes**. En consecuencia, **CUMPLE** con lo estipulado en los artículos 136 de la Constitución de la República y 56, número 1, de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

3.3 Exposición de motivos, considerandos y articulado

El "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" contiene: Exposición de Motivos, ocho considerandos, ocho artículos, dos disposiciones generales, tres disposiciones transitorias, dos disposiciones reformativas y una disposición final única. Por lo tanto, **CUMPLE** con lo señalado en los artículos 136 de la Constitución de la República y 56, número 2 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

3.4 Expresión clara de los artículos que con la nueva Ley se derogarían o se reformarían

El Proyecto de Ley en mención, contiene la determinación clara y precisa de los artículos vigentes que se van a reformar o derogar. En consecuencia, **CUMPLE** con lo señalado en los artículos 136 de la Constitución de la República y el 56, número 3 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

3.5 Ficha de verificación del cumplimiento de los objetivos de Desarrollo Sostenible en Iniciativas Legislativas

El Artículo 55 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa determina que toda iniciativa legislativa contará con una ficha de verificación en la que se justificará la alineación de la normativa propuesta con el Plan Nacional de Desarrollo y los

Objetivos de Desarrollo Sostenible. El Reglamento respectivo establecerá el formato de la ficha de verificación, así como su proceso de presentación.

Por consiguiente, el Proyecto de Ley **CUMPLE** con lo estipulado en los artículos 55 y 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa y 18 y 19 del Reglamento del Sistema de Gestión de Seguimiento, Evaluación de las Leyes y Participación Ciudadana.

3.6 Carácter orgánico u ordinario del Proyecto de Ley

De acuerdo con el Artículo 133 de la Constitución de la República, las leyes pueden ser orgánicas y ordinarias. Serán leyes orgánicas: 1. Las que regulen la organización y funcionamiento de las instituciones creadas por la Constitución; 2. Las que regulen el ejercicio de los derechos y garantías constitucionales; 3. Las que regulen la organización, competencias, facultades y funcionamiento de los gobiernos autónomos descentralizados; y, 4. Las relativas al régimen de partidos políticos y al sistema electoral. Las demás serán leyes ordinarias, que no podrán modificar ni prevalecer sobre una ley orgánica.

Con fundamento en la disposición constitucional citada, el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" se presenta como una norma de carácter ordinaria debido a proponerse como ley nueva y agregarse dos disposiciones reformativas a la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, ley vigente con categoría "ordinaria". Por lo tanto, la categoría normativa estaría adecuadamente propuesta.

3.7 Síntesis de Verificación de requisitos

REQUISITOS	VERIFICACIÓN DE CUMPLIMIENTO
Iniciativa Legislativa Proponente: Asambleísta Juan José Reyes Baquerizo	CUMPLE
Una sola materia (Principio de Unidad de Materia)	CUMPLE
Exposición de motivos, considerandos y articulado	CUMPLE
Expresión clara de los artículos que con la nueva Ley se derogarían o se reformarían.	CUMPLE
Ficha de verificación del cumplimiento de los objetivos de Desarrollo Sostenible en Iniciativas Legislativas	CUMPLE

IV. ANÁLISIS TÉCNICO-JURÍDICO

4.1 Concordancia con la Constitución de la República, legislación internacional vinculante, sentencias de la Corte Constitucional y de la Corte Interamericana de Derechos Humanos y Afectaciones a Derechos y Garantías Constitucionales; y, Normas legales vigentes que serían incompatibles, que se verían afectadas o deberían derogarse o reformarse con la aprobación de la norma propuesta

Desde la vigencia de la **Constitución del año 2008**, el Estado ecuatoriano asumió como obligación fundamental **alcanzar el pleno goce y ejercicio de los derechos humanos de todos y todas**, los cuales no solamente son los reconocidos en ésta **norma fundamental o en los Tratados Internacionales**, sino principalmente son aquellos, que, a pesar de no estar escritos, son básicos para la vida de un ser humano en dignidad.¹ (Énfasis añadido)

La Corte Constitucional en la sentencia No 32-21-IN/21, establece que, para entender la intención normativa, así como el hilo conductual del debate es necesario partir de la motivación que expresa la Exposición de Motivos del Proyecto de Ley, pues conforme se ha precisado a más de constituir un requisito constitucional, este permite identificar las razones que sustentan y justifican la existencia de la Norma propuesta, como en su parte pertinente lo señala:

*“(...) 54. En virtud del **deber de motivación**, es deseable que el legislador se esfuerce por dotar a las leyes de exposiciones de motivos dotadas del máximo nivel posible de racionalidad, sin embargo, lo que específicamente exige el artículo 136 es que la exposición de motivos de un proyecto de ley presentado a trámite sea suficiente. Esta suficiencia debe **evaluarse atendiendo al carácter deliberativo del proceso de formación de la ley. Un proyecto de ley es una suerte de ponencia en torno a la cual se despliega la deliberación parlamentaria, y la exposición de motivos correspondiente es el conjunto de razones en que el ponente apoya su propuesta; ella sirve, por tanto, de punto de partida del debate legislativo. Consiguientemente, la exposición de motivos debe ser suficiente en el sentido de que debe proporcionar un mínimo de razones para que los participantes en la discusión comprendan por qué y para qué se propone el proyecto de ley. No se requiere, por tanto, que cada disposición legal***

¹ Fundación Regional de Asesoría en Derechos Humanos INREDH, Guía para uso de la Acción de Protección y la Acción Extraordinaria de Protección, https://inredh.org/archivos/pdf/para_exifir_nuestros_derechos.pdf, pág. 5, diciembre 2014,

cuente con una motivación específica y elaborada como si se tratase de una decisión judicial. (...).² (Énfasis añadido)

Igualmente, la Corte Constitucional en la sentencia No 54-17-IN/22, establece concebir la seguridad jurídica, el reafirmar lo que sostiene la Corte respecto al ordenamiento jurídico y la claridad que debe considerarse para el órgano con potestad normativa, que en su parte pertinente señala:

*“(...) 51. La Constitución concibe **a la seguridad jurídica como un derecho-prerrogativa que ostentan las personas para exigir el respeto de la norma constitucional a través de la formulación de normas jurídicas previas, claras y públicas**, obligando al órgano con potestad normativa a respetar estos requisitos.*

*52. Como ha sostenido esta Corte, **“el individuo debe contar con un ordenamiento jurídico previsible, claro, determinado, estable y coherente que le permita tener una noción razonable de las reglas del juego que le serán aplicadas”.***

*53. Respecto al requisito de claridad, debe considerarse que este comporta el deber –para el órgano con potestad normativa–, **de configurar las normas de modo preciso, determinado y comprensible, a efecto de proveer un grado de certeza suficiente que permita inferir a los ciudadanos la prohibición, permisión o sanción prescrita en la norma.** Aquello supone la obligación de guardar respeto a las reglas de sintaxis y de semántica, así como evitar, en la mayor medida posible, **el uso de conceptos vagos o indeterminados, que de espacio a conjeturas o arbitrariedad de quien lo aplica.** (...).³ (Énfasis añadido)*

En el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos", el Proponente indica que:

“(...) Los de deportes electrónicos, ciber deportes y/o eSports representan una industria en rápido crecimiento. El Informe del Mercado Global de Videojuegos de septiembre de 2025 de la compañía consultora mundial Newzoo, estima que los ingresos globales totales para el año en curso alcancen los 188.800 millones de dólares, con un crecimiento mayor al 3,4% interanual. ⁴Así, cada área relacionada con video juegos y deportes electrónicos presenta una posibilidad ingresos, tales como: PC al menos 39.900 millones de dólares; consolas hasta 45.900 millones de dólares; y, telefonía móvil hasta los

² Corte Constitucional del Ecuador, Sentencia No. 32-21-IN/21 y acumulado, <https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-32-21-in-21/>, número 54, página 24,11 de agosto de 2021.

³ Corte Constitucional del Ecuador, Sentencia Constitucional No. 54-17-IN/22, <https://www.corteconstitucional.gob.ec/sentencia-54-17-in-22/>, números 51, 52 y 53, página 10 y 11, 26 de mayo de 2022.

⁴ Juegos Globales Informe de mercado 2025.

103.000 millones de dólares.? Estas cifras muestran el potencial que la industria conjugada de video juegos y deportes electrónicos puede sostener.

Esta cantidad de recursos que se mueven alrededor de esta industria se relacionan directamente con el número de personas que utilizan los video juegos. El mismo informe de Newzoo señala que en el mundo existen 3.600 millones de jugadores, representando el 61,5 % de la población mundial en línea. De estos, los que se conectan a través de: PC son 936 millones; por consola, 645 millones y por móvil o celular, 3.000 millones.

Con respecto al Ecuador, las cifras digitales a 2025 muestran que existe un total de 15.2 millones de personas utilizando internet, lo que representa el 83.7% de población total. ⁵Ahora bien, según datos de Statista el mercado de los videojuegos en Ecuador para el año 2023 alcanzó \$144 millones de dólares, un tercio de esos ingresos, \$53 millones de dólares está vinculado a videojuegos en dispositivos móviles, lo que refleja un aproximado de 6.5 millones de usuarios activos para 2027.⁶ Por otra parte, para el año 2024 se importó 3,2 millones de celulares, por un valor total de \$420 millones de dólares. En otras palabras, si se considera la cifra total de ingresos en videojuegos y lo que invierte en importación de celulares, en Ecuador el total de dinero que se moviliza en esta área supera los \$500 millones de dólares; esto sin considerar las inversiones que podrían sumarse para el caso de desarrollo en deportes electrónicos. (...)"*

La propuesta normativa presenta una ley nueva de Deportes Electrónicos con ocho considerandos que tiene normas tanto constitucionales y de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, ocho artículos con el objetivo de reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional; estableciendo un marco normativo que regule la práctica del deporte electrónico en Ecuador y la necesidad de la regulación se hacer palpable en la realidad ecuatoriana en asincronía entre los eventos y competiciones de deportes electrónicos y la ausencia de normas específicas para el ámbito. Esto implica varias cuestiones que merecen ser acogidas en legislación, como, por ejemplo, la participación de niñas, niños o adolescentes, las reglas que se deben observar en las competiciones, los permisos para espectáculos y eventos, la transparencia en la organización de competiciones, etc. Así, el proyecto se constituye en una respuesta urgente a la necesidad de regulación específica, sin abordar otras temáticas que las requeridas para el deporte electrónico, dos disposiciones generales para que a través del Ministerio de Educación, Deporte y Cultura fortalezca la enseñanza en tecnologías de la información y controle la contratación de deportistas profesionales electrónicos menores de edad, tres disposiciones transitorias para que emitan el reglamento general respectivo como el del elaborar

⁵ Informe Digital 2025: Ecuador. Recuperado de <https://froastbrief.com.mx/2025/03/informe-digital-2025-ecuador->

⁶ Ecuador importo más de 3 millones de celulares en 2024.

la normativa específica para el caso de contratación de menores de edad así como la elaboración de la normativa secundaria prevista en la Ley para el desarrollo de competiciones de deportes electrónicos, dos disposiciones reformatórias donde se agregan un literal f) Club deportivo de eSports o deportes electrónicos al Artículo 17 y un literal c) Deporte electrónico al Artículo 25 de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación; y una disposición final única para su posterior vigencia y publicación en el registro oficial.

En este contexto, la propuesta normativa con la Constitución de la República del Ecuador del año 2008, respecto a los derechos del buen vivir de cultura y ciencia, del Artículo 24, indica: “(...) **Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.** (...)”; con el Artículo 25, indica: “(...) **Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.** (...)”; y, los derechos de las personas y grupos de atención prioritaria de los jóvenes del Artículo 39, indica: “(...) **El Estado garantizará los derechos de las jóvenes 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 jóvenes 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.** (...)” (Énfasis añadido)

Así mismo, la Carta Magna sobre los derechos de las personas y grupos de atención prioritaria de niñas, niños y adolescentes del Artículo 45, menciona: “(...) **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.** (...)”; y, el número 2 del Artículo 46, menciona: “(...) **El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes “(...) 2. Protección especial contra cualquier tipo de explotación laboral o económica.** (...)”;

Con ello, la Constitución de la República del Ecuador del año 2008, en relación con los derechos de libertad del número 2 del Artículo 66, establece: “(...) 2. **El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física, vestido, seguridad social y otros servicios sociales necesarios. (...)**”; con las garantías normativas del Artículo 84, indica: “(...) **La Asamblea Nacional y todo órgano con potestad normativa tendrá la obligación de adecuar, formal y materialmente, las leyes y demás normas jurídicas a los derechos previstos en la Constitución y los tratados internacionales, y los que sean necesarios para garantizar la dignidad del ser humano o de las comunidades, pueblos y nacionalidades. En ningún caso, la reforma de la Constitución, las leyes, otras normas jurídicas ni los actos del poder público atentarán contra los derechos que reconoce la Constitución. (...)**”; (Énfasis añadido)

Es así, que la Carta Magna con el régimen del buen vivir acerca de la inclusión y equidad del Artículo 340, señala: “(...) **El sistema nacional de inclusión y equidad social es el conjunto articulado y coordinado de sistemas, instituciones, políticas, normas, programas y servicios que aseguran el ejercicio, garantía y exigibilidad de los derechos reconocidos en la Constitución y el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo. (...) El sistema se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte. (...)**”;

Con la norma constitucional sobre cultura física y tiempo libre del Artículo 381, señala: “(...) **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. El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa. (...)**”; y, el Artículo 382, señala: “(...) **Se reconoce la autonomía de 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. (...)**”. (Énfasis añadido)

En este ámbito, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, respecto de los preceptos fundamentales del Artículo 3, establece: “(...) **De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y**

recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado. (...)”; y, el ministerio sectorial del Artículo 13, establece: **“(...) Del Ministerio.- El Ministerio Sectorial es el órgano rector y planificador del deporte, educación física y recreación; le corresponde establecer, ejercer, garantizar y aplicar las políticas, directrices y planes aplicables en las áreas correspondientes para el desarrollo del sector de conformidad con lo dispuesto en la Constitución, las leyes, instrumentos internacionales y reglamentos aplicables. (...)**”; (Énfasis añadido)

De igual forma, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, sobre las generalidades de las organizaciones deportivas del Artículo 16, indica: **“(...) De la gestión del deporte profesional.- Las organizaciones que participen directamente en el deporte profesional podrán intervenir como socios o accionistas en la constitución de sociedades mercantiles u otras formas societarias, con la finalidad de autogestionar recursos que ingresen a la organización deportiva para su mejor dirección y administración. Al efecto, dichas sociedades se regirán por la Ley de Compañías, su Reglamento y demás normas aplicables. (...)**”; y, el Artículo 16.1., indica: **“(...) Deporte profesional.- El deporte profesional es la actividad deportiva remunerada que por sus características se califica como profesional, tomando en cuenta el volumen y la importancia económica de la competición, la capacidad de explotación comercial de la misma y la existencia de vínculos laborales generalizados. El deporte profesional no será objeto de lavado de activos. (...)**”. (Énfasis añadido)

Igualmente, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, respecto del sistema deportivo del Artículo 24, menciona: **“(...) Definición de deporte.- El Deporte es toda actividad física e intelectual caracterizada por el afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de disciplinas y normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación. (...)**”. (Énfasis añadido)

La propuesta normativa debe adecuar su conceptualización jurídica, sintaxis y redacción con la legislación vigente y acorde con los preceptos constitucionales citados, esto es, con respecto a los derechos del buen vivir de cultura y ciencia, derechos de las personas y grupos de atención prioritaria como los jóvenes, niñas, niños y adolescentes, derechos de libertad, garantías normativas, régimen del buen vivir acerca de la inclusión y equidad, y cultura física y tiempo libre; y, los mandatos de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación en relación de los preceptos fundamentales, ministerio sectorial, generalidades de las organizaciones deportivas, y sistema deportivo; que deben estar debidamente alineados con el

sistema de deportes nacional, entidades públicas y privadas relacionadas con la industria de videojuegos, organizadores de competencias nacionales e internacionales y deportistas electrónicos; que en materia jurídica es conocida como derecho Deportivo y que en la legislación ecuatoriana constitucionalmente es conocida como cultura física y tiempo libre que permite como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsando el acceso masivo a las actividades deportivas a nivel formativo de preparación y participación de los deportistas, tanto en competencias nacionales e internacionales, como Juegos Olímpicos y Paraolímpicos desde el Ecuador hacia todo el mundo.

Bajo aquella premisa constitucional el Proyecto de Ley debe estar adecuado bajo el marco jurídico vigente, para evitar existan **antagonismos jurídicos**, que a la postre impliquen vulnerar el derecho a la seguridad jurídica como lo establece la norma constitucional en el Artículo 82, que señala: “El derecho a la seguridad jurídica se fundamenta en el respeto a la Constitución y en la existencia de normas jurídicas previas, claras, públicas y aplicadas por las autoridades competentes. (...)” (lo subrayado me pertenece).

El Ecuador con el Derecho Internacional y la Constitución de la República del año 2008, frente a los tratados e instrumentos internacionales del Artículo 417, indica: *“Los tratados internacionales ratificados por el Ecuador se sujetarán a lo establecido en la Constitución. **En el caso de los tratados y otros instrumentos internacionales de derechos humanos se aplicarán los principios pro ser humano, de no restricción de derechos, de aplicabilidad directa y de cláusula abierta establecidos en la Constitución. (...)”***; y, la supremacía de la constitución del Artículo 424, indica: *“**La Constitución es la norma suprema y prevalece sobre cualquier otra del ordenamiento jurídico. Las normas y los actos del poder público deberán mantener conformidad con las disposiciones constitucionales; en caso contrario carecerán de eficacia jurídica. La Constitución y los tratados internacionales de derechos humanos ratificados por el Estado que reconozcan derechos más favorables a los contenidos en la Constitución, prevalecerán sobre cualquier otra norma jurídica o acto del poder público. (...)”***. (Énfasis añadido)

De esta manera, los tratados e instrumentos internacionales, la supremacía de la constitución con la propuesta normativa deba estar ajustada con la ley vigente y el derecho internacional, como es la Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte, del Artículo 1, indica: *“(...) La práctica de la educación física, la actividad 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, la actividad física y el deporte sin discriminación alguna, ya esté ésta basada en criterios étnicos, el sexo, la orientación sexual, el idioma, la religión, la opinión política o de cualquier otra índole, el origen nacional o social, la posición económica*

o cualquier otro factor. (...) 1.6 Todos los seres humanos deben tener plenas posibilidades de alcanzar un nivel de realización correspondiente a sus capacidades e intereses. (...); Artículo 2, indica: “(...) La educación física, la actividad física y el deporte pueden reportar una amplia gama de beneficios a las personas, las comunidades y la sociedad en general 2.1 Adecuadamente organizados, enseñados, dotados de recursos y llevados a la práctica, la educación física, la actividad física y el deporte pueden aportar contribuciones específicas a una amplia gama de beneficios para las personas, las familias, las comunidades y la sociedad en general. (...)”⁷ (lo subrayado me pertenece).

El origen de los *esports* se entiende mejor al considerar la evolución histórica de los videojuegos. Estos comenzaron a desarrollarse ya en las primeras décadas del siglo XX con dispositivos como “El ajedrecista” en 1912 y avanzaron significativamente durante la Segunda Guerra Mundial, inspirando tecnologías como el tubo de rayos catódicos. En 1962, se creó *SpaceWar*, el primer videojuego interactivo para computadoras, marcando un hito en la industria. Ya en la década de 1970, los videojuegos comenzaron a comercializarse con máquinas arcade como *Galaxy Game* y la consola doméstica *Magnavox Odyssey* en 1972. El éxito de juegos como *Pong* impulsó la industria, que continuó creciendo con títulos icónicos como *Space Invaders* y *Pac-Man*. A medida que los ordenadores personales se popularizaron en los ochenta, los videojuegos se volvieron más accesibles, transformando el sector del ocio electrónico. En los noventa, consolas como la *Nintendo Entertainment System (NES)*, la *Sega Master System* y la *PlayStation* consolidaron la industria, época en que destacaron videojuegos como *Resident Evil* o *Mortal Combat*.

Así, podemos definir los *esports* como la práctica de videojuegos de forma competitiva en un entorno profesional (Marcano-Lárez, 2012).⁸ El papel de las primeras competiciones fue esencial. La primera de ellas, con *Spacewar*, tuvo lugar en 1972, cuando estudiantes e investigadores compitieron por premios simbólicos, estableciendo las bases de los *esports* modernos. Sin embargo, algunos consideran que, realmente, la primera competición oficial fue el torneo de *Space Invaders* organizado por Atari en 1980, que atrajo a 10.000 participantes y utilizó una estructura de clasificatorias regionales, con una gran fase final en Nueva York. Este evento sin duda podemos considerarlo un precursor claro de los *esports* actuales, pues destacó por su organización, promoción y utilización como herramienta de marketing.

En la segunda década del siglo XXI, los *esports* se profesionalizaron y consolidaron, separándose conceptualmente de los videojuegos tradicionales y

⁷ UNESCO, Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte, <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/international-charter-physical-education-physical-activity-and-sport>

⁸ MARCANO-LÁREZ, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of Duty. Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, 19, 113–124.

ganando millones de espectadores. Juegos como *Counter-Strike* (hasta hace unos años) y, en la actualidad, *League of Legends*, dominan las competiciones. Estas se basan en clasificaciones *online* y finales presenciales, con una institucionalización y reglamentación cada vez más cuidadas. Además, hay que subrayar que estos eventos cuentan con millones de seguidores en todo el mundo gracias a su espectacular difusión en distintas plataformas de *streaming*.

De forma general, dentro de los deportes podemos diferenciar entre los que requieren principalmente de la motricidad gruesa (habilidad para realizar grandes movimientos generales, como correr, lanzar, saltar, pasar una pelota o nadar), de aquellos cuyo resultado depende de acciones propias de la motricidad fina (habilidad para realizar pequeños movimientos, precisos y controlados, como ocurre en el tiro olímpico, el tiro con arco, los dardos o el billar). Los *esports* entrarían dentro de esta última categoría, pues en ellos se utilizan patrones de movimientos finos, reflejos rápidos, una gran destreza manual y una excelente coordinación manual (Rambusch *et al.*, 2007).⁹ Todo esto influye de forma crucial en el resultado de la actividad. Por todo ello, aunque la falta de movimiento físico general puede ser un argumento en contra de los *esports*, la necesidad de habilidades motrices finas proporciona una base sólida para su consideración dentro del concepto de deporte.

En resumen, esta dinámica evidencia que, más allá de las discusiones teóricas, la inclusión de los *esports* en el ámbito deportivo depende significativamente de los intereses y estrategias de los actores involucrados. De hecho, hoy día, en algunos países se les reconoce oficialmente como deportes. Por ejemplo, en 2016, Francia adoptó un marco legal específico para los *esports*, diferenciándolos de los juegos de azar y proporcionando un reconocimiento oficial a los jugadores profesionales (The *Esports Observer*, 2016).¹⁰ Por otro lado, en Corea del Sur y China los *esports* son tratados con la misma seriedad que los deportes tradicionales: existen ligas profesionales legalmente establecidas y los jugadores disfrutan de un marco legal similar al de los atletas profesionales, incluyendo visas específicas para *esports* y programas de formación.

Los *esports* se han basado en el modelo deportivo tradicional para crear una estructura organizativa y de funcionamiento similar a éstos, aunque con algunos puntos divergentes. Como ocurre en el deporte tradicional, el agente central de competición es el jugador, que puede competir de forma individual o en equipo. En el ámbito *amateur*, el jugador es la unidad básica de competición, pero, a nivel profesional, además del jugador o jugadores encontramos otros roles como

⁹ RAMBUSCH, J., JAKOBSSON, P., y PARGAN, D. (2007). Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-Strike. En Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association International Conference (pp.157–164).

¹⁰ THE ESPORTS OBSERVER. (2016). France recognizes esports as a legitimate sport. <https://esportsobserver.com/france-recognizes-esports-legitimate-sport/>

entrenadores, analistas, *managers*, preparadores físico-deportivos, psicólogos o nutricionistas (Taylor, 2012),¹¹ todos con el objetivo inequívoco de maximizar el rendimiento individual y colectivo.

La popularidad de los *esports* ha crecido de manera espectacular en la última década. Este fenómeno, como se ha puesto de relieve aquí, no solo atrae a millones de jugadores, sino que también a una audiencia global masiva. Según el último informe de Newzoo (2024), se espera que haya cerca de 900 millones de jugadores en PC y cerca de 640 millones de jugadores en consola para 2025. Este crecimiento se aprecia en todos los ámbitos que engloba el fenómeno, aunque especialmente en los números que arrojan las plataformas de *streaming* y los diferentes eventos de *esports*.

El mercado de los *esports* ha experimentado un crecimiento extraordinario en los últimos años. En 2020, esta industria generó alrededor de 1.100 millones de dólares en ingresos, cifra que aumentó significativamente hasta alcanzar aproximadamente los 1.800 millones en 2022 (Newzoo, 2024).¹² Este crecimiento ha sido impulsado por varias fuentes de ingresos, entre las que destacan patrocinios, publicidad, derechos de retransmisión, *merchandising* y venta de entradas.¹³

Finalmente, recomendamos que en caso de ser calificado el Proyecto de Ley se tome en consideración para su tratamiento el presente análisis y los aspectos señalados, con el fin que no contravengan con el ordenamiento jurídico vigente y las obligaciones que tiene el Estado frente al derecho deportivo (recreación), la norma constitucional, legislación deportiva y los tratados e instrumentos internacionales; respecto a los deportes electrónicos, ciber deportes y/o eSports que son competiciones que se desarrollan profesionalmente en todo el mundo y que generan réditos económicos en la industria, desarrollo, producción y comercialización del entretenimiento deportivo electrónico y digital, tanto para el país de origen y sus competidores profesionales, y que se desea implementar a través de un marco normativo en el Ecuador.

4.2 Lenguaje utilizado en la norma y revisión de lenguaje no discriminatorio

A partir de la entrada en vigor de la Constitución de 2008, se han integrado en todo el ordenamiento jurídico, contenidos axiológicos. En este sentido, se ha recalcado el papel transformador del lenguaje jurídico y su importancia para la realización de los derechos contenidos en la Norma Fundamental, reiterando que este debe ajustarse a la dignidad humana y a los principios y valores constitucionales. El lenguaje no es un medio neutral de comunicación, por el contrario, tiene un enorme

¹¹ TAYLOR, T. (2012). Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. MIT Press.

¹² NEWZOO. (2024). The PC & Console Gaming Report 2024.

¹³ Funcas, ¿Qué son los deportes electrónicos o esports? Desafíos y potencialidades de un fenómeno social, <https://www.funcas.es/articulos/que-son-los-deportes-electronicos-o-esports-desafios-y-potencialidades-de-un-fenomeno-social/>, diciembre 2024.

poder instrumental y simbólico, de ahí que puede ser modelador de la realidad o reflejo de esta, proyectándose en el lenguaje jurídico y constituyéndose así en un factor potencial de inclusión o exclusión social.

En general, el lenguaje utilizado en el Proyecto de Ley **NO** refleja un uso lingüístico discriminatorio, en consecuencia, desde esta perspectiva, **NO** afectaría lo dispuesto en el Artículo 66, número 4 de la Constitución de la República que hace referencia al derecho a la igualdad formal, igualdad material y no discriminatoria. Sin embargo, se sugiere el uso del lenguaje inclusivo en el Proyecto de Ley.

4.3 Posible impacto de la norma propuesta en las garantías, derechos y el interés superior de los niños, niñas y adolescentes

El "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" tiene como objetivo el reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional; estableciendo un marco normativo que regule la práctica del deporte electrónico en Ecuador y la necesidad de la regulación se hacer palpable en la realidad ecuatoriana en asincronía entre los eventos y competiciones de deportes electrónicos y la ausencia de normas específicas para el ámbito. Esto implica varias cuestiones que merecen ser acogidas en legislación, como por ejemplo, la participación de niñas, niños o adolescentes, las reglas que se deben observar en las competiciones, los permisos para espectáculos y eventos, la transparencia en la organización de competiciones, etc. Así, el proyecto se constituye en una respuesta urgente a la necesidad de regulación específica, sin abordar otras temáticas que las requeridas para el deporte electrónico.

Al respecto la Norma Propuesta **SI** guarda relación directa con los derechos de las niñas, niños y adolescentes; su contenido en el Artículo 5 de participación de niñas, niños y adolescentes, menciona: *“La participación de adolescentes mayores de doce años hasta antes de los dieciocho años en competiciones de deportes electrónicos aficionadas y/o profesionales, requerirá el consentimiento informado por escrito de padres, tutores legales o responsables de su cuidado. Sin perjuicio de aquello, las condiciones para su participación se regularán a través del reglamento general a esta Ley. Se prohíbe la participación en competencias o torneos de deportes electrónicos de niñas, niños y adolescentes menores de doce años de edad. (...)”*, disposición sobre la materia, de tal modo que **NO** generaría posible afectación a los derechos de este grupo de atención prioritaria desarrollados en los artículos 35, 44 y 45 de la Constitución de la República del Ecuador.

4.4 Impacto de género de las normas sugeridas

La Constitución de la República del Ecuador en el Artículo 11, número 2 determina que “todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades”. En esta misma línea el Artículo 66, número 4 reconoce y garantiza

a las personas la igualdad formal, material y sin discriminación. Así se ha de entender que el efecto de la norma respecto a la igualdad se irradia a todo ente estatal, siendo este, medio y fin; y, se hace evidente que la transversalidad de género es un matiz que los Estados deben adoptar de forma sistemática e integral, aplicando el enfoque de género en todos los cuerpos normativos.

Analizado el contenido del "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" se concluye que, **NO** contiene normativa que atente contra la igualdad y equidad de género, guardando observancia con los artículos 11 y 66, número 4, de la Constitución.

4.5 Afectación a los derechos colectivos de los pueblos y nacionalidades

El Artículo 1 de la Constitución de la República del Ecuador, caracteriza a nuestro país, en lo que corresponde, como un Estado constitucional de derechos y justicia, intercultural y plurinacional, es decir, incorpora ciertas características vinculadas al diseño de su nueva estructura institucional y el sistema político de Estado, cambiando de forma radical la historia y la doctrina en la que se sustentaba, invisibilizando y negando la existencia de la diversidad de pueblos y nacionalidades.

Del análisis de la Propuesta Normativa, se puede precisar que su desarrollo normativo **NO** constituye afectación a los derechos colectivos de pueblos y nacionalidades, su contenido tampoco establece disposiciones que puedan afectar al ejercicio de los derechos colectivos establecidos en el Artículo 57 de la Constitución de la República del Ecuador. Tampoco genera afectación a los derechos de comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades.

4.6 Posible impacto de la norma en los derechos y garantías constitucionales y en favor de otros grupos de atención prioritaria

Finalmente, el Proyecto de Ley en el marco de lo que determina el Artículo 35 de la Constitución de la República, respecto de las personas adultas mayores, niñas, niños y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad, personas privadas de libertad y quienes adolezcan de enfermedades catastróficas o de alta complejidad, recibirán atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado. Se desprende que el presente Proyecto de Ley **NO** generaría afectación a los derechos constitucionales de las personas o grupos de atención prioritaria.

4.7 Estimación del costo o identificación de los ámbitos de impacto económico que podría tener la implementación de la norma

La Ley Orgánica de la Función Legislativa en su Artículo 30 señala que, *“Los informes técnico-jurídicos elaborados por la Unidad de Técnica Legislativa no serán vinculantes y se basarán en criterios de neutralidad política, viabilidad, pertinencia*

y **factibilidad económica** y jurídica de la iniciativa propuesta (...). Lo subrayado me pertenece.

Asimismo, señala que “(...) el informe se referirá al cumplimiento de los requisitos establecidos en los artículos 136 de la Constitución en concordancia con los artículos 135 y 301; y, 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa y analizará:”, entre otros aspectos, la “(...) Estimación del costo o identificación de los ámbitos de impacto económico que podría tener la implementación de la norma (...)”.

Los artículos 135 y 301 de la Constitución de la República del Ecuador (CRE), se refieren a la Política Fiscal y Tributaria, cuya competencia es exclusiva del Presidente de la República.

El “Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos” tiene por objeto reconocer a los deportes electrónicos (esports) como parte del sistema nacional del deporte y regular su práctica a nivel nacional.¹⁴

Entre sus objetivos principales se destacan el reconocimiento legal de los esports dentro del sistema deportivo ecuatoriano, la regulación de su práctica en los niveles competitivo, amateur y profesional, y la protección de niñas, niños y adolescentes mediante el establecimiento de límites de edad y el requerimiento de consentimiento parental. Asimismo, busca fomentar la industria nacional de videojuegos, hardware y tecnologías asociadas, garantizar la transparencia en las competiciones y promover condiciones laborales justas para los deportistas electrónicos. También incorpora medidas para la prevención de adicciones, ciberacoso y grooming en el entorno digital.

La propuesta legal establece una protección especial para menores de edad. Se prohíbe la participación de niñas y niños menores de doce años en competiciones de deportes electrónicos, mientras que los adolescentes entre doce y dieciocho años podrán participar únicamente con el consentimiento informado y por escrito de sus padres, tutores o representantes legales.

El Proyecto reconoce la figura del deportista electrónico profesional, garantizando sus derechos laborales mediante contratos formales y condiciones dignas de trabajo. Las entidades organizadoras deberán asegurar la transparencia de las competiciones, la igualdad de oportunidades y la protección frente a toda forma de discriminación, violencia o explotación.

¹⁴ Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos - Exposición de motivos: Los deportes electrónicos (esports) representan una industria global en crecimiento, con ingresos proyectados de USD 188,800 millones en 2025 y aproximadamente 500,000 jugadores en Ecuador.

El Ministerio de Educación, Deporte y Cultura se establece como el órgano rector de la política pública sobre deportes electrónicos, con la responsabilidad de regular las competencias y torneos, coordinar acciones para la prevención de adicciones, ciberacoso y discriminación, y fomentar el desarrollo tecnológico y la innovación local vinculada al sector. Por su parte, el Ministerio de Trabajo será el encargado de controlar la contratación de deportistas electrónicos profesionales menores de dieciocho años.

La implementación de esta Ley se realizará sin generar gasto público adicional, utilizando los recursos existentes de las entidades involucradas.

En concordancia con lo expuesto y en referencia con los artículos 135 y 301 de la Constitución de la República del Ecuador, el “Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos” presenta las siguientes características:

- **NO** se identifica creación, modificación o supresión de impuestos.
- **NO** se identifica incremento del gasto público.

4.8 Vinculación de la norma propuesta con el Plan Nacional de Desarrollo y los Objetivos de Desarrollo Sostenible

La Asamblea Nacional busca contribuir a la mejora integral de las condiciones de vida en el país a través de la implementación de una agenda de legislación de calidad que permita el cumplimiento de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** mediante la incorporación de leyes que busquen erradicación de la pobreza, la prosperidad humana y el cuidado del planeta; así como el cumplimiento de los Objetivos del Plan Nacional de Desarrollo que es el instrumento político que marca la orientación del gobierno, la hoja de ruta técnica que direcciona el accionar del sector público y un instrumento de diálogo; la o el proponente justificará su alineación de la normativa de propuesta de ley a estos objetivos.

En este contexto, el objetivo del Proyecto de Ley, según el Proponente, es el reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional. De ahí que este Proyecto de Ley podría estar relacionado con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible Agenda 2030**, en especial con los objetivos: 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos; 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación; y, 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y construir a todos los niveles instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas.

Por otro lado, es necesario considerar que dentro del marco jurídico del país, el Plan Nacional de Desarrollo es el instrumento por medio del cual se concreta la garantía de derechos en un marco de política pública; por tanto, su vinculación y la ejecución de su cumplimiento son importantes frente a los diferentes niveles de gobierno, otras funciones del Estado, e incluso el propio sector privado en su papel de corresponsable de los procesos de desarrollo; para lo cual se establece una planificación diferenciada, acorde con las características sociales, culturales y territoriales de la población.

El Plan Nacional de Desarrollo denominado “**Plan Nacional de Desarrollo Ecuador No se Detiene 2025-2029**” fue aprobado el 21 de agosto de 2025 por el Consejo Nacional de Planificación, con Resolución No. 008-2025-CNP, y constituye la base técnica que orienta la formulación e implementación de las políticas públicas destinadas a enfrentar de manera estructural problemáticas como la desigualdad, la pobreza y la exclusión social.

Al respecto este Proyecto de Ley se podría vincular con los objetivos: 4. Impulsar el desarrollo económico que genere empleo de calidad y finanzas públicas, sostenibles, inclusivas y equitativas. 5. Fortalecer la producción nacional y la inversión extranjera en los sectores clave de la economía con innovación tecnológica y prácticas sostenibles; 7. Impulsar el desarrollo de infraestructuras sostenibles y resilientes; y de la conectividad física y digital, que brinde condiciones de crecimiento y desarrollo económico; y, 8. Fortalecer la institucionalidad pública de forma eficiente, transparente y participativa.

V. ANÁLISIS Y OBSERVACIONES DE TÉCNICA LEGISLATIVA

Previo a singularizar las observaciones encontradas en el Proyecto de Ley, es necesario traer una breve definición de Técnica Legislativa con el fin de resaltar su importancia:

Técnica Legislativa. - Es el conjunto de preceptos, reglas, procedimientos y prácticas jurídicas y lingüísticas **necesarias para una correcta y eficaz producción legislativa, que garantice la seguridad jurídica, la supremacía constitucional y otros principios constitucionales**, en todo el proceso legislativo de expedición, codificación, reforma, derogación e interpretación de la ley.¹⁵ (Énfasis añadido)

Con lo citado, se recuerda que la Técnica Legislativa es la herramienta que permite no solo aterrizar la intención del legislador/a, sino que ordena acorde con criterios predeterminados la formalidad de la inclusión de disposiciones. Mismos que, a su vez, se vinculan a principios constitucionales que otorgan validez a la norma.

¹⁵ Resolución CAL 2019-2021-419, “Reglamento de Técnica Legislativa”, Artículo 4 letra f, 18 de febrero de 2021.

En tal sentido se obtienen las siguientes observaciones sobre técnica legislativa:

5.1 Se recomienda que en el marco de lo dispuesto en el Artículo 28 y subsiguientes del Reglamento de Técnica Legislativa aprobado mediante Resolución CAL 2019-2021-419 de 18 de febrero de 2021, respecto a la redacción, lenguaje, estilo, gramática y ortografía. Por ejemplo: La palabra “Artículo”, se identifica con **el término Artículo seguido por el número correspondiente, el signo punto y guion, el título que refleje su contenido** y que permita su fácil identificación, el signo punto y seguido y el desarrollo de la disposición; pues la correcta sintaxis ayuda a que la propuesta sea clara, comprensible y precisa.¹⁶ (Énfasis añadido)

5.2 Se recomienda mejorar en la **EXPOSICIÓN DE MOTIVOS** del Proyecto de Ley el tener suficiente exposición de motivos, parte expositiva y motivación de la exposición de motivos, redacción, estilo y ortografía; siendo más concisos y precisos con la parte objetiva que impulsa la propuesta para su tratamiento, esto de conformidad a lo establecido en los artículos 6 c), 12, 28, 30 y 32 del Reglamento de Técnica Legislativa y 56 de la Ley de la Función Legislativa.

5.3 Se recomienda mejorar en las **DISPOSICIONES** del Proyecto de Ley el tener la estructura temática de los artículos, redacción, estilo y ortografía como en el caso de las **DISPOSICIONES REFORMATARIAS** el verificar el tipo de disposición conforme la estructura temática de los artículos; esto de conformidad a lo establecido en los artículos 22 letra f), 28, 30 y 32 del Reglamento de Técnica Legislativa.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" sujeto a análisis, **CUMPLE** con los requisitos formales establecidos en los artículos 134 y 136 de la Constitución de la República y 54, 55 y 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

Es decir:

- a) Dispone de iniciativa legislativa;
- b) Se refiere a una sola materia;
- c) Está presentado a la Presidencia de la Asamblea Nacional;
- d) Tiene exposición de motivos, considerandos y articulado; y,
- e) Contiene la expresión clara de los artículos que con la nueva Ley se derogarían o se reformarían.

Sobre la base de lo expuesto, la Unidad de Técnica Legislativa recomienda al Consejo de Administración Legislativa:

¹⁶ Resolución CAL 2019-2021-419, “Reglamento de Técnica Legislativa”, Artículo 20, 18 de febrero de 2021.

- a) **Considerar** los criterios establecidos en el presente Informe;
- b) **Calificar** el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos"; y,
- c) **Designar** para su trámite a la **Comisión Especializada Permanente del Derecho a la Salud y Deporte**, relacionado con la materia, sobre la base del Artículo 21, número 10 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.

La Unidad de Técnica Legislativa conforme el Artículo 30 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa elabora los informes técnico-jurídicos, los mismos que no serán vinculantes y se basarán en criterios de neutralidad política, viabilidad, pertinencia y factibilidad económica y jurídica de la iniciativa propuesta, analizados y calificados de forma posterior por el Consejo de Administración Legislativa, en cumplimiento de lo dispuesto en el Artículo 14 de la norma citada.

Finalmente, en cumplimiento de la Resolución del Consejo de Administración Legislativa, adoptada en Sesión de 19 de septiembre de 2012, se adjunta el Extracto del "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos".

Atentamente,



Mgtr. Javier Antonio Nuques Balda
**COORDINADOR GENERAL
UNIDAD DE TÉCNICA LEGISLATIVA**

Elaborado por:



Msc. David Alejandro Moya Quitto
**ESPECIALISTA DE ANALISIS TÉCNICO LEGISLATIVO
UNIDAD DE TÉCNICA LEGISLATIVA**

Análisis económico:	Econ. Michelle Tello Econ. Edison Higuera
Revisión de composición formal del documento:	Mgtr. Inés Tonato

ANEXO 1

EXTRACTO DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO	"Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos"
PROPONENTE	Asambleísta Juan José Reyes Baquerizo
FECHA DE PRESENTACIÓN	23 de octubre de 2025
MATERIA	Deportes
OBJETIVO DEL PROYECTO	El Proyecto de Ley tiene como objetivo: Reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional; estableciendo un marco normativo que regule la práctica del deporte electrónico en Ecuador y la necesidad de la regulación se hacer palpable en la realidad ecuatoriana en asincronía entre los eventos y competiciones de deportes electrónicos y la ausencia de normas específicas para el ámbito.
SÍNTESIS GENERAL DEL PROYECTO	<p>En el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos", el Proponente indica que:</p> <p><i>"(...) Los de deportes electrónicos, ciber deportes y/o eSports representan una industria en rápido crecimiento. El Informe del Mercado Global de Videojuegos de septiembre de 2025 de la compañía consultora mundial Newzoo, estima que los ingresos globales totales para el año en curso alcancen los 188.800 millones de dólares, con un crecimiento mayor al 3,4% interanual. ¹Así, cada área relacionada con video juegos y deportes electrónicos presenta una posibilidad ingresos, tales como: PC al menos 39.900 millones de dólares; consolas hasta 45.900 millones de dólares; y, telefonía móvil hasta los 103.000 millones de dólares.? Estas cifras muestran el potencial que la industria conjugada de video juegos y deportes electrónicos puede sostener.</i></p> <p><i>Esta cantidad de recursos que se mueven alrededor de esta industria se relacionan directamente con el número de personas que utilizan los video juegos. El mismo informe de Newzoo señala que en el mundo existen 3.600 millones de jugadores, representando el 61,5 % de la población mundial en línea. De estos, los que se conectan a través de: PC son 936 millones; por consola, 645 millones y por móvil o celular, 3.000 millones.</i></p> <p><i>Con respecto al Ecuador, las cifras digitales a 2025 muestran que existe un total de 15.2 millones de personas utilizando internet, lo que representa el 83.7% de población total. ²Ahora bien, según datos de Statista el mercado de los videojuegos en Ecuador para el año 2023 alcanzó \$144 millones de dólares, un tercio de esos ingresos, \$53 millones de dólares está vinculado a videojuegos en dispositivos móviles, lo que refleja un aproximado de 6.5 millones de usuarios activos para 2027.³ Por otra parte, para el año 2024 se importó 3,2 millones de celulares, por un valor total de \$420 millones de dólares.*</i></p>

¹ Juegos Globales Informe de mercado 2025.

² Informe Digital 2025: Ecuador. Recuperado de <https://froastbrief.com.mx/2025/03/informe-digital-2025-ecuador->

³ Ecuador importó más de 3 millones de celulares en 2024.



	<p><i>En otras palabras, si se considera la cifra total de ingresos en videojuegos y lo que invierte en importación de celulares, en Ecuador el total de dinero que se moviliza en esta área supera los \$500 millones de dólares; esto sin considerar las inversiones que podrían sumarse para el caso de desarrollo en deportes electrónicos. (...)</i></p> <p>La propuesta normativa presenta una ley nueva de Deportes Electrónicos con ocho (08) considerandos que tiene normas tanto constitucionales y de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, ocho (08) artículos con el objetivo de reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional; estableciendo un marco normativo que regule la práctica del deporte electrónico en Ecuador y la necesidad de la regulación se hacer palpable en la realidad ecuatoriana en asincronía entre los eventos y competiciones de deportes electrónicos y la ausencia de normas específicas para el ámbito. Esto implica varias cuestiones que merecen ser acogidas en legislación, como por ejemplo, la participación de niñas, niños o adolescentes, las reglas que se deben observar en las competiciones, los permisos para espectáculos y eventos, la transparencia en la organización de competiciones, etc. Así, el proyecto se constituye en una respuesta urgente a la necesidad de regulación específica, sin abordar otras temáticas que las requeridas para el deporte electrónico, dos (02) disposiciones generales para que a través del Ministerio de Educación, Deporte y Cultura fortalezca la enseñanza en tecnologías de la información y controle la contratación de deportistas profesionales electrónicos menores de edad, tres (03) disposiciones transitorias para que emitan el reglamento general respectivo como el del elaborar la normativa específica para el caso de contratación de menores de edad así como la elaboración de la normativa secundaria prevista en la Ley para el desarrollo de competiciones de deportes electrónicos, dos (02) disposiciones reformativas donde se agregan un literal f) Club deportivo de eSports o deportes electrónicos al Artículo 17 y un literal c) Deporte electrónico al Artículo 25 de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación; y una (01) disposición final única para su posterior vigencia y publicación en el registro oficial.</p>
CONCLUSIONES	<p>El "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos" sujeto a análisis, CUMPLE con los requisitos formales establecidos en los artículos 134 y 136 de la Constitución de la República y 54, 55 y 56 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.</p> <p>Es decir:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Dispone de iniciativa legislativa; b) Se refiere a una sola materia; c) Está presentado a la Presidencia de la Asamblea Nacional; d) Tiene exposición de motivos, considerandos y articulado; y, e) Contiene la expresión clara de los artículos que con la nueva Ley se derogarían o se reformarían.
RECOMENDACIONES	<p>Sobre la base de lo expuesto, la Unidad de Técnica Legislativa recomienda al Consejo de Administración Legislativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Considerar los criterios establecidos en el presente Informe; b) Calificar el "Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos"; y,

	c) Designar para su trámite a la Comisión Especializada Permanente del Derecho a la Salud y Deporte , relacionado con la materia, sobre la base del Artículo 21, número 10 de la Ley Orgánica de la Función Legislativa.
--	--

Elaborado por: DAMQ



ANEXO 2
"Proyecto de Ley de Deportes Electrónicos"

Proponente: Asambleísta Juan José Reyes Baquerizo

El precitado Proyecto de Ley contiene ocho (08) artículos, dos (02) disposiciones generales, tres (03) disposiciones transitorias, dos (02) disposiciones reformatorias y una (01) disposición final; que se detalla para una mejor apreciación en el Cuadro Comparativo, siguiente:

TEXTO VIGENTE	TEXTO PROPUESTO
	CAPITULO I OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN
	Artículo 1.- Objeto.- Esta ley tiene por objeto reconocer a los deportes electrónicos como parte del sistema de deportes y regular su práctica a nivel nacional.
	Artículo 2.- Ámbito de aplicación.- La presente ley rige para las entidades que conforman el sistema de deportes nacional, entidades públicas y privadas relacionadas con la industria de videojuegos, organizadores de competiciones nacionales e internacionales y deportistas electrónicos.
	Artículo 3.- Fines.- Los deportes electrónicos para su práctica y competencia se acondicionan, bajo los premisas siguientes: <ul style="list-style-type: none"> a. Reconocer el sector de videojuegos como una industria en desarrollo b. Promover el desarrollo intelectual, aprendizaje, valores competitivos y cultura deportiva. c. Excluir toda forma de violencia y discriminación, especialmente la ejercida contra adolescentes, así como contra personas pertenecientes a grupos de atención prioritaria. d. Incentivar competiciones justas y transparentes, así como, la participación activa en esta práctica. e. Regular el ámbito laboral de los competidores.
	Artículo 4.- Definiciones.- Para la aplicación de esta ley se entenderá por: una o varias <p>Video juegos: Cualquier software creado para el entretenimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta el programa, como computadoras, consolas de juegos recreativos, videoconsolas conectadas a televisores, consolas portátiles, dispositivos móviles y redes basadas en servidores.</p> <p>Deportes electrónicos o esports: Son competiciones de forma individual o por equipos en donde se enfrenta a uno o más jugadores mediante la utilización de videojuegos con la finalidad de ganar puntos,</p>

	<p>recompensas o premios. Se puede competir de forma aficionada o profesional y de forma presencial u online.</p> <p>Deportista electrónico o gamer: Es cualquier persona que participa en torneos o competiciones, de forma aficionada o profesional, dentro del país o en el exterior, y pertenecen a un equipo, que cuentan con un sistema organizativo y regidos por reglas definidas por los desarrolladores de video juegos. Los competidores pueden participar usando consolas de video juegos, computadoras o cualquier dispositivo móvil.</p> <p>Es deportista electrónico profesional asalariado de video juegos de competición toda persona cuya actividad remunerada consista en participar en competiciones de videojuegos en una relación de subordinación a una persona jurídica que goce de la autorización de la entidad gubernamental competente, especificada reglamentariamente.</p>
	<p>Artículo 5.- Participación de niñas, niños y adolescentes.- La participación de adolescentes mayores de doce años hasta antes de los dieciocho años en competiciones de deportes electrónicos aficionadas y/o profesionales, requerirá el consentimiento informado por escrito de padres, tutores legales o responsables de su cuidado. Sin perjuicio de aquello, las condiciones para su participación se regularán a través del reglamento general a esta Ley.</p> <p>Se prohíbe la participación en competencias o torneos de deportes electrónicos de niñas, niños y adolescentes menores de doce años de edad.</p>
	<p style="text-align: center;">CAPITULO II RECTORÍA, ATRIBUCIONES Y OBLIGACIONES</p> <p>Artículo 6.- Órgano rector de la política de esports.- El Ministerio de Educación, Deporte y Cultura es el máximo órgano rector de la política pública de las competiciones y torneos de deportes electrónicos o esports.</p>
	<p>Artículo 7.- Atribuciones del órgano rector.- Sin perjuicio de las atribuciones previstas en la Ley Deporte, Educación Física y Recreación, el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, deberá:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Emitir la normativa que permita regular las competiciones de deportes electrónicos. b. Promover la transparencia en el desarrollo de torneos y competiciones de deportes electrónicos. c. Coordinar en conjunto con el Ministerio de Salud Pública las políticas para prevenir y erradicar en este ámbito cualquier forma de adicción o trastorno por juego, ansiedad, depresión e irritabilidad. d. Determinar la política pública para prevenir el ciberacoso y grooming en deportes electrónicos.

	<ul style="list-style-type: none"> e. Establecer los lineamientos para determinar y excluir juegos que inciten al odio, discriminación, violencia de género, violencia extrema. f. Propiciar el fomento, promoción y desarrollo de softwares, hardware, videojuegos y tecnologías para la práctica de los deportes electrónicos. g. Las demás que se establezcan en el reglamento general a esta Ley.
	<p>Artículo 8.- Obligaciones.- Las personas jurídicas, nacionales o extranjeras, que contraten a deportistas electrónicos profesionales y/o desarrollen competiciones tendrán las siguientes obligaciones, sin perjuicio de las establecidas en la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Transparentar y remitir a conocimiento previo de la máxima autoridad del deporte la información sobre torneos y competiciones, su organización, participación, número de participantes y premios que se ofertan. b. Garantizar la participación igualitaria y condiciones justas, excluyendo cualquier forma de ventaja ilegal en deportes electrónicos. c. Priorizar la contratación de deportistas profesionales de nacionalidad ecuatoriana en la formación de equipos para competiciones nacionales e internacionales. d. Garantizar condiciones dignas de contratación de profesionales, determinando con claridad la remuneración, número de horas de entrenamiento y competiciones. e. Excluir y prevenir toda forma de odio, discriminación, violencia de género, ciberacoso y grooming. f. Remitir a la máxima autoridad del deporte el cronograma anual de competiciones en deportes electrónicos. g. Excluir toda forma de publicidad engañosa, especialmente aquella que tenga por objeto la adhesión de menores de edad a equipos de deportes electrónicos de conformidad con dispuesto en la Ley Orgánica de Comunicación y Código de la Niñez y Adolescencia. h. Establecer métodos de control parental en el caso de contratación de profesionales menores de dieciocho años de edad. i. Cumplir con la normativa laboral para el registro de contratos profesionales. j. Las demás que se establezcan en el reglamento general a esta Ley.
	<p style="text-align: center;">DISPOSICIONES GENERALES</p> <p>PRIMERA.- El Ministerio de Educación, Deporte y Cultura fortalecerá la enseñanza en tecnologías de la información y comunicación que incluya información sobre el desarrollo de video juegos y deportes electrónicos.</p>

	<p>SEGUNDA.- El Ministerio de Trabajo en el ámbito de sus facultades, controlará la contratación de deportistas profesionales electrónicos menores de dieciocho años de edad.</p>
	<p style="text-align: center;">DISPOSICIONES TRANSITORIAS</p> <p>PRIMERA.- En el plazo de ciento veinte (120) días contados a partir de la promulgación de la presente Ley, el Presidente de la República emitirá el Reglamento General.</p> <p>SEGUNDA.- El Ministerio de Trabajo en coordinación con el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, elaborará en el plazo máximo de ciento veinte (120) días, la normativa específica para el caso de contratación de menores de dieciocho años de edad como profesionales de deportes electrónicos, considerando lo previsto en esta Ley.</p> <p>TERCERA.- El Ministerio de Educación, Deporte y Cultura en el plazo máximo de ciento ochenta (180) días elaborará la normativa secundaria prevista en la presente Ley para el desarrollo de competiciones de deportes electrónicos.</p>
<p>Art. 17.- Tipos de Clubes.- El Club es la organización base del sistema deportivo ecuatoriano. Los tipos de clubes serán:</p> <p>a) Club deportivo básico para el deporte barrial, parroquial y comunitario;</p> <p>b) Club deportivo especializado formativo;</p> <p>c) Club deportivo especializado de alto rendimiento;</p> <p>d) Club de deporte adaptado y/o paralímpico; y,</p> <p>e) Club deportivo básico de los ecuatorianos en el exterior.</p> <p>Art. 25.- Clasificación del deporte.- El Deporte se clasifica en cuatro niveles de desarrollo:</p> <p>a) Deporte Formativo;</p> <p>b) Deporte de Alto Rendimiento;</p> <p>c) Deporte Profesional; y,</p>	<p style="text-align: center;">DISPOSICIONES REFORMATORIAS</p> <p>PRIMERA.- Agréguese en el Artículo 17 de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, la letra f) con el siguiente texto:</p> <p>Art. 17.- Tipos de Clubes.- El Club es la organización base del sistema deportivo ecuatoriano. Los tipos de clubes serán:</p> <p>a) Club deportivo básico para el deporte barrial, parroquial y comunitario;</p> <p>b) Club deportivo especializado formativo;</p> <p>c) Club deportivo especializado de alto rendimiento;</p> <p>d) Club de deporte adaptado y/o paralímpico;</p> <p>e) Club deportivo básico de los ecuatorianos en el exterior; y,</p> <p>f) Club deportivo de eSports o deportes electrónicos.</p> <p>SEGUNDA.- Agréguese en el Artículo 25 de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, la letra e) con el siguiente texto:</p> <p>Art. 25.- Clasificación del deporte.- El Deporte se clasifica en cinco niveles de desarrollo:</p> <p>a) Deporte Formativo;</p> <p>b) Deporte de Alto Rendimiento;</p> <p>c) Deporte Profesional;</p> <p>d) Deporte Adaptado y/o Paralímpico; y,</p> <p>e) Deporte electrónico.</p>

d) Deporte Adaptado y/o Paralímpico. LO TESTADO SE ELIMINA	
	DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA..- La presente Ley entrará en vigor 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 días del mes de del año .

Elaborado por: DAMQ