



GOBIERNO DE
MÉXICO



CONAHCYT
CONSEJO NACIONAL DE HUMANIDADES
CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS

INFOTEC

**BIBLIOTECA INFOTEC
VISTO BUENO DE TRABAJO TERMINAL**

Maestría en Derecho de las Tecnologías de Información y Comunicación
(MDTIC)

Ciudad de México, a 5 de enero de 2024

**UNIDAD DE POSGRADOS
PRESENTE**

Por medio de la presente se hace constar que el trabajo de titulación:

"Contratos de trabajo para jugadores profesionales de esports del videojuego League of Legends: wild rift y su importancia en la industria"

Desarrollado por el alumno: **Carlos Vicente Quezada García**, bajo la modalidad del **Diplomado en Derecho, TIC e Innovación del INFOTEC** cumple con el formato de Biblioteca, así mismo, se ha verificado la correcta citación para la prevención del plagio; por lo cual, se expide la presente autorización para entrega en digital del proyecto terminal al que se ha hecho mención. Se hace constar que el alumno no adeuda materiales de la biblioteca de INFOTEC.

No omito mencionar, que se deberá anexar la presente autorización al inicio de la versión digital del trabajo referido, con el fin de amparar la misma.

Sin más por el momento, aprovecho la ocasión para enviar un cordial saludo.

Mtro. Carlos Josué Lavandeira Portillo
Director Adjunto de Innovación y Conocimiento

Uah
CJLP/jah

C.c.p. Felipe Alfonso Delgado Castillo.- Gerente de Capital Humano.- Para su conocimiento.
Carlos Vicente Quezada García.- Alumno de la Maestría en Derecho de las Tecnologías de Información y Comunicación (MDTIC).- Para su conocimiento.

Avenida San Fernando No. 37, Col. Toriello Guerra, CP. 14050, CDMX, México.
Tel: 55 5624 2800 www.infotec.mx





INFOTEC CENTRO DE INVESTIGACIÓN E
INNOVACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

DIRECCIÓN ADJUNTA DE INNOVACIÓN Y
CONOCIMIENTO
GERENCIA DE CAPITAL HUMANO
POSGRADOS

“CONTRATOS DE TRABAJO PARA JUGADORES PROFESIONALES DE ESPORTS DEL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT Y SU IMPORTANCIA EN LA INDUSTRIA”

Trabajo final del Diplomado
Que para obtener el grado de MAESTRO EN
DERECHO DE LAS TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Presenta:

Carlos Vicente Quezada García

Ciudad de México, noviembre, 2023.



Contratos de trabajo para jugadores profesionales de esports del videojuego
League of Legends Wild Rift y su importancia en la industria

*Work contracts for professional esports players of the video game League of
Legends: Wild Rift and its importance in the industry*

Carlos Vicente Quezada García*

RESUMEN

EL PRESENTE TRABAJO TIENE POR OBJETIVO GENERAL ANALIZAR Y COMPRENDER EL PAPEL QUE JUEGAN LOS CONTRATOS PARA JUGADORES DE ESPORTS DEL VIDEOJUEGO LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT EN EL SERVIDOR DE LATINOAMÉRICA NORTE (LAN) Y LA FORMA EN LA QUE SU APLICACIÓN CONTRIBUYE AL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS.

LAS PROBLEMÁTICAS PRINCIPALES SON LA FALTA DE REGULACIÓN ESPECÍFICA EN MATERIA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS Y LA AUSENCIA DE CONTRATOS DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PARA JUGADORES EN SERVIDOR (LAN) LO QUE HA PROPICIADO QUE MUCHOS JUGADORES PROFESIONALES DE WILD RIFT SEAN VULNERADOS EN SU ESFERA JURÍDICA.

PALABRAS CLAVE: beneficios, remuneraciones, contratos, derechos, obligaciones, empleo, esports, formación, gaming house, propiedad intelectual, trabajo.

ABSTRACT

The general objective of this work is to analyze and understand the role that contracts play for esports players of the video game League of Legends: Wild Rift on the North Latin American server (LAN) and the way in which its application contributes to the development of the esports industry.

The main problems are the lack of specific regulation regarding electronic sports and the absence of service provision contracts for players on LAN servers, which has led to many professional wild rift players being violated in their legal sphere.

KEYWORDS: benefits, remuneration, contracts, rights, obligations, employment, esports, training, gaming house, intellectual property, work.

* Licenciado en Derecho por el ITESM Campus San Luis Potosí, cv.quezada@gmail.com; <https://orcid.org/0009-0008-8364-427X>.

1. Introducción

El presente trabajo tiene por objeto abordar el tema consistente en “*Contratos de trabajo para jugadores profesionales de eSports del videojuego League of Legends: Wild Rift y su importancia en la industria*”, por lo que a continuación se realiza una descripción breve del proyecto.

El objetivo general del presente proyecto es analizar y comprender el papel que juegan los contratos para jugadores de eSports del videojuego *League of Legends: Wild Rift* en el servidor de LAN (Latinoamérica Norte) y la forma en la que su aplicación contribuye al desarrollo de la industria de los deportes electrónicos.

Las problemáticas son diversas y en primer término se encuentra la falta de regulación específica en materia de deportes electrónicos y la ausencia de contratos de prestación de servicios para jugadores de eSports del videojuego *Wild Rift* del servidor LAN. También, existen casos en los que los jugadores sí cuentan con contratos, pero establecen acuerdos que implican derechos y obligaciones poco equilibradas o desiguales y se encuentran en situaciones de inseguridad laboral y esto ha propiciado que muchos jugadores profesionales de *Wild Rift* sean vulnerados en su esfera jurídica, principalmente por el desconocimiento de sus derechos.

Para el desarrollo del presente trabajo se estará a lo siguiente: primero, se presenta una descripción del problema, necesidad o situación que motivó el desarrollo del tema, esto, a partir del estado del arte y su relación con la problemática en el entorno competitivo actual en el servidor LAN (Latinoamérica Norte).

Luego, se abordarán los objetivos generales y específicos del proyecto y, se establece el marco teórico y la metodología empleadas para el desarrollo del trabajo. En seguida, se entrega una propuesta de solución al problema necesidad o situación a partir del análisis de diferentes alternativas que podrían contribuir para disolver el conflicto existente.

Después, se presentan los elementos que muestran que la propuesta que se pretende implementar es viable y aplicable al contexto situacional actual. Posteriormente, se exponen los posibles obstáculos a los que habría que

enfrentarse para instrumentar la solución propuesta y finalmente las conclusiones a las que se llegó a partir del estudio del tema.

2. Estado del arte

Los deportes electrónicos, ciberdeportes o eSports, son competiciones de videojuegos al más alto nivel que en la última década han alcanzado gran popularidad entre las nuevas generaciones y en la industria del entretenimiento. Los eSports, están organizados y estructurados de manera similar a la que se desarrollan las ligas y competiciones de cualquier otra actividad deportiva como el fútbol, baloncesto o tenis.¹

En la década de los 70, el primer evento de eSports tuvo lugar en la Universidad de Stanford el 19 de octubre de 1972 y fue denominado *Intergalactic Spacewar Olympics* puesto que el campeonato se llevó a cabo con el videojuego *Spacewar*, mismo que fue creado por Steve Russell en 1962, en donde el ganador fue premiado con una suscripción a la revista Rolling Stone.²

Posteriormente, en la década de los 80 fue organizada por Atari se llevó a cabo la competición del videojuego Space Invaders en 1980, el juego fue creado por Toshihiro Nishikado y publicado en 1978. El evento fue organizado a gran escala contando con más de diez mil participantes en Estados Unidos. Durante estas dos primeras décadas fue que los jugadores profesionales comenzaron a aparecer en revistas y programas de televisión.³

Ya en la década de los 90, los deportes electrónicos y los videojuegos en general se vieron beneficiados con el advenimiento del internet. Incluso, en 1990 se llevó a cabo el primer campeonato mundial de Nintendo y la final fue celebrada en Universal Studios en California. Juegos como Starcraft o League of Legends

¹ Santander (2022). *Esports: ¿qué son y cuántos tipos hay?*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>

² Redbull (2020). *Prehistoria de los esports: los orígenes de los deportes electrónicos*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.redbull.com/es-es/esports-origenes-deportes-electronicos-reportaje>

³ *Ídem*

comenzaron a incrementar su número de jugadores y se llevaron a cabo algunas competiciones a nivel semiprofesional.⁴

A partir del año 2000, diversos jugadores profesionales de eSports incluso han obtenido su licencia para participar en competiciones alrededor del mundo en diversos continentes como en Asia, Europa, Norteamérica y Latinoamérica. El canadiense Danny (Shiptur) en 2013, fue el primer jugador profesional de League of Legends en recibir una visa para la categoría de atletas reconocidos internacionalmente en Estados Unidos.⁵

La industria de los eSpots ha crecido a tal punto que algunas televisoras en México, como *TV Azteca*, realizan transmisiones de deportes electrónicos;⁶ e incluso a nivel internacional otras cadenas de televisión como ESPN, TBS, SyFy y Telemundo retransmiten este tipo de eventos.⁷

Además, algunos equipos de futbol pertenecientes a la liga mexicana como las Chivas⁸ o de otros países el *Paris Saint-Germain*,⁹ han incursionado en la industria de los eSports y ya cuentan con una división dedicada exclusivamente a deportes electrónicos.

Dependiendo del videojuego, los torneos se pueden desarrollar de forma individual o por equipos, y los jugadores o *gamers* se preparan diariamente para competir en grandes eventos, y así ganar los títulos y el dinero de los premios que otorgan los desarrolladores de los juegos o los patrocinadores.¹⁰

⁴ Ibidem

⁵ Tarreo (2013). Shiptur, primer jugador de League of Legends beneficiado con Visa como atleta. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.tarreo.com/noticias/214217/Shiptur-primero-jugador-de-League-of-Legends-beneficiado-con-Visa-como-atleta>

⁶ Tv Azteca (2023). Esports: Deportes Electrónicos y Videojuegos en Tv Azteca Esports. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.tvazteca.com/aztecadeportes/azteca-esports>

⁷ IEBS Marketing Digital (2023). Evolución de los esports. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

⁸ Chivas esports (2023). Equipos. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://chivasesports.gg/>

⁹ PSG (2023). Paris Saint-Germain have been pioneers in the world of eSports by becoming the first big European professional to launch their professional eSports section back in 2016, and did so with big ambitions. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://en.psg.fr/esports/about>

¹⁰ Santander (2022). Esports: ¿qué son y cuántos tipos hay?. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.santander.com/es/stories/esports-que-son-y-cuantos-tipos-hay>

En 2020, el mercado de *eSports* en México se valoró en 988 millones de dólares (mdd) y se pronosticó que aumentará con una tasa de crecimiento anual compuesta de 8% hasta 2024, año en el que se prevé que supere los 1,340 mdd, de acuerdo con datos de Statista.¹¹

De acuerdo con el informe más reciente de la consultora *Newzoo*, se estima que para el año 2022 se cerrará con 261 millones de entusiastas de los *eSports* en todo el mundo, 8.8% más que el pasado año, y dicha cifra superará los 318 millones en 2025.¹²

Derivado del análisis y estudio de diversas fuentes de información y bibliografía consultadas a lo largo de la investigación que fue realizada, se observa que el desarrollo de la industria de los deportes electrónicos ha generado que los académicos se apoyen en diversas ramas del derecho.

En el ámbito académico, hay autores que se enfocan más en aquellas disciplinas que tienen por objeto la protección de las plataformas, la infraestructura y los videojuegos en sí, es decir, las que guardan mayor relación con las empresas que desarrollan el *software/hardware* y/o aspectos comerciales e industriales (derecho mercantil, derecho corporativo y derecho de la propiedad intelectual e industrial).¹³

Otros autores, se han enfocado más en disciplinas que tienen por objeto de estudio a la relación que existe entre los actores que intervienen en el funcionamiento de la industria de los *eSports*: jugadores, equipos o clubes, audiencia o público, patrocinadores, dueños de las ligas y competiciones (aquí interviene el derecho civil, derecho deportivo, derecho laboral e incluso derecho internacional público y privado).¹⁴

¹¹ Ídem

¹² Íbidem

¹³ Pinto D.(2022). *Esports: Actualidad y desafíos legales*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.studocu.com/cl/document/universidad-catolica-del-norte/derecho-penal-parte-general-ii/esports-actualidad-y-desafios-legales/25973306>

¹⁴ Ídem

Ante tal situación, es necesario aclarar que para la elaboración del presente proyecto se centra más en los aspectos jurídicos relacionados con los actores que intervienen en el funcionamiento de la industria de los eSports; y aunque sería interesante, tampoco es la intención comenzar una discusión al respecto de si fuese conveniente crear una nueva rama del derecho denominada Derecho de los deportes electrónicos.¹⁵

Al respecto, es posible comentar que estos temas han sido desarrollados en su mayoría por autores y autoras españolas y a este punto es trascendente citar la *Guía Legal sobre Esports de Ontier (2018)*,¹⁶ en la que se expone la idea de que la regulación de los deportes electrónicos puede realizarse mediante tres vías: La primera, es una combinación entre autorregulación junto a disposiciones generales de las leyes locales de cada país, la segunda opción es una regulación sectorial específica consistente en regular todos los aspectos de las actividad económicas involucradas y la última vía es definir a los *eSports* como un deporte, y utilizar las el marco jurídico existente para regular sus implicaciones legales.¹⁷

En ese sentido, se puede apreciar que el estado del arte actual se sitúa en esa posición, ya que todavía no existe un consenso generalizado al respecto de si cuando de hablar de deportes electrónicos se trata, se debería optar por: *a) la mezcla entre autorregulación y regulación preexistente, b) una regulación sectorial específica o, c) únicamente regulación preexistente*, lo anterior, debido a que la industria ha evolucionado aceleradamente y se encuentra en cambio constante.

2.1 Entorno competitivo de LAN

Para comprender la problemática del entorno competitivo de League of Legends: Wild Rift, es necesario explicar algunos detalles relacionados con el videojuego

¹⁵ Esportsmx(2020). *Crece los servicios legales en los eSports*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://theesports.mx/2020/08/31/ultimas/crecen-los-servicios-legales-en-los-esports>

¹⁶ Ontier (2018) *Guía Legal Sobre E-Sports: Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.juristasconfuturo.com/wp-content/uploads/2021/02/guialegalesports-2018-Ontier.pdf>

¹⁷ Juristas con Futuro (2021). *Situación actual de los eSports*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.juristasconfuturo.com/>

como, por ejemplo: cuestiones de jugabilidad, algunas reglas, los servidores, las ligas que existen y los equipos que las conforman.

Al respecto, *Wild Rift* es videojuego desarrollado y publicado (para los sistemas operativos móviles *Android* y *iOS*) por la compañía *Riot Games*, que es una compañía de talla mundial con presencia en los cinco continentes 4500 empleados aproximadamente y 20 oficinas alrededor del mundo.¹⁸

Por lo que hace a *Wild Rift*, podemos decir que el género del videojuego se denomina como *MOBA* (siglas en idioma del inglés para *Multiplayer Online Battle Arena*),¹⁹ en esta modalidad los jugadores se enfrentan en equipos de cinco vs cinco, con el objetivo de destruir el *Nexo* de sus adversarios y comúnmente obtiene la victoria el grupo que gestiona mejor sus recursos y/o cuenta con mayor información sobre el posicionamiento del rival.

Para tener un buen desempeño en las competiciones de alto nivel, es necesario que los jugadores tengan por supuesto un buen desempeño de habilidades mecánicas (manipular los controles), pero también una excelente gestión de sus emociones y autocontrol (inteligencia emocional), así como dominio de cuestiones tácticas y estratégicas.

Ahora bien, el juego de *League of Legends* cuenta con 46 servidores en el mundo, del total doce de ellos le pertenecen a la empresa *Riot* y el resto funcionan mediante subcontratos;²⁰ a su vez, estos servidores para efectos del videojuego *Wild Rift* se subdividen en ocho regiones: *América Latina (WOL)*, *Norteamérica (WNS)*, *Brasil (WBR)*, *Europa, África y Oriente Medio (WEC)*, *Corea del Sur (WCK)*, *Sudeste de Asia y Oceanía (WCS)*, *China (WRL)* y *Japón (WJC)*.²¹

¹⁸ Riot Games (2023). *¿Quiénes somos?*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.riotgames.com/es/quienes-somos>

¹⁹ Revista Marca (2019). *¿Qué es un MOBA? Conoce el género más popular de los eSports*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.marca.com/videojuegos/esports/2019/04/02/5ca2c4d1e5fdeab1618b45d5.html>

²⁰ MGG(2022). *LoL - Todo sobre los servidores de Riot: Ubicación, regiones, traslados y mucho más*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://www.millennium.gg/noticias/33884.html>

²¹ Mundo Deportivo (2022). *Circuito competitivo de Wild Rift: todo lo que debes saber*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: [https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/guia/guia-completa-de-league-of-legends-wild-rift-lo-que-debes-saber/circuito-competitivo-de-wild-rift-todo-lo-que-debes-saber#:~:text=Entre%20las%20regiones%20que,%20y%20Jap%C3%B3n%20\(WJC\).](https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/guia/guia-completa-de-league-of-legends-wild-rift-lo-que-debes-saber/circuito-competitivo-de-wild-rift-todo-lo-que-debes-saber#:~:text=Entre%20las%20regiones%20que,%20y%20Jap%C3%B3n%20(WJC).)

En el mismo sentido, es necesario especificar que el servidor materia del presente proyecto es el de *LAN (Latinoamérica Norte)* mismo que está compuesto por los países de *México, Cuba, Haití, República Dominicana, Belice, Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Puerto Rico, Panamá, Colombia, Venezuela, Ecuador y Perú.*²²

Expuesto lo anterior, en el entorno competitivo de LAN actualmente cuenta en activo con las ligas siguientes: 1) Duelo de Némesis,²³ 2) Circuito de Leyendas,²⁴ 3) Wonder Queens,²⁵ y próximamente 4) Wild Season Series²⁶ y en cada liga participan alrededor de dieciséis equipos que por lo general se integran por al menos diez miembros incluyendo jugadores, representantes (managers), directores técnicos (coaches) y analistas.

2.2 Descripción del problema/necesidad/situación, que lo generó

Los problemas, necesidades o situaciones que han generado o que han motivado el planteamiento del presente proyecto son diversas y a este punto cabe señalar que las alternativas de solución pueden ser distintas y se pueden retroalimentar y complementar unas a otras.

En primer término, está la falta de estándares claros y regulaciones específicas en materia de *eSports*, ya que en los últimos años la industria de deportes electrónicos ha crecido considerablemente y las legislaciones tanto en

²² LAPS4 (2023). *¿Dónde están ubicados los servidores de Wild Rift?*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: [https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/donde-estan-ubicados-los-servidores-de-wild-rift#:~:text=League%20of%20Legends%20tiene%20un,el%20Sudeste%20Asi%C3%A1tico%20\(5\).](https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/donde-estan-ubicados-los-servidores-de-wild-rift#:~:text=League%20of%20Legends%20tiene%20un,el%20Sudeste%20Asi%C3%A1tico%20(5).)

²³ DOLEAGUE (2023). *League of Legends Eliminatoria - Nemesis*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://app.doleague.com/es/championship/qualifying/jRWAJjV2BSXNEjnNMDp0?filcat=&fildiv=&filgroup=&filround=#null>

²⁴ Circuito de Leyendas (2023). *Discord invite*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://discord.com/invite/JeDq5wpu6E>

²⁵ Wonder Queens (2023). *Liga Femenina de Wild Rift en Latinoamérica*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://twitter.com/Wonderqueenswr?t=lb0pa4ywEKA9fcPICHwraw&s=09>

²⁶ Community Gaming (2023). *Wild Season Series*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://www.communitygaming.io/tournament/wild-season-series>

México como en otros países de Latinoamérica no han logrado ajustarse a las necesidades que demanda la propia industria.

En ese mismo sentido, otro de los problemas es que los jugadores no siempre cuentan con contratos en los que se establezcan claramente sus derechos y obligaciones,²⁷ esto, dependiendo del entorno competitivo del videojuego al que se dediquen.

Por su parte, los jugadores que sí cuentan con contratos en muchas ocasiones se enfrentan a acuerdos que implican derechos y obligaciones poco equilibradas o desiguales y se encuentran en situaciones de inseguridad laboral debido a la incertidumbre de saber si serán remunerados por su desempeño.

Ante tal situación, el ambiente competitivo se vuelve poco o nada sostenible tanto para los jugadores como para las organizaciones, que se enfrentarán a ecosistemas donde un reducido número de personas se aprovechen de los sueños y pasión de los más jóvenes por competir, en dónde no haya salarios y/o los equipos se creen y se disuelvan solo para participar de manera casual en los eventos.

En el entorno competitivo de *League of Legends: Wild Rift*, la ausencia de formalidad en la prestación de servicios de los jugadores del servidor LAN (Latinoamérica Norte) mediante contratos, ha generado que diversos jugadores profesionales sean vulnerados en sus derechos, ya que en la mayoría de las ocasiones desconocen temas de compensaciones, derechos de imagen e incluso cuestiones relacionadas con competencia económica.

2.3 Objetivos generales y específicos

De conformidad con las fuentes de información disponibles en línea los objetivos generales (que comúnmente es solo uno) se refieren a las metas máximas a las que se llega con el estudio, y en una investigación debe ser una declaración que en sentido amplio describa los propósitos generales de un proyecto, también

²⁷ Expansión (2019). *Ser un profesional de los eSports también implica contratos, despidos y sueldos*. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de: <https://expansion.mx/tecnologia/2019/11/06/ser-un-profesional-de-los-esports-tambien-implica-contratos-despidos-y-sueldos>

cabe mencionar que, para cumplir con el objetivo general es necesario que se cumplan los objetivos específicos.²⁸

Al respecto, el objetivo general del presente proyecto es analizar y comprender el papel que juegan los contratos para jugadores de eSports del videojuego League of Legends: Wild Rift en el servidor de LAN (Latinoamérica Norte) y la forma en la que su aplicación contribuye al desarrollo de la industria de los deportes electrónicos.

En el mismo sentido, de acuerdo con la perspectiva y el enfoque que se pretende dar a este trabajo se analizará cual es el impacto que tienen los contratos en sostener el ecosistema competitivo del videojuego y como estos consolidan a los equipos y las distintas organizaciones del entorno competitivo.

Aunado a lo anterior, se estudiará la percepción de los jugadores de Wild Rift con respecto al nivel de satisfacción relacionado con la existencia o inexistencia de los contratos y como esta situación impacta el grado de compromiso que tienen con la organización y su equipo.

Por su parte, los objetivos específicos se refieren a las actividades que en concreto ayudarán a alcanzar el objetivo general.²⁹ Por lo que a continuación se exponen los objetivos específicos para el desarrollo del proyecto de mérito.

Primero, se investigará sobre la historia, evolución y el desarrollo de contratos de prestación de servicios para jugadores de eSports, y a partir de estos realizar un enfoque o adaptación para los jugadores de Wild Rift del servidor de LAN.

Luego, se analizarán los tipos de cláusulas y disposiciones comunes en ese tipo de contratos y las implicaciones relacionadas con los derechos y obligaciones de los jugadores de Wild Rift.

Posteriormente, se evaluarán algunos casos de jugadores para averiguar si han experimentado situaciones legales o condiciones contractuales negativas y la

²⁸ Portal académico CCH (2023). *Objetivos*. Recuperado el 01 de octubre de 2023 de: <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/triid4/unidad2/proyectoDeInvestigacion/objetivos>

²⁹ *Idem*

forma en la que esto ha repercutido en su desempeño como deportistas y en su trayectoria profesional.

Por último, se analizarán las implicaciones económicas que ha tenido la ausencia de contratos de trabajo para los jugadores y las organizaciones, principalmente los aspectos relacionados con las barreras o dificultades que esto supone el entablar relaciones comerciales y contractuales con patrocinadores.

3. Marco teórico

El método que se usó para la elaboración del trabajo fue el cualitativo, debido a que se analizaron cuestiones intangibles que se relacionan estrechamente con personas, primordialmente los jugadores de los equipos de Wild Rift del servidor LAN, así como los representantes o líderes de diversas organizaciones.

Al respecto, el objetivo de la técnica se centró en nutrir la investigación y el desarrollo del proyecto con diferentes perspectivas, considerando diversos elementos y variables que podrían afectar el resultado del análisis, como lo son, de manera enunciativa y no limitativa la naturaleza de los contratos para jugadores de *eSports*, los aspectos legales y comerciales que conlleva, y la protección de los derechos de los jugadores.

La elección de este método se justifica debido a su propia flexibilidad, ya que a partir de un método inductivo fue más propicio el análisis y estudio de cuestiones relacionadas con consideraciones éticas asociadas a la elaboración de contratos para los jugadores, equidad salarial, estabilidad laboral, bienestar físico y emocional de los jugadores.

En el mismo sentido, para el proyecto la parte medular fue el tratar de comprender la perspectiva de los jugadores y organizaciones relacionada con la ausencia de los contratos en el entorno competitivo, por lo que fueron tomadas las opiniones y puntos de vista respecto a problemáticas que han enfrentado.

Además, otra razón por la cual se decidió emplear el método cualitativo fue porque uno de los objetivos es analizar el nivel de satisfacción de los jugadores con

relación a la existencia o inexistencia de los contratos y como esa situación impacta el grado de compromiso que tienen con la organización y su equipo.

3.1 Fases o etapas en las que se divide la metodología

De conformidad con el método seleccionado, las etapas que comprenden el método de investigación cualitativa son las siguientes:

a. Preparatoria: Esta etapa se compone de las fases reflexiva y de diseño encaminadas a delimitar qué es lo que se va a investigar y cuáles son las razones por las que se va a investigar determinado tema.

b. Trabajo de campo: Para el caso que nos ocupa, esta etapa debe de estar enfocada en actividades tales como la formulación de entrevistas, la observación del fenómeno o el objeto de estudio e inclusive el análisis de casos a nivel local o internacional.

c. Fase analítica: radica en la obtención de información y resultados para verificarlos o contrastarlos con las posibles hipótesis y a partir de ellos, obtener conclusiones.

d. Fase informativa: se expone un resumen de los principales hallazgos o conclusiones derivadas del análisis y estudio de la información.

3.2 Actividades realizadas en cada fase de la investigación

Ahora bien, las actividades concretas que se realizaron para el desarrollo del tema “*Contratos de trabajo para jugadores profesionales de eSports y su importancia en la industria*” serán las siguientes:

1) Preparatoria: se identificó el tema y las razones por las cuales se determinó investigar y desarrollar el trabajo mediante las actividades asociadas a los módulos 2 y 3 del Diplomado, y se ha revisado diversa bibliografía y noticias relacionadas con el tema.

2) Trabajo de campo: se realizaron entrevistas a varios jugadores de Wild Rif del servidor LAN, así como a líderes de distintas organizaciones con el propósito de obtener información materia de análisis para la investigación.

3) Fase analítica: Se analizaron los resultados de las entrevistas y fueron contrastadas con las fuentes bibliográficas consultadas con el propósito de formular las conclusiones pertinentes.

4) Fase informativa: finalmente, se expondrán de manera sistemática las conclusiones a las que se llegó derivado del análisis.

3.3. Régimen laboral de las actividades contractuales

Ahora bien, derivado del análisis y estudio de la legislación laboral mexicana, así como de diversa literatura de derecho laboral se advierte que con relación a los contratos existen distinciones importantes entre los contratos de prestación de servicios profesionales y los contratos de trabajo.

Lo anterior, es necesario puesto que es importante analizar la naturaleza de las relaciones contractuales entre los jugadores profesionales de Wild Rift En ese sentido, las diferencias medulares son las siguientes:³⁰

En primer término, el trabajo es prestado personalmente, mientras que los servicios profesionales no son prestados necesariamente por la persona, inclusive puede ser prestado por varios profesionales o ayudantes.

Luego, también es necesario aclarar que en materia laboral el trabajo se encuentra delimitado por una relación de subordinación y no una relación contractual en virtud de la prestación de un servicio profesional.

Por lo que respecta a la preparación técnica, es interesante resaltar que, si bien un trabajador no la requiere y una persona que presta servicios profesionales si, a los jugadores de Wild Rift no se les solicita que cuenten con un título expedido

³⁰ De Buen Unna C. (2003). Puntos de Distinción entre los Contratos de Prestación de Servicios Profesionales y el de Trabajo. Recuperado el 18 de noviembre de 2023 de: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/3/1090/10.pdf>

por alguna asociación oficial, aunque si se les pide que cumplan con ciertos requisitos como lo son, haber llegado a determinado nivel en el juego y contar con estadísticas de desempeño destacables.

Por otra parte, para el caso de establecer relaciones laborales de subordinación un salario es requerido mientras que para el caso de la prestación de servicios profesionales lo que opera sería el pago de honorarios.

Por lo que respecta a la prestación de un trabajo subordinado también es necesario aclarar que este se realiza en el domicilio del patrón haciendo uso de instrumentos y herramientas de este último, mientras que la prestación de un servicio profesional comúnmente se realiza en el domicilio del proveedor con medios propios.

Otro aspecto importante que debemos de analizar es la responsabilidad por actos del trabajador, que en el caso de una relación de subordinación sería de la empresa o del patrón y por lo que respecta a la prestación de servicios profesionales, esta responsabilidad estaría a cargo del propio profesionista.

Finalmente, cabe destacar que los contratos laborales bajo la legislación mexicana se entienden por tiempo indefinido, mientras que la prestación de servicios profesionales se encuentra limitada por un plazo para su vencimiento.

Expuesto lo anterior, y considerando el elemento extraterritorial, debido a que no todos los jugadores de los distintos clubes y organizaciones en el entorno competitivo de Wild Rift radican en territorio mexicano nos encontraríamos ante una especie de relación laboral híbrida.

Lo anterior, debido a que se compartirán características dependiendo de las necesidades y los montos de inversión que estén dispuestas a realizar las organizaciones. Probablemente algunas organizaciones, opten por abrir una gaming house y la relación contractual y laboral sea presencial, además de que proporcionen las herramientas y dispositivos necesarios para el desempeño de las actividades propias de los jugadores.

No obstante, es importante mencionar que la mayoría de los jugadores actualmente prestan sus servicios a distancia, lo que también, abrió la puerta a el

análisis de las posibles disputas o controversias judiciales que puedan suscitarse con la implementación de los contratos.

4. Propuestas de solución, viabilidad de la propuesta y respuesta al problema identificado

El establecer contratos para los jugadores de eSports es un proyecto trascendente y viable que incluye beneficios para los deportistas y las organizaciones. Los elementos clave a considerar para determinar la viabilidad de la propuesta son los siguientes:

1) Objetivos y metas: Es viable la firma de contratos ya que se espera formar equipos competitivos de alto rendimiento además de promover la marca e impulsar el crecimiento de la organización.

2) Rendimiento y habilidades: Conforme al rendimiento y las habilidades de los jugadores quienes tienen un historial exitoso en competencias anteriores y cuentan con potencial para mejorar y seguir desarrollándose por lo que la propuesta se considera viable.

3) Presupuesto y recursos: La organización cuenta los recursos económicos y el presupuesto para gratificar a los jugadores e invertir en salarios, bonificaciones, equipos, mantenimiento, apoyo en entrenamientos, capacitación y logística.

4) Modelo de negocio y reputación de la organización: La organización tiene la convicción de que su inversión está alineada con su modelo de negocio y estrategia para posicionar la marca. Con la firma de contratos se espera, además, mejorar la reputación de la organización en la comunidad de esports.

La manera en la que la propuesta genera una respuesta al problema identificado se aprecia debido a los *beneficios* de tener contratos firmados como lo son: *seguridad y certeza jurídicas, protección de la inversión, claridad en derechos y obligaciones, claridad en cuanto a expectativas económicas, compromisos a largo plazo, profesionalismo y credibilidad de la organización, y cumplimiento de acuerdos comerciales.*

4.1 Elementos que muestran que la solución propuesta es viable y aplicable en el contexto actual

Como se había mencionado en las actividades anteriores, la propuesta de solución consiste en *establecer contratos para los jugadores de eSports* y consideró viable puesto que incluye tanto beneficios para los deportistas como para las organizaciones. El objetivo es la preparación de contratos para su firma ya que la meta es formar equipos de alto rendimiento, además de promover las marcas de las organizaciones e impulsar su crecimiento.

Anteriormente se habían explorado diversas alternativas de solución para la problemática, mismas se discutirán en seguida tratando de ser lo más detallado posible considerando la extensión del presente trabajo. Cabe mencionar que, no es que se hayan descartado en su totalidad estas vías de solución, aunque la creación de contratos modelo resulta más práctica e inmediata y lo más probable es que su instrumentación este acompañada de una o varias de estas alternativas.

Al respecto de esas alternativas, se había pensado en primer término en establecer *programas de educación y capacitación* para los jugadores profesionales, campañas que incluirían información sobre contratos, derechos y obligaciones en el entorno laboral de las organizaciones y de los jugadores. En este caso, se consideró que las organizaciones y las ligas profesionales podrían colaborar con abogados expertos en eSports y en materia laboral para preparar talleres de capacitación en conjunto con la *Federación Mexicana de Esports* y/o la *Fundación GGWP*.

Lo anterior, incluiría *asesorías legales gratuitas o a bajo costo* para los jugadores para facilitarles el entender sus derechos, obligaciones e incluso las condiciones bajo las cuales contratan con las organizaciones y también se podrían involucrar a instituciones educativas que cuenten con facultades o escuelas de derecho y leyes.

Esta alternativa se descartó parcialmente como propuesta de solución (por sí misma), debido a que, si bien es una excelente el lanzar campañas de capacitación para los jugadores, también es necesaria la coordinación con los actores involucrados con el desarrollo e implementación. Lo más probable es que con posterioridad a la creación de los contratos modelo sea implementada esta propuesta y complementada de manera integral a la firma de los contratos.

Otra propuesta a considerar fue la *regulación de los eSports*, que consiste en la *modificación de la legislación mexicana en materia laboral* para que se les reconozca a los *gamers* como deportistas profesionales⁴ o impulsar creación de una *Ley de Deportes Electrónicos*, para lo que sería necesario incluir a expertos legales con instituciones del sector público.

Esta propuesta se descartó parcialmente como solución (por sí misma), debido a que el proceso legislativo lleva tiempo, además de que, para impulsar la modificación al marco jurídico nacional o la creación de nuevas normas (al igual que en la propuesta) sería necesario el apoyo de organizaciones que potencien la propuesta ante los legisladores.

Por último, también se pensó como alternativa el crear una *plataforma de denuncias* anónimas para los jugadores que se vieran vulnerados en sus derechos, este sistema incluiría la posibilidad de realizar auditorías independientes a las organizaciones y medios de conciliación y arbitraje independiente para resolución de controversias.

Aunque también se descartó parcialmente (como solución *per se*) porque si bien la plataforma de denuncias resulta atractiva para dar difusión a los casos de abuso por parte de las organizaciones incluye mecanismos de solución de controversias que no son vinculantes para el cumplimiento de derechos y obligaciones para las partes.

Esto no significa que esas propuestas se hayan descartado en su totalidad, solo es que faltó especificar que la creación de contratos modelo para jugadores del videojuego *Wild Rift*, estará a su vez reforzada muy probablemente de educación y capacitación (corto plazo), se ponga en marcha una plataforma de denuncias

anónimas (mediano plazo) y se impulse la modificación del marco jurídico nacional (largo plazo).

Ahora bien, por lo que respecta a la propuesta de solución los factores más importantes que se consideraron para determinar cómo viable la alternativa de creación de contratos modelo fue *el presupuesto y recursos de las organizaciones y el modelo de negocio y reputación de las organizaciones*.

Esto debido a que, las organizaciones cuentan con los recursos económicos y el presupuesto para gratificar a los jugadores e invertir en salarios, bonificaciones, equipos, mantenimiento, apoyo en entrenamientos, capacitación y logística, es decir, son capaces de firmar los contratos con los jugadores.

Además, la idea de firmar los contratos está alineada con el modelo de negocio y estrategia comercial de las organizaciones debido a que la mayoría de ellas están en búsqueda de patrocinadores, pero para ello, además de posicionar la marca de la organización con prestigio y profesionalismo, es necesario que haya una relación contractual entre los jugadores y las organizaciones.

Derivado de lo anterior, algunas de las ventajas y alcances de la propuesta que se considera como la mejor se explican a continuación:

El aumento de la seguridad y certeza jurídica tanto para los jugadores como para las organizaciones, ya que habrá más claridad para los jugadores y las organizaciones al establecer de manera clara los términos y condiciones de las relaciones contractuales.

El aumento en la estabilidad laboral y la lealtad, ya que los contratos fomentan el compromiso entre jugadores y organizaciones, lo que puede ser benéfico para las dos partes en la medida en que se promueva la estabilidad y el desarrollo en conjunto.

La posibilidad de abrir la puerta a patrocinadores y nuevos acuerdos comerciales, ya que los contratos pueden generar relaciones comerciales exitosas, para lo que es necesario asegurar o garantizar que los jugadores cumplan con los acuerdos establecidos.

4.2 Identificación de posibles obstáculos para implementar/realizar la solución propuesta

Para la instrumentación de la propuesta de solución existen diversas limitaciones que podrían afectar de manera negativa la puesta en marcha de los contratos modelo, la mayoría relacionadas con posibles problemas legales en general, que puedan desencadenar juicios largos y costosos.

Si bien la firma de contratos brinda certeza y seguridad jurídica a las partes, también lo es que podrían surgir nuevas controversias y los problemas legales constituyen una limitante debido a que no se cuenta con facilidades asociadas a resolución de conflictos internacionales, debido a que no todos los jugadores residen en el mismo país.

Otra limitante es que actualmente la mayoría de las organizaciones no cuentan con el capital suficiente para una gaming house, que es un inmueble sirve como centro de operaciones de la organización y residencia de los jugadores, teniendo en cuenta que los jugadores residen en distintos países esto podría ser un problema que afecte la instrumentación efectiva de la propuesta.

Por último, otra limitante es que la industria de los eSports es muy dinámica puede haber variaciones las reglas de los videojuegos, las plataformas e inclusive se corre el riesgo de que el juego se vuelva menos popular.

Además otros riesgos asociados a la firma de los contratos podrían ser: 1) Problemas legales en general que puedan desencadenar juicios largos y costosos; 2) No se cuenta con facilidades asociadas a resolución de conflictos, ya que no todos los jugadores residen en territorio mexicano; 3) Actualmente tampoco se cuenta con el capital suficiente para una gaming house, que es un inmueble sirve como centro de operaciones de la organización y residencia de los jugadores; 4) Bajo rendimiento o poco satisfactorio por parte de los jugadores ya que puede afectar el desempeño del equipo y afectar la reputación de la organización; 5) Comportamiento poco o nada profesional, malas actitudes o negligentes, falta de

disciplina, conductas inapropiadas dentro y fuera de las competiciones; 6) Cambios en la industria o las competiciones, ya que a tratarse de una industria muy dinámica puede haber variaciones las reglas de los videojuegos, las plataformas e inclusive se corre el riesgo de que el juego se vuelva menos popular; 7) Lesiones o problemas de salud de los jugadores que puedan limitar o restringir la capacidad de los jugadores para competir o tener un rendimiento óptimo; 8) Conflicto de intereses de intereses entre los jugadores y la organización respecto de las bonificaciones y gratificaciones económica, y 9) Cambios en la alineación de equipo o retirada repentina de los jugadores.

5. Conclusiones

Como se había mencionado en la actividad anterior, la propuesta de solución consiste en *establecer contratos para los jugadores de eSports* y consideró viable puesto que incluye tanto beneficios para los deportistas como para las organizaciones; en ese sentido, el objetivo y el aporte a la problemática se traducen en la preparación de contratos para su firma que estarán respaldados y reforzados por otras acciones complementarias.

Los factores más importantes que se consideraron para determinar cómo viable la alternativa de creación de contratos modelo fueron los siguientes: *a) el contexto situacional actual b) presupuesto, c) los recursos de las organizaciones, d) el modelo de negocio y, e) reputación de las organizaciones*. Derivado de análisis y estudio de la propuesta, así como de las recomendaciones y observaciones realizadas por distintos lectores se concluye lo siguiente:

Se espera que las organizaciones cuenten con los recursos económicos y el presupuesto para gratificar a los jugadores, y firmar los contratos lo que se alinea con el modelo de negocio y estrategia comercial de las organizaciones.

Con la firma de contratos se espera que haya un aumento de la seguridad y certeza jurídica tanto para los jugadores como para las organizaciones, así como un incremento en la estabilidad laboral y la lealtad.

La creación de contratos modelo para jugadores del videojuego *Wild Rift*, estará reforzada por acciones de educación y capacitación (*a corto plazo*), se pondrá en marcha una plataforma de denuncias anónimas (*a mediano plazo*) y se impulsará la modificación del marco jurídico nacional (*a largo plazo*).

La plataforma anónima de denuncias se establecerá a través de la aplicación <https://discord.com> en donde se habilitará un canal para dar seguimiento a recomendaciones y una plataforma de denuncias, los resultados serán publicados resultados para su seguimiento.

Se espera que en un futuro se pueda impulsar la modificación del marco jurídico nacional relacionada con contratos para jugadores de eSports y para ello comenzaré a escribir, tal vez un libro de “Derecho de los eSports”.

6. Fuentes

- De Buen N. (2019). *Derecho del Trabajo*. México: Porrúa, Edición 22.
- Pinto, Diez y Gómez (2022). *E-Sports: Actualidad y desafíos legales*. Chile: E-Lawyer
- Casanovas J. (Werlyb) (2020). *Yo, Gamer: Cómo ser un pro de los esports*. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/42/41820_Yo_Gam_er.pdf
- Pozzo J. (2021). *Cuestiones legales de los videojuegos y los eSports*. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://www.academia.edu/47759693/Cuestiones_Legales_de_los_Videojuegos_y_de_los_eSports
- Ordoñez Ortega J. (2018). *Principios Legales de los Videojuegos y los E-Sports*. España: Síntesis
- Rojina Villegas R. (2014). *Compendio de Derecho Civil 4 Contratos*. Edición 33a. México: Porrúa
- Flores Fernández Z. (2015). *El Derecho Deportivo desde una Perspectiva Comparada*. México: Editorial Flores
- Piracón Fajardo J. (2019). *Prohibido jugar: Análisis de las leyes de videojuegos en Chile y Colombia*. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4326>
- Modica Bareiro A. (2020). *Una aproximación a los deportes electrónicos (eSports) desde la Propiedad Intelectual*. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de:

https://www.academia.edu/44723967/Una_aproximaci%C3%B3n_a_los_deportes_electr%C3%B3nicos_eSports_desde_la_Propiedad_Intelectual

- Mestre Costa P. (2017). eSports e incapacidades laborales. Deportistas profesionales vs Gamers. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://iusport.com/art/52450/-i-esports-e-incapacidades-laborales-i->

- Valle Vargas M. (2019). México 'pelea' con la regulación de los eSports. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://expansion.mx/tecnologia/2019/08/20/mexico-pelea-con-la-regulacion-de-los-esports>

- Valle Vargas M. (2019). Ser un profesional de eSports también implica contratos, despidos y sueldos. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://tecreview.tec.mx/2019/11/07/tecnologia/profesional-esports-implica-contratos-despidos-sueldos/>

- Reyes E. (2019). Los eSports en México, más rentables que el béisbol. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://expansion.mx/tecnologia/2019/07/03/los-esports-en-mexico-mas-rentables-que-el-beisbol>

- Roger R. Quiles, Esq. (2019). The Little Legal Handbook for Esports. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://www.esports.law/uploads/2/8/8/1/28817191/the_little_legal_handbook_for_esports_teams_-_second_edition.pdf

- Contractbook (2022). Electronic Sports (eSports) Player Contract (EU). Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://contractbook.com/templates/electronic-sports-esports-player-information-eu>

- Jacobson J. (2021). The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming. Estados Unidos: CRS Press

- TheGrefg, Goorgo, MethodZ (2019). TEAM HERETICS: Todo lo que necesitas saber sobre esports. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/41/40675_Team_Heretics.pdf

- Collis, W. (2021). El libro de los esports: La guía definitiva para entender cómo funciona la industria. México: LID Editorial

- Pérez Triviño J. (2022). Retos jurídicos de los esports. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://files.laliga.es/pdf-hd/revista-juridica/n07/articulo_jose_luis_perez.pdf

- AEVI (2019). La industria del videojuego en España. Anuario 2019. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

- Rodríguez Ten J. (2018). Los E-Sports Como ¿Deporte? Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos. España: Reus

- AEVI (2017). Libro blanco de los esports en España. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf
- EJASO ETL GLOBAL (2019). Claves legales de los Esports. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://ejaso.com/media/eqzd4fzb/claves-legales-esports.pdf>
- Ontier y Martínez Torres J. (2016) Guía Legal Sobre E-Sports: Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (2022). Ley Núm. 20.686. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1053691>
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2021). Código Civil Federal. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/2_110121.pdf
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión (2022). Ley General de Cultura Física y Deporte. Recuperado el 27 de septiembre del 2022 de: <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCFD.pdf>
- SUTORI (2023). Historia de los eSports. Recuperado el 24 de agosto de 2023 de: <https://www.sutori.com/es/historia/historia-de-los-esports--SyjFy2o3qLm82NJgsV1XPU1X>
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación, Cap. 5 y 7, Mc Graw Hill, México, pp. 613
- Belcher, W. (2009). Como escribir un artículo académico en 12 semanas, Cap. 7, Flacso México, pp. 416.
- Cadena-Iñiguez, Pedro et al. Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. Rev. Mex. Cienc. Agríc .2017, vol.8, n.7 [citado 2020-02-09], pp. 1603-1617. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/remexca/v8n7/2007-0934-remexca-8-07-1603.pdf>
- Salazar Arenas, Oscar Iván. Métodos, técnicas de investigación y la apertura de las ciencias sociales Revista Colombiana de Sociología, núm. 25, julio-diciembre, 2005, pp. 199-212 Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia, Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/5515/551556295011.pdf>
- Metodología de la investigación cualitativa. Recuperado el 26.07.2023 de: https://cesaraguilar.weebly.com/uploads/2/7/7/5/2775690/rodriguez_gil_01.pdf
- Fases y etapas de la investigación cualitativa. Recuperado el 26.07.2023 de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Fases-y-etapas-de-la-investigacion-cualitativa-Fuente-Rodriguez-Gil-y_fig2_313418031
- Cámara de Diputados (2023). Ley Federal del Trabajo. Recuperado el 18 de noviembre de 2023 de:

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/156203/1044_Ley_Federal_del_Trabajo.pdf