

TÍTULO: Desafíos de los Esports y su relación contractual				
Nº	FECHA	MEDIO	SECCIÓN	PÁGINA
139686	2021-09-29	Estadodiarario.com	On Line	SP

Imagen 1/2

Al aire TILT

Desafíos de los Esports y su relación contractual

"En el resto del mundo esta discusión pareciera ser del pasado, habiendo prácticamente dos alternativas vigentes en el derecho comparado, la primera es el reconocimiento de la relación laboral entre equipo y jugador profesional de Esports y la segunda es la creación de una regulación específica de los contratos (caso Corea del Sur y China)".

 Equipo EstadoDiario · Septiembre 28, 2021

Por *Diego Pinto Bravo**

Con fecha 30 de marzo de 2021, el Segundo Juzgado de Letras del Trabajo de Santiago dictó sentencia en la causa rol N°-O-4046-2020, por la cual se rechazó la existencia del vínculo laboral entre un equipo de Esports y jugadores, al no existir indicios de subordinación y dependencia, o al menos no los suficientes.

La estructura de los deportes electrónicos en Latinoamérica y Chile es relativamente parecida a la de los deportes tradicionales como el fútbol, en cuanto existen Ligas oficiales, equipos que contratan a jugadores sujetos a entrenamiento y representación, sin embargo, también tienen diferencias radicales, toda vez que los juegos donde se compite tienen dueños de la propiedad intelectual o "Publisher" y no existe ninguna regulación específica hacia este sector en nuestro país, a diferencia del resto de los deportes donde nadie es "dueño de la pelota".

En el contexto normativo laboral, donde tiene preeminencia el principio de primacía de la realidad y como respuesta a irregularidades por parte de los equipos en contra de los jugadores (quienes se dieron cuenta que las denuncias en redes sociales por las faltas contractuales no cumplían su objetivo), se organizaron y buscaron una ayuda en el poder judicial en busca del pago de su remuneración adeudada como señuelo... pero estando detrás de una búsqueda aún mayor: **Avanzar en la profesionalización de los deportes electrónicos en Chile** y con ello, su reconocimiento como contrato laboral, tal y como sucede en distintas partes del mundo.

¿Vínculo Laboral o Civil?

A falta de legislación en cuanto a un eventual contrato laboral para los Esports y falta de reconocimiento como deporte, los equipos a nivel Latinoamericano han optado preferentemente por utilizar la figura de Prestación de Servicios en la contratación de jugadores.

Sabemos, que mientras se cumplan los indicios necesarios del artículo 7° del Código del Trabajo, (independiente del contrato firmado) se puede establecer una relación laboral por el Principio de Primacía de la Realidad.

Para descartar la relación de subordinación y dependencia, el tribunal falla erradamente en dos puntos clave, aludiendo en primer lugar que el jugador de deportes electrónicos puede ejercer su labor de forma independiente al equipo, y en segundo lugar el hecho de no poseer horarios ni un trabajo continuo y permanente.

TÍTULO: Desafíos de los Esports y su relación contractual				
Nº	FECHA	MEDIO	SECCIÓN	PÁGINA
139686	2021-09-29	Estadodiarario.com	On Line	SP

Imagen 2/2

Dicho argumento citado, difiere en gran medida de la realidad y solo da cuenta de lo complejo que es entender la forma en que se desarrollan los Deportes electrónicos en la región, esto en la medida que un jugador de League Of Legends tiene que pertenecer necesariamente a algún equipo para competir, teniendo en consecuencia que cumplir con una serie de obligaciones contractuales como entrenamientos diarios, división mínima en el videojuego, acatar las órdenes de los entrenadores, exclusividad, entre otros



Diego Pinto Bravo

Además, ya se encuentra regulado en nuestro código laboral la relación de subordinación y dependencia, es decir, la relación laboral, que existe entre las partes que se desempeñan exactamente bajo la misma modalidad, las mismas características y siguiendo los mismos elementos que se ventilaron en estos autos; estamos hablando de los jugadores de fútbol y su inclusión dentro de la ley laboral, la que se encuentra establecida en el artículo 152 bis A y siguientes del código del trabajo.

El segundo argumento es igualmente criticable desde las máximas de la experiencia y la práctica en los deportes electrónicos toda vez que ignora totalmente el hecho de que la Liga de Honor Entel y sus temporadas tienen sus inicios cada año en el mes de enero, y consta de dos torneos; el primero que va desde enero hasta abril, y el segundo que empieza en julio y termina en octubre, arrojando dos campeonatos por año; eso significa que los jugadores deben estar en constante y permanente trabajo, porque 10 de los 12 meses del año los jugadores están en entrenamientos diarios, en torneos semanales y constante competencia, además de creación de contenido; lógica que fue gravemente ignorada y quebrantada por la sentenciadora a la hora de ponderar su razonamiento.

Balance y prospectiva

¿Qué puede esperarse para el futuro de los deportes electrónicos en Chile y Latinoamérica? Lo primero es tener en cuenta que las causas aún no se encuentran firmes y ejecutoriadas, estando pendiente un recurso ante la Corte Suprema a la fecha del presente análisis, sin embargo, el derecho comparado se ha inclinado por reconocer el vínculo laboral entre los equipos y jugadores profesionales de Deportes electrónicos o Esports.

En Chile, existe una sentencia del año 2021 en los tribunales Laborales, realizada por uno de los jugadores del mismo equipo que comentamos en esta sentencia llevada por e-Lawyers, en donde se da cuenta de la existencia de la relación laboral, sin embargo, en esa causa no hubo contestación por parte de la demandada, no habiendo mayor análisis jurídico.

El problema que existe en nuestra región es que la mayoría de los equipos nacionales no resultan ser un modelo de negocio exitoso y en consecuencia no han logrado tener un flujo de dinero que les permita mantener los costos de una relación laboral, por ende una eventual regulación en materia laboral aplicada a los deportes electrónicos puede significar la quiebra de los grandes equipos nacionales.

En el resto del mundo esta discusión pareciera ser del pasado, habiendo prácticamente dos alternativas vigentes en el derecho comparado, la primera es el reconocimiento de la relación laboral entre equipo y jugador profesional de Esports y la segunda es la creación de una regulación específica de los contratos (caso Corea del Sur y China).

El mercado sigue creciendo y las discusiones sobre las nuevas tendencias irá aumentando, siendo deber de los asesores jurídicos estar a la vanguardia en estos temas y adelantarnos en las discusiones jurídicas.

* **Diego Pinto Bravo** es Asesor jurídico Deportes electrónicos y Socio e-Lawyers. Abogado por la Universidad Adolfo Ibáñez.