



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB
Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS
Curso de Bacharelado em Direito

NATÁLIA PIMENTA SILVA

**ESPORTES ELETRÔNICOS (*E-SPORTS*): aplicabilidade da legislação atual aos
atletas de esportes eletrônicos (*cyberatletas*)**

Brasília - DF

2020

NATÁLIA PIMENTA SILVA

**ESPORTES ELETRÔNICOS (*E-SPORTS*): aplicabilidade da legislação atual aos
atletas de esportes eletrônicos (*cyberatletas*)**

Monografia apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em Direito
pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais
- FAJS do Centro Universitário de Brasília
(UnICEUB).

Orientador: Professor Claudio Santos da Silva

BRASÍLIA - DF

2020

NATÁLIA PIMENTA SILVA

ESPORTES ELETRÔNICOS (*E-SPORTS*): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (*cyberatletas*)

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais - FAJS do Centro Universitário de Brasília (UniCEUB).

Orientador: Professor Claudio Santos da Silva

Brasília, _____ de _____ de 2020.

BANCA AVALIADORA

Professor Claudio Santos da Silva

Professor(a) Avaliador(a)

Professor(a) Avaliador(a)

RESUMO

A monografia abordará os esportes eletrônicos. Conhecidos como *e-Sports*, referem-se a uma prática desportiva organizada e competitiva, realizada por meio de videogame. Mediante revisão bibliográfica e jurisprudencial, o presente trabalho buscará apresentar essa nova atividade, bem como a realidade fática vivida por seus praticantes, os *cyberatletas*, analisando como as normas e os projetos de leis existentes podem diminuir lacunas e ambiguidades que afetam a modalidade. Inicialmente, serão abordados os ramos do direito que afetam diretamente a atividade, quais sejam, o Direito do Trabalho e o Direito Desportivo. Na sequência, será apresentado o conceito dos esportes eletrônicos, sua história e relevância no contexto social e econômico. Também será descrito o panorama atual vivido pelos *cyberatletas*, detalhando o dia a dia e as especificidades de seus contratos. Em seguida, será exposta a discussão acerca do reconhecimento dessa nova modalidade como esporte para, enfim, debater sobre a necessidade de se criar uma legislação específica para o *e-Sports*, questionando se as leis existentes não seriam suficientes para resguardar a proteção de seus praticantes. Os esportes eletrônicos têm grande similaridade com a prática do esporte profissional, principalmente, com o futebol. Logo, pretende-se demonstrar que o Direito do Trabalho e o Direito Desportivo, através da legislação atualmente em vigor, seriam suficientes para garantir a proteção desses *cyberatletas*, sendo suficiente a inserção de um dispositivo legal que reconhecesse o desporto virtual como manifestação da prática esportiva, permitindo que a legislação brasileira amparasse os *cyberatletas*, por meio da Lei Pelé e, subsidiariamente, da CLT.

Palavras-chave: *E-Sports*. Esporte(s) eletrônico(s). Jogo(s) eletrônico(s). Atleta profissional.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	O DIREITO DO TRABALHO E AS RELAÇÕES JURÍDICAS TRABALHISTAS.	7
3	O DIREITO DESPORTIVO E SUA CLASSIFICAÇÃO	12
4	O DESPORTO DE RENDIMENTO E SUA REGULAMENTAÇÃO.....	16
5	OS ESPORTES ELETRÔNICOS (<i>E-SPORTS</i>).....	21
5.1	O panorama atual do <i>e-Sports</i>.....	23
5.2	O reconhecimento do <i>e-Sports</i> como modalidade esportiva	28
6	A REGULAMENTAÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i>	32
7	CONCLUSÃO	38
	REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

A sociedade vive um momento em que diversas atividades, que antes eram praticadas como hobby (esportes, jogos, decoração, artesanato, cozinha, etc.), passam a ser uma opção de atividade profissional. Dentre elas, destacam-se os jogos de videogame que, em decorrência dessa simbiose entre trabalho e lazer, acabaram contribuindo para o surgimento dos esportes eletrônicos (*e-Sports*).

Esse novo fenômeno tem repercutido em diferentes áreas, principalmente, no que se refere à profissionalização de seus participantes, os *cyberatletas*, à mediação de sua prática e à mercantilização dos seus produtos. Ou seja, não se trata apenas de uma atividade lúdica, passa a estabelecer uma atividade laboral, econômica e rentável.

No Brasil, a expansão do *e-Sports* ocorreu a partir do ano de 2010, incentivado pela popularização do jogo *League of Legends* e das *Streaming*¹. As competições desse jogo eletrônico passaram a oferecer calendários regulares de campeonatos e a aumentar as premiações, contribuindo para o reconhecimento da prática dos jogadores e das organizações dos times como trabalho, carreira ou negócio. Dessa forma, representam eventos que se traduzem em espetáculos, transmitidos para milhões de pessoas, que passaram a induzir toda uma sociedade de consumo, transformando hábitos e mercados, influenciando comportamentos sociais, políticos e econômicos.

Grandes empresas como Visa, Red Bull, McDonalds e Intel patrocinam as equipes de *e-Sports*, as quais também contam com o investimento de diversos times profissionais de futebol, como Flamengo, Santos, Corinthians e Goiás, e de atletas famosos, como os jogadores de futebol Ronaldo Fenômeno e Mesut Özil, o astro norte-americano de basquete Shaquille O'Neal, o bicampeão de Fórmula 1 Fernando Alonso, dentre outros.

Com efeito, essas competições de jogos de videogame, protagonizadas por verdadeiros atletas, passam a dominar o cenário desportivo, de modo que nasce o impasse acerca do enquadramento da prática competitiva do videogame como esporte. Ademais, esses esportes eletrônicos, que até poucos anos atrás eram vistos como uma atividade de entretenimento, começam a ser visto como uma possibilidade de profissão e, como consequência, reforçam a necessidade de se estudar esse recente fenômeno, que é cheio de

¹ *Streaming* é a tecnologia voltada para o envio de informações multimídia, transferindo dados por meio da internet, tendo sido criada para facilitar as conexões mais velozes.

ambiguidades, merecendo destaque a resistência de se classificar a atividade como modalidade esportiva, bem como de definir o enquadramento jurídico de seus jogadores.

Sendo assim, por meio de revisão bibliográfica e jurisprudencial, o presente trabalho tem como objetivo apresentar essa nova atividade e a realidade fática vivida por seus praticantes, os *cyberatletas*, analisando como as normas e projetos de leis existentes podem diminuir as lacunas e ambiguidades que afetam a modalidade.

Inicialmente, serão analisados os ramos do direito que afetam diretamente a atividade, quais sejam, o Direito do Trabalho e o Direito Desportivo. No que se refere ao Direito do Trabalho, descreve-se brevemente sua evolução histórica, em seguida, apresenta-se as características das relações jurídicas de trabalho. Relativamente ao Direito Desportivo, limita-se a compreender seu surgimento no ordenamento jurídico brasileiro, bem como as classificações de desporto. Na sequência, são apresentadas as características atribuídas ao desporto de rendimento, com ênfase nos atletas profissionais, por meio da análise da Lei Geral de Desporto, conhecida como Lei Pelé.

Posteriormente, passa-se ao estudo dos esportes eletrônicos, expondo o conceito da modalidade e sua relevância no contexto econômico. Nesse capítulo, discute-se a possibilidade de a modalidade ser conhecida como esporte e apresenta-se o panorama atual dos *cyberatletas*, descrevendo a realidade vivida por eles em seu dia a dia e os modelos de contratos que se submetem.

Por fim, discute-se a necessidade da criação de uma legislação específica para a nova modalidade descrita, questionando se as leis existentes não seriam suficientes para resguardar a proteção dos *cyberatletas*.

Ao final, espera-se concluir que a prática do *e-Sports* tem grande similaridade com a prática do esporte profissional, principalmente, com o futebol. Logo, pretende-se demonstrar que o Direito do Trabalho e o Direito Desportivo, através da legislação atualmente em vigor, seriam suficientes para garantir a proteção desses *cyberatletas*, sendo suficiente que os esportes eletrônicos sejam recepcionados pela Lei Pelé, sendo reconhecidos como modalidade desportiva.

2 O DIREITO DO TRABALHO E AS RELAÇÕES JURÍDICAS TRABALHISTAS

As mudanças tecnológicas e organizacionais alteram constantemente a sociedade, fazendo surgir novas profissões e ao mesmo tempo levando ao desaparecimento de outras, devendo o ramo jurídico se adequar reiteradamente para manter o equilíbrio da relação jurídica existente nos diversos tipos de emprego, que aos poucos deixa de ser hegemônica (SILVA, 2005).

No Brasil, o Direito do Trabalho, um dos mais importantes direitos sociais, é reflexo da luta dos trabalhadores pelo reconhecimento da dignidade do trabalho. Apesar de os movimentos pela proteção dos direitos trabalhistas serem antigos, sua normatização é bastante recente.

Somente em 1930, mudou-se a forma de encarar a questão social trabalhista e deu-se início a fase de consolidação de suas leis. Em 1934, sob forte influência europeia, os direitos sociais trabalhistas foram previstos pela primeira vez em uma constituição (MENDES; BRANCO, 2018). Contudo, apenas em 1943, foi aprovada a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), estatuto básico legal do trabalhador brasileiro, revelando-se, no entanto, verdadeira codificação do direito do trabalho, por conter diversos dispositivos originais, e não uma simples compilação do direito preexistente (MARTINS FILHO, 2018).

Por sua vez, a Constituição Federal, promulgada em 1988 e atualmente em vigor, consagrou os direitos trabalhistas como direitos fundamentais e como direito humano, rompendo a tradição de se destinar um título específico à ordem econômica e social. Assim, adotou o rol mais amplo de direitos sociais visto na história brasileira, incluindo os direitos trabalhistas em capítulo próprio, o dos “Direitos Sociais”. Ademais, regula-se as bases da relação contratual e fixa-se o estatuto básico do vínculo empregatício (MENDES; BRANCO, 2018).

Com a Emenda Constitucional nº 45 de 2004, amplia-se a competência da Justiça do Trabalho, anteriormente restrita às controvérsias decorrentes da relação empregatícia, em que se destaca a figura do sujeito ativo próprio (empregado), e lhe atribui a competência material para julgar as controvérsias oriundas do trabalho. Esta justiça especializada passa, dessa forma, a ser responsável pelos conflitos decorrentes das relações de trabalho, ou seja, “todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação essencial centrada em uma obrigação de fazer consubstanciada em labor humano” (DELGADO, 2019, p. 333).

Assim, surge e se consolida o Direito do Trabalho no Brasil, com funções política, conservadora, civilizatória e democrática, bem como com a função de proporcionar, do ponto de vista socioeconômico, a melhoria das condições de pactuação da força de trabalho e a manutenção de seu caráter modernizante e progressista (DELGADO, 2019).

Diferentemente do Direito Civil, que tem como paradigma o equilíbrio contratual na maioria de suas relações, este ramo especializado parte do pressuposto de que há uma desigualdade entre as partes envolvidas em uma relação laboral. Desse modo, estende uma rede de proteção aos empregados, assegurando a dignidade do trabalhador, através de direitos mínimos indisponíveis (CARVALHO, 2019), os quais os trabalhadores não alcançariam por sua própria força e/ou habilidades isoladas (DELGADO, 2019).

Percebe-se, portanto, que este ramo do direito tem profunda relevância para o presente estudo, justamente por ser o responsável em atenuar as distorções sociais inerentes às sociedades capitalistas. Assim, garante ao trabalhador a fruição de seus direitos legalmente previstos (LOBO, 2013), inclusive no tocante às diversas atividades laborais que têm surgido com a evolução tecnológica, tais como os motoristas e entregadores de aplicativos, os *cyberatletas*, entre outros.

Destarte, o Direito do Trabalho pode ser definido como:

[...] complexo de princípios, regras e institutos jurídicos que regulam a relação empregatícia de trabalho e outras relações normativamente especificadas, englobando, também, os institutos, regras e princípios jurídicos concernentes às relações coletivas entre trabalhadores e tomadores de serviços, em especial através de suas associações coletivas. (DELGADO, 2019, p. 49)

Com efeito, há uma distinção entre relação de trabalho e relação de emprego. A relação de trabalho, ao envolver toda modalidade de contratação de trabalho humano, seria o gênero, compreendendo todas as formas de labor existentes no mundo jurídico atual, entre elas a relação de emprego, a relação de trabalho eventual, a relação de trabalho autônomo, o trabalho avulso, etc. (DELGADO, 2019; MARTINS, 2017).

Para que se configure uma relação de emprego, faz-se necessária a presença de elementos fático-jurídicos (subordinação, não eventualidade, onerosidade, pessoalidade e pessoa física). Portanto, as demais relações trabalhistas se diferenciam da relação empregatícia, justamente, em vista da falta de um ou alguns desses elementos.

Para Delgado (2019), cabe ao intérprete e aplicador do Direito reconhecer os elementos e situar o trabalhador ao seu gênero conceitual. Embora tangenciem a figura jurídica

do empregado, todos os demais trabalhadores, inquestionavelmente, se distinguem por terem regras, institutos e princípios jurídicos diferenciados regendo sua situação concreta.

É o que acontece, por exemplo, com o trabalhador autônomo, que exerce, por conta própria, sua atividade econômica, com ou sem fins lucrativos, ou seja, ausente a subordinação jurídica.

Por outro lado, na relação de emprego estão dispostos todos os elementos fático-jurídicos, previstos nos arts. 2º e 3º da CLT²: a prestação do trabalho por pessoa física e com pessoalidade, de forma não eventual, realizada sob subordinação e com onerosidade ao tomador de serviços (DELGADO, 2019).

O primeiro requisito evidencia a necessidade de a figura do trabalhador ser uma pessoa natural, objeção esta que não se aplica à figurado empregador (CAIRO JUNIOR, 2019). Nesse sentido, não há se falar em contrato de trabalho com pessoa jurídica, até mesmo porque os bens jurídicos tutelados pelo direito trabalhista importam à pessoa física (MARTINS, 2017; DELGADO, 2019).

Cumprе ressaltar, que em decorrência do princípio da primazia da realidade, poderá ser reconhecido o vínculo empregatício com pessoa jurídica, se restar demonstrado que a forma jurídica adotada tinha como finalidade dissimular a prestação pessoal do trabalhador (GAIA, 2019).

Em relação ao requisito da pessoalidade, este é vinculado à pessoa física. Nele ressalta a característica do *intuitu personae* em relação ao trabalhador. O empregado não pode se fazer substituir por outra pessoa ao longo da concretização dos serviços pactuados, sob pena de se formar o vínculo com a substituta (MARTINS, 2017; DELGADO, 2019).

No que se refere a não-eventualidade ou continuidade, este requisito traduz a ideia de permanência indefinida do vínculo de emprego. No contrato de trabalho, há “um trato sucessivo na relação entre as partes, que perdura no tempo” (MARTINS, 2017, p. 175). Sendo assim, a eventualidade será descaracterizada quando, ainda que descontínua, for realizada de modo permanente. Este quadro fica bem claro com o contrato de trabalho intermitente, instituído através da Lei nº 13.467/2017, que, sem dúvida, trata-se de um labor não eventual.

² Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

[...]

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. (BRASIL, 1943)

Quanto à onerosidade, pode-se dizer que o contrato de trabalho envolve um conjunto diferenciado de prestações e contraprestações, economicamente mensuráveis. Assim, a onerosidade consubstancia-se no pagamento, realizado pelo empregador ao empregado, de parcelas decorrentes do contrato empregatício (DELGADO, 2019). Se não há remuneração, como nos casos do trabalho voluntário, inexistente o vínculo empregatício (MARTINS, 2017).

Gaia (2019) defende, ainda, ser preciso a negociação do *quantum* remuneratório pelos sujeitos da relação de trabalho, podendo essa tratativa ser prévia ou concomitante à realização do trabalho, mas deve haver uma promessa de pagamento, um *animus contrahendi* (intenção de contratar).

Por fim, tem-se a subordinação, elemento principal de diferenciação da relação de emprego com as demais relações de trabalho. Para Delgado (2019, p. 349), a subordinação consiste na “situação jurídica derivada do contrato de trabalho, pela qual o empregado compromete-se a acolher o poder de direção empresarial no modo de realização de sua prestação de serviços”.

Observa-se, então, que não será a pessoa do empregado que se subordinará ao empregador e, sim, a forma pelo qual o trabalho será realizado. Conseqüentemente, o empregado priva-se de sua liberdade de execução dos serviços e transfere ao empregador a propriedade do seu resultado (CAIRO JUNIOR, 2019).

Tratam-se, dessa forma, de elementos essenciais e concorrentes para a configuração do vínculo empregatício. Sendo assim, “a ausência de qualquer deles basta para a desfiguração do empregado” (PINTO, 2000, p. 129).

Constata-se, em vista disso, a importância da identificação e da compreensão dos elementos fático-jurídicos que compõe a relação de emprego, pois são essenciais para que o Direito autorize a produção de plenos efeitos e regule sua aplicação às diversas categorias profissionais no ordenamento jurídico brasileiro.

Cumprido destacar que é cada vez mais comum o surgimento de categorias profissionais diferenciadas, com maneiras, local e características próprias de trabalho, que não se encontram totalmente amparadas pela CLT, demandando a criação de regulamentos próprios, conforme previsto no § 3º do artigo 511 da CLT (BRASIL, 1943).

Pode-se concluir, assim, que o Direito do Trabalho assume o papel primordial na promoção da justiça social. E, como em todos os outros ramos do direito, tem tido que se adaptar

aos novos meios tecnológicos e econômicos, os quais criam a cada dia novos tipos de serviços, novas inovações, e, também, novas reestruturações nas relações de trabalho (RAMOS, 2019).

Dentre essas categorias, encontram-se os atletas profissionais, categoria que demandou, não apenas a criação de uma legislação própria, como também, contribuiu para o surgimento de um novo ramo jurídico, o Direito Desportivo, o qual será estudado no tópico seguinte.

3 O DIREITO DESPORTIVO E SUA CLASSIFICAÇÃO

Quando se fala em desporto, associa-se erroneamente este conceito à prática de atividade física e, na maioria dos casos, especificamente ao futebol. No entanto, o desporto sempre esteve presente no cotidiano dos brasileiros, não só pelo futebol, como também, pelo voleibol, atletismo, desporto educacional ou desporto de participação, podendo ser definido como “prática organizada do esporte, o esporte federado, o esporte regulamentado e organizado por federações, geralmente visando a competição” (BELMONTE, 2013, p. 33).

Apesar da popularidade e do alcance socioeconômico-cultural do desporto, que é objeto do Direito Desportivo, este conceituado como “conjunto de normas e princípios reguladores da organização e prática do desporto” (BELMONTE, 2013, p. 34), as discussões acerca da Justiça Desportiva tiveram início apenas em 1941, mesmo período da criação da Justiça do Trabalho.

Sua institucionalização no Brasil foi marcada por um forte intervencionismo estatal, conforme se verifica no Decreto nº 3.199/1941, primeira lei orgânica do desporto nacional. Por meio desse ato, estabeleceram-se as bases organizacionais do desporto, criaram-se os Conselhos Nacional e Regionais de Desporto e atribuiu-se a competência privativa à União para legislar sobre o tema, dentre outras medidas que apenas evidenciaram o objetivo político do Estado de vigiar as associações e garantir a segurança nacional (VEIGA, 2016).

Cumprе ressaltar que o intervencionismo do Estado não atingiu a todo o desporto que, via de regra, esteve associado ao desporto de rendimento, o qual é regido pela *lex desportiva* e pelo princípio da autonomia das entidades e liberdade de associação (GARCIA, 2017).

Em que pese a discussão acerca da intervenção do Estado, certo é que em 1975, durante o segundo período da história da legislação desportiva, que vai de 1946 a 1988, criou-se a Lei nº 6.251/1975, que marcou os primeiros traços de autonomia desportiva. Mas, somente no terceiro período, o direito desportivo passa a prevalecer na iniciativa privada (BASTOS, 2018).

Esse terceiro momento da história do Direito Desportivo tem início com a promulgação da Constituição Federal de 1988, a qual confere maior liberdade de atuação a este ramo jurídico e eleva o desporto ao patamar constitucional ao reconhecê-lo como direito fundamental de terceira geração, conforme se verifica abaixo.

Seção III
DO DESPORTO

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social. (BRASIL, 1988)

Nesse momento, publica-se, também, a Lei nº 8.672/1993, conhecida como Lei Zico, que extingue o Tribunal Superior de Justiça Desportiva e atribui aos clubes a faculdade de se tornarem empresas (BASTOS, 2018).

Em 24 de março de 1998, surge a Lei Geral do Desporto (Lei nº 9.615), popularmente conhecida como Lei Pelé, atualmente em vigor e mais importante marco regulatório da prática do desporto, responsável por marcantes mudanças no cenário desportivo como: a obrigatoriedade dos clubes serem clubes-empresas, o enquadramento do torcedor como consumidor e a criação de ligas pelas entidades de prática do desporto sem intervenção da administração estatal (BELMONTE, 2013).

Com o passar dos anos, essa norma sofreu diversas alterações, sendo a última realizada em 2018. Dentre elas, destaca-se as significativas modificações realizadas em 2011, as quais atribuiu ao Ministério do Esporte a aplicação dos recursos, conforme disposto no Plano Nacional do Desporto; instituiu a responsabilidade solidária e ilimitada dos administrados de entidades desportivas profissionais; limitou as normas contratuais com o intuito de proteger cláusulas abusivas e garantir a proteção do atleta. (BELMONTE, 2013).

Logo, a Lei Pelé é a responsável por legislar a *lex sportiva* naquilo que for incompatível com a CLT. Ela também é responsável por definir melhor os conceitos, princípios e delimitações do desporto, além de regulamentar as normas do atleta profissional.

Quanto a sua classificação, o desporto pode ser assim reconhecido, conforme se verifica no Capítulo III da Lei nº 9.615/1998:

CAPÍTULO III
DA NATUREZA E DAS FINALIDADES DO DESPORTO

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes,

com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (BRASIL, 1998)

Para Belmonte (2013), essa classificação reflete os princípios que norteiam o desporto, sendo assim: a) no desporto educacional, evidencia-se a formação e desenvolvimento integral do indivíduo como ser autônomo, para o exercício da cidadania e do lazer; b) quanto ao desporto de participação, destaca-se o desenvolvimento físico e moral dos participantes, como forma de estimular a vida social, o exercício da cidadania e o incremento da qualidade de vida, além de integrar o homem ao meio ambiente; c) no desporto de rendimento, por sua vez, ressalta-se o papel do desporto como meio privilegiado de aproximação, de conhecimento mútuo, de fomento de amizade e criação de laços entre os participantes e as nações.

Para Miziara (2018), a subdivisão do desporto de rendimento pode ser caracterizada pelo fato de o desporto de rendimento profissional, ser praticado de modo organizado, e o não profissional, por haver liberdade de prática, inexistência de contrato de trabalho, recebimento de incentivos materiais e patrocínio.

Ou seja, o desporto não profissional se caracteriza pela inexistência de vínculo empregatício, portanto, pela “liberdade de prática e inexistência de contrato de trabalho com permissão de recebimento de incentivos materiais e patrocínio” (BRASIL, 1998). Por sua vez, o desporto profissional é definido como a “prática do desporto mediante contraprestação e contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade desportiva” (BELMONTE, 2013, p. 38).

Bastos (2018) aduz que se o desporto profissional fosse conceituado com base apenas no senso comum, seria definido como uma atividade recreativa praticada por determinados indivíduos em troca de remuneração. Observa-se, contudo, que esta prática desportiva, quando profissional, deixa de ser uma atividade de deleite e passa a ter uma natureza trabalhista. Destarte, o trabalho desportivo profissional pode, então, ser definido como “uma

espécie de trabalho com suporte constitucional, uma autêntica modalidade de trabalho” (RAMOS, 2013, p. 105).

Outro elemento que reforça a natureza trabalhista dessa modalidade, consiste no fato de a Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) do antigo Ministério do Trabalho e Emprego, reconhecer o jogador de futsal, típico exemplo de desporto de rendimento profissional, como atleta profissional (MIZIARA, 2018).

Desse modo, tendo em vista que nem todas as categorias de desporto são de interesse trabalhista e considerando o objetivo do presente trabalho, será analisado apenas o desporto de rendimento.

4 O DESPORTO DE RENDIMENTO E SUA REGULAMENTAÇÃO

Apesar da popularização do desporto de rendimento no âmbito nacional, ainda hoje se verifica a valorização do futebol e a desconsideração das demais modalidades. É que se pode observar na obra de Bastos (2018), o qual dispõe que a legislação pátria, de modo geral, determina que o desporto de rendimento como um todo seja não profissional, pois o desporto profissional seria uma ressalva alusiva apenas ao futebol.

No entanto, quando se analisa a legislação, de modo especial o art. 3º da Lei 9.615/1998, constata-se que não há restrição a uma modalidade para a prática profissional.

Pelo contrário, o art. 26 da Lei Pelé prevê que qualquer modalidade esportiva poderá ser profissional, desde que observados os requisitos legais de ser disputada por atletas profissionais e ter propósito financeiro:

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.
Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo. (BRASIL, 1998)

À vista disso, pode-se conceituar o atleta profissional como “pessoa física que pratica modalidade de desporto profissional por meio de entidade de prática desportiva, a quem fica subordinado e por quem é remunerado mediante contrato formal de trabalho” (BELMONTE, 2013, p. 39).

Nos demais casos de prática de desporto de rendimento, ou seja, desporto não profissional, haveria apenas um termo de ajuste com previsão de incentivos materiais, de patrocínio ou alguma outra obrigação recíproca, diversa da trabalhista, portanto, um contrato com natureza cível. Trata-se, pois, de uma relação identificada pela ausência de vínculo empregatício, mas que permite uma maior liberdade de prática e um menor compromisso com o clube (DALLEGRAVE NETO, 2013).

A formalização da relação jurídica do atleta profissional, por meio de um contrato de trabalho é fundamental para a caracterização de uma efetiva relação de emprego, sendo imprescindível a pactuação de uma determinada remuneração (BASTOS, 2018). Conclui-se, portanto, que apenas o atleta profissional pode ser considerado empregado (MIGUEL, 2013), em razão da imprescindibilidade da celebração do contrato de trabalho remunerado, independente da modalidade esportiva.

É o que se observa no art. 94 da Lei Pelé:

Art. 94: No Brasil, a exigência de contrato especial de trabalho desportivo é condição intransponível, exclusivamente, para os atletas e entidades da modalidade futebol, as demais são facultativas. (BRASIL, 1998)

Em que pese a diferenciação existente entre o desporto de rendimento profissional e não profissional, cabe aqui enfatizar que compete à Justiça do Trabalho julgar os conflitos decorrentes da natureza material e moral do contrato de trabalho do atleta, que tem a Lei Pelé como paradigma e a legislação trabalhista como norma subsidiária. Por conseguinte, as demandas dos atletas não profissionais em formação e dos atletas autônomos, ainda que não se configure uma relação empregatícia, igualmente serão julgados pela Justiça do Trabalho (BELMONTE, 2013).

Depreende-se, portanto, que no desporto de rendimento, em especial aos atletas profissionais, há uma junção do direito desportivo e do direito do trabalho e, por ter essa natureza especial, aplica-se as normas do Direito do Trabalho, naquilo que não colida com as normas especiais dispostas na Lei Pelé. É o que estabelece o parágrafo 4º do art. 28 da Lei 9.615/1998 (destacou-se):

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

[...]

§ 4º **Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social**, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

[...] (BRASIL, 1998)

No entanto, a Lei nº 9.615/1998 apresenta exigências que diferencia os contratos de trabalho desportivos dos demais contratos empregatícios.

O contrato de trabalho desportivo pode ser caracterizado como pacto especial, formal, solene e por prazo determinado, firmado entre o atleta, ora empregado, e a entidade de prática desportiva, ora empregador, com claro caráter de subordinação, mediante remuneração e de maneira não eventual (BELMONTE, 2013; ZAINAGHI, 2004).

Com efeito, esses contratos têm natureza formal, por, necessariamente, observarem a forma escrita, devendo especificar os nomes das partes contratantes, bem como o modo e a forma de remuneração. É preciso, também, ser considerada a exigência de registrar o contrato na entidade de administração do desporto, que tem natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício (BRASIL, 1998).

Há, ainda, a obrigatoriedade de constar cláusula indenizatória e cláusula compensatória, bem como estabelecer prazo determinado, nunca inferior a três meses e nem superior a cinco anos (BRASIL, 1998).

Gehling (2016) ressalta a obrigatoriedade de o empregador ser pessoa jurídica e justifica a sujeição a um termo estabilizador (cláusulas indenizatória e compensatória), como uma forma de o vínculo de emprego ser considerado, enquanto vigente, como um ativo patrimonial da entidade empregadora.

Percebe-se, desta forma, que a relação jurídica do atleta profissional possui especificidades que certamente alargam a distância entre a relação de trabalho desportivo e a relação de emprego comum. Isso em razão de desporto profissional ter a peculiaridade da competitividade desportiva, a qual substitui a concorrência econômica entre as empresas e dá lugar a incerteza de resultados; da alteridade não voltada ao lucro; da simbiose de interesse entre atleta-clubes (GEHLING, 2016).

Em contrapartida, ainda que se tratando de regras diferenciadas do grupo de desportistas profissionais, verifica-se a preocupação da Lei Pelé em proteger os atletas, parte mais fraca da relação, assemelhando-se ao Direito do Trabalho quando tutela os direitos dos trabalhadores.

A Lei Pelé prevê praticamente os mesmos elementos fáticos-jurídicos previstos no art. 3º da CLT (pessoalidade, onerosidade, não eventualidade, subordinação), além de deixar claro que se trata de um contrato de trabalho, especificamente de uma relação de emprego (ALMEIDA, 2018).

Ademais, nos contratos desportivos profissionais, a subordinação é mais marcante ainda do que em outras relações empregatícias. Isso porque recai sobre o objeto do contrato questões subjetivas, com o fim de incrementar ou manter o rendimento para a equipe, havendo, inclusive, uma gerência do empregador sobre a pessoa do atleta, ao controlar a alimentação, o consumo de bebidas alcoólicas, a imagem do empregado, sua vida sexual, entre outros exemplos (MIGUEL, 2013).

É o que se observa da análise dos deveres previstos ao atleta profissional no art. 35 da Lei Pelé³. O empregado deve dedicar-se integralmente a jogos, treinos, estágios e outras

³ Art. 35. São deveres do atleta profissional, em especial:

I - participar dos jogos, treinos, estágios e outras sessões preparatórias de competições com a aplicação e dedicação correspondentes às suas condições psicofísicas e técnicas;

sessões preparatórias, se submetendo às diretrizes do clube, dentro e fora dos campos (DALLEGRAVE NETO, 2013).

O art. 28 da Lei Pelé dispõe ainda sobre direitos relativos a jornada de trabalho e férias, quais sejam: o prazo máximo de concentração, até três dias consecutivos por semana; direito a repouso semanal remunerado de 24 horas ininterruptas, referente ao dia subsequente à participação do atleta em competições ou equivalente, quando realizada no final de semana; 30 dias de férias anuais remuneradas, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; jornada de trabalho desportiva normal de 44 horas semanais.

Além dos requisitos acima expostos, os contratos desportivos possuem elementos extrínsecos - a capacidade, a legitimidade e idoneidade do objeto - e elementos intrínsecos - o consentimento e causa -, comuns a todos os negócios jurídicos (GEHLING, 2016).

Pode-se inferir, portanto, que na teoria há uma rígida definição legal da prática desportiva. Entretanto, não é o que se verifica na realidade, o que acaba por gerar um quadro caótico na jurisprudência e absoluta insegurança jurídica.

O que se observa é o recorrente desrespeito dos elementos constitutivos essenciais que caracterizam o contrato do tipo formal e solene, previstos no art. 28 da Lei Pelé (BRASIL, 1998), e um crescente número de decisões que reconhecem contrato de trabalho desportivo, configurados pela presença dos requisitos genéricos dos arts. 2º e 3º da CLT (GEHLING, 2016).

Ramos (2013) aduz que o Brasil vive uma confusa regulação legislativa da relação laboral desportiva, na medida em que falta um enquadramento legal específico, uma vez que o trabalho desportivo é regido por uma lei (Lei Pelé), que conviveu durante treze anos com uma legislação atualmente revogada (Lei nº 6.354/1976 - Lei do Passe), e ao mesmo tempo é retalhada pelas constantes modificações.

Já Bastos (2018) evidencia a necessidade de se promover a adequação da lei às especificidades desta categoria diferenciada, com o fim de eliminar os entraves e fomentar o desenvolvimento das atividades relacionadas.

Não bastassem os impasses vividos por essa categoria profissional, insere-se na discussão o surgimento dos esportes eletrônicos, que luta por seu reconhecimento como uma

II - preservar as condições físicas que lhes permitam participar das competições desportivas, submetendo-se aos exames médicos e tratamentos clínicos necessários à prática desportiva;

III - exercitar a atividade desportiva profissional de acordo com as regras da respectiva modalidade desportiva e as normas que regem a disciplina e a ética desportivas. (BRASIL, 1998)

modalidade esportiva. Essa nova modalidade, indiscutivelmente presente no cotidiano, inserindo-se nas programações esportivas de televisão e conquistando cada vez mais adeptos, apresenta grande similaridade com os atletas profissionais, conforme será demonstrado a seguir.

5 OS ESPORTES ELETRÔNICOS (*E-SPORTS*)

Em torno dessa estreita relação entre o Direito do Trabalho e do Direito Desportivo, encontra-se o *e-Sports*, considerado nova modalidade esportiva em muitos países (ALVES, 2018; GOIS, 2017).

Ainda não há um consenso quanto ao conceito desta nova atividade. Para alguns, é conceituado como uma prática competitiva, por meio de videogames, disputado tipicamente por profissionais (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018; SANTANA, 2017), de forma organizada e com premiação aos vencedores (MIGUEL, 2018).

Ferreira e Costa (2019, p. 260), por sua vez, chegaram à conclusão de que seria a prática de “atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva”.

Já Alves (2018, p. 21) define a modalidade como “disputa ou competição de um jogo de videogame que pode ser realizado individualmente ou em equipes, no ambiente online e/ou presencialmente, de acordo com as normas da competição”.

Certo é que o *e-Sports* não se refere apenas ao *cyberatleta* e sua equipe, mas também aos organizadores, aos desenvolvedores e aos editores (*publishers*) que compõem a estrutura desta atividade, cada um com o seu respectivo papel.

Veja-se. Os *cyberatletas* são jogadores contratados por clubes ou equipes para jogarem profissionalmente em troca de uma remuneração (GOIS, 2017).

Os desenvolvedores e editores são os proprietários dos jogos, detentores da propriedade intelectual e industrial, ou seja, são aqueles que possuem o direito de explorar economicamente as obras autorais. Sendo assim, incumbe a eles a criação e desenvolvimento dos jogos (criação de personagens, contexto, regras e estratégias de jogo), podendo, inclusive, organizar competições e eventos ou autorizar sua realização.

Os organizadores, por sua vez, têm papel fundamental neste cenário, pois são os responsáveis por organizarem e promoverem os campeonatos, imprimindo o contorno desportivo à atividade.

Pois bem, essas competições tiveram início na Universidade de Stanford, em 1972, com um torneio de videogame que contou com vinte e quatro participantes e o vencedor foi premiado com uma assinatura da revista *Rolling Stone* (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018).

Esse pequeno e simples evento, marcou o início de um segmento extremamente rentável, que teve a previsão de movimentar cerca de 1 bilhão de dólares em 2018 (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018). No que se refere à geração de receitas no *e-Sports*, teve um aumento de 81,5% de 2017/2018 na comercialização dos direitos de transmissão e de 57,7% no aumento de patrocínios, devendo as receitas totais atingirem um total de US\$ 1,5 bilhões de dólares até 2020 (ALVES, 2018).

As premiações têm acompanhado esta evolução, atingido o montante total de US\$ 95 milhões de dólares em 2016. No ano seguinte, em 2017, o campeonato de um dos jogos, o “Dota 2”, distribuiu prêmios no montante de US\$ 25 milhões de dólares, sendo de US\$ 10 milhões de dólares a gratificação para o primeiro colocado (ALVES, 2018).

Apenas à título de comparação com o esporte mais popular brasileiro, o campeão da Taça Libertadores da América, principal competição de futebol da América do Sul, recebeu cerca de R\$ 25 milhões de reais em 2017 (HERNAN; CASSUCCI; ZARKO, 2017), o que demonstra a importância e relevância que o mercado dos esportes eletrônicos tem nos dias atuais.

Esse alto rendimento financeiro é justificado pelo elevado número de espectadores. Em termos de audiência, Foggiatto (2017) cita uma pesquisa realizada pela Newzoo, consultora de mercado de games, em que concluiu que havia, em 2015, 148 milhões espectadores de esportes eletrônicos no mundo, estando o Brasil em terceiro lugar, com 11,5 milhões, atrás apenas dos Estados Unidos e da China. Em recente notícia divulgada pela aludida consultora, a expectativa é de que os espectadores dos *e-Sports* totalizem 453,8 milhões em 2019 e atinja 645 milhões em 2022 (PANNEKEET, 2019).

Percebe-se, assim, a crescente popularização e relevância desta atividade no cenário econômico, pois tem movimentado quantias cada vez maiores, despertando o interesse de diversas pessoas e setores econômicos, reflexo da globalização e da evolução tecnológica, que tem como base a informação e a comunicação (WAGNER, 2006).

Assim como em outras relações jurídicas que surgiram em consequência da informatização, como o teletrabalho, os motoristas por aplicativos e os co-workings, o *e-Sports* cria novo formato de trabalho. Essas relações entre os *cyberatletas* e suas equipes,

patrocinadores, organizadores de competições têm se adaptado ao cenário legal existente, contudo, surge a necessidade de se estudar este fenômeno, conhecer a realidade vivida pelos atores da modalidade, bem como as características da atividade.

5.1 O panorama atual do *e-Sports*

Para caracterizar a relação existente entre os *cyberatletas* e suas equipes, é imprescindível conhecer o panorama em que se encontram, atendo-se às peculiaridades da atividade. Por esta razão, faz-se necessário trazer à baila a diferença existente entre as modalidades do esporte eletrônico, individual e coletiva, as quais podem resultar em distintos enquadramentos jurídicos.

Na modalidade individual, constata-se, em geral, a liberdade na prática de determinado jogo. Não há vínculo com uma equipe, não há subordinação do atleta e tampouco há celebração de contrato especial de trabalho. Nesses casos, o *cyberatleta* é caracterizado como um atleta autônomo ou atleta de rendimento não profissional (MIGUEL, 2018; FERREIRA; COSTA, 2019).

Esses atletas de esportes eletrônicos formalizam suas relações jurídicas, por meio de contratos de patrocínio ou de prestação de serviço, portanto, contratos de natureza cível (FOGGIATTO, 2017).

No jogo em equipe, por sua vez, caracteriza-se por haver um conjunto ordenado de jogadores, exercendo diferentes funções no jogo. Na modalidade coletiva, é imperativo o entrosamento entre os atletas e, por essa razão, é comum que vivam em um centro de treinamento, conhecidos como *gaming houses*, mantido pela entidade administradora da equipe (FERREIRA; COSTA, 2019).

Teixeira (2016) define as *gaming houses* como:

As *gaming houses* são basicamente casas - ou complexo de apartamentos - que se transformam em aparelhos com agenda de treinos profissionais combinada com moradia. Elas chegam a comportar fixamente até oito atletas profissionais - em absoluta maioria jogadores de *League of Legends*, atualmente o game mais popular no país e com calendário robusto de competições.

Esses centros de treinamento possibilitam a maximização do tempo e o maior controle da equipe, pois há uma espécie de concentração ininterrupta, onde os *cyberatletas* são acompanhados de treinadores, analistas, psicólogos, cozinheiros e toda a infraestrutura necessária para o time. Aos jogadores são estabelecidos horários para acordar, para ter

refeições, treinar, estudarem o jogo e realizar outras atividades (GOIS, 2017; FOGGIATO, 2017; MIGUEL, 2018).

Para obter um alto rendimento nas competições, adotam rotinas tão árduas quanto à de um jogador de futebol profissional, sendo submetidos, em média, a 10 horas diárias de treino, além de períodos de concentrações para os campeonatos (SCHIAVETTO; BRITO, 2018; SANTANA, 2017).

Assim, a existência das *gaming houses* pode ser vista como um problema de grande relevância pela comunidade jurídica. Isso porque a legislação brasileira é vaga quanto ao assunto, não estabelecendo os limites do que pode ser considerado como jornada de trabalho, tempo à disposição. Afinal, os atletas vivem 24 horas por dia, sob constante vigilância, monitoramento e submissão às regras, não há previsão de pagamento adicional, não há regra para os jogadores menores de idade e estrangeiros, ainda não há delimitação de período máximo para essa concentração.

Coelho (2016, p. 5) reforça esse entendimento ao apresentar situações vividas pelas equipes de *e-Sports*:

a) Permanecer diariamente (segunda a sexta-feira) na infraestrutura fornecida pela organizadora para os treinos e competições, sob pena de descumprimento do contrato e até mesmo da aplicação de punições ou outra sorte de penalidades; b) presença física, pessoal e artística do atleta em eventos e campeonatos; c) cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término do treino; d) dedicação mínima de 8 (oito) horas por dia; e) presença virtual em outras atividades que determinar a contratante; f) exclusividade; g) cessão de uso de direito e imagem; h) participação da organização ou do patrocinador nos prêmios obtidos pelo time nos campeonatos que vencerem.

Com efeito, da análise do contexto fático vivido pelos jogadores que vivem em *gaming houses*, constatam-se os cinco requisitos caracterizadores da relação de emprego: pessoa física, personalidade, não eventualidade, onerosidade e subordinação.

Os contratos são firmados em nome próprio, não sendo admitida a representação por pessoa jurídica. As habilidades técnicas dos atletas são fatores determinantes da contratação, logo, configura-se a personalidade. Os *cyberatletas* permanecem nas *gaming houses* diariamente e têm seus horários rigorosamente controlados, portanto, é uma atividade não eventual. A onerosidade é constatada, por meio da contrapartida contratual de forma mensal e fixa, ou seja, há previsão de pagamento aos jogadores em dinheiro, de valores das premiações e dos patrocínios. Por fim, toda a rotina e modo de trabalhar é definido pela administradora da

equipe, cria-se meios de controle e gestão, sendo indiscutível a presença da subordinação (GOIS, 2017; FERREIRA; COSTA, 2019).

No entanto, cumpre destacar que os contratos celebrados nessa modalidade, igualmente aos pactuados pelos atletas individuais, são de natureza eminentemente cível, na modalidade de patrocínio ou prestação de serviço, embora apresentem incontroversas características de contrato de trabalho.

Além da caracterização da relação de emprego, a pesquisadora Gois (2017), ao analisar os termos do contrato de um *cyberatleta*, afirma que se pode observar a similaridade existente entre os atletas de esportes eletrônicos e atletas profissionais, principalmente, quando se traça um paralelo entre as concentrações dos atletas de futebol e as *gaming houses* (FOGGIATO, 2017).

Nos contratos celebrados, há a presença de cláusulas de rescisão, cláusula penal do contrato profissional, bem como a vinculação do jogador ao time, por meio de uso de sua imagem, realização de *stream* e propagandas na página pessoal. Quando da análise das obrigações do *cyberatleta* previstas no contrato, identificou-se deveres previstos no artigo 35 da Lei Pelé, como a obrigação de participar de jogos, treinos e outras sessões com aplicação e dedicação, de preservar as condições físicas que lhe permita participar das competições desportivas, submetendo-se a exames médicos e tratamentos necessários; de exercer a atividade desportiva profissional, conforme as regras e normas que regem a modalidade.

Outras características das atividades dos *cyberatletas* semelhantes a de atletas profissionais são: o prazo determinado dos contratos, os períodos de concentração anteriormente às partidas profissionais, a possibilidade de ter patrocínio pessoal com a contrapartida de cessão de imagem para criação e comercialização de produtos; os direitos econômicos federativos adquiridos por outros times; a eleição do melhor jogador do ano; o desgaste físico e o exaurimento psicológico, havendo relatos de lesões que levaram o atleta a uma aposentadora prematura (GRECO, 2017; LEITE; MESQUITA, 2018).

Sendo assim, no presente cenário, há clara desvirtuação da relação avençada pelos praticantes do *e-Sports*, podendo ser cogitado a declaração da nulidade dessas relações pactuadas, para, enfim, ser reconhecida a natureza jurídica de contratos celetistas. Essa distorção se dá, em regra, como consequência das próprias cláusulas contratuais que preveem obrigações e metas que caracterizam típica relação empregatícia (FERREIRA; COSTA, 2019).

Nesse sentido, é o que dispõe Coelho (2016, p. 3):

Os cyber-atletas têm sido contratados por organizações esportivas ou patrocinadores, na prática, para participarem de times ou equipes competitivas, e a contratação é feita sob a rubrica de “contrato de adesão e outras avenças”, sugerindo, num primeiro momento, a existência de uma singela relação civil de patrocínio. No entanto, também é verdade que o próprio instrumento estipula um rol importante de condições de trabalho que, por si só, não se traduz na simples nomenclatura do contrato.

Diante de todo o exposto, em que pese a lacuna legislativa acerca do *e-Sports*, pode-se concluir que os esportes eletrônicos, na modalidade coletiva, à luz do princípio da primazia da realidade, devem ser reconhecidos como desporto de rendimento profissional, reconhecendo o vínculo de emprego dos atletas profissionais dos esportes eletrônicos, com fulcro nos artigos 2º e 3º da CLT (FOGGIATTO, 2017; GOIS, 2017; SANTANA, 2017; MIGUEL, 2018; FERREIRA; COSTA, 2019).

Ramos (2019), por sua vez, ao analisar os contratos de trabalho desportivo eletrônico, reconhece a necessidade de se reconhecer os contratos firmados como contratos desportivos. Para o autor, devido às características destes contratos, não seria adequado a regência da relação entre os *cyberatletas* e as entidades contratantes pelos dispositivos que regulam os contratos de prestação de serviços (artigos 593 a 609 do Código Civil), por exemplo. O pesquisador defende que, aos acordos firmados pelos *cyberatletas*, incidam as diretrizes legais previstas nos artigos 28 e 28-A da Lei nº 9.615/1998, as quais abrangem tanto a categoria de competição individual ou em equipe, permitindo, também, a contratação de atletas autônomos. Por outro lado, ausentes as solenidades exigidas na Lei Pelé, passariam, então, a configurar típica relação de emprego, sendo regidos pelos artigos 2º e 3º da CLT.

A *Riot Games*, desenvolvedora do jogo *League of Legends*, que, em acordo realizado com a Associação Brasileira de Clubes de E-Sports (ABCDE), já adotou essa medida, ao exigir como requisito de participação no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* a formalização dos vínculos empregatícios entre os *cyberatletas* e treinadores com suas equipes, nas bases celetistas e, no que couber, na Lei Pelé (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018; LEITE; MESQUITA, 2018).

Embora essa exigência da *Riot Games* não tenha contribuído para que a profissão de atleta de *e-Sports* fosse reconhecida pelo Código Brasileiro de Ocupações como profissão (LEITE; MESQUITA, 2018), possibilitou a demonstração da possibilidade de reconhecimento do vínculo empregatício entre os atletas e sua equipe, nos moldes da CLT (FERREIRA; COSTA, 2019).

No âmbito judiciário, o cenário não é diferente, na medida em que não se vislumbra um entendimento pacífico quanto ao tema em análise. Pelo contrário, infere-se que o tema não

foi enfrentado adequadamente pelo Poder Judiciário, trata-se de matéria nova, que a pouco passou a ser debatida.

Em pesquisa realizada nos Tribunais de Justiça e Tribunais do Trabalho, utilizando-se de palavras-chave como “esporte eletrônico”, “*e-Sports*”, “*games*”, “atletas eletrônicos”, foram encontrados apenas três julgados sobre os cyberatletas, envolvendo demandas de indenização por danos materiais, cobrança por inadimplemento contratual e reconhecimento de vínculo de emprego.

Assim, no processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320, referente a pioneira e emblemática lide envolvendo duas tradicionais equipes brasileiras do jogo *League of Legends*, a *Keyd Stars* e a *Kabum E-Sports*, trata-se da indenização por danos materiais em razão de inadimplemento contratual, consubstanciado pela saída do jogador da equipe *Kabum*. O juízo da 1ª Vara Cível de Limeira, em decisão proferida em 11/09/2015, entendeu por bem declarar a incompetência absoluta da justiça comum, determinando que os autos fossem remetidos à Justiça do Trabalho. Na ocasião, registrou que a situação descrita nos autos em análise se assemelhava aos contratos de jogadores de futebol, sendo assim, caberia aquela especializada o julgamento da ação (SÃO PAULO, 2015).

Na esfera trabalhista, por seu turno, através do processo nº ATOrd-0012032-31.2015.5.15.0014, distribuído para a 1ª Vara do Trabalho de Limeira, as partes firmaram acordo durante a audiência de instrução, não sendo analisado o mérito da questão (BRASIL, 2016).

O segundo caso encontrado refere-se à reclamação trabalhista, por meio do processo nº ATSum-1001606-59.2018.5.02.0705 ajuizado em 2018 pelo *cyberatleta* William de Medeiros Anastácio em face da *Pain Gaming* Esportes Eletrônicos Eireli, primeira organização dos esportes eletrônicos a aderir ao formato da *gaming house* (BRASIL, 2019a). Da análise dos autos, constata-se que o Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região negou provimento ao recurso ordinário interposto pela *Pain Gaming* para manter a sentença que afastou a validade do contrato de trabalho por prazo determinado, reputando-o como prazo indeterminado, além de reconhecer judicialmente a rescisão indireta da relação laboral, em razão falta grave praticada pela empresa ao reter o pagamento das premiações devidas ao jogador (BRASIL, 2019b).

O terceiro e último caso, teve ampla repercussão na mídia, por se tratar de um famoso *cyberatleta*, conhecido como Carlos “Nappon” Rucker. Trata-se de reclamação

trabalhista, também, em face da empresa *Pain Gaming* Esportes Eletrônicos Eireli. Nos autos do processo nº ATOrd-1000904-02.2019.5.02.0084, o reclamante requereu o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe. No caso em apreço, o magistrado da 84ª Vara de Trabalho de São Paulo – SP não teve a oportunidade de analisar o mérito da questão, tendo em vista que as partes firmaram acordo, em audiência realizada em 06/08/2019 (BRASIL, 2019c).

No entanto, cumpre destacar a importância da lide para o presente estudo, pois na avença noticiada determinou que fosse anotado na carteira de trabalho do reclamante o período de trabalho, tendo como função “jogador de esporte eletrônico”.

Apesar disso, diversos são os obstáculos encontrados para se reconhecer o contrato dos *cyberatletas* como um contrato de trabalho, além da ausência de previsão legal, entre eles, cita-se a incidência de um custo maior na manutenção deste profissional, tendo em vista que passariam a ter direitos como: férias, 13º salário, fundo de garantia, multas, anotação na carteira de trabalho, recolhimentos previdenciários, etc. (GOIS, 2017).

Entretanto, os argumentos apresentados sobre a ausência de norma regulamentadora, aumento dos gastos, ou, ainda, sobre se tratar de atividade lúdica, não são suficientes para afastar a aplicação das leis trabalhistas nos contratos de esportes eletrônicos (FERREIRA; COSTA, 2019).

Torna-se incontroversa a presença dos requisitos necessários para a configuração do vínculo empregatício e das semelhanças com os demais atletas profissionais, o que foi corroborado, até o momento, pelas decisões judiciais apresentadas. Ante o princípio da primazia da realidade e da igualdade, deveriam os *cyberatletas* serem tratados como atletas, pois, apesar de praticantes de modalidade desportiva com características peculiares, possuem rotina de treinos e competições semelhantes.

5.2 O reconhecimento do *e-Sports* como modalidade esportiva

A descrição do cenário atual possibilita concluir que o enquadramento jurídico da figura do *cyberatleta* permanecerá no campo da incerteza, enquanto não se formalizar sua condição como modalidade esportiva.

Contudo, o enquadramento dos jogos digitais como esporte é, ainda, uma discussão controversa, principalmente, em razão de a referida atividade ser tida pelo senso comum como

fruto de desvios sociais (BESOMBES, 2016; HEMPHILL, 2005; JONASSON; THIBORG, 2010 *apud* MACEDO; FALCÃO, 2019).

Certo é que o reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte vem sendo abordado internacionalmente (WAGNER, 2006; PARSHAKOV, ZAVERTIAEVA, 2015; COATES, PARSHAKOV, 2016 *apud* JENSEN, 2017). Em alguns países, como Estados Unidos, Coreia do Sul, Itália e Rússia, o debate está mais avançado e já se reconhece o *e-Sports* como modalidade esportiva (ALVES, 2018).

No Reino Unido, por exemplo, em 1999, buscou-se o reconhecimento do esporte pelo Conselho Desportivo Inglês (AMÉRICO, 2014). Nos Estados Unidos, o governo americano emite visto de trabalho aos atletas profissionais para participarem de campeonatos ou treinarem no país desde 2013. Na Ásia, o esporte foi incluído como modalidade nos Jogos Asiáticos de 2022, competição equivalente aos Jogos Pan-Americanos (FOGGIATTO, 2017).

Na França, com o intuito de regular os aspectos relativos a organização de competições e, principalmente, os direitos trabalhistas desses atletas, incluiu em seu *Code du Travail*⁴ a expressão de *joueur professionnel*⁵ (FERREIRA; COSTA, 2019).

No Brasil, ao se analisar o artigo 3º da Lei nº 9.615/1998, que conceitua o desporto de forma genérica e estabelece normas gerais, poderia facilmente identificar os elementos característicos do *e-Sports* e enquadrando-o como prática esportiva. Todavia, até o momento, os esportes eletrônicos não foram formalizados perante o ordenamento jurídico, permanecendo a discussão sobre sua classificação enquanto modalidade esportiva.

Um dos maiores desafios encontrados nesse impasse, refere-se à interferência que a atividade recebe de diversos setores. O próprio conceito de esporte tem forte influência do contexto histórico em que se enquadra. Na sociedade ocidental, por exemplo, é fruto de uma construção social, vigorosamente relacionada ao mercado e aos processos de comercialização e globalização. Por conseguinte, “a legitimidade do *e-Sport* depende do contexto e dos valores culturais e negociações pelas quais se constituem as ações humana e social em dado espaço-tempo” (TAYLOR, 2012 *apud* MACEDO; FALCÃO, 2019, p. 19).

Em meio a essa discussão, o pesquisador Bernardo (2016, p. 43), estabelece que não se pode concluir ser o esporte eletrônico jogo ou esporte, mas sim, uma terceira atividade:

⁴ Código do Trabalho (tradução livre).

⁵ Jogador profissional (tradução livre).

O *e-Sport* pertence também ao universo do jogo. E embora seja construído como videogame, em uma mídia digital com alto poder de imersão, não é apenas isso. O *e-Sport* é carregado pelo universo simbólico e narrativo do esporte, com rituais, profissionalização e a corrupção do universo lúdico. No entanto, também não é apenas esporte. É uma simbiose entre o esporte e o videogame, que cria uma terceira atividade, também com raízes lúdicas, mas que conta com uma série de peculiaridades.

Macedo e Falcão (2019, p. 20) também se mostram imparciais ao defenderem que os esportes eletrônicos se caracterizam “como uma atualização e manifestação da prática esportiva para o contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital”.

Entretanto, para alguns autores é incontestável o reconhecimento do *e-Sports* como esporte (GOIS, 2017; LEITE; MESQUITA, 2018; COUTINHO FILHO; JUANG, 2018; ALVES, 2018; SCHIAVETTO; BRITO, 2018).

Silva e Bastos Segundo (2018), por exemplo, reconhecem os esportes eletrônicos como nova modalidade esportiva por ser evidente a manifestação dos princípios basilares do esporte nos jogos eletrônicos, quais sejam, o princípio da soberania, da autonomia, da democracia, do direito social, da diferenciação e da educação.

Greco (2017) corrobora com o debate ao registrar a presença nos esportes eletrônicos dos pilares caracterizados do esporte, quais sejam: a) atividade física; b) competição; c) regras padronizadas e predefinidas; d) caráter supérfluo.

O próprio Comitê Olímpico Internacional (COI) considera a prática como uma atividade desportiva, tendo em vista o desgaste físico dos atletas em treinos e campeonatos, sendo comparados, inclusive, com os atletas de modalidades esportivas tradicionais (FERREIRA; COSTA, 2019).

Outros pesquisadores, contudo, alegam que, embora a modalidade contenha elementos do esporte, não compreende sua definição por completo, principalmente, no que se refere ao aspecto físico, em detrimento do mental, o que acaba gerando muita discussão e resistência em se classificar o *e-Sports* como esporte (MEDEIROS, 2018; JENSEN, 2017).

A despeito da prática ser constantemente associada à atividade sedentária, limitada ao exercício cognitivo, Macedo e Falcão (2019) consignam que, não obstante os esportes eletrônicos exijam menos fisicamente dos seus atletas, trata-se de uma prática que privilegia a habilidade motora, principalmente a coordenação de dedos e mão, logo, de igual modo dependem de habilidades físicas.

Albuquerque (2018) é um desses autores que não considera os jogos eletrônicos como esporte e ressalta a discordância de atores do esporte tradicional, que não consideram os esportes eletrônicos como modalidade, mas defende que o *e-Sports* tem ganhado cada vez mais força com crescimento das competições e das premiações e com a entrada de clubes, de celebridades do esporte tradicional e de instituições como a Fórmula 1, a Confederação Brasileira de Futebol, a Associação de Basquetebol, entre outras.

Bezerra (2017), por outro lado, ao fazer uma análise minuciosa da modalidade, conclui que há diversos aspectos que se assemelham às modalidades esportivas, como a competição, o profissionalismo, o treinamento, a possibilidade de carreira, o patrocínio, o espetáculo e a emergência cultural.

Trata-se de uma nova fase do desporto. Após percorrermos os caminhos do esporte antigo, moderno e contemporâneo e passarmos por transformações de conceitos sociais, chegamos à fase do esporte em rede, interligado e de manifestação cibercultural, do esporte tecnológico e não apenas da tecnologia aplicável ao esporte.

Matsumoto, Moon e Rossi (2018) e Foggiatto (2017) afirmam que o *e-Sports* não é considerado legalmente como um esporte no Brasil, mas defendem que há muitas chances disso se concretizar, em razão do aumento de fãs e praticantes dos jogos eletrônicos.

Dessa maneira, explorada a realidade vivida pelos praticantes dos esportes eletrônicos, bem como seu enquadramento enquanto modalidade esportiva, passa-se a análise mais aprofundada da regulação dessas atividades, questionando se realmente há a necessidade de se criar novo regramento ou se a legislação vigente já não seria suficiente para amparar os profissionais envolvidos no *e-Sports*.

6 A REGULAMENTAÇÃO DOS *E-SPORTS*

Embora as legislações já existentes sejam aplicáveis à modalidade, para Leite e Mesquita (2018, p. 7), “o atleta dos *e-Sports*, atualmente, encontra-se num vácuo legislativo, onde seus direitos e suas responsabilidades não são atribuídos de forma clara e negligenciam as peculiaridades da sua modalidade”.

Essa ausência de regularização gera muita insegurança jurídica, pois, além de envolver vultuosas quantias de dinheiro, a atividade mantém o estigma de jogo de computador, como atividade de lazer, sem ser tratado com a seriedade devida, o que nos leva à segunda controvérsia, qual seja, a proteção aos atletas eletrônicos.

É fato que os *cyberatletas* encontram-se vulneráveis ante às peculiaridades da atividade que desenvolvem, principalmente, no que se referem à alta carga treinamentos, prejudiciais ao corpo humano, e às excessivas regras a que são subordinados, quando estão nas *gaming houses*. Além disso, deixam de usufruir direitos de desportistas, por exemplo, passaportes e enquadramento em bolsas atleta e demais adicionais (LEITE; MESQUITA, 2018; COSSI, 2018).

Da análise do capítulo anterior, o que se observa é que os esportes eletrônicos, independente de sua modalidade, são regidos por contratos de patrocínio ou de prestação de serviços, ainda que se trate de uma realidade fática de relação trabalhista desportiva. Por essa e outras razões que a comunidade jurídica tem defendido a necessidade de se regular a modalidade (SILVA; BASTOS SEGUNDO, 2018).

Em consulta aos Projetos de Lei no Congresso Nacional, constatou-se a existência de três propostas, ainda em andamento: o Projeto de Lei nº 383/2017, no Senado Federal, que visa incentivar e estimular a prática do *e-Sports* no Brasil (BRASIL, 2017b); os Projetos de Lei nº 7.747/2017 e nº 3.450/2015, na Câmara dos Deputados, que tem o objetivo de reconhecer os esportes eletrônicos do Brasil e o desporto virtual como manifestação da prática esportiva, respectivamente.

Apesar desses três projetos, em primeiro momento, parecerem um avanço para o setor, a análise de seus textos tem sido objeto de diversas críticas pelos desenvolvedores de jogos, associações e especialistas do direito desportivo (OLIVEIRA, 2019), sendo, inclusive, rejeitado pela população, consoante se observa nas consultas públicas realizadas pelo Senado Federal e pela Câmara dos Deputados.

O Projeto de Lei 383/2017, criado pelo Senador Roberto Rocha (PSDB), é o mais completo deles, ao abordar cinco pontos principais: I) definição de esporte como sendo a atividade que caracteriza a competição de dois ou mais participantes, com o uso de artefatos eletrônicos; II) atribuição da nomenclatura de atleta ao praticante de esportes eletrônicos; III) liberdade da atividade esportiva eletrônica; IV) reconhecimento da Confederação, Federação, Liga e entidades associativas como fomentadora da atividade esportiva; V) instituição do “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado no dia 27 de junho (BRASIL, 2017b).

Em visita realizada à consulta pública do referido projeto de lei, no site do Senado Federal, constatou-se o seguinte cenário:

Figura 1 - Consulta Pública do Projeto de Lei nº 383/2017.



Fonte: <https://www12.senado.leg.br/ecidania/visualizacaomateria?id=131177>.

Este alto índice de rejeição vai ao encontro das argumentações de Carbone (2019) e de Camara, Lazzarini e Gherini (2018), segundo os quais o referente projeto apresentaria alguns pontos negativos, entre eles, o fato de que as organizações, confederações e ligas não são responsáveis pelo jogo, sendo assim, em nada resolveria seu reconhecimento se não houver o consenso das desenvolvedoras dos games, verdadeira responsável pelas competições, já que são as detentoras do direito de exploração econômica da atividade.

Para Oliveira (2019), a maior limitação da proposta seria o não reconhecimento como esporte eletrônico dos jogos com conteúdo violento, como o *Counter-Strike Global Offensive* e *Rainbow Six Siege*, o que afetaria diretamente às competições existentes no país.

Do ponto de vista de Miguel (2018), o Projeto de Lei nº 383/2017 acaba prejudicando a modalidade, pois busca definir todas as possibilidades da prática desportiva eletrônica, contudo o excesso de inclusão equivaleria à exclusão, tendo em vista que contempla

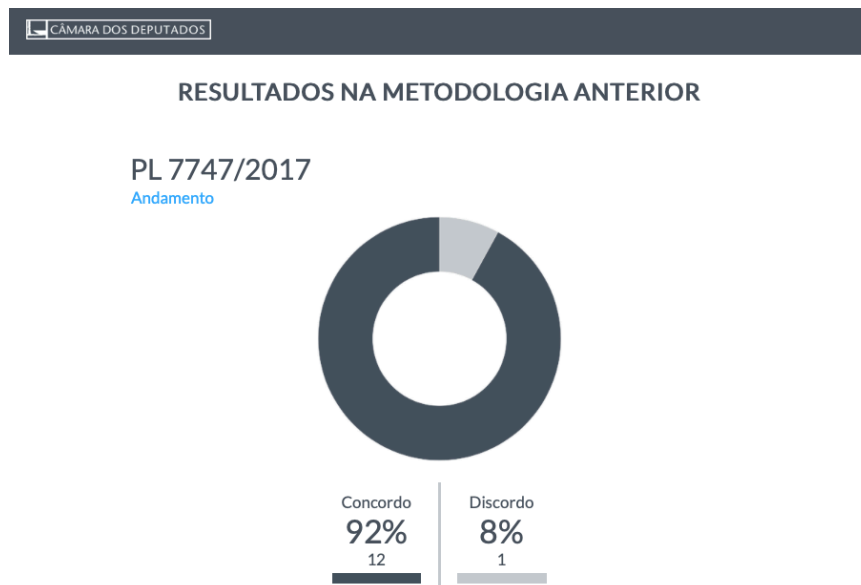
princípios já previstos no ordenamento desportivo brasileiro, mostrando-se desnecessário sua reprodução.

Já o Projeto de Lei nº 7.747/2017, proposto pela Deputada Mariana Carvalho do PSDB/RO, propõe a inserção do terceiro parágrafo⁶ ao artigo 3º da Lei nº 9.615/1998, com o fim de proporcionar maior segurança aos profissionais e atletas do esporte eletrônico, coibir a precarização dos torneios e condições de trabalho (BRASIL, 2017c).

Para Foggiatto (2017), esta proposta representaria um avanço aos praticantes da modalidade esportiva eletrônica, pois a existência de legislação específica atrairia maior segurança jurídica e, como conseqüência, maiores investimentos ao setor.

Apesar de inexpressiva participação da população, os resultados da consulta pública mostram-se positivos:

Figura 2 - Consulta Pública do Projeto de Lei nº 7747/2017.



Fonte: <https://forms.camara.leg.br/ex/enquetes/2139618/historico>.

Em pese sua relevância, em consulta ao andamento do referido projeto, verifica-se que foi pensado ao Projeto de Lei nº 3.450/2015, em 14/06/2017 (BRASIL, 2015).

Por fim, o Projeto de Lei nº 3.450/2015, proposto pelo Deputado João Henrique Holanda Caldas do PSB/AL, não tem se destacado, quando considerada a consulta pública,

⁶ [...] § 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.” (BRASIL, 1998)

tendo recebido apenas um voto, o qual manifesta sua concordância com a proposta (BRASIL, 2015).

O texto desse projeto foi analisado pela Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados, pelo Relator Deputado Federal Roberto Alves (PRB/SP), em 2016, o qual, reconheceu o *e-Sports* como prática desportiva, todavia, defendeu não haver necessidade de se incluir um inciso ao artigo 3º da Lei Pelé, sob os seguintes fundamentos:

Percebemos, portanto, que os jogos eletrônicos estão mais próximos das modalidades esportivas do que das manifestações esportivas definidas na lei geral do desporto. Não se trata, porém, de entrar no mérito de analisar se determinada prática (jogos virtuais, futebol, xadrez, capoeira, skate, damas, entre outras) é ou não esporte, pois inexistente, na legislação federal, qualquer dispositivo que defina quais são as modalidades esportivas “reconhecidas” pelo Estado brasileiro. (BRASIL, 2015)

Leite e Mesquita (2018, p. 7), com intuito exemplificativo, estabelecem um paralelo entre alguns aspectos similares da atividade dos atletas convencionais, amparados pela Lei Pelé, que pode corroborar com o posicionamento do deputado, principalmente, no que se refere à jornada desses profissionais, quais sejam:

[...] os períodos de concentração anteriormente às partidas profissionais (art. 28, §4º, I), existência de cláusula compensatória no contrato laboral (art. 28, II), contrato por prazo determinado como regra (art. 30), fornecimento de treinamentos e equipamentos necessários à prática do esporte (art. 34, II), necessidade de integração ao contrato das condições de transferência do atleta (art. 40, §1º).

Por outro lado, cita diversas questões fáticas que não estão amparadas pela Lei nº 9.615/1998 e que são essenciais ao exercício da profissão dos *cyberatletas*, como: a necessidade de acompanhamento psicológico, tanto no que se refere às demandas comuns ao esporte de grande competitividade, quanto em resposta à recente classificação de vícios em jogos de videogame como um distúrbio mental pela Organização Mundial da Saúde (OMS); prevenção de doenças ocupacionais, ressaltando a importância da ergonomia e de EPIs, a instituição de jornada de trabalho própria da categoria; a arrecadação e repasse ao desporto em virtude da divulgação da imagem dos atletas; entre outras (LEITE; MESQUITA, 2018).

Em dezembro de 2019, fora proferido novo parecer pelo Deputado Relator Fernando Monteiro (PP/PE), em que novamente reconhece a aplicação da Lei Pelé ao *e-Sports*, contudo, afasta o reconhecimento da modalidade como esporte, ante a ausência de esforço físico:

[...] As entidades de administração do desporto, exercendo sua autonomia constitucional, previsto no art. 217, inciso I de nossa Carta Magna, são os órgãos responsáveis pela organização e regulamentos de suas modalidades, não cabendo, assim, ao Poder Legislativo referida normatização. Não se trata, portanto, de entrar no polêmico

mérito de reconhecer se determinada prática (jogos virtuais, futebol, xadrez, capoeira, skate, damas, entre outras) é ou não esporte, pois a própria concepção da legislação esportiva brasileira não compreende tal definição.

Por fim, a Lei Pelé define apenas as quatro manifestações desportivas: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação, conforme seu art. 3º. O desporto virtual poderia estar inserido em cada uma dessas manifestações, dependendo das características e do contexto em que é praticado. Não se refere, dessa forma, à nova manifestação desportiva, pois poderia ser desenvolvido de maneira lúdica (desporto de participação); com finalidade pedagógica (desporto educacional); ou privilegiando a competição (desporto de rendimento).

Cumpre-nos, também, destacar o que estabelece a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) sobre a prática desportiva no importante documento “Carta Internacional da Educação Física e Desportos”, de 1978. Para esse organismo internacional, o esporte constitui um direito fundamental de todos e tem-se a compreensão de que a atividade esportiva demanda algum tipo de esforço físico, com vistas ao desenvolvimento integral do ser humano. Nesse caso, os jogos eletrônicos não estariam contemplados nessa definição.

[...] (BRASIL, 2015)

Pois bem, em que pese as críticas desfavoráveis aos projetos de lei expostos, é incontestável a necessidade de se regular o *e-Sports* no ordenamento jurídico brasileiro.

Isso porque a formalização do jogador eletrônico como atleta, corrobora para a segurança jurídica, ao definir que legislação regerá as relações jurídicas advindas das relações comerciais havidas no espetáculo dos esportes eletrônicos (MIGUEL, 2018), além de garantir uma série de benefícios que propiciariam a proteção das normas trabalhistas.

Além disso, a regularização da atividade seria essencial para promover transparência e credibilidade ao setor e contribuir para o aumento de investimentos e, conseqüentemente, de praticantes da modalidade esportiva (FOGGIATTO, 2017). Como também, possibilitaria a geração de receitas, fomento de práticas sociais benéficas e prevenção da utilização excessiva e perniciosa desse tipo de tecnologia (CALDAS, 2015).

Contudo, não se cogita a elaboração de uma regulamentação analítica dos esportes eletrônicos, pois não cabe ao legislador ou aplicador da norma, criar distinções em uma modalidade que muito se assemelha a modalidades já existentes, como o futebol e outras modalidades regidas pela Lei Geral do Desporto (MIGUEL, 2018).

Bastaria apenas a inserção de um dispositivo legal que reconhecesse o desporto virtual como manifestação da prática esportiva, permitindo que a legislação brasileira amparasse os *cyberatletas*, por meio da Lei Pelé e, subsidiariamente, da CLT, conforme exaustivamente demonstrado.

Certo é que não se trata de aplicação mecânica da lei, tampouco de mera dedução interpretativa. Trata-se de verdadeira urgência de se regular o mercado, seja reconhecendo o

vínculo trabalhista e regulamentando a profissão, seja reconhecendo a natureza desportiva da atividade, tratando os *cyberatletas* à luz da Lei Pelé, a fim de manter os interesses e direitos das partes envolvidas, promovendo transparência, credibilidade e segurança jurídica ao setor.

7 CONCLUSÃO

O advento da internet e a popularização dos computadores implicaram em mudanças em todo nosso cotidiano, inclusive no esporte. Hoje, o *e-Sports* pode ser compreendido como a evolução do jogo e do esporte tradicional, como a fase do esporte em rede.

Pode-se dizer que ao mesmo tempo em que essa facilidade tecnológica permitiu o surgimento de diversos fenômenos e inovações, contribuiu para emergência de diversos impasses, como é o caso do *e-Sports*. Em breve exploração da história dos esportes eletrônicos, foi possível identificar sua relevância socioeconômica no contexto brasileiro, originando um mercado de grande porte, ao mesmo tempo em que se evidenciou que a atividade carece de regulação, pois seus praticantes encontram-se desamparadas, submetidos a excessivas jornadas de trabalho e abusivas cláusulas contratuais.

Apesar do expressivo crescimento do *e-Sports*, persiste a resistência do reconhecimento da atividade como modalidade esportiva, sendo vista, ainda, como atividade lúdica e pedagógica, principalmente, por se considerar que a prática dos jogos eletrônicos não demanda esforço físico.

Em que pese a discussão de ser ou não esporte, certo é que a realidade fática dos *cyberatletas* demonstra a similaridade com a rotina dos atletas de futebol e a presença dos requisitos caracterizadores da relação de emprego. Contudo, há grande resistência em se oficializar a relação de trabalho entre *cyberatletas* e suas equipes, em definir a natureza jurídica da relação entre os atletas e seus patrocinadores, o direito de uso de imagem e de arena dos atletas, entre outros problemas, seja por questões econômicas ou por interesses políticos.

Da análise do Direito do Trabalho e do Direito Desportivo, ramos intimamente ligados ao tema, constata-se que ainda há pouco debate sobre o tema na doutrina. Quanto a jurisprudência, os poucos julgados encontrados têm se inclinado para o reconhecimento de uma relação empregatícia, declarando a competência da justiça do trabalho para analisar a matéria.

Dessa forma, incontroversa a necessidade de se regular o *e-Sports*, promovendo, assim, o amparo legal dos *cyberatletas*, a segurança jurídica para a modalidade, corroborando para transparência, credibilidade e segurança jurídica do setor.

Após análise da legislação brasileira em vigor e dos projetos de lei em andamento no Congresso Nacional, concluiu-se que bastaria a inserção de um dispositivo legal na Lei Geral

do Deporto, reconhecendo o *e-Sports* como modalidade, possibilitando que seus praticantes tivessem acesso às garantias previstas na referida lei.

Cumpra esclarecer, contudo, que a recepção da modalidade pela Lei Pelé seria uma solução momentânea, ineficaz na resolução de todos os problemas apresentados no presente estudo. Isso porque, a Lei Pelé e a CLT, aplicada subsidiariamente, encontram diversas limitações, sendo necessário que os atletas profissionais demandem o Poder Judiciário em busca do exercício dos direitos previstos na *lex desportiva*.

Diante de todo o exposto, pode-se concluir que as relações jurídicas existentes estão em constante transmutação. O Direito é uma ciência dotada de sensibilidade aos fatos da vida real, por essa razão a norma é construída pela sociedade, como também a sociedade é construída pela norma, assim a interpretação das leis deve-se voltar para o contexto e realidades sociais vigentes a fim de que seja possível extrair o seu máximo de efetividade. Não há uma solução única, não se trata de uma ciência exata.

Dessa forma, o surgimento de novas realidades, como a dos esportes eletrônicos, demanda do Direito a criação de novos paradigmas (leis e jurisprudências), que devem ser moldados reiteradamente. No momento, o remédio encontrado foi o reconhecimento da prática dos jogos eletrônicos como desporto, entretanto, nada impede que novas soluções sejam criadas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. **Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico**. 2018. 65 f. Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.

ALMEIDA, André Luiz Paes. **Direito do trabalho: material, processual e legislação especial**. 18. ed. São Paulo: Riddel, 2018.

ALVES, Tarsila Machado. Considerações sobre os modelos de exploração dos esportes profissionais aplicados ao e-Sports. **Revista Síntese**, São Paulo, n. 41, p. 19-28, abr./jun. 2018.

AMÉRICO, Marcos. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (e-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, p. 316-327, jul./dez. 2014.

BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. **Direito desportivo**. 2. ed. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018.

BELMONTE, Alexandre Agra. Organização do desporto, da justiça desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas das relações de trabalho do atleta profissional nos planos individual e coletivo. *In*: BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). **Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011**. São Paulo: LTr, 2013. p. 33-66.

BERNARDO, Kaluan Boarini. **E-Sports: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista a contemporânea**. 107 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Strico Sensu em Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2016.

BEZERRA, Thiago Machado. **Esporte: do Olimpo até as telas**. 2017. 45 f. Monografia (Graduação) – Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

BRASIL. Constituição Federal (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 25 abr. 2019.

_____. **Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941**. Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1937-1946/Del3199.htm. Acesso em: 12 set. 2019.

_____. **Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943**. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. **Lei nº 6.251, de 8 de outubro de 1975.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/1970-1979/L6251.htm. Acesso em: 3 out. 2019.

_____. **Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976.** Dispõe sobre as relações de trabalho do atleta profissional de futebol e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L6354.htm. Acesso em: 22 out. 2019.

_____. **Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8672.htm. Acesso em: 23 out. 2019.

_____. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. **Projeto de Lei da Câmara dos Deputados nº 3.450, de 2015.** Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região (1. Vara do Trabalho de Limeira). Sentença. **Processo n. 0012032-31.2015.5.15.0014.** 1. Vara do Trabalho de Limeira. Juíza: Karine Vaz de Melo Mattos Abreu, 01 de julho de 2016. Disponível em Sistema PJe (acesso restrito). Acesso em: 16 maio 2020.

_____. **Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017a.** Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e as Leis nº 6.019, de 3 de janeiro de 1974, 8.036, de 11 de maio de 1990, e 8.212, de 24 de julho de 1991, a fim de adequar a legislação às novas relações de trabalho. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113467.htm. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017b.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. **Projeto de Lei da Câmara dos Deputados nº 7.747, de 2017c.** Institui o esporte virtual. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: 24 abr. 2019.

_____. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (18. Vara do Trabalho de São Paulo). Sentença. **Processo n. ATSum-1001606-59.2018.5.02.0705.** 18. Vara do Trabalho de São Paulo. Juiz: João Forte Júnior, 11 de junho de 2019a. Disponível em Sistema PJe (acesso restrito). Acesso em: 16 maio 2020.

_____. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (10. Turma). Acórdão. **Processo n. RORSum-1001606-59.2018.5.02.0705**. 18. Vara do Trabalho de São Paulo. Juiz: João Forte Júnior, 11 de junho de 2019b. Disponível em Sistema PJe (acesso restrito). Acesso em: 16 maio 2020.

_____. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (84. Vara do Trabalho de São Paulo). Ata de Audiência. **Processo n. ATOOrd-1000904-02.2019.5.02.0084**. 84. Vara do Trabalho de São Paulo. Juíza: Luciana Maria Bueno Camargo de Magalhães, 06 de agosto de 2019c. Disponível em Sistema PJe (acesso restrito). Acesso em: 16 maio 2020.

CAIRO JUNIOR, José. **Curso de direito do trabalho: direito individual e coletivo do trabalho**. 16. ed. Salvador: JusPodivm, 2019.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>. Acesso em: 27 abr. 2020.

CARBONE, Filipe. “Um grande fiasco”, diz especialista sobre regulamentação do eSport no Brasil. **Torcedores.com**, 2019. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2019/02/um-grande-fiasco-diz-especialista-sobre-regulamentacao-do-e-sport-no-brasil>. Acesso em: 27 abr. 2020.

CARVALHO, Augusto César Leite. **Direito do trabalho: curso e discurso**. 3. ed. São Paulo: LTr, 2019.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-Sport: os riscos nos contratos de cyber-atletas**. 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 20 out. 2019.

COSSI, Daniel. Atleta de e-Sports e relação de trabalho. **Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico**, 2018. Disponível em: <https://cbdel.com.br/portal/artigos-2/321-atleta-de-esports-relacao-de-trabalho-servicos-e-times>. Acesso em: 28 abr. 2020.

COUTINHO FILHO, José Eduardo; JUANG, Felipe Mota. A evolução dos e-Sports e a vinculação legal do ciberatleta. **Revista Síntese**, São Paulo, n. 41, p. 9-18, abr./jun. 2018.

DALLEGRAVE NETO, José Affonso. Dano praticado por atleta profissional. *In*: BELMONTE, Alexandre Agra; MELLO, Luiz Philippe Vieira; BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). **Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011**. São Paulo: LTr, 2013. p. 175-186.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho**. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. **Meritum**, Belo Horizonte, v. 14, n. 1, p. 256-279, jan./jun. 2019.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 2017. 65 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

GAIA, Fausto Siqueira. **Uberização do trabalho: aspectos da subordinação jurídica disruptiva**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2019.

GARCIA, Celso Moredo. Intervenção legislativa: malefício ou benefício para o desporto? Novas reflexões. **Revista Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 2, n. 3, p. 26-43, jan./jun. 2017.

GEHLING, Ricardo Tavares. Prática desportiva profissional: incertezas e proposições. **Revista Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD)**. Ano 1, n. 1, p. 80-103, jan./jun. 2016.

GOIS, Jéssica Caramuru. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 2017. 69 f. Monografia (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

GRECO, Pedro Teixeira Pinos. Esportes eletrônicos: ser ou não ser (e)sport[e]? Eis a questão. **Revista Síntese**, São Paulo, n. 34, p. 99-113, dez./jan. 2017.

HERNAN, André; CASSUCCI, Bruno; ZARKO, Raphael. Conmebol dobra prêmio da Libertadores para campeão e vice; veja valores. **Globo**. 2017. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/futebol/libertadores/noticia/conmebol-dobra-premio-da-libertadores-para-campeao-e-vice-veja-valores.ghtml>. Acesso em: 28 abr. 2019.

JENSEN, Larissa. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

LEITE, Diogo Almeida Ferreira; MESQUITA, Marcelo Magalhães. A proteção do cyber atleta através da regulamentação trabalhista dos e-Sports. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 18ª Região**, Goiânia, v. 21, 2018.

LOBO, Valéria Marques. A Justiça do Trabalho como vetor da justiça social. *In*: REIS, Daniela Muradas (Coord.). **Trabalho e justiça social: um tributo a Maurício Godinho Delgado**. São Paulo: LTr, 2013, p. 437-450.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>.

MARTINS FILHO, Ives Gandra da Silva. **Manual esquemático de direito e processo do trabalho**. 25. ed., rev. e atual. São Paulo: SaraivaJur, 2018.

MARTINS, Sergio Pinto. **Direito do trabalho**. 33. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

MATSUMOTO, Marcos; MOON, Rodrigo; ROSSI, Dorival. Transmissão de campeonatos competitivos do jogo eletrônico CS:GO. *In: Jornada Internacional GEMInIS*, III, 2018, São Carlos. Apresentação de Trabalho em Congresso.

MEDEIROS, João Paulo Alves. **Esportivização dos jogos eletrônicos: os e-Sports são esportes?** 2018. 24 f. Monografia (Graduação) – Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

MENDES, Gilmar Ferreira; BRANCO, Paulo Gustavo Gonet. **Curso de direito constitucional**. 13. ed., rev. e atual. São Paulo: SaraivaJur, 2018.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. 2018. 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Atleta: definição, classificação e deveres. *In: BELMONTE, Alexandre Agra, MELLO, Luiz Philippe Vieira, BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011*. São Paulo: LTr, 2013. p. 33-66.

MIZIARA, Raphael. Atleta profissional. *In: NAHAS, Thereza, MIZIARA Raphael, PEREIRA, Leone, MARTINEZ, Luciano. Leis trabalhistas comentadas*. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2018. p. 31-60.

OLIVEIRA, Gabriel. Projetos de lei sobre eSports no Brasil ainda geram divergências. *Start*, 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm>. Acesso em: 27 abr. 2020.

PANNEKEET, Jurre. **Newzoo: global esports economy will top \$1 billion for the first time in 2019**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>. Acesso em: 20 abr. 2019.

PINTO, José Augusto Rodrigues. **Curso de direito individual do trabalho: noções fundamentais de direito do trabalho, sujeitos e institutos do direito individual**. 4. ed. São Paulo: LTr, 2000.

RAMOS, Rafael Teixeira. Direito do trabalho desportivo: profissionalismo, contrato laboral desportivo, as partes da relação empregatícia desportiva e a intervenção de terceiros. *In: BELMONTE, Alexandre Agra, MELLO, Luiz Philippe Vieira, BASTOS, Guilherme Augusto Caputo (Orgs.). Direito do trabalho desportivo: os aspectos jurídicos da Lei Pelé frente às alterações da lei n. 12.395/2011*. São Paulo: LTr, 2013. p. 105-117.

RAMOS, Rafael Teixeira. Contrato de trabalho desportivo eletrônico (e-Sports). **Coluna Jus Desportiva do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo (IBDD)**. 2019. Disponível em: <http://ibdd.com.br/contrato-de-trabalho-desportivo-eletronico-e-sports/>. Acesso em: 29 fev. 2020.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça de São Paulo. (1. Vara Cível de Limeira). Sentença. **Processo n. 1004462-71.2015.8.26.0320**. 1. Vara Cível de Limeira. Juiz: Guilherme Lopes

Alves Lamas. Limeira, 03 de setembro de 2015. Disponível em Sistema PJe (acesso restrito). Acesso em: 16 maio 2020.

SANTANA, Marcos Correa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esportes eletrônicos**. 26 f. Artigo de conclusão de curso (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal da Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SCHIAVETTO, Kiara; BRITO, Sherley. E-Sports: da tela do computador para a realidade diária. **Revista Síntese**, São Paulo, n. 41, p. 29-36, abr./jun. 2018.

SILVA, Otávio Pinto. A nova face do direito do trabalho: tecnologia, desemprego, trabalho autônomo e trabalho informal. **Revista do advogado**, v. 25, n. 82, p. 95-103, jun. 2005.

SILVA, Samyr Augusto Estumano; BASTOS SEGUNDO, Paulo de Sousa. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade desportiva. **Revista de Direito FIBRA Lex**, n. 4, p. 1-13, 2018.

TEIXEIRA, Chandy. Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses. **Sportv**, 2016. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>. Acesso em: 12 maio 2020.

VEIGA, Mauricio Figueiredo Correa. **Manual de direito do trabalho desportivo**. São Paulo: LTr, 2016.

WAGNER, Michael G. On the scientific relevance of eSports. *In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, ICOMP 2006, 2006, Las Vegas, p. 437-442, jun. 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso em: 20 abr. 2019.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. **Nova legislação desportiva: aspectos trabalhistas**. 2. ed. São Paulo: LTr, 2004.