



UNIVERSIDADE SALVADOR
ESCOLA DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE DIREITO

ERICK DE OLIVEIRA CRUZ

AS GARANTIAS TRABALHISTAS DOS ATLETAS DE E-SPORTS

Feira de Santana/BA

2023

ERICK DE OLIVEIRA CRUZ

AS GARANTIAS TRABALHISTAS DOS ATLETAS DE E-SPORTS

Artigo científico apresentado à matéria de TCC II, como trabalho de conclusão de curso, do curso de graduação em Direito da Universidade Salvador – UNIFACS, sendo requisito parcial para aprovação e obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Alban

FEIRA DE SANTANA/BA

2023

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar de forma crítica as garantias trabalhistas dos atletas de E-sports, conhecidos como cybers atletas. Buscou-se investigar profundamente a possibilidade do enquadramento dos E-sports como esportes, bem como a aplicação da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) na atividade desportiva eletrônica, com a possível inserção de artigos a referida lei que venha a atender as peculiaridades dos jogos eletrônicos, fazendo-se necessária a análise de regulamentações já existentes em outros países como Coreia do Sul, França e Estados Unidos. Neste interim, a indústria dos jogos eletrônicos, apresenta crescimento, movendo uma legião de fãs, com um número alto de investidores, todavia, os cybers-atletas, sofrem com contratos fraudulentos, gerados por ausência de regulamentação da profissão, ocasionando na perda de garantias trabalhistas. Neste sentido, cumpre salientar, que especialmente no Brasil, há a existência da Lei 9.615/1998 (Lei Pelé), estabelecendo normas e diretrizes para a condução dos esportes brasileiros, promovendo aos jogadores profissionais uma segurança na regulamentação da sua profissão, haja vista as garantias trabalhistas resguardadas. Todavia, os cyber-atletas não se beneficiam da lei supracitada, devido ao não enquadramento dos E-sports como esportes. Desta senda, como veremos adiante, através dos argumentos apontados neste artigo, podemos concluir que é possível o enquadramento os esportes eletrônicos como esporte, devido as suas inúmeras semelhanças, devendo se aplicar a Lei Pelé e subsidiariamente a CLT, resguardando os direitos trabalhistas dos cybers atletas, todavia, deve-se inserir novos artigos na Lei Pelé que venham a atender as peculiaridades dos jogos eletrônicos como qualquer outro esporte.

Palavras-chaves: Cyber-atletas, E-sports, regulamentação, Lei Pelé, garantias trabalhistas

ABSTRACT

Abstract: This article aims to critically analyze the labor guarantees of E-sports athletes, known as cyber athletes, seeking to deeply investigate the possibility of framing E-sports as sports, as well as the application of Law nº 9.615/ 1998 (Lei Pelé) in electronic sports activity, with the possible insertion of articles in the said law that may meet the peculiarities of electronic games, making it necessary to analyze existing regulations in other countries such as South Korea, France and the United States United. In the meantime, the electronic games industry has been growing, moving a legion of fans, with a high number of investors, however, cyber-athletes suffer from fraudulent contracts, generated by the lack of regulation of the profession, causing the loss of guarantees labor. In this sense, it should be noted that, especially in Brazil, there is the existence of Law 9.615/1998 (Lei Pelé), establishing norms and guidelines for the conduct of Brazilian sports, promoting to professional players a security in the regulation of their profession, given the safeguarded labor guarantees. However, cyber-athletes do not benefit from the aforementioned law, due to the non-framing of E-sports as sports. In this way, as we will see later, in the face of the arguments pointed out in this article, we can conclude that it is possible to classify electronic sports as a sport, due to their numerous similarities, and the Pelé Law and, in a subsidiary way, the CLT must be applied, safeguarding the labor rights of cybers athletes, however, new articles must be inserted in the Pelé Law that will meet the peculiarities of electronic games like any other sport.

Keywords: Cyber-athletes, E-sports, regulation, Lei Pelé, labor guarantees

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. A NATUREZA DOS ESPORTES	3
2. A RELAÇÃO DE EMPREGO E A LEI PELÉ	8
3. COMPARAÇÃO COM LEGISLAÇÕES INTERNACIONAIS.....	17
CONCLUSÃO	20
REFERÊNCIAS	22

AS GARANTIAS TRABALHISTAS DOS ATLETAS DE E-SPORTS

Autor: Erick de Oliveira Cruz¹

Orientador: Carlos Eduardo Alban²

INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, os jogos eletrônicos evoluíram, cada vez mais, tornando-se uma grande indústria, que movimenta altas quantias de investimentos. Segundo a revista UOL (2022) através da Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PwC Brasil, o mercado dos games deve movimentar cerca de US\$ 323,5 bilhões em 2026. O Brasil, em especial, possui uma estimativa de receita total sobre os E-sports em 2026 de cerca de 2,8 bilhões de dólares.

Os jogos eletrônicos superam outros ramos dos esportes em termos de desenvolvimento da indústria e de números de crescimento. Neste sentido, a Coreia do Sul, a China e a América do Norte são os mercados com maior crescimento a nível mundial. De acordo com os números de 2018, o saldo dos aumentos dos esportes eletrônicos é de 38% para a América do Norte, 18% para a China, 6% para a Coreia do Sul e 38% para outros países (ESports and Law Summit, 2019).

Neste sentido, além do estratosférico valor de mercado, os E-sports atraem uma legião de fãs pelo mundo todo, tendo diversos campeonatos, em diversos países, com um grande número de investidores. Ademais, diante da evolução dos jogos eletrônicos, a figura dos cybers-atletas, jogadores profissionais dos games, entra ainda mais em ascensão. Ainda assim, aqueles que dedicam sua vida em busca de uma carreira profissional enfrentam grandes dificuldades para garantir seus direitos trabalhistas, por conta de uma estigmatização que exclui as atividades profissionais e competitivas dos games no mundo dos esportes.

Desta senda, o presente volta-se para a seguinte problemática: considerando o E-sports como uma espécie de esporte, de que forma é possível assegurar as

¹ Acadêmico (a) do curso de Direito da Universidade Salvador. E-mail: erick.oliveira165@hotmail.com

² Doutor em Direito pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS/RS), Mestre em Direito pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS/RS), Especialista em Direito Médico pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL/BA), Graduado em Direito pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). É Professor e Pesquisador nas áreas de Direito Constitucional, Direito Médico, Direito Digital, Direito Internacional e Direitos Humanos. Foi bolsista integral do CNPq e bolsista do Programa Capes/Proex. E-mail: ceduardo.alban@gmail.com

garantias trabalhistas dos cybers-atletas, considerando a necessidade de regulamentação do tema através do direito desportivo, assim como eventuais modificações na Lei Pelé, que possam (ou não) atender às especificidades dos jogos eletrônicos.

Parte-se da hipótese de que, para efetivamente proteger os direitos trabalhistas dos cyber-atletas, é preciso uma devida regulamentação e reconhecimento jurídico da profissão. Assume-se, em passo inicial, que a extensão das garantias previstas na Lei Pelé permitirá a proteção jurídica dos cyber-atletas contra abusos nas suas relações de emprego. Contudo, indaga-se a respeito de como a expansão normativa do mundo dos E-sports de países como a Coreia do Sul pode servir como parâmetro para uma regulação mais robusta.

O presente artigo foi construído através de revisão bibliográfica do tipo exploratória, qualitativa de caráter descritivo de informações, se baseando em doutrinadores, artigos científicos, livros publicados, informações contidas na confederação brasileira de games e E-sports, sites jornalísticos, legislações nacionais e estrangeiras em especial o dos países Coreia do Sul, Estados Unidos e França, utilizando-se da coleta de informações em bancos de dados de fontes confiáveis.

Assim sendo, analisa-se, em um primeiro ponto, o enquadramento dos E-sports como um esporte como outro qualquer, à medida que são considerados os requisitos essenciais que conceituam a atividade esportiva. Avalia-se também a própria natureza dos esportes como jogos que passaram por um processo cultural de formalização e estruturação competitiva, ao se partir da teorização do historiador holandês Johan Huizinga.

Em sequência, trabalha-se a efetivação das garantias trabalhistas dos cyber-atletas, tendo em vista o enquadramento dos profissionais dos esportes eletrônicos como atletas. Relata-se a necessidade da regulamentação da profissão destes através da Lei Pelé, sugerindo a possibilidade de sua complementação com normas que possam atender às peculiaridades dos jogos eletrônicos, além das generalidades de qualquer outro esporte. Nesse sentido, avaliam-se os benefícios decorrentes dos contratos especiais trabalhistas de esportista profissional.

Por fim, investiga-se normativas internacionais e estrangeiras que sirvam como parâmetro para ampliar e efetivar as garantias fundamentais dos atletas de esportes eletrônicos. Nesse ínterim, debruça-se sobre toda a recente expansão normativa da

Coreia no que tange ao mundo dos games, em especial a respeito das competições esportivas.

1. A NATUREZA DOS ESPORTES

Primordialmente, faz-se necessário salientar a origem dos esportes para que se comece a entender a sua natureza em si. Originária do francês antigo “disport”, a palavra “sport” foi registrada pela primeira vez na Grã-Bretanha do século XV, porém é somente na transição dos séculos XVIII e XIX que ela assume o sentido atual. Para ser mais preciso, é nesse momento que se configura o campo esportivo conforme hoje o conhecemos (BOURDIEU, 1983).

Apesar de tal explicação formal, é imperioso salientarmos que os esportes surgem de brincadeiras, onde a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana. É natural à natureza humana, bem como dos demais animais, a atividade lúdica, com diversos graus de complexidade. Mesmo ao analisarmos os filhotes de cães, podemos constatar que, em suas interações, se encontram presentes certos elementos essenciais similares ao jogo humano. Há, já nesse tipo de interação, certa organização de regras, como as que os proíbe de morderem os outros (ou, pelo menos, não com violência). Ainda, fingem ficar zangados um com o outro, experimentando o prazer e o divertimento que a brincadeira os proporciona (HUIZINGA, 2000, p. 07).

No jogo, existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000).

Desta maneira, a intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicadas por análises meramente biológicas. O jogo é uma atividade espontânea e voluntária por essência. A partir do momento que os indivíduos ficam sujeitos a ordens, deixa de ser jogo, se tornando um esporte. Dessa maneira, pode-se observar que a origem de todo e qualquer esporte vem de uma certa brincadeira, de um jogo, uma atividade voluntária, que se transforma quando se começa a seguir uma série de

ordens, deixando de ser um mero jogo e passando a se tornar um esporte de fato (HUIZINGA, 2000, p. 08-12).

BARBANTI (2018) apud NASCENTES (2020, p. 15) define esporte como "uma atividade com alto nível de competição, no qual envolve esforço físico, bem como, o uso de habilidades motoras, onde a participação é motivada por inúmeros fatores. Neste sentido, questiona-se se seria utilizado o termo esporte somente para definir aquelas práticas corporais. É imperioso salientar que existem inúmeras diferenças no conceito de atividade física desempenhada por um atleta, haja vista a imensidão de esportes, ocorrendo vários movimentos corporais e mentais utilizados na participação esportiva (BARBANTI, 2012).

Dessa maneira, é necessária a análise de particulares circunstanciais, não bastando somente o mero desempenho de determinada atividade física. Há que ocorrer alguma forma de competição sob condições estabelecidas e organizadas (BARBANTI, 2012). Assim, é essencial salientarmos que a regra é um fator importantíssimo para o conceito de esporte. Todo esporte tem suas regras e estas determinam aquilo que é permitido dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.

É assim que dispõe Paul Valéry (2012, p.14): "no que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça. (HUIZINGA, 2000, p.15).

Todavia, é necessário refletir sobre o que separa um mero jogo do esporte. Ao se pensar nessa questão, pode-se induzir que o jogo é aquilo diretamente oposto à seriedade, porém, numa análise mais profunda, verifica-se que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. Quando pensamos na natureza do jogo em si, o primeiro pensamento que nos vem à mente é que o jogo associasse a não-seriedade, mas este pensamento, além do fato de nada nos dizer quanto às características dos esportes, é extremamente fácil de refutar, haja vista que certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. Além disso, existem outras categorias fundamentais que também não são abrangidas pela categoria da não-seriedade e não apresentam qualquer relação com o jogo. (HUIZINGA, 2000, p.10).

Neste sentido, podemos perceber que muitos doutrinadores buscam apontar os requisitos necessários para a caracterização de um esporte, todavia, quanto mais

nos aprofundamos sobre este questionamento, percebemos que os conceitos são extremamente amplos, ao qual os esportes eletrônicos em muito se assemelham aos esportes tradicionais.

Podemos dizer que o esporte atua tanto no âmbito cultural, como no social, influenciando a sociedade de maneira expressiva, bem como sofrendo influência direta desta, haja vista que os campeonatos dos diferentes tipos de esportes influenciam milhares de fãs e sofrem influência direta dos mesmos, semelhante ao E-sports, como veremos adiante.

Feitas as devidas explicações sobre a caracterização de um esporte tradicional, é necessário passarmos a conceituação dos esportes digitais, ou como mais conhecido E-sports. Segundo a Fundação Instituto de Administração (FIA), os e-Sports são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”.

Wagner (2006) nos diz que: “E-sport é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação”. Já Çakar e Guler (2018), definem o E-sports como eventos de jogos com torneios em que jogadores profissionais e amadores competem entre si a nível regional e internacional.

Na Espanha, criou-se o Guia Legal Sobre E-sports, elaborado pela ONTIER (Sociedade de advogados), com a colaboração da *Liga de Videojuegos Profesional* (LVP), em junho de 2016, ao qual objetiva regulamentar o E-sport no país.

Nessa linha de pensamento, conceitua-se que, do ponto de vista jurídico, a consolidação dos esportes eletrônicos e o grande número de semelhanças que tem em relação aos esportes tradicionais propõe um leque de possibilidades para sua regulamentação, haja vista que definem o esporte como uma atividade física e intelectual, organizada, que inicialmente era uma forma de entretenimento, mas que na atualidade se transformou em grandes competições, possuindo comando técnico e exaustivo treinamento, sujeitando-se a normas internas (da organização) e externas (das competições), e, por último o caráter competitivo de rendimento. Assim, verificando as semelhanças entre os esportes tradicionais e os jogos eletrônicos, é necessário a mais absoluta auto regulação ao reconhecimento do E-sport oficial como esporte, com as garantias que isso implicaria para todos os agentes envolvidos. (ONTIER, 2017, p. 14).

Em suma, pode-se definir os esportes eletrônicos como nada mais do que uma atividade física e intelectual, exercida de maneira competitiva ou amadora, que segue normas internas e externas a depender de cada game, integrando milhares de pessoas espalhadas pelo mundo e tendo como principal característica o ambiente virtual.

Assim, feita a devida conceituação, avalia-se o impacto do crescimento dos E-sports com a indústria 4.0 e a era das transformações digitais na sociedade, ampliando as fontes de renda, apostas, sistemas de recompensas, torneios e patrocinadores.

Os E-sports envolvem a saúde dos atletas, trabalhando o corpo, bem como o uso de suas habilidades motoras. Neste sentido, as grandes equipes dos jogos eletrônicos possuem grandes estruturas, contando com treinadores, nutricionistas, psicólogos, fisioterapeutas, preparadores físicos, entre outros, tudo pelo desenvolvimento do mercado e consequentemente pelo desenvolvimento do cyber-atleta.

Com relação ao esforço físico e o uso de habilidades motoras desenvolvidas pelos jogadores profissionais, segundo o jornalista (SCHUTZ, 2016) o professor Ingo Froböse da Universidade de Esportes da Alemanha estudou atletas de E-sports durante cinco anos. Se impressionando com as capacidades e habilidades motoras dos jogadores:

The eSports athletes achieve up to 400 movements on the keyboard and the mouse per minute, four times as much as the average person. The whole thing is asymmetrical, because both hands are being moved at the same time and various parts of the brain are also being used at the same time", e completa "The amount of cortisol produced is about the same level as that of a racecar driver. This is combined with a high pulse, sometimes as high as 160 to 180 beats per minute, which is equivalent to what happened during a very fast run, almost a marathon. That's not to mention the motor skills involved. So in my opinion, eSports are just as demanding as most other types of sports, if not more demanding.³

Em relação a ser uma atividade competitiva institucionalizada, já foi observado que há a organização de clubes e de torneios, alcançando imenso número de

³ Os atletas de eSports atingem até 400 movimentos no teclado e no mouse por minuto, quatro vezes mais que a média das pessoas. A coisa toda é assimétrica, porque as duas mãos estão sendo movidas ao mesmo tempo e várias partes do cérebro também estão sendo usadas ao mesmo tempo", e completa "A quantidade de cortisol produzida é quase a mesma de um carro de corrida motorista. Isso é combinado com um pulso alto, às vezes de 160 a 180 batimentos por minuto, o que equivale ao que acontece durante uma corrida muito rápida, quase uma maratona. Isso sem falar nas habilidades motoras envolvidas. Então, na minha opinião, os E-sports são tão exigentes quanto a maioria dos outros tipos de esportes, se não mais exigentes. (Tradução nossa).

telespectadores. Além disso, as desenvolvedoras (Blizzard, Valve, Riot, entre outras) criam regras, inclusive de conduta, para os cybers-atletas. A atividade é, portanto, ordenada (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018).

A participação motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos também está presente desde o torneio de 1972: vontade de competir e demonstrar habilidades; exceder os próprios limites; reconhecimento; prêmio; diversão, etc. (COUTINHO FILHO; JUANG, 2018).

Diante do exposto, podemos perceber que a natureza dos E-sports em muito se assemelha com a natureza dos esportes tradicionais. Desta senda, os jogos eletrônicos foram reconhecidos pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como esportes em outubro de 2017. Assim, o profissional dos E-sports é um atleta reconhecido como qualquer outro atleta dos esportes.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já analisa a possibilidade de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024 (PAZUELOS, 2017).

No mesmo sentido, corrobora Pereira:

É importante considerar que embora em números absolutos de times e jogadores de alto rendimento o esporte eletrônico fique bastante aquém dos esportes tradicionais mais massificados, a quantidade de equipes e jogadores amadores e profissionais já é bastante considerável. Jogadores aspirantes a profissionais atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do ciber-atleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional (PEREIRA, 2014, p.48).

As grandes organizadoras de torneios de esportes eletrônicos, como as desenvolvedoras Riot Games, Valve e Blizzard, vem determinando que seja formalizado os vínculos empregatícios entre os cyber-atletas e treinadores com as equipes participantes das suas ligas. Desta maneira, ao tratarmos sobre o cenário brasileiro do jogo League of Legends (LoL) da Riot Games, apelidado de o “futebol dos esportes eletrônicos” devido ao seu grande número de fãs, observa-se a atuação conjunta na organização do evento da empresa com a Associação Brasileira de Clubes de E-sports (ABCDE).

Nesse cenário, observaram-se mudanças com o amadurecimento do caráter organizacional, financeiro e social do evento. Foram pactuadas diversas exigências para as entidades desportivas que participavam ou tinham o interesse de participar do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL), deveriam regularizar seus

atletas mediante contrato de trabalho, que seguiram as normas estabelecidas na CLT, bem como as que incumbe a Lei Pelé (SANTANA, 2017, p. 14).

À vista disso, constata-se que os atletas profissionais que participam do CBLol têm todos os direitos decorrentes do contrato especial de trabalho reconhecidos tanto na CLT quanto na Lei Pelé, como por exemplo, garantia de férias, de 13º salário, FGTS, anotação da Carteira de Trabalho - CTPS, previdência entre outros, além de estarem enquadrados como profissionais na legislação especial (Ferreira e Costa, 2018). Nesse diapasão, com o grande crescimento do cenário de outros esportes eletrônicos, faz-se necessário observar a forma como os contratos no mundo dos E-Sports são realizados nos demais tipos de jogos.

Segundo Miguel (2014, p. 52)

Nem sempre os atletas profissionais foram vistos como trabalhadores, tendo isso ocorrido por várias razões, dentre as quais o fato de que a prática do esporte sempre teve uma conotação lúdica, além da complexa evolução do amadorismo ao profissionalismo. (...) Aliás, a prática de qualquer esporte, de forma profissional ou amadora, até hoje carrega o estigma de ser um divertimento (...).

Assim, podemos perceber que mesmo diante do crescimento estratosférico do mercado dos games, os cybers-atletas sofrem na perda de suas garantias trabalhistas devido à ausência de norma regulamentadora de sua profissão. Diante do exposto, resta cristalino o crescimento do mercado dos games no Brasil e em todo o mundo, assim, o direito não deve se abster ao regulamentar esta modalidade. Por conseguinte, aprofundam-se, em sequência, as garantias trabalhistas dos cybers-atletas.

2. A RELAÇÃO DE EMPREGO E A LEI PELÉ

Primordialmente, quando se versa sobre a relação de emprego, estamos falando de um trabalho subordinado, ou seja, a relação de emprego é o vínculo do trabalho humano sob a subordinação. Todavia, como será exposto adiante, a subordinação não é o único requisito necessário para que se configure uma relação de emprego. (REZENDE, 2019, p. 76).

Nesse sentido, para que seja caracterizada a relação de emprego, é necessária a presença de alguns requisitos previstos no artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT): “considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário”.

Diante de tal norma, depreendem-se cinco elementos principais: a pessoalidade, a não eventualidade, a onerosidade, a pessoa física e a subordinação. Por conseguinte, somente será considerado empregado o trabalhador que reunir todos estes requisitos que mantém com o tomador de serviços, (REZENDE, 2019, p. 76).

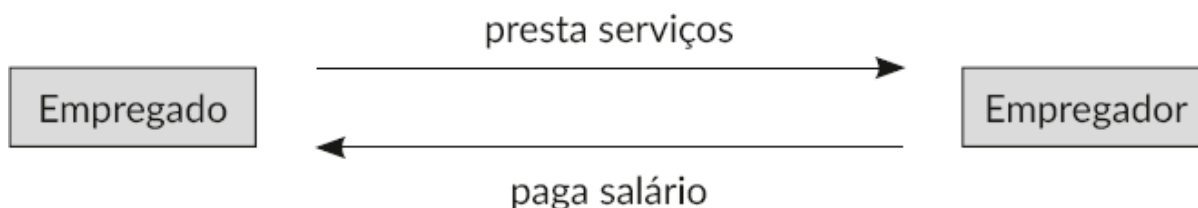
O primeiro requisito para caracterização da relação de emprego é a presença de uma pessoa física, ou seja, o fator do trabalho humano, assim, somente a pessoa natural pode ser empregada. Neste sentido, podemos observar que a contratação de um cyber-atleta somente pode ser realizada por a pessoa natural do profissional, tendo em vista que a pessoa jurídica não pode ser empregada, salvo caso em que seja provada fraude contratual, existindo falsas pessoas jurídicas, deve-se aplicar a relação de emprego em relação à pessoa física, salvaguardando o respeito ao princípio da primazia da realidade (realidade dos fatos). (REZENDE, 2019, p. 75).

Ademais, a prestação de serviços deve ser feita de maneira pessoal pelo empregado, sendo marcada pela natureza *intuitu personae* “em razão da pessoa”. Assim, pode-se dizer que o empregador contrata o empregado para que execute os seus serviços de maneira pessoal, não podendo ser substituído por outra pessoa para a prestação de seus serviços, ou seja, o cyber-atleta contratado não pode ser substituído por qualquer pessoa, devido a sua pessoalidade, característica que o difere dos demais. Dessa maneira, o empregado tem que colocar à disposição do empregador sua energia psicofísica. (REZENDE, 2019, p. 76).

A não eventualidade é marcada pela execução da prestação de serviços do empregado de maneira repetida, ou seja, a repetição do serviço, bem como a previsão de repetibilidade futura. É importante frisar que não necessariamente o empregado tem que trabalhar todos os dias, porém, a atividade desempenhada por este deve ser repetida naturalmente junto ao tomador de serviços, mesmo que de forma intermitente. (REZENDE, 2019, p. 77). Assim, é notório que um atleta profissional de E-sports, segue uma rotina de treino estabelecida pelas organizações desportivas a fim de atingir a sua melhor performance no campeonato que venha a disputar.

Dessa forma, da mesma maneira que o empregado tem a obrigação de realizar a sua prestação de serviços, o empregador possui como obrigação remunerar o empregado pelos serviços prestados, podemos dizer que é uma certa relação bilateral, haja vista a obrigação de ambas as partes possuem obrigações, assim, os atletas de e-sports, devem ser remunerados devido aos serviços efetuados para a

organização, bem como com a coparticipação dos prêmios recebidos pelos clubes nos campeonatos em que participam.



Neste sentido, apesar de restar cristalino a relação de emprego entre os cybers atletas e as organizações do E-sports, os clubes tentam ao máximo desfazer esta relação de emprego através de contratações fraudulentas de contratos de patrocínios ou de prestação de serviços, mitigando os direitos trabalhistas dos cybers atletas. (ÇAKAR e YİĞİT, 2019).

Da mesma maneira, Douglas Silveira, autor do artigo “Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta” disserta a respeito:

Pelos contratos de prestação de serviço, as organizações devem adotar medidas que não venham caracterizar o vínculo empregatício, como por exemplo, não adotar o sistema da gaminghouse, não estabelecer horários para que o atleta treine, entre outras medidas. Basicamente, os atletas firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização, não tendo de maneira alguma rotinas de trabalho e treinos. Contudo, os gamers acabam perdendo as verbas trabalhistas decorrentes do contrato de trabalho, devendo, o atleta, pesar as vantagens e desvantagens de firmar tal contrato. (SILVEIRA, 2020, 3.2)

Segundo Hélio Tadeu Brogna Coelho (2016, p. 02-03), a maioria dos contratos pactuados entre atletas e entidades que exploram o desporto eletrônico são de natureza eminentemente civil, na modalidade patrocínio, em contratos denominados “adesão e outras avenças”. O problema surge na análise dos fatos concretos da relação pactuada, que na maioria das vezes desvirtua-se da natureza eminentemente civil, haja vista a natureza empregatícia, pressupondo que pode ser declarado nulo e ser reconhecida a natureza jurídica de contratos celetistas.

Os trechos supracitados apenas corroboram com o fato de que os clubes tentam ao máximo mitigar o pagamento dos direitos trabalhistas do atleta de E-sport. Nesse sentido, podemos dizer que tal contratação é fraudulenta, haja vista que todos os requisitos para relação de emprego estão presentes entre os atletas e as organizações, considerando que o contrato firmado entre o atleta e a organização gera vantagens recíprocas, sendo que o atleta não pode passar o seu serviço a terceiro devido a sua pessoalidade, bem como a prestação de serviços é realizado através de uma pessoa física. Além disso, os atletas perpassam por rotinas diárias de treinos,

aos quais estão sujeitos às regras, orientações e normas inerentes ao contrato estabelecidas pelos clubes, participando de diversos campeonatos ao longo do ano, restando evidente, diante do exposto, o vínculo empregatício na relação acima supracitada.

Desta maneira, em casos como os supracitados, em que ocorre fraude contratual, deve se aplicar o princípio da primazia dos fatos (realidade dos fatos), caracterizando a relação de emprego entre as partes, haja vista a fragilidade do modelo de contratação realizada pelos clubes de E-sports.

É notório que os clubes tentam ao máximo se esquivar de suas obrigações como empregador, evitando gastos e priorizando lucros. Todavia, a alteridade prevista no artigo 2º da CLT “considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço” traz o sentido de que o empregado não corre risco do negócio exercido pelo empregador, ao passo que este assume os riscos da atividade econômica (REZENDE, 2019, p. 86).

Ademais, a subordinação como citado anteriormente é o requisito mais importante para a caracterização da relação de emprego, haja vista que é o elemento que difere a relação de emprego da relação de trabalho. O empregador possui o poder diretivo, ou seja, o poder de direcionar, ao dar ordens, comandar, dirigir e fiscalizar a atividade do empregado. Já o empregado, tem que se submeter a tais ordens, proferidas, surgindo a subordinação jurídica, o que ocorre na relação entre cyber atletas e os clubes. (REZENDE, 2019, p. 81).

Caracterizada de forma expressa a relação de emprego, passamos a tratar a respeito do enquadramento do E-sport como um esporte tradicional, bem como com a aplicação da Lei Pelé aos cybers atletas. Neste sentido, verifica-se que atualmente, um cyber atleta exerce atividades que desenvolvem um preparo físico, bem como as suas habilidades motoras e manuais, envolvendo grande capacidade de concentração para as atividades que vão desempenhar ao longo de sua jornada. Os atletas treinam fortemente diariamente, se dividindo entre treino técnico e tático, envolvendo estratégias e a preparação física para a grande quantidade de jogos, que, por muitas vezes, passam das 8 horas de treinamento por dia, estes treinos além de exigir um desgaste físico e mental, envolve o emocional dos jogadores, que trabalham sobre pressão dos fãs constantemente. (SCHIAVETTO; BRITTO, 2018, p. 60).

É fato que a rotina de um cyber atleta é tão árdua quanto a de um jogador de futebol, haja vista, que em média, são submetidos há 10 horas diárias de treino ou mais, com rigorosa disciplina e organização de suas agendas de treino e competição. Possuem equipes, técnicos, nutricionistas, preparadores físicos, psicólogos, para que consigam competir concentrados e preparados. (Schiavetto; Britto, 2018, p. 60).

Neste sentido, segundo o site (UOL, 2019), o pro-player de League of Legends Carlos "Nappon" Rücker conseguiu, por meio de ação judicial, a assinatura de sua Carteira de Trabalho pelo tempo em que esteve na paiN Gaming e o recebimento de R\$ 60 mil de verbas rescisórias. Foi um reconhecimento da Justiça do Trabalho de que cyber-atletas têm vínculo empregatício com os clubes de E-sports. A CLT não é, contudo, adotada em todas as equipes profissionais do Brasil, o que reduz os direitos dos jogadores e coloca as organizações em risco jurídico, na avaliação de especialistas.

Ademais, cumpre salientar o caso envolvendo duas organizações do cenário competitivo brasileiro de League of Legends, a Keyd Stars e a KaBum E-Sports e o jogador André "esA" Pavezi, o processo teve início em 2015, segundo (PIMENTA, 2021, p.6), quando a organização chamada Kabum ingressou na justiça, postulando indenizações pela saída do jogador "esA" de sua equipe. Foi pleiteada a cobrança de R\$95.506,08, por inadimplemento contratual e indenização por danos materiais.

Na Contestação, a equipe KeyD pleiteou a sua exclusão do processo alegando ter sido procurada pelo próprio jogador, enquanto o cyber atleta "esA" apresentou a sua defesa sustentando a tese de irregularidades no contrato com a Kabum, entre elas, que durante três meses recebeu menos de um salário mínimo (R\$ 788,00 na época) e não teve as suas garantias trabalhistas pagas por a organização, alegando em suma que o contrato celebrado era de trabalho, e não de prestação de serviço, motivo este que levou o profissional a abandonar a organização.

Desta maneira, a Keyd e o cyber atleta "Esa" Sustentaram em sua contestação a preliminar de incompetência alegando a justiça cível era incompetente para julgar o presente caso, requerendo que fosse remetido à Justiça do Trabalho e assim foi feito, sendo o processo sido remetido para a seara trabalhista. De acordo com a ata da audiência realizada em 30 de março de 2016, no Tribunal do Trabalho (TRT), a equipe KeyD concordou com um acordo, a pagar R\$ 30.000,00 (trinta mil reais) à Kabum e ficou acordado, também, que a KeyD ficará responsável pelo pagamento dos honorários advocatícios do processo.

Nesse diapasão, resta evidente que apesar da caracterização de relação de emprego, os cybers atletas sofrem por ausência de legislação específica, segundo Anjos (2019) interpela os direitos do trabalho bem como a questão dos direitos sociais que são constitucionalmente garantidos aos trabalhadores, definidos no art. 3º da CLT inclui os jogadores de novas modalidade de esportivas em específico o E-sports.

No Brasil, os atletas de esportes possuem legislação vigente ao qual regulamenta a sua profissão, trata-se da Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998, mais conhecida como “Lei Pelé”, que estabelece diretrizes para a condução dos esportes brasileiros. Nesse sentido, podemos perceber que a Lei Pelé traz uma segurança aos atletas dos esportes, devido às suas proteções. Pode-se perceber que os cybers atletas se enquadram como os demais atletas protegidos pela referida Lei através do seu artigo 28º:

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:
I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:
a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou
b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses. (BRASIL,1988).

Os atletas de E-sports são contratados por organizações, mediante remuneração, a fim de disputarem campeonatos, como qualquer outro atleta dos esportes. Ademais, os cybers atletas participam de imensas competições ao longo de todo o ano, buscando resultados tanto no âmbito nacional como internacional, movido por uma legião de fãs, os atletas buscam conquistar os seus sonhos e dos milhares seguidores que o acompanham, assim corrobora o artigo 3º da Lei Pelé:

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:
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. (BRASIL,1988).

Assim, conclui Marcos Corrêa Santana:

Ou seja, para ser considerado prática desportiva profissional é imprescindível que seja de rendimento, sendo praticado de forma competitiva e organizada, objetivando obter lucros e resultados positivos em campeonatos, bem como integrar pessoas e comunidades do país. (SANTANA,2017, p. 11).

Assim, resta cristalino que os atletas de E-sports buscam resultados tanto no âmbito nacional, como internacional nas competições que disputam. Desta senda, os

cybers atletas atendem a todos os requisitos para a configuração de emprego entre o atleta e o clube, bem como a aplicação da Lei Pelé no contrato realizado entre o atleta e a organização desportiva, assim dispõe Alves comenta:

Por sua vez, o Brasil, de olho nas determinações internacionais da companhia, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE) firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. Em vista disso, os atletas e treinadores de eSports passaram a ter o mesmo contrato que atletas da modalidade do futebol utilizam. (ALVES, 2017, ESPN)

Corraide (2021, p.17) nos diz:

A atividade do eSports requer habilidades motoras complexas, possui regras e pode ser jogado em grupo ou solo, de forma competitiva, como fica evidente nos diversos campeonatos existentes. Em relação à institucionalização da atividade, as equipes compactuam com as diversas instituições existentes para que todas as atividades relativas a regras e funcionamento de campeonatos existam de forma coesa, demonstrando que, atualmente, não há falta de institucionalização da atividade. Deve-se ressaltar que existem outros esportes que se materializam da mesma forma que eSports, praticados sentados, utilizando-se do raciocínio lógico, mas que não possuem seu status de esporte questionados, como por exemplo o xadrez. Nesse sentido, parece plausível visualizar a prática de eSports equiparada a de um esporte tradicional, como futebol e vôlei.

Desta maneira, é evidente que os cybers atletas se encaixam na Lei Pelé, pois possuem características de desporto de rendimento, haja vista as regras desportivas nacionais e internacionais tendo como finalidade a obtenção de resultados, integrando milhares de pessoas e comunidade de diferentes nações.

A Lei Pelé além de trazer uma certa segurança jurídica aos atletas, atua como uma facilitadora na realização dos contratos realizados entre as organizações e os jogadores profissionais em casos de garantias especiais de trabalho, vejamos o que diz o artigo 87-A da Lei Pelé:

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011). Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem. (BRASIL,1988).

Muitos cybers atletas na busca da realização dos seus sonhos, acabam por ceder completamente o direito de uso de imagem aos clubes, sem qualquer tipo de remuneração por isso. Em contrapartida, a Lei Pelé garantiria aos atletas uma

segurança no momento da cessão ao uso de sua imagem, gerando um equilíbrio contratual.

Ademais, podemos observar que muitos artigos da Lei Pelé garantem os direitos trabalhistas dos atletas, repassando uma sensação de segurança jurídica, como é o caso do artigo 31º que prevê eventual inadimplemento do contrato por conta das organizações, vejamos:

Art. 31. A entidade de prática desportiva empregadora que estiver com pagamento de salário ou de contrato de direito de imagem de atleta profissional em atraso, no todo ou em parte, por período igual ou superior a três meses, terá o contrato especial de trabalho desportivo daquele atleta rescindido, ficando o atleta livre para transferir-se para qualquer outra entidade de prática desportiva de mesma modalidade, nacional ou internacional, e exigir a cláusula compensatória desportiva e os haveres devidos. (BRASIL,1988).

Podemos ver pôr os casos supracitados que a maioria dos atletas de E-sports sofrem por atraso na remuneração devida, e na maioria das vezes sequer chegam a receber tal contraprestação, o artigo referido dá uma segurança ao cyber atleta que em caso de inadimplemento do contrato por parte da organização, este não está obrigado a permanecer no clube, sendo livre a transferência para qualquer outra entidade de prática desportiva.

O parágrafo único do art. 94 da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) autoriza outras modalidades desportivas a aplicar as mesmas regras do futebol:

Art. 94. O disposto nos arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e nº § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.
Parágrafo único. É facultado às demais modalidades desportivas adotar os preceitos constantes dos dispositivos referidos no *caput* deste artigo. (BRASIL,1988).

Diante do exposto, resta claro que os E-sports se encaixam na Lei Pelé, bem como os contratos firmados entre os cybers atletas e as organizações devem seguir a lei supracitada. Todavia, é necessário ainda que a Lei faça a adição de alguns artigos visando algumas peculiaridades dos jogos eletrônicos.

Neste sentido, é necessário salientar que a jornada de trabalhos dos cybers atletas se difere da jornada de trabalho de a maioria dos outros atletas, com treinos longos que se estendem até a madrugada. Outro ponto é a transferência dos atletas de local de trabalho devido a algumas especificações das competições realizadas, sem que o atleta receba o percentual de horas extras, adicional noturno e o pagamento do adicional pela transferência do local de trabalho que muitos jogadores

devido à falta de orientação dos atletas sobre os seus direitos, ainda não têm o seu devido registro pela falta de instrumento de fiscalização (SILVA, 2020).

O site Tecnoblog, em uma matéria com os membros da equipe de League of Legends (LoL) da CNB eSports Club, time brasileiro, na época da matéria, os jogadores informaram que treinavam diariamente cerca de sete horas por dia, e esses treinos chegavam a dez horas diárias diante da aproximação de campeonatos. Além desse treino prático, de sete ou dez horas diárias, havia mais horas de trabalho para a criação de estratégias.

Ademais, outro ponto que é imperioso abordar é como o direito de imagem desses jogadores é cedido e realizado. Assim como no futebol, constantemente a imagem do atleta é cedida ao clube no momento da sua chegada. Dessa maneira, é necessário a adoção de um padrão que envolva benefícios similares ao contrato empregatício da CLT, conforme indica o escritor Paduan Seta:

Embora os contratos possam não apresentar um padrão, é visível que em todos eles a cláusula de direito de imagem está presente, já que o profissional passará a ter vida pública e a possibilidade de se tornar um astro. É em virtude disso que a cláusula dos direitos de imagem devem estar identificadas, até porque, em alguns casos, o direito de imagem rende mais valor do que o próprio salário do jogador. A maioria dos contratos que geram a conexão entre o jogador profissional e o contratante é denominado como contrato de adesão, porém as cláusulas revelam condições de trabalho. (SETA, 2019).

Nesse diapasão, no contrato de trabalho entre os cybers atletas e as organizações, é necessário a presença de informações importantes, que passam despercebidas pelo atleta, devido à falta de informação sobre os seus direitos. Dessa maneira, podemos observar que a presença dessas cláusulas já é comum nas demais modalidades de esporte, sendo alguns exemplos: o prazo contratual, o salário dos jogadores, adicionais e multas de contrato, além de outros dados importantes, como termo de exclusividade e férias que devem aparecer constantemente nessa relação de trabalho. (SILVA, 2020).

Assim sendo, é cristalino a possibilidade de adequação dos cybers atletas à Lei Pelé, bem como a inserção de alguns artigos que atendam às especificidades dos jogos eletrônicos, assim como as individualidades de qualquer outro esporte.

3. COMPARAÇÃO COM LEGISLAÇÕES INTERNACIONAIS

Como podemos perceber que, apesar de o Brasil ser um grande país no mercado dos jogos eletrônicos, ainda existe um certo preconceito da sociedade com os E-sports, que causa uma série de problemas para o mundo dos games. Recentemente, a atual Ministra dos Esportes do país, atuante no governo Lula, em entrevista para um portal (UOL, 2023), declarou que não pretendia investir nos E-sports, fundamentando que a modalidade não é esporte e sim entretenimento.

Desta maneira, em comparação com outros países a respeito do mundo dos games, o Brasil fica para trás, haja vista que diversos países já adotam os esportes eletrônicos como os esportes de maneira geral, podemos observar que essa adoção já está embutida dentro da cultura da sociedade, crescendo ainda mais o mercado dos games.

Neste sentido, é imperioso salientar que o primeiro país a reconhecer os jogos eletrônicos, foi a Coreia do Sul, profissionalizando os cybers atletas. Destarte, devido à crise dos tigres asiáticos, período de recessão econômica que atingiu parte dos países da Ásia em 1997, incluindo a Coreia do Sul, a sua população buscou uma nova forma de entretenimento, desta maneira, com o surgimento dos jogos eletrônicos, a cultura do país acolheu o E-sports, atualmente os jogos eletrônicos nesse país é equivalente ao que o futebol é para o Brasil.

Nesse diapasão, no momento da crise dos tigres asiáticos, por volta dos anos 2000, foi criado a KeSPA, um órgão sul-coreano aprovado pelo Ministério da Cultura, Esporte e Turismo do país, com o objetivo de regulamentar e transformar os esportes eletrônicos em esportes oficiais do país, trazendo uma segurança econômica tanto aos cyber-atletas, como aos investidores do mercado dos games, haja vista que, com a regulamentação da profissão, eventuais ações trabalhistas tornam-se mais difíceis, gerando uma estabilidade contratual, vejamos:

A KeSPA tinha autoridade comercial para negociar direitos de imagem dos torneios, transmissões pela TV, melhorar e regular as condições salariais dos jogadores profissionais, e claro, encorajar o mercado de games no país. Além do trabalho em Starcraft, a KeSPA formou parcerias com a Major League Game e com a Riot Games. (IBADE; 2020)

A Lei de Aplicabilidade Geral da Coreia do Sul, em seu artigo 12º, define que “pode ser selecionada uma organização responsável pela escolha de jogos, e a

KeSPA é atualmente designada como tal, para selecionar e financiar uma variedade de jogos esportivos como jogos especializados”.

Neste sentido, podemos observar que a KeSPA luta para conseguir o desenvolvimento de um salário mínimo no país para os cybers atletas, bem como pelo seu reconhecimento como jogadores profissionais dos esportes.

Provando ser vanguardista no assunto, o governo sul coreano aprovou uma lei conhecida como Shutdown Law, no qual proíbe menores de 16 anos de jogarem jogos online entre o horário de meia-noite às seis da manhã. Esse tipo de lei possui semelhantes em outros países asiáticos, como Tailândia e China (ARAÚJO, 2021).

Assim, a Coreia do Sul, sendo uma das pioneiras no ramo dos jogos eletrônicos, através da KeSPA, regulamentou e fomentou o E-sports, promovendo campeonatos, estabelecendo salários mínimos aos cybers atletas e agindo como órgão fiscalizador, fazendo do país uma das maiores potências no mercado dos games.

Ademais, outro país que já regulamenta os esportes eletrônicos dentro dos esportes tradicionais é a França, sendo o primeiro país da Europa a reconhecer os E-spots como esportes. A lei francesa 2016-1321, no seu artigo 321-8, traz a definição de videogame e também dispõe regras sobre seus campeonatos:

Para os propósitos deste capítulo, um videogame é qualquer jogo abrangido pelo inciso II do art. 220 do Código Geral Tributário. “Uma competição de videogame consiste em pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores por uma pontuação ou uma vitória. A organização da competição de videogame dentro do significado deste capítulo não inclui a organização de uma aposta, (Tradução nossa).

A mesma lei modificou o Código Trabalhista local, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo, introduzindo a competição de videogames. (ARAÚJO, 2021):

Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja: 1 ° Em um show business; 2 ° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som; 3 ° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2; 4 ° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321- 8 do Código de Segurança Interna, (Tradução nossa).

Ademais, o Decreto francês nº 2017-87172 estipula normas sobre organização, participação e inclusive premiação dos grandes campeonatos de E-sports, trazendo uma grande segurança aos patrocinadores dos jogos eletrônicos.

Neste sentido, incluiu-se ao seu *Code du Travail* a expressão de *joueur professionnel* que, de acordo com o artigo 102, alterado pela Portaria nº 2017-1718 de 20 de dezembro de 2017 em seu artigo 3º e implementado pelo Decreto nº 2017-872, de 9 de maio de 2017, publicado no Boletim Oficial de 10 de maio de 2017, o jogador profissional de vídeo game competitivo é conceituado como:

*Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire.*⁴

Ademais, passando para análise dos países da América, os Estados Unidos aproveitando o mercado dos games, reconheceram os E-sports. Segundo a Revista Forbes, a decisão foi tomada pelo fato de cyber atletas de outros países que encontrarem problemas para entrar no país norte americano para participar de competições no país. Por sua vez, esse ato somente fora possível em razão da desenvolvedora Riot Games ter intercedido perante as autoridades americanas, possibilitando que jogadores sul coreanos pudessem participar do campeonato que lá aconteceria. (ROBERTSON apud PEREIRA, 2014, p. 58; ONTIER, 2016, p. 17).

Dessa maneira, em decorrência disso os cybers atletas forasteiros, agora podem conseguir visto de permanência especial de atletas, denominado B-1, facilitando o crescimento do mercado dos games na região, haja vista a chegada de jogadores estrangeiros.

Assim sendo, diante da análise de regulamentação de diversos países é inegável que diante do atual cenário brasileiro de massificação do E-sport, o direito deve reconhecer que se faz necessária uma efetiva regulamentação objetivando trazer segurança jurídica para todos seus atores, garantindo os direitos dos clubes, atletas, dos campeonatos, e de outros colaboradores que contribuem para sua profissionalização.

⁴ O jogador competitivo profissional de videojogos assalariado define-se como qualquer pessoa cuja atividade remunerada seja a participação em competições de videojogos em relação de subordinação jurídica com associação ou empresa que beneficie de aprovação do Ministro responsável pela área do digital, especificada por via regulamentar. (Tradução nossa).

CONCLUSÃO

Devido à globalização e o desenvolvimento da tecnologia, o mundo passou por mudanças no âmbito cultural e social. Dessa maneira, as relações trabalhistas desportivas também se modificaram. Assim como os esportes, os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas uma brincadeira, um momento de lazer, para se tornar algo mais profissional, surgindo o esporte na modalidade eletrônica, apresentando requisitos parecidos com os esportes tradicionais. Assim, o E-sport deve ser reconhecido como esporte profissional.

Os cybers atletas passam por rotinas de treinos que muitas vezes ultrapassam 10 horas diárias, trabalhando intensamente as suas habilidades físicas, motoras e mentais, sendo contratado por meio de remuneração representando uma organização desportiva, em campeonatos nacionais e internacionais. Todavia, devido à ausência de regulamentação dos E-sports, os cybers atletas sofrem com a perda de seus direitos trabalhistas.

Desta maneira, considerando a importância do assunto devido ao grande crescimento do mercado dos games, o presente artigo visou refletir sobre a possibilidade do enquadramento dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva de rendimento profissional legislada pela lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), bem como o reconhecimento da relação de emprego entre os cybers atletas e as organizações, equipes e clubes que por muitas vezes fraudam o contrato feito com o atleta através da determinação de relação de natureza jurídica cível, com o objetivo de mitigar os direitos trabalhistas dos atletas profissionais de jogos eletrônicos.

Neste sentido, devido à análise de diversos doutrinadores e de legislações nacionais e estrangeiras, foi possível encontrar resposta a respeito do problema apontado no parágrafo anterior, tendo em que o reconhecimento dos esportes eletrônicos como prática esportiva profissional, traz ao mercado dos games e aos cybers atletas uma segurança jurídica, garantido os direitos trabalhistas dos atletas profissionais de jogos eletrônicos.

Destarte, a afirmativa acima aponta se dá pelo fato dos esportes eletrônicos apresentarem muitas semelhanças aos esportes tradicionais, todas características necessárias para ser reconhecido como profissional, conforme a Lei nº 9.615/98, tais quais: a) prática formal; b) modalidade de esporte de rendimento; c) disputada por atletas profissionais; d) grandes campeonatos nacionais e internacionais, com a

finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

Assim como os esportes tradicionais, os esportes eletrônicos começaram com uma brincadeira, e com o passar do tempo foi se profissionalizando, criando competições e regras a serem seguidas, existindo jogadores amadores e profissionais. Desta maneira, existem aqueles que vem no E-sport uma oportunidade de crescer profissionalmente fazendo o que ama, estamos falando do cyber atleta, criam um vínculo empregatício com a uma organização desportiva, recebendo em contrapartida um salário, dedicando-se semanalmente, no mínimo oito horas por dia nas gaming houses, participando de campeonatos nacionais e internacionais, conquistando lucros a depender do resultado positivo nas competições disputadas.

Como foi mencionado neste artigo, as grandes organizadoras de torneios de esportes eletrônicos, vem determinando que seja formalizado os vínculos empregatícios entre os cyber-atletas e treinadores com as equipes participantes das suas ligas, a exemplo do CBLOL campeonato brasileiro de League of Legends, exige que as equipes reconheçam os atletas profissionais segundo a Lei Pelé, ocasionando na proteção dos atletas, bem como assegura todos os direitos trabalhistas, gerando também o reconhecimento do vínculo empregatício estabelecido na CLT.

Ademais, verificamos que a grande maioria dos contratos realizados entre os cybers atletas e as organizações desportivas são fraudulentos, com o objetivo de mitigar os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos, haja vista que são de natureza civil de patrocínio, quando no caso concreto, o atleta segue uma rotina de horários de maneira regular, sendo fiscalizados e gerenciados pela organização, possuindo todos os elementos necessários para a admissão da relação empregatícia, tais quais: pessoalidade; onerosidade; subordinação jurídica e habitualidade.

Diante do exposto, podemos concluir que o ordenamento jurídico brasileiro é omissos em relação a regulamentação dos esportes eletrônicos, este pode ser reconhecido como esporte na modalidade de rendimento e profissional, por conta dos requisitos: a) formalidade; b) rendimento; c) profissional; e d) atleta profissional, conforme dispõe a lei 9.615/98 (Lei Pelé), bem como reconhecer a relação de emprego entre os cybers atletas e as organizações desportivas, com base nos artigos 2º e 3º da Consolidação das Leis do Trabalho.

Assim sendo, é notório que as atividades desenvolvidas pelos cybers-atletas apresentam os requisitos necessários para caracterizá-los como atletas profissionais, regulamentados pela Lei Pelé, e, subsidiariamente pela CLT, se aplicando o princípio da primazia da realidade, devendo realizar a inserção de alguns artigos na Lei Pelé que se adequem às peculiaridades dos jogos eletrônico.

REFERÊNCIAS

ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. ESPN. 2017. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda . Acesso em: 15 de junho. 2023.

ARAÚJO, Bruna. Desafios jurídicos e regulatórios do E-sport no Brasil. **“e-sports” - Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, v.10, n.98, Abril/2021.

BARBANTI, V.J. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em 08/06/2023. Acesso em: 17 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 14 jun. 2023.

ÇAKAR;Dudu, Merve YİĞİT,. eSports Esports Regulations and Problematics. 2019. **The Jornal of Eurasia Sport Sciences & Medicine**, v. 1, n. 3. December 2019, p. 123-137. Disponível em: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jessm>. Acesso em: 12 jun. 2023.

COREIA DO SUL. **Lei nº 9.615, 3 de fevereiro de 2016**. Act on promotion of e-sports (electronic sports). Act nº 11315. Feb. 17, 2012. Amended by Act No. 13971, Feb. 3, 2016. Disponível em: https://elaw-klri-re-kr.translate.goog/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17&x_tr_sl=en&x_tr_tl=pt&x_tr_hl=pt-BR&x_tr_pt=sc. Acesso em: 08 jun. 2023.

CORRAIDE; Marco. Aspectos Jurídico – Trabalhistas do Competidor de E-sports no Brasil. **“E-sports” - Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região v.10, n.98, Abril/2021.

COSTA; Pietro, FERREIRA; Vanessa. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no brasil e a necessidade de sua regulamentação. **“E-sports” Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, v.10, n.98, Abril/2021.

COUTINHO FILHO, José; JUANG, Felipe. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatleta. “**E-sports**” **Esportes Eletrônicos**. Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, v.10, n.98, Abril/2021.

FLEURE, AMANDA. **Exclusivo**: em quatro anos, mercado de games e eSports deve dobrar no Brasil. 2022, Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm>. Acesso em: 08 jun. 2023.

FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017**. Relatif à organisation des compétitions de jeux vidéo, Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 08 jun. 2023.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016**. Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 08 jun. 2023.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **eSports (Esportes Eletrônicos)**: O que é, História e Games. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 08 jun. 2023.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens**. vom Unprung der Kultur im Spiel, 4ª ed., São Paulo, Editora Perspectiva S/a, 2000.

KAMPFF, Andrei. Lei em Campo. Site do UOL. 2020. **COI reconhece eSport como esporte**. Mas caminho olímpico segue distante. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/04/26/coi-reconhece-esport-como-esporte-mas-caminho-olimpico-segue-distante.htm>. Acesso em: 08 jun. 2023

MACEDO; Sílvia, PEREIRA; Matheus, SILVA; Lara, FONSECA; Kellen Karoliny, DINIZ; Juliana Estefany,. Novas relações de trabalho: Streamers e Cyber Atletas. **Revista projetos Extensionistas**. Faculdade de Pará de Minas-FAPAM, v.1, n.2, p.93-107, jul/dez.2021.

MIGUEL, Ricardo. **Atleta**: definição, classificação e deveres. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

OLIVEIRA; Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil**: entenda contratações em LoL. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm#:~:text=Pelo%20acordo%2C%20a%20paiN%20teve,de%20jogador%20de%20esporte%20eletr%C3%B4nico>. Acesso em: 07 jun. 2023.

ONTIER. **Guía legal sobre esports**. España: [s.n.], 2016. Disponível em: <https://www.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2023.

PACETE, Luiz. **Brasil lidera investimentos, fusões e aquisições nos games e e-sports**, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/12/brasil-lidera-investimentos-fusoes-e-aquisicoes-nos-games-e-e-sports/>. Acesso em: 08 jun. 2023.

PALAZUELOS, Félix. **Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris**. 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html. Acesso em: 08 jun. 2023.

PERSICHETO, Renata. **Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil**. Tecnoblog. 2013, s/p.

PIMENTA, Tharcísio. **As Relações de trabalho no E-sports**. 2022. Disponível em: <http://ri.ucsal.br:8080/jspui/handle/prefix/4842>. Acesso em: 12 jun. 2023.

REIS; Thiago. **Crise asiática de 1997**: entenda como aconteceu a crise dos Tigres Asiáticos. 2019. Disponível em: <https://www.suno.com.br/artigos/crise-asiatica/>. Acesso em: 07 jun. 2023.

RESENDE, Ricardo. **Direito do trabalho**, 8. ed. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2020.

RODRIGUES, André. **Trabalho, diversão e muito dinheiro: conheça o mundo dos e-Sports**. Disponível em: www.gazetaonline.com.br/esporte/mais_esportes/2017/11/trabalho-diversao-e-muito-dinheiro-conheca-o-mundo-dos-esports-1014107999.html. Acesso em: 08 jun. 2023.

SCHIAVETTO, Kiara; BRITTO, Sherley. **E-SPORTS: DA TELA DO COMPUTADOR PARA A REALIDADE DIÁRIA; “E-sports” - Esportes Eletrônicos**; Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região V.10- n.98 – Abril/2021.

SCHÜTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW, [S. l.], p. 01, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-realathletes/a-19084993>. Acesso em: 08 jun. 2023.

SILVEIRA, Douglas. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta**, 2020. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>. Acesso em 14 de junho de 2023.

IBADE, Instituto Brasileiro de Assessoria e Desenvolvimento; Starcraft e os E-sports na Coréia do Sul. 2020. Disponível em: https://ibadeinstituto.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=264&catid=8&Itemid=101. Acesso em: 12 jun. 2023.

UOL. **Ana Moser defende “ação intersetorial” para investir em eSports**. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/18/ana-moser-defende-acao-intersetorial-para-investir-em->

esports.htm#:~:text=A%20ministra%20do%20Esporte%20Ana,como%20%22ind%C3%BAstria%20do%20entretenimento%22. Acesso em: 07 jun. 2023.

WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. International **Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development**. CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006.