



CURSO DE DIREITO

THIAGO DA SILVA ANDRADE

**MODELOS CONTRATUAIS NO E-SPORT E A REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS**

FORTALEZA

2020

THIAGO DA SILVA ANDRADE

**MODELOS CONTRATUAIS NO E-SPORT E A REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Direito
da Faculdade Ari de Sá.

Orientador: Prof. Dr. Vânia Gabryella
Gonçalves Ruiz

FORTALEZA

2020

Ficha Catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação Faculdade Ari de Sá

Gerada automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A554m Andrade, Thiago.

MODELOS CONTRATUAIS NO E-SPORT E A REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTES

ELETRÔNICOS / Thiago Andrade. – 2020.

51 f.

Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade Ari de Sá, Curso de Direito,
Fortaleza, 2020. Orientação: Profa. Dra. Vânia Gabryella Gonçalves Ruiz.

1. E-SPORT. 2. Direito Desportivo. 3. Direito do Trabalho. 4. Contrato de
trabalho. 5. Evolução histórica da legislação desportiva no Brasil. I. Título.

CDD 340

THIAGO DA SILVA ANDRADE

**MODELOS CONTRATUAIS NO E-SPORT E A REGULAMENTAÇÃO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Direito
da Faculdade Ari de Sá.

Orientador: Prof. Dr. Vânia Gabryella
Gonçalves Ruiz

Aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Vânia Gabryella Gonçalves Ruiz (Orientadora)
Faculdade Ari de Sá

Prof. Me./Dr. (Nome do Avaliador Externo)
Nome da Faculdade/Universidade do Avaliador 1

Prof. Me./Dr. (Nome do Avaliador Externo)
Nome da Faculdade/Universidade do Avaliador 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela presença irrefutável em minha vida e por todas as graças concedidas neste ano que passa, à minha avó, que sempre esteve ao meu lado e em todos os momentos de minha vida me deu sábios e proveitosos conselhos, aos meus pais que são exemplos de determinação e fé inabalável, à minha professora/orientadora Vânia Gabryella Gonçalves Ruiz, que mostrou e apresentou grandes e valiosos conselhos para realização do presente trabalho, à minha namorada que em todos os momentos me apoiou na escrita deste trabalho e pôr fim a toda minha família que sempre teve paciência em minhas faltas e buscou apoiar em todos os momentos.

RESUMO

O presente trabalho aborda de forma objetiva a possibilidade do reconhecimento do atleta de esportes eletrônicos, além de apresentar a modalidade como sendo uma espécie de contratação desportiva. Tem como objetivo específico apresentar a Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998) e a possibilidade de utilização da mesma no E-SPORT. Aborda ainda a capacidade de crescimento do E-SPORT e as possibilidades que o ramo oferece. Apresenta ainda o E-SPORT como uma modalidade passível de ser reconhecida como esporte. Para tanto, utilizou-se na pesquisa o método dedutivo, para de forma assertiva analisar os conhecimentos jurisprudenciais e doutrinários, sendo feito um estudo para demonstrar a evolução histórica das legislações esportivas no Brasil e demonstrando como esta influencia no E-SPORT. Ao fim, concluiu-se que, embora ainda não seja um ramo reconhecido pelo ordenamento jurídico, os esportes eletrônicos têm capacidade para ganhar esse reconhecimento e evoluir cada vez mais no cenário brasileiro, sendo necessária a sua regularização como prática desportiva, bem como o reconhecimento dos direitos daqueles que a exercem.

Palavras-chave: E-SPORT. Direito Desportivo. Direito do Trabalho. Contrato de trabalho. Evolução histórica da legislação desportiva no Brasil.

ABSTRACT

The present work approaches objectively the possibility of recognition of the electronic sports athlete, besides presenting the modality. Its specific objective is to present the Pelé Law and the possibility of its use in E-SPORT. It also addresses the growth capacity of E-SPORT and the possibilities that the branch offers. It also presents E-SPORT as a sport that can be recognized as a sport. Therefore, the deductive method was used in the research, to assertively analyze the jurisprudence and doctrinal knowledge, being an ugly study to demonstrate the historical evolution of sports legislation in Brazil and showing how it influences the E-SPORT. In the end, it is concluded that, although it is not yet a branch recognized by the legal system, electronic sports can gain this recognition and evolve more and more in the Brazilian scenario, requiring its regularization as a sports practice, and the recognition of the rights of those who exercise it.

Keywords: E-SPORT. Sports Law. Labor Law. Work contract. Historical evolution of sports legislation in Brazil.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	O DIREITO DO TRABALHO E AS NOVAS TECNOLOGIAS.....	6
2.1	MUDANÇAS NAS NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO.....	9
2.1.1	Desafios das novas relações de trabalho.....	11
3	O DIREITO DO TRABALHO APLICADO AOS ESPORTES.....	14
3.1	RELAÇÕES CONTRATUAIS E AS CARACTERÍSTICAS DO CONTRATO DE UM ATLETA PROFISSIONAL.....	17
3.1.1	A Evolução da Legislação desportiva brasileira e o advento da Lei Pelé.....	20
4	E-SPORT X ESPORTE.....	24
4.1	O SURGIMENTO DOS GAMES.....	27
4.1.1	O que é o E-SPORT?.....	29
4.1.2	Formas de trabalho no mundo digital.....	30
5	O DIREITO DO TRABALHO EM RELAÇÃO AO E-SPORT.....	33
5.1	A LEI PELÉ E A POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO E-SPORT.....	35
6	A TENTATIVA DE REGULAMENTAR O E-SPORT.....	37
6.1	OS PROBLEMAS DECORRENTES DA FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E OS BENEFÍCIOS QUE ESTA TRARIA.....	41
7	CONCLUSÃO.....	44
8	REFERÊNCIAS.....	45

1.INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo principal investigar o fenômeno atual dos esportes eletrônicos, demonstrando principalmente as formas de contratos dos atletas e mostrando também qual legislação é utilizada atualmente para esta categoria, analisando também as dificuldades jurídicas encontradas, como por exemplo a escassez de uma legislação específica e até mesmo o fato de uma atividade tão requisitada não ser considerada esporte no Brasil.

No ano de 2019, tivemos uma grande explosão do eSports no país, com a vitória do clube CORINTHIANS na liga mundial (Pro League) de Free Fire¹, onde tivemos cerca de 700 mil telespectadores simultâneos, o que veio a causar um impacto tremendo na comunidade brasileira de esportes eletrônicos.

Segundo o Site E-Sportv²: Ainda em 2019, cerca de 450 milhões de pessoas utilizaram dos esportes eletrônicos, fenômeno que veio a gerar uma receita prevista para o mercado global de US\$ 1 Bilhão, vindo a crescer exponencialmente para US\$ 1,8 bilhão previstos até o ano de 2022, valores gerados por contratos de imagem, contratos de trabalho e dentre outros direitos de mídia

No atual cenário do eSports, tornar-se um atleta profissional requer muito conhecimento e maturidade por parte dos aspirantes, contudo alguns acabam não se atentando para questões importantes relativas à forma de como vão exercer suas funções em seus clubes, principalmente quando tratamos da celebração de seu contrato e a forma que o mesmo será regulado frente aos órgãos competentes.

Atualmente, não existe uma legislação específica para tal, o que gera uma constante insegurança jurídica para os atletas que, por sua vez, ficam desamparados ao buscar seus direitos. Este fenômeno de insegurança, ocorre pelo fato de nem todos os atletas se encaixarem nos padrões de atletas profissionais e não terem a sua prática reconhecida efetivamente como esporte em legislação alguma.

¹ TIBÚRCIO, Matheus. Corinthians campeão mundial de Free Fire é conquista histórica para clubes brasileiros nos eSports. E-SPORTV, Rio de Janeiro, 17, novembro e 2019. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/corinthians-campeao-mundial-de-free-fireconquista-historica-para-clubes-brasileiros-nos-esport.ghml>>>. Acesso em: 06, junho de 2020.

² ESPORTV. Pela primeira vez, mercado de eSports vai superar U\$ 1 bilhão no ano. [S.I] [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pela-primeira-vez-mercado-de-esports-vai-superar-1-bilhao-de-dolares-no-ano.ghml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

Contudo, temos a Lei 9.615/1998, também conhecida como lei Pelé que regula o desporto em geral, assim comumente, esta é utilizada no E-sports, pelo fato de o mesmo demonstrar algumas características que poderiam inclui-lo como um esporte, sendo melhor exposto pela escritora Daniela Vendramini em sua publicação para o ESPN BRASIL: “Mesmo que a atividade física não seja praticada pelos jogadores, podemos identificar outros elementos que caracterizam a modalidade como um esporte como é o caso da presença de regras claras...”

Ainda que estes não sejam considerados esporte no Brasil, por meio da Lei Pelé, tenta-se garantir que os pro-players³ não fiquem totalmente desamparados quanto a seus direitos. Sendo assim, o reconhecimento do eSport como prática desportiva é fundamental para a categoria, vez que o mesmo poderia garantir maior segurança jurídica a todos os participantes da modalidade, além de auxiliar os advogados que tem interesse em atuar nesta nova área, tendo uma legislação específica na qual estariam amparados para justificar os seus casos.

Por fim, notamos que o ramo cresce cada vez mais, sendo evidente o grande aumento no número de jovens que procuram se profissionalizar nessa área, pois ao tratarmos deste tema, estamos a falar de algo que está a se transformar em uma tendência a nível mundial e que tem proporcionado às pessoas novas possibilidades em suas vidas, sendo indispensável que tenhamos um reconhecimento legal para este ramo, a fim de garantir aos profissionais seus direitos fundamentais no âmbito da relação de trabalho.

³ Pro-players: o termo pro-players é a redução para professional players, que traduzindo para o português quer dizer “jogadores profissionais”

2. O DIREITO DO TRABALHO E AS NOVAS TECNOLOGIAS

O Direito do Trabalho tem sofrido reflexos importantes advindos das transformações impostas ao modelo de produção da economia, ocorridas desde o seu surgimento. Estas mudanças são diretamente influenciadas pelas revoluções tecnológicas, que modificam as relações que acontecem no mundo do trabalho. O advento das novas tecnologias, no contexto atual, fez surgir uma realidade de novas relações trabalhistas, o que torna imprescindível que as normas desse ramo especializado acompanhem tal evolução.

O direito ao trabalho, na sociedade contemporânea, é um direito humano, visto que reconhecida a sua natureza essencial para a promoção da dignidade do ser humano. Tal direito foi inicialmente reconhecido e positivado no Tratado de Versalhes, de 1919, momento em que se criou a Organização Internacional do Trabalho, que tem como função promover o trabalho decente no âmbito internacional. (SOUZA, 2006, p. 435).

Como ramo especializado do Direito, surge o Direito do Trabalho, que, segundo Romar, seria brevemente conceituado como:

Em relação ao conteúdo amplo do Direito do Trabalho, podemos, a partir de uma síntese simplista, dizer que é representado pelo conceito fundamental de trabalho. Assim, de forma genérica, é possível afirmar que o Direito do Trabalho é o ramo do Direito que disciplina as relações de trabalho. (2018, p.35)

Ainda, segundo, Leite (2020), “Toda pessoa tem direito ao trabalho, à livre escolha do trabalho, a condições equivalentes e satisfatória de trabalho e à proteção contra o desemprego.” Com isso, temos que é fundamental que todos tenham a possibilidade de trabalhar na sociedade atual, podendo escolher e ser livre, além de também ter direito a condições dignas de trabalho.

O direito ao trabalho tem grande importância para o desenvolvimento do indivíduo em uma sociedade, pois possibilita a sua inserção como alguém que participa ativamente da produção da vida, de modo que seja integrado em uma estrutura que lhe proporcione desfrutar do reconhecimento do seu esforço-

Desta forma, ao entender a importância de tal Direito, é fácil identificar também a sua serventia para a sociedade como um todo, pois o mesmo vem com o intuito de regular as relações humanas de trabalho, de forma a garantir os direitos de

cada pessoa, sem fazer distinções, assim como dito no artigo 5º, inciso XIII, da Constituição federal brasileira de 1988:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

XIII - é livre o exercício de qualquer trabalho, ofício ou profissão, atendidas as qualificações profissionais que a lei estabelecer;
(Brasil, 1988)

Ao refletir acerca deste tema, notamos que atualmente, temos encontrado dificuldades quanto ao reconhecimento de certas relações de trabalho, pois com o surgimento das novas tecnologias, o encaixe e a regulamentação destas tem se mostrado bastante complexa, visto que, para que tenhamos algo considerado como trabalho, o objeto do Direito do Trabalho precisa mostrar-se presente, ou seja, precisamos ter uma relação de trabalho subordinado ou relação de emprego. Desta forma, ainda que consista em uma prestação de serviços, nem toda atividade será regulada pelo Direito do Trabalho, pois não é formalmente regulada pelo direito do trabalho, contudo, ainda teremos diversos tipos de trabalho que poderão vir a ser devidamente amparados, como conclui Romar:

Considerando que trabalho é uma expressão genérica que abrange toda e qualquer forma de prestação de serviço de uma pessoa física a outrem (trabalho autônomo, trabalho eventual, trabalho voluntário etc.), podemos afirmar que nem toda atividade considerada como trabalho é regulada pelo Direito do Trabalho. Existem diversas formas de trabalho, sendo certo que somente uma dessas formas compõe o objeto do Direito do Trabalho e é por ele regulada. Trata-se da relação de trabalho subordinado [...] (2018, p.35 e 36)

Ainda, sobre este entendimento, podemos apresentar também o que fora dito por Langer (apud. LEITE, p.60):

Adverte André Langer que o vocábulo “trabalho” é empregado como uma espécie de guarda-chuva que abriga todas as atividades humanas. Vale dizer, todo ato humano é, na essência, um trabalho físico ou mental, em proveito próprio ou alheio, com finalidade econômica ou não econômica. “A noção ‘trabalho’ tornou-se onipresente. O trabalho é como o ar que se respira. Tudo remete a ele e tudo dele depende” (2018, p.60)

No panorama atual, temos uma sociedade em que as pessoas buscam cada vez mais por formas alternativas de trabalho, geralmente por necessidade de complementação de renda ou até mesmo buscando empreender, visto a facilidade do acesso à internet e aos meios necessários para que possam buscar novas formas de realizar tarefas. Uma forma de trabalho recentemente observada e que tem mostrado grande crescimento é a profissão de atleta de jogos virtuais, atividade que relaciona diretamente trabalho e tecnologia, vez que consiste em uma nova modalidade de trabalho, objeto do presente estudo, que é realizada por meio da utilização de jogos virtuais.

Embora esta seja uma realidade de muitas pessoas e venha servindo como fonte de subsistência, estas atividades não são devidamente reguladas em nosso ordenamento jurídico inexistindo legislação que proteja aqueles que optam por esta modalidade de trabalho.

Diante deste quadro, encontramos um grande desafio ao tentar estabelecer um parâmetro para se regulamentar as profissões que surgem nesta nova realidade, sendo sempre necessário garantir que cada pessoa tenha as devidas condições, a liberdade e segurança jurídica para realizar suas atividades laborais do cotidiano, de forma que venhamos a atender as necessidades de toda a sociedade igualmente, protegendo os direitos fundamentais daqueles que trabalham, seja em que modalidade desempenha as suas funções.

2.1 MUDANÇAS NAS NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO

As relações atuais de trabalho têm mudado constantemente, isso ocorre devido às recentes revoluções tecnológicas que tem acontecido no decorrer dos anos. No panorama atual, podemos notar que as novas relações de trabalho têm entrado em evidência, ganhando força e atenção dos órgãos que regem as relações de trabalho. Diante disso, com mudanças tão intensas nas relações laborais, é preciso que tenhamos uma legislação da qual inclua o máximo de relações de trabalho possível.

A Cognizant, uma empresa que é líder mundial em tecnologia e negócios, apontou em 2018, por meio de seu vice-presidente no artigo “The Work Ahead: The End of Work as We Knew It”, o surgimento de 21 novos empregos, de acordo com essa pesquisa, não somente temos a mudança nos empregos, mas também temos grandes mudanças nas habilidades subjacentes, que acabam por influenciar nessas grandes mudanças. Ou como bem conclui Afonso:

Agora, estudos acadêmicos e pesquisas internacionais apontam o trabalho independente como uma das novas tendências da revolução econômica e social em curso. As novas tecnologias de informação e comunicação abrirão novas oportunidades de trabalho, que venham a exigir maior qualificação técnica, devem ser mais desempenhadas como projetos ao invés de atividades contínuas de empregos. Os trabalhadores firmarão contratos para empreitadas específicas no lugar da tradicional assinatura da carteira profissional. (2020, p.1)

De acordo com o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística)⁴, em pesquisa recente divulgada em seu site, a atual taxa de desemprego no segundo trimestre de 2020 é de aproximadamente 11,8%, além de 12,8 milhões de desempregado, número preocupante, assim problemas como este tendem a surgir por diversos fatores sociais, vindo a causar grande impacto na sociedade, afetando principalmente a economia do país.

Este número excessivo de desemprego ocorre também por conta das revoluções tecnológicas, fazendo com que as formas de trabalho se automatizem, como bem dito por Carvalho:

⁴ IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Desemprego. Brasil. 2020. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>.

Hoje em dia, com o atual estágio da industrialização e com o desenvolvimento das automações (softwares, computadores que controlam as linhas de produção das indústrias) e da mecatrônica (que produz as automações), a situação da classe trabalhadora se encontra cada vez mais em risco. (Carvalho, 2020)

Em vista desta situação, as novas relações de emprego ganham impulso, pois com tantas mudanças nessas relações laborais, devido os fatores determinantes das revoluções tecnológicas, encontramos diversos problemas em nossa legislação trabalhista. Um tema atual que reflete tal situação é a relação do motorista de aplicativo que tem levantado o questionamento para saber se estes são ou não funcionários da empresa da qual se cadastrou para prestar seus serviços.

Portanto, muitas vezes, devido a estes acontecimentos, é possível encontrar cada vez mais trabalhadores com ocupações fragmentadas, ou seja, atividades de grandes mobilidades de locais e tipos de serviços, sendo adquirida a renda não só de empregos comuns, mais de diversas outras atividades.

É crescente o número de postos de trabalho em regime de home office⁵, pois são pessoas que buscam crescer no mercado de trabalho com auxílio de sua empresa ou por conta própria, de forma que venha a ser mais conveniente, pois esta modalidade não demanda tanta locomoção por parte do empregado, além de ter maior flexibilidade quanto aos seus horários em que precisam sair de casa para realizar tal procedimento. Destarte o que fora dito, fica evidente que novas modalidades realmente tendem a surgir, sendo possível observar tais mudanças na pesquisa realizada pela empresa Deloitte que realizou uma pesquisa global com o seguinte tema: “Qual é o futuro do trabalho?”⁶; onde fora dito que:

O advento da comunicação digital e das plataformas de colaboração, associado às mudanças sociais e de mercado, permite a criação de equipes distribuídas, bem como a reinvenção de locais de trabalho em que as interações virtuais são uma realidade. As organizações têm a oportunidade de otimizar os benefícios de cada tipo de relacionamento com suas pessoas, além de apresentar uma

⁵ CAVALLINNI, Marta. Apesar de bancar custos e trabalhar além da jornada, trabalhador vê aumento da produtividade no home office. G1, 24 de outubro de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2020/10/24/apesar-de-bancar-custos-e-trabalhar-alem-da-jornada-trabalhador-ve-aumento-da-produtividade-no-home-office.ghtml>. Acesso em: 01/12/2020

⁶Deloitte,I.Qual o futuro do trabalho. Disponível em:encurtador.com.br/cqKS5.Acesso em: 01/12/2020.

variedade de incentivos para profissionais. (Deloit.Insight)

É de fundamental importância, apontar os mais jovens como principais peças para estas mudanças, pois são eles que mais buscam formas de trabalho alternativa, sendo facilmente encontrado jovens que trabalham como Youtuber ou com suas mídias e jogos, sendo um meio atrativo para este grupo, visto a possibilidade de criar o seu próprio horário e os retornos inovadores, além disso, é clara também a facilidade de acesso ao ramos atuais, visto que não precisa de um currículo exemplar e nem de grandes esforços por parte dos mais jovens, o que torna muito mais atrativo para estes, como bem dito por Marques:

É possível encontrar na internet muitos youtubers que têm conseguido trilhar carreiras de sucesso, tornando-se grandes referências e influenciadores e faturando muito dinheiro com campanhas publicitárias, participação em programas de televisão, até séries e filmes. (MARQUES, 2018)

Com tantas mudanças no atual cenário trabalhista, é necessário que adaptemos nossas leis trabalhistas, para que tenhamos a possibilidade de acompanhar as mudanças, estando todos devidamente empregados e vivendo de acordo com as suas necessidades.

2.1.1 Desafios das novas relações de trabalho

Levando em consideração tudo aquilo que fora apresentado até o presente momento, acredita-se que a maior dificuldade das novas relações de trabalho, é encontrar regulamentação que abarque todas essas novas atividades na legislação, sendo imprescindível que essas relações se encontrem reguladas futuramente. Sendo evidente que o desemprego é a grande preocupação atual, que vem sendo cada vez mais intensificado devido essas novas tecnologias e que a flexibilidade nas formas de trabalho tende a ser mais aparente, bem como conclui Afonso:

Dois são os grandes fenômenos esperados da revolução já em curso: 1) haverá desemprego maciço provocado pela automação, o que já atrai muita atenção e preocupação há algum tempo, no exterior. Tido como inevitável, discutem-se cada vez mais paliativos; e 2) ainda que menos comentados, também são esperados arranjos mais flexíveis de trabalho para lidar com ocupações que ainda

venham a ser criadas pelas novas tecnologias, cuja inovação e mobilidade não demandam empregados fixos. (2020, p.8)

Convém lembrar que atualmente temos muitas novas profissões e em grande maioria não apresenta elementos essenciais para caracterizar a relação de trabalho, porém, mesmo com esse empecilho, as pessoas que optam por novos ramos, não deixam de ser trabalhadores pois são empregados que mesmo tendo a mudança na relação empregado x empregador ainda exercem sua atividade de forma habitual, assim como Romar nos apresenta sobre quais são esses sujeitos da relação de trabalho da seguinte maneira:

Os sujeitos desta relação são o empregado e o empregador, que se relacionam não só no âmbito individual, como também de forma coletiva, por intermédio de grupos organizados (categorias) e dos seus órgãos de representação (sindicatos). (2018, p.36)

Portanto, podemos aqui citar que o principal objetivo do direito do trabalho é a proteção do trabalhador, que claramente é quem mais precisa de seu auxílio, pois sem a devida proteção jurídica a esta classe, sua relação irá se mostrar desequilibrada, sendo evidente que necessita-se de uma regulamentação da qual seja garantido os direitos fundamentais do trabalhador e os respeitos as condições mínimas de trabalho.

Desta forma, temos que as novas relações de trabalho mostram-se frágeis diante da ausência de proteção jurídica, que por serem novas, não possuem a devida atenção.

Assim, torna-se um grande desafio para o direito do trabalho, evitar que ocorram desigualdades nessas relações de trabalho, além disso cabe ressaltar que o direito do trabalho tem como principal função a defesa da parte mais fraca na relação de trabalho, assim como indica Rodriguez:

Historicamente, o Direito do Trabalho surgiu como consequência de que a liberdade de contrato entre pessoas com poder e capacidade econômica desiguais conduzia a diferentes formas de exploração. Inclusive as mais abusivas e iníquas. O legislador não pôde mais manter a ficção de igualdade existente entre as partes do contrato de trabalho e inclinou-se para uma compensação dessa desigualdade econômica desfavorável ao trabalhador com uma proteção jurídica a ele favorável. O direito do trabalho responde fundamentalmente ao propósito de nivelar desigualdades. (RODRIGUEZ, 2000. P.85)

Frente ao que fora exposto, notamos assim a importância do direito trabalho em relação a esses avanços tecnológicos, principalmente no campo do qual iremos apresentar nos tópicos seguintes, onde é fundamental que tenhamos uma regulamentação e efetiva proteção jurídica ao E-Sport e ao profissional desta área, que não se encontra devidamente regulamentado.

3. O DIREITO DO TRABALHO APLICADO NOS ESPORTES

No passado, era comum que tivéssemos atletas que recebiam por seus serviços e isso ocorre desde os tempos antigos, visto que as primeiras Olimpíadas registradas vieram a surgir apenas no ano de 776 a.c, que serviam como treinamento para os soldados daquela época, como apresenta Couto:

Apesar de sua essência mitológica permanecer viva, traduzindo a amizade e união pelo esporte, a Olimpíada sofreu mudanças ao longo dos anos. Nasceu no ano de 776 a.C. como uma espécie de treinamento para os soldados. As disputas estavam diretamente ligadas as atividades de guerra, eram uma preparação aos combates. Um exemplo é a ginástica artística, o esporte possui uma modalidade chamada cavalo com alças, tinha como finalidade adquirir maior habilidade ao cavalgar. (COUTO, 2019)

No entanto, no Brasil, apenas com a chegada do século 20, mais especificamente no ano de 1976, o desportista passou a ser reconhecido e teve adquirido formalmente os seus direitos de trabalhador, sendo a ele dado os seus direitos e deveres, que, por sua vez, vinham inseridos em um contrato de trabalho. Estas mudanças apenas vieram com a Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976, popularmente conhecida como “Lei do Passe”, esta que regia as relações do atleta profissional de futebol e dava as demais providências. Assim, até o surgimento desta lei, muitos juristas que tinham interesse nessa relação de trabalho, geravam polêmicas acerca da temática, como bem diz Soares:

Os juristas interessados nos problemas desportivos dividiam-se entre várias teses, que a rigor poderiam ser sintetizadas em três posições. Para alguns se tratava de um contrato inominado, de natureza civil. Outros entendiam que a relação clube-atleta estaria inserida em um novo ramo do direito, o Direito Desportivo, com especificidades e peculiaridades que o distinguiam. Já um terceiro grupo enxergava claros contornos trabalhistas, colocando os atletas ao lado de todo o conjunto de trabalhadores. Todos se embasavam em argumentos respeitáveis, com fundamentos jurídicos sólidos, mas inconciliáveis. A solução somente foi dada pela lei, que fez prevalecer a terceira aceção. (SOARES, 2008, p.51)

Convém destacar que, anteriormente à Lei que fora citada no parágrafo anterior, os clubes já faziam um consenso mútuo para realizar o pagamento do passe das transferências de atletas, sendo assegurado a estes profissionais um

percentual do valor que advinha da transferência, sendo isto garantido por meio do Decreto 53.820/64.

Uma mudança muito importante veio a ocorrer no ano de 1993 no Brasil, neste ano, tivemos a criação da Lei nº 8.672, de 6 de julho de 1993, mais conhecida como a Lei Zico, que atualizou a Lei 6.354/76 e que foi de grande avanço, visto que esta trouxe a possibilidade e deu início brevemente a extinção do “passe”, ou seja, extinguir a forma de pagamento ligada a transferência do atleta, que burocratizava e tornava engessada a economia do cenário esportivo nacional, vindo a trazer principalmente a modernização para essas novas formas de transferências, pois dava maior autonomia para os entes desportivos e tirava parte do poder do estado sobre essas entidades, assim conclui também o Professor Álvaro Melo Filho, ao dissertar sobre os aspectos inovadores que a Lei Zico veio a trazer:

Com a ‘Lei Zico’ o conceito de desporto, antes adstrito e centrado apenas no rendimento, foi ampliado para compreender o desporto na escola e o desporto de participação e lazer; a Justiça Desportiva ganhou uma estruturação mais consistente; facultou-se o clube profissional transformar-se, constituir-se ou contratar sociedade comercial; em síntese, reduziu-se drasticamente a interferência do Estado fortalecendo a iniciativa privada e o exercício da autonomia no âmbito desportivo, exemplificada, ainda, pela extinção do velho Conselho Nacional de Desportos, criado no Estado Novo e que nunca perdeu o estigma de órgão burocratizado, com atuação cartorial e policialesca no sistema desportivo, além de cumular funções normativas, executivas e judiciais. Ou seja, removeu-se com a ‘Lei Zico’ todo o entulho autoritário desportivo, munindo-se de instrumentos legais que visavam a facilitar a operacionalidade e funcionalidade do ordenamento jurídico-desportivo, onde a proibição cedeu lugar à indução (FILHO, 2006)

Porém, apenas no ano de 1998, com a criação da atual Lei que rege o desporto, conhecida atualmente como Lei Pelé (Lei nº 9.615/98), que tivemos o efetivo reconhecimento das demais modalidades de esportes, que iam além do futebol, assim como também a extinção do passe, passando então o atleta a um novo patamar, pois agora o mesmo será amparado por um contrato trabalhista, sendo ele devidamente remunerado pela sua equipe, como bem previsto no art. 28 da Lei nº 9.615/98:

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: [...] (BRASIL, Lei n 9.615/98)

Em face disto, cabe ressaltar que para termos uma atividade formal, considerada como trabalho pela nossa Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT), precisamos em primeiro lugar que exista o caráter de subordinação, ou seja, precisamos da relação “empregado x empregador”, além de também necessitarmos dos demais critérios indicados no art. 2º e 3º da CLT, conforme o que diz Leite:

É bem de ver que os arts. 2º e 3º da CLT fornecem os seguintes critérios (ou elementos essenciais) para a caracterização da relação de emprego: pessoalidade, não eventualidade, subordinação hierárquica ou jurídica e onerosidade. Destaca-se, desde logo, que a existência da relação empregatícia exige a presença conjunta de todos os elementos essenciais. Noutro falar, a ausência de pelo menos um deles descaracteriza a relação empregatícia. (LEITE, 2018. P.259)

Não restam dúvidas que o atleta mantém uma relação de empregado para com o seu empregador, pois o mesmo realiza sua atividade de forma habitual e pessoal, tendo evidente também o caráter subordinativo, sendo, portanto, devido ao atleta uma remuneração por estes trabalhos realizados.

Conforme o surgimento da Lei Pelé, muitas pessoas passaram a ter o esporte como uma profissão ainda mais viável, visto a segurança jurídica adquirida com o advento desta Lei, assim, sendo possível trabalhar de forma remunerada e segura.

3.1 RELAÇÕES CONTRATUAIS E AS CARACTERÍSTICAS DO CONTRATO DE UM ATLETA PROFISSIONAL.

Primordialmente, devemos apresentar, o que significa ser um atleta profissional. Sendo assim, para responder tal questionamento e apresentar esta característica, é necessário que a pessoa interessada nesta denominação, seja praticante de qualquer atividade esportiva e tenha isto como carreira, fazendo, desta forma, que a prática do esporte seja dela sua fonte de sobrevivência.

Inegavelmente, um atleta profissional necessita de um acompanhamento jurídico, visto a necessidade e as peculiaridades que encontramos nessas relações contratuais, que, por muitas das vezes, acabam sendo prejudiciais para o desportista.

Em virtude do que fora mencionado anteriormente, é imprescindível relatar que o contrato de trabalho no esporte será relativamente diferente dos contratos comuns, visto que teremos certas peculiaridades referentes ao contrato desportivo que na grande maioria das vezes não encontraremos nos demais, pois será específico para o de desporto. Como exemplo disto, podemos citar os direitos de imagens do jogador que serão regidos pelo que indica o art. 87-A da Lei Pelé, onde é dito que:

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. (BRASIL, Lei nº 9.615/98)

Contudo, nas relações contratuais dos desportistas (empregado) para com a entidade desportiva (empregador), é possível abordar algumas peculiaridades nesta relação e na forma que será gerido o contrato de trabalho destes atletas, como exemplo, temos a jornada de trabalho, as férias, a remuneração, levantamento do FGTS, o recolhimento de impostos previdenciários e dentre outras características encontradas neste tipo de contrato.

Na jornada de trabalho de um atleta profissional, poderemos encontrar algumas divergências, visto que um jogador de futebol por exemplo, é visto realizando seu trabalho apenas quando entra em campo o que pode gerar dúvida para aqueles que se interessam na área, pois afinal, como ficaria o tempo de trabalho desses profissionais? Para responder este questionamento, é necessário

entender que na grande maioria das vezes, a forma para que sejam compensada as horas de trabalho que faltam para concluir as comuns 44 horas semanais ditadas na Constituição Federal, em seu art. 7º, XIII. Assim é necessário que os clubes preencham as horas de trabalho semanal destes desportistas por meio de treinos nos centros de treinamento dos clubes, que serão divididos de acordo com a necessidade não só do atleta, como também do clube que irá cuidar deste profissional sendo dispensado em caso de lesão do atleta ou afastamento, conforme indica o artigo “Contrato de trabalho do atleta profissional: entenda mais!”⁷:

Deve-se ressaltar que a jurisdição brasileira entende que o acordo coletivo foge do contexto da profissão quando é firmada a redução de jornada ou a compensação em relação a treinamento, uma vez que a equipe de atletas deve estar nos treinos exceto quando em recuperação devida a lesão ou afastamento por má cooperação em equipe. (ADV. MARIA PESSOA, 2019)

Partindo para as férias de um jogador profissional, estas serão dadas da mesma forma para que um trabalhador normal, assim sendo denominada férias anuais, que são descritas na CLT da seguinte forma nos artigos 129 e 130:

Art. 129 - Todo empregado terá direito anualmente ao gozo de um período de férias, sem prejuízo da remuneração.

Art. 130 - Após cada período de 12 (doze) meses de vigência do contrato de trabalho, o empregado terá direito a férias, na seguinte proporção:

I - 30 (trinta) dias corridos, quando não houver faltado ao serviço mais de 5 (cinco) vezes;

II - 24 (vinte e quatro) dias corridos, quando houver tido de 6 (seis) a 14 (quatorze) faltas;

III - 18 (dezoito) dias corridos, quando houver tido de 15 (quinze) a 23 (vinte e três) faltas;

IV - 12 (doze) dias corridos, quando houver tido de 24 (vinte e quatro) a 32 (trinta e duas) faltas.

§ 1º - É vedado descontar, do período de férias, as faltas do empregado ao serviço.

§ 2º - O período das férias será computado, para todos os efeitos, como tempo de serviço.

⁷ADVOCACIA MARIA PESSOA. CONTRATO DE TRABALHO DO ATLETA PROFISSIONAL: ENTENDA MAIS!. 4 de junho de 2019. Disponível em: <https://blog.advocaciamariapessoa.com.br/contrato-de-trabalho-do-atleta-profissional/>. Acesso em: 01/12/2020

Contudo, relativamente às as férias do atleta profissional, este só poderá usufruí-las durante o período que coincidir com o recesso desportivo, não sendo aplicado o indicado do art.136 da CLT, onde diz que o empregador poderá escolher o período das férias do desportista.

Seguindo para a remuneração de um atleta, o salário destes desportistas é pago pelos clubes no qual eles trabalham, sendo pagas todas as verbas contratuais assim como possíveis cláusulas de produção existentes neste contrato, lembrando que verbas de direito de imagem, geralmente deverão vir a ser pagas pela empresa que deseja contratar os serviços de imagem do atleta para realizar sua propaganda, ou como dito anteriormente, o próprio atleta poderá negociar esse direito de imagem com seu clube, assim passando a decisão ao clube de liberar ou não este atleta para realizar a divulgação dos conteúdos.

Ainda referente a esta remuneração, o atleta que não receber o seu salário em dias e tiver com atraso de 2 meses ou mais, poderá recusar-se a jogar, conforme o artigo 32 da Lei Pelé, onde é dito que: “É lícito ao atleta profissional recusar competir por entidade de prática desportiva quando seus salários, no todo ou em parte, estiverem atrasados em dois ou mais meses”.

Ao passarmos para tratar dos intervalos intrajornadas e interjornada para os jogadores, encontramos uma lacuna na lei específica que rege o contrato especial desportivo quanto a essa temática, assim, deveremos seguir o indicado na Consolidação das Leis Trabalhistas em seu art. 71:

Art. 71 - Em qualquer trabalho contínuo, cuja duração exceda de 6 (seis) horas, é obrigatória a concessão de um intervalo para repouso ou alimentação, o qual será, no mínimo, de 1 (uma) hora e, salvo acordo escrito ou contrato coletivo em contrário, não poderá exceder de 2 (duas) horas. (BRASIL, Lei nº 5.452)

Portanto, esta lei irá determinar as regras para os pontos mais específicos encontrados nos contratos dos desportistas, que por sua vez deverão, em boa parte das vezes, recorrer a este meio para se proteger na celebração do contrato de trabalho para com as entidades desportivas, sendo necessário que tratemos dela de forma mais detalhada, visto a necessidade da proteção jurídicas aos desportistas profissionais.

3.1.1 A Evolução da Legislação desportiva brasileira e o advento da Lei Pelé.

Ao longo do tempo, tivemos diversas alterações quanto às leis regulamentadoras do esporte no Brasil, sendo fato que nos períodos mais antigos não tínhamos uma grande preocupação ou interesse em regulamentar tal modalidade, como bem preceitua vicentino:

O que realmente vinha a acontecer, era as práticas corporais ou práticas esportivas utilitárias realizadas pelos índios e os colonizadores. Práticas que tinham como principais o arco e flecha, a canoagem, a equitação, etc. (VICENTINO, 1997)

Contudo, nos períodos antigos esta prática do esporte era tida como uma atividade militar e competitiva, sendo no Brasil-Império inseridas modalidades esportivas obrigatórias para as escolas militares, Tubino (2002) indica que o esporte passou a ser colocado como uma modalidade de Educação Física, sendo considerados concomitantemente, assim tendo competições esportivas já acontecendo, porém de formas separadas.

Alguns decretos colaboraram para o surgimento de leis que regulamentassem os esportes, pois inseriram disciplinas esportivas nos currículos das escolas, mais especificamente as escolas militares. Ao exemplo destes temos os Decretos nº 2.116 de 11/03/1858, o de nº 4.720, de 22/04/1871, e o de nº 10.202 de 09/03/1889, além de outros que surgiram entre os anos dos que foram citados.

Estes decretos podem ter favorecido o aumento da prática de esporte, visto que muitos eram obrigados a participar dessas atividades em suas escolas, como forma de Educação Física. Porém, apenas em 1920 o Brasil começou a competir internacionalmente, conforme apresentado por Gavini:

Os atletas brasileiros passaram longe das cinco primeiras edições de Jogos Olímpicos, de 1896 a 1912. A participação do Brasil só começou em Antuérpia-1920 e, de lá para cá, a única ausência foi em Amsterdã-1928. Na história, foram 129 medalhas, 30 de ouro, 36 de prata e 63 de bronze. (GAVINI, 2020)

Apenas no ano de 1941, tivemos o primeiro decreto de lei que trouxe a primeira legislação esportiva oficial para o Brasil, passando ela a ser responsável por todo os tipos de desportos que tínhamos no País. Assim esta primeira legislação, tinha como tarefa estabelecer os direitos e obrigações das confederações

desportivas que tínhamos, cabendo a essas instituições ser especializadas e ecléticas, bem como indicado pelo art. 13 do Decreto-lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941.

Passamos então por um período de grandes mudanças, onde tivemos o surgimento de novas leis, como a Lei nº 6.251 de 8 de outubro de 1975, esta que por sua vez, trouxe bastante força para o Conselho Nacional de Desportos (CND), pois o mesmo passou a ter força sobre todos os setores jurídicos do desporto (Executivo, legislativo e judiciário)

Posteriormente adveio a Lei, tivemos o advento da Lei de nº 8.672 de 6 de julho de 1993, que em suma, trouxe muitas mudanças importantes, gerando principalmente novas oportunidades que não tínhamos no tempo da ditadura militar. A Lei Zico, como era conhecida, trouxe grandes inovações em seu teor, como a ideia da democratização do esporte, a autonomia das pessoas para a prática do desporto e a liberdade de cada indivíduo, além de impor ao estado que garantisse a qualidade e a boa utilização dos esportes no Brasil, de forma que este fosse utilizado para evolução não só da modalidade, mas como também das pessoas, tanto fisicamente como mentalmente. Assim como bem indica o art. 2º e seus incisos I ao XII, da Lei Zico:

Art. 2º O desporto, como direito individual, tem como base os seguintes princípios:

I - soberania, caracterizado pela supremacia nacional na organização da prática desportiva;

II - autonomia, definido pela faculdade de pessoas físicas e jurídicas organizarem-se para a prática desportiva como sujeitos nas decisões que as afetam;

III - democratização, garantido em condições de acesso às atividades desportivas sem distinções e quaisquer formas de discriminação;

IV - liberdade, expresso pela livre prática do desporto, de acordo com a capacidade e interesse de cada um, associando-se ou não a entidades do setor;

V - direito social, caracterizado pelo dever do Estado de fomentar as práticas desportivas formais e não-formais;

VI - diferenciação, consubstanciado no tratamento específico dado ao desporto profissional e não-profissional;

VII - identidade nacional, refletido na proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional;

VIII - educação, voltado para o desenvolvimento integral do homem como ser autônomo e participante e fomentado através da prioridade dos recursos públicos ao desporto educacional;

IX - qualidade, assegurado pela valorização dos resultados desportivos, educativos e dos relacionados à cidadania e ao desenvolvimento físico e moral;

- X - descentralização, consubstanciado na organização e funcionamento harmônicos de sistemas desportivos diferenciados e autônomos para os níveis federal, estadual e municipal;
- XI - segurança, propiciado ao praticante de qualquer modalidade desportiva, quanto a sua integridade física, mental ou sensorial;
- XII - eficiência, obtido através do estímulo à competência desportiva e administrativa.

Contudo, no ano de 1998 tivemos o advento da Lei Pelé, ou Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998, esta que também trouxe mudanças importantes para a categoria dos atletas, principalmente na questão do passe livre dos atletas e na extinção do Passe, que na visão do desportista o passe consistia em um verdadeiro aprisionamento, vez que sua liberdade de disponibilização da própria força de trabalho, deixando o atleta por conta das entidades desportivas que detinham o seu passe.

Ainda, fora estabelecido na Lei Pelé em seus arts. 28 e 30, que o contrato de trabalho do atleta seria formal, ou seja, seria escrito e teria prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses; exigência esta que visava propiciar ao atleta um período para demonstrar suas habilidades. Entretanto, a Lei Pelé não estabeleceu a duração máxima do ajuste, sendo estabelecido apenas no primeiro contrato profissional do atleta em relação ao clube formador, conforme indica o art. 29 desta Lei, o que induziria à ideia de que os contratos que sucedessem estariam sujeitos à regra do art. 445 da CLT, aplicado subsidiariamente, o qual prevê a duração máxima de dois anos para os contratos determinados.

A Lei Pelé, não difere tanto da Lei Zico, porém as mudanças que esta trazia tinha grande importância para os atletas e os clubes, pois nela passou a ser discutido a relação entre o clube e os jogadores, sendo a partir desta extinto o passe dos atletas, não sendo mais necessário que o atleta estivesse preso a seu clube e dando a ele autonomia de agir quando a sua vontade de transferência ou não, além de ser garantido aos atletas os direitos e obrigações trabalhistas, como bem se reportou Augusto:

Nesta Legislação são oferecidas garantias profissionais aos atletas quanto ao não cumprimento de obrigações trabalhistas, trata também da liberdade do atleta profissional ao terminar o contrato, de ele assumir qualquer outra entidade esportiva, acabando assim o passe. (AUGUSTO, 2008, p.7)

Portanto, utiliza-se não só a legislação específica, mas também a Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT) como forma de regimento dos contratos de trabalho destes atletas, assim no Brasil como forma de regulamentação temos o Decreto nº 5.452/1943 (CLT), que além de disciplinar matérias que concernem a relação de emprego e trabalho, tem o desígnio de proteger a parte mais frágil na relação empregador x empregado, possibilitando que estes atletas profissionais tenham segurança jurídica e acesso à justiça.

Por fim, após a Lei Pelé, tivemos ainda o surgimento de duas novas leis, que foram respectivamente: Lei nº 9.981 de 14 de julho de 2000 (Lei Maguito Vilela) e a Lei nº 10.264 de 16 de julho de 2001. Em ambas estas Leis tivemos apenas atualizações daquilo que trazia a Lei Pelé, criando órgãos importantes, como o Ministério do Esporte e Turismo e o Conselho de Desenvolvimento do Desporto Brasileiro, além de também dar certas vantagens fiscais para as comunidades esportiva brasileira.

4. E-SPORT X ESPORTE

O escritor brasileiro Manoel Tubino disse no seu livro, “O que é Esporte”, que é impossível discutir o que é esporte sem discutir o que é jogo. E isto é um fato, sendo de extrema necessidade entender que são coisas diferentes, mas que ainda assim possuem semelhanças, principalmente quanto ao correr de suas histórias que estão desde o princípio juntas e vem evoluindo cada vez mais com o passar do tempo, de forma gradativa.

Por conseguinte, Tubino ainda afirma que “a história do esporte será invariavelmente a história dos jogos” (1993, p. 12), assim, temos os esportes presentes desde o início da cultura humana, sendo que antigamente, as grandes competições já eram consideradas amplos torneios esportivos. A principal diferença entre estes é fácil de se identificar, pois, o esporte em si, trata-se de uma atividade física institucionalizada, e está sujeita a regras predefinidas, já o jogo é uma atividade espontânea e de regras flexíveis, sem a presença da profissionalização.

O Esporte é um grande movimentador de massas, que, por sua vez, tende a trazer diversos públicos de diversas raças, crenças e idades, incluindo a grande maioria das pessoas que tendem a optar por atividades esportivas de performance, assim como indicado por Gurgel (2014, p. 13), onde foi dito que o esporte moderno de alta competição “*é fonte de um sistema complexo de produção e reprodução de imagens e símbolos sociais*” capazes de construir vínculos entre seus agentes e públicos e que, conseqüentemente, transformam-se em capital.

Se faz necessário, para o presente estudo, identificar quais as características que possibilitam considerar o E-Sport como uma prática desportiva, para que então defendamos a sua regulamentação como tal. Igualmente, definiremos quais as peculiaridades desta prática com relação às demais modalidades desportivas, o que é importante para estabelecermos características especiais para as relações de trabalho no âmbito destas atividades.

Diferente das demais modalidades, e como bem fora dito no tópico anterior, este é um “esporte eletrônico” e não é um esporte que demande grande esforço físico do participante, contudo, este ainda demanda um grande esforço mental por parte dos atletas, ou em alguns casos distintos exigem até mesmo de preparo físico dos participantes. Assim, como nos demais esportes, os esportes eletrônicos contam com torcidas e narradores, acreditando-se que essa seja a primeira semelhança

notada por aqueles que estão a adentrar agora neste cenário.

No E-Sport, o atleta utiliza principalmente de sua mente e como no xadrez ele precisa pensar em cada movimento, tendo que muitas das vezes agir até mais rápido do que um atleta de xadrez, além disso, podemos assemelhar os esforços mentais destes atletas aos esforços que os jogadores de futebol tem para armar as jogadas de seu time. Atualmente, é muito comum jargões como “meia armador, cabeça do time, distribuidor do jogo”, todos esses são apelidos dados para jogadores de futebol que tendem a pensar nas jogadas antes mesmo de realizarem a mesma, sendo necessário um esforço mental dentro da partida para que o mesmo obtenha sucesso em gerar situações de ataque para o seu time. Podemos assimilar também aos técnicos das equipes da grande maioria dos esportes mais conhecidos na atualidade, como basquete, vôlei, futebol americano e o futebol, todas essas modalidades exigem que as equipes tenham técnicos na beira do campo ou quadra, afim de organizar seus times e ajudar na hora de pensar o jogo, pois, nem tudo é ganho por meio de qualidades físicas, mas é de grande importância as capacidades mentais destes desportistas.

É fácil comprovar que há muitas semelhanças entre tais modalidades, pois até mesmo grandes equipes de futebol e demais esportes tem passado a investir no E-sport, a exemplo disto temos o Flamengo, campeão brasileiro do CBLOL em 2019 há pouco tempo e tem se mostrado cada vez mais animado com sua equipe de E-sport.

Podemos citar também que nesta modalidade não tem necessidade de os atletas encontrarem-se para que tenham uma disputa, sendo possível que estes joguem de forma virtual, sem ter que sair de suas casas para realizarem estas competições. Não menos importante, temos o meio de transmissão e acessibilidade de tal modalidade esportiva, sendo possível a qualquer pessoa que tenha celular, computador ou console, participar das competições e assistir por meio de plataformas online totalmente gratuitas.

Por fim, temos a diversidade do E-Sport, pois este é um modelo de esporte que aceita todos os tipos de jogos competitivos, aceitando mulheres e homens igualmente e sem fazer nenhuma distinção, analisando apenas as suas habilidades pessoais, e, também não há discriminação do E-Sport, a respeito dos atletas LGBTQI+, que por diversas das vezes, como as mulheres, não são bem vistos em certas modalidades de esportes.

4.1. O SURGIMENTOS DOS GAMES

Os E-SPORTS, por muitos anos tiveram dificuldade quanto a sua evolução, pois a tecnologia para a época não era avançada o suficiente para que as pessoas criassem livremente esses meios de entretenimento, como indica Kazuo:

Vários esforços foram feitos desde o final da década de 40 para criar formas de entretenimento interativo, mas as tentativas esbarraram em barreiras tecnológicas ou na verdade pretendiam alcançar outros objetivos, e não entreter.
(KAZUO, p.9, 2014)

Segundo Ana Lúcia Santana, em seu artigo para o site “InfoEscola”⁸: O primeiro jogo a ser publicado foi um game de tênis, conhecido como “Tennis for Two”, criado por William Higinbotham em 1958, porém o mesmo nunca chegou a ser comercializado, acredita-se que o jogo que disseminou tal modalidade foi o jogo SpaceWar, criado por estudantes do MIT- Instituto de Tecnologia de Massachusetts, no ano de 1961, além de também termos os jogos de Ping-Pong (primeiro jogo criado para TV) criado em 1960 e o “Pong”, jogo de muito sucesso da empresa Atari feito no ano de 1972, que seguia a mesma ideia do jogo citado anteriormente.

Apenas nos anos 80, os games passaram a ficar conhecidos no Brasil, pois nessa época tivemos a chegada de jogos como Super Mario bros e Ms Pac-man, ambos que foram criações da empresa Atari.⁹

Estes tipos de jogos se popularizaram rapidamente, passando a ser atrativos para muitas pessoas, pela novidade tecnológica que é aprimorada até os dias atuais. Na década de 90 tivemos uma grande explosão com o lançamento do console “Super Nitendo” e “Mega drive”, que foram os consoles que marcaram a época.

O Videogame continuou a evoluir com o avanço da tecnologia. Ainda nos anos 90, tivemos o grande lançamento da Sony, o Playstation, que vem se modificando e ganhando novas versões desde então, sendo que hoje já se encontra

⁸ SANTANA, A.L. História do Videogame. InfoEscola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>. Acesso em: 01/12/2020

⁹ História dos jogos eletrônicos. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos Acesso em: 1 dez 2020.

na sua quinta versão e tem como grande concorrente os consoles Xbox, Wii e Wii U, e Nintendo Switch, entre outros.

Além dos consoles, os jogos de computador também seguiram tal evolução, e foram lançados, mudando de acordo com a evolução destes Pc's, celulares e tablets, que possuem grandes e variados jogos. Através dos computadores, surgiu também as grandes competições de games, principalmente em jogos online, dando origem desta forma ao E-Sport¹⁰.

Com o avanço da tecnologia e com o advento da internet, possibilitou-se que as pessoas não mais precisassem de um disco físico, ou de ir até determinadas lan-house, ou locadoras para ter os jogos que a interessem, sendo possível acessar de forma virtual todos estes games. Assim, conforme o passar dos anos, esta é uma área que tende a continuar evoluindo e ganhando cada vez mais adeptos, sendo que pesquisas do ano de 2020 feitas pela Entertainment Software Association (ESA) mostrou que o público norte-americano que joga videogames é de cerca de 214 milhões, conforme indicado na pesquisa a seguir:

Mais de 214 milhões de pessoas nos Estados Unidos jogam hoje videogames uma hora ou mais por semana. 75% de todas as famílias dos EUA têm pelo menos uma pessoa que joga. Em suma, 64% dos adultos americanos e 70% daqueles com menos de 18 anos jogam videogame regularmente. “Tradução nossa” (ESA, 2020)¹¹

Neste sentido, fica claro que os videogames têm ganho cada vez mais forças e que as pesquisas recentes trazem à tona a possibilidade para que cada vez mais pessoas se interessem por desenvolverem profissionalmente um trabalho em tal área, além de também ser um meio alternativo para gerar entretenimento para boa parte de seu público.

¹⁰ Confederação Brasileira de E-Sports. História do eSports. CBES. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 01/12/2020

¹¹ ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Disponível em: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>. Acesso em: 17/11/2020.

4.1.1 O que são os E-SPORT?

Ao se referir sobre esporte eletrônico, podemos utilizar o entendimento de Kazuo, que se posiciona muito bem ao dizer que:

De maneira geral, esportes eletrônicos são videogames que podem ser jogados competitivamente. Não se restringem somente a jogos eletrônicos de esporte, como a série FIFA de futebol ou a Madden de futebol americano. Abarcam gêneros de tiro (FPS), estratégia (RTS) e arenas de batalha (MOBA), por exemplo. Os primeiros jogos a serem disputados de maneira competitiva, por meio de torneios e campeonatos, foram os arcades. (KAZUO, p.20, 2014)

Assim, de forma complementar, podemos dizer que E-Sport é uma palavra derivada do inglês “eletronic sports”, esta é uma prática de atividade esportiva diferente das modalidades tradicionais sendo praticada há-alguns anos, todavia, não tem recebido o devido valor, considerando o elevado número de indivíduos que tem mobilizado e a renda que tem sido gerada para a economia mundial através dele.

No dicionário Aurélio, “esportes são práticas metódicas, individuais ou coletivas de jogos ou quaisquer atividades que demandem exercícios físicos e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição”.

Contudo, é perceptível uma ampla diferença do eSports para o conhecido e habitual desporto comum, nesta modalidade de esportes eletrônicos abrangemos um menor esforço corporal em seu cumprimento e uma demanda mais ativa de suas atividades mentais, não sendo necessário que o jogador profissional busque de forma demasiada obter um físico vigoroso para alcançar os objetivos da competição.

Nos esportes eletrônicos, podemos encontrar torneios competitivos em sua forma eletrônica, cabendo aos jogadores desses torneios levar os títulos nacionais e internacionais para sua equipe, o intuito principal é garantir o entretenimento e a conquista de títulos assim como encontramos em outras modalidades de esportes, como o próprio futebol e a fórmula 1.

Esta nova modalidade de desporto surgiu em meados dos anos 2000 no país da Coreia do Sul e, nos dias atuais, vem se difundindo cada vez mais pelos diversos territórios do mundo. No Brasil alguns dos grandes percursos a inserir esta modalidade no nosso cenário foram o Counter Strike (famoso “FPS” ou First-person

Shooter) e League Of Legends (famoso “MOBA” ou Multiplayer online battle arena), estes introduziram o cenário competitivo no Brasil e veio a distribuir os primeiros prêmios aos participantes e suas respectivas equipes.

Neste tipo de desporto, infelizmente, nos deparamos com bastante preconceito na comunidade brasileira, pois foi difundido no país determinadas estigmas sociais, como afirmar que não seria possível viver de videogame e que no Brasil era impossível alcançar padrões de jogabilidade alcançadas em demais países, discursos como estes podem afastar novos jogadores em razão do baixo reconhecimento enfrentado pelos que se interessam em desenvolver tais atividades profissionalmente.

Por fim, mesmo com todo o preconceito encontrado para aqueles que pretendem seguir carreira nesta modalidade, o momento desses esportes eletrônicos são de constante crescimento, levando prêmios de até 24,8 milhões de dólares, como foi na final do torneio de DOTA 2, conhecido como “Dota 2 International 2018” (ESPORTV, 2018)¹², isto nos leva a crer que atualmente, esta modalidade pode ser uma profissão na qual qualquer pessoa interessada poderá se esforçar para alcançar seus objetivos no cenário competitivo, sendo possível até mesmo viver destes meios, trabalhando como youtuber, cyber atleta e tornando-se um influenciador digital.

4.1.2. Formas de trabalho no mundo digital

Com o crescimento exponencial dos esportes eletrônicos e das mídias digitais, tem sido algo corriqueiro as pessoas decidirem seguir este tipo de atividade, sendo possível optar por diversas áreas do ramo que serão explicadas mais adiante.

Com o advento das novas tecnologias, é possível seguir um ramo diferente dos tradicionais já conhecidos, sendo possível que qualquer um encontre-se nos esportes eletrônicos, que se mostra um meio bastante ramificado. Além de esportistas digitais, as pessoas que optam por trabalhar com o E-Sports, podem tornar-se um YouTuber Gamer, Streamer, Locutor, Técnico das equipes, etc. Sendo

¹² ESPORTV. Dota: premiação do The International 2018 chega a R\$ 97,9 mi e bate recorde mundial S.]. [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-brasileiros-na-disputa-premiacao-do-the-international-chega-aos-us-20-mi.ghtml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

cada uma dessas profissões muito requisitadas neste meio. Para aprofundamento do tema, devemos explicar algumas das possibilidades a seguir:

- **Cyber Atletas ou Gamers**, como é mais conhecido, poderá seguir sua carreira jogando por diversos clubes de renome e em diversos games, não se limitando a ficar apenas em uma equipe e tendo a possibilidade de viver em países diferentes, representando sua respectiva equipe estes atletas podem ganhar até 10 mil reais a depender do clube que jogam e do quão famoso ele seja (FAVIERE, 2018);

- **Streamer de jogos digitais**, é um ramo semelhante a um YouTuber, porém o mesmo distingue-se por ser transmitido ao vivo para seus telespectadores, por meio de famosas plataformas como o próprio youtube, twitch, facebook, etc. Estes profissionais podem ganhar mensalmente e de forma regular, dependendo da plataforma que escolheu para trabalhar e o mesmo terá os valores dos seus rendimentos de acordo com seu público ativo, um exemplo de streamer de sucesso é Felipe “Yoda” Noronha, Yoda como é conhecido é um dos mais famosos streamers brasileiros atualmente, com cerca de 14 milhões de horas assistidas na twitch e com mais de 1 milhão de seguidores, este chega a ganhar cerca de 41 mil reais por mês (HAGUI, 2018);

- **Locutor de esportes eletrônicos**, esta profissão também é uma ramificação derivada dos esportes eletrônicos que atualmente tem crescido muito, afinal, quem nunca sonhou em ser um aspirante a locutor ao melhor estilo de “Galvão Bueno” (Locutor e comentarista da rede Globo de televisão). No Brasil, temos grandes e renomados locutores, como exemplo de locutor, podemos citar Eliakim “Zevatron” Coelho, Zevatron, como é conhecido na comunidade, citou em uma entrevista no jornal Folha de Londrina o seguinte: “Narrar um jogo de esporte eletrônico (eSports) é como narrar uma partida de futebol”. Este ramo é tão vantajoso quanto os demais, podendo o mesmo ganhar valores um tanto quanto altos e seguros, já que o mesmo receberá através da celebração de contratos com as empresas dos jogos digitais (FAVIERE, 2018);

- **Técnico de equipes de jogos eletrônicos**, percebe-se que, com este desenvolvimento acelerado dos e-sports, grandes equipes de futebol tem se interessado em participar deste meio, alguns exemplos são Flamengo, Santos, Corinthians, São Paulo e Barcelona, que criaram suas próprias equipes para disputar campeonatos digitais. E assim, não muito diferente de outros esportes, os

esportes eletrônicos também precisam de técnicos para auxiliar na evolução da equipe, sendo de suma importância que estes tenham amplo conhecimento na área e possam desenvolver formas de ganhar dos demais clubes. Estes por sua vez podem ganhar bastante dinheiro com suas equipes, um também exemplo de sucesso é a carioca Nicolle Merhy, mais conhecida como "Cherrygumms" tem 20 anos e é dona e capitã da equipe Black Dragons, do jogo "Rainbow Six Siege" (FAVIERE, 2018).

Desta forma, podemos notar que os ramos são vários, sendo encontrados outros além dos citados, hoje é possível que uma pessoa possa viver apenas dos meios digitais que ela detém em casa, seja um computador, um celular, ou um videogame.

5. O DIREITO DO TRABALHO EM RELAÇÃO AO E-SPORT

O Direito do Trabalho, surge como uma ferramenta que vem para auxiliar os trabalhadores que é a parte mais frágil na relação empregado x empregador, desta forma, o mesmo busca encontrar também a melhor forma de prestar suporte para o trabalhador, criando regras, princípios e valores, e, como também busca regular as relações individuais e coletivas, permitindo sempre que tanto empregado, como empregador, se encontre devidamente amparado pelas legislações existentes, bem como conceitua Leite:

O ramo da ciência jurídica constituído de um conjunto de princípios, regras, valores e institutos destinados à regulação das relações individuais e coletivas entre empregados e empregadores, bem como de outras relações de trabalho normativamente equiparadas à relação empregatícia, tendo por escopo a progressividade da proteção da dignidade humana e das condições sociais, econômicas, culturais e ambientais dos trabalhadores. (LEITE, 2018, p.63)

Seguindo neste sentido, podemos expor o que pensa Godinho sobre o que é o Direito do Trabalho:

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 (LEITE, apud Godinho, 2018, p.63)

É possível que encontremos problemas em regular determinadas relações de trabalho, sendo fato que cabe ao Direito do Trabalho encontrar maneiras de amparar essas relações. Ao tratarmos do E-SPORT, é fato que o mesmo não se encontra amparado em legislação alguma atualmente, entretanto este se encaixa em regras básicas para constituir relação de trabalho, sendo possível inclui-lo no rol de espécies de trabalho, como bem preceitua Ramos:

Independente da regulamentação da Lei considerando os jogos eletrônicos como modalidade desportiva, é cediço que o desporto eletrônico já movimentava uma economia de mercado própria, assim como as entidades competidoras contratam verdadeiros trabalhadores para o exercício de competições em *videogames*. Alguns desses jogadores percebem um montante remuneratório bem

elevado em comparação com várias espécies de labor. (RAMOS, 2020)

É fato que no E-SPORT, vemos diversos desportistas eletrônicos jogando nas mais variadas equipes, tendo contratos de trabalhos realizados com a empresa de forma que venha a ser tratado como um trabalho desportivo, sendo evidente que algumas cláusulas contratuais poderão ser editadas para atender da melhor forma este empregado, sendo seguido o que for indicado pela Lei Pelé, no seu art. 28, como bem indica Ramos:

Nesse diapasão, por inexistência de Lei Especial regulamentando o trabalho desportivo eletrônico, a avença contratual firmada entre entidade empregadora e jogador eletrônico deve seguir os parâmetros legais do art. 28, da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) – regime jurídico do contrato especial de trabalho desportivo – que firma a relação de emprego desportivo. (RAMOS, 2020)

Além disso, o E-SPORT no Brasil conta atualmente com a Confederação Brasileira de E-SPORTS (CBeS), entidade esta que tem como principal objetivo integrar e desenvolver os Esportes Eletrônicos no território brasileiro além de auxiliar as diferentes organizações e empresas, tanto aquelas em nível profissional, quanto amador e semiprofissional, visando sempre o avanço desta modalidade.

Portanto, ao partir deste entendimento, é possível dizer que o E-SPORT, atualmente é um ramo viável para trabalho, sendo possível que o mesmo seja amparado pela CLT e também pela Lei Pelé, assim é possível que um atleta profissional tenha segurança jurídica ao tentar criar relações com determinadas empresas.

5.1 A LEI PELÉ E A POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO E-SPORT

Atualmente a Lei n 9.615 ou como é conhecida “Lei Pelé”, tem por principal objetivo regular o desporto no Brasil, cabendo a ela a definição do que é o esporte e determinando aquilo que se enquadra nessa modalidade, cabe também a esta Lei, regular tanto as equipes desportivas como os atletas profissionais, pois é dela que vem o amparo jurídico para realizar determinadas ações referentes ao desporto.

A grande evolução do ramo de desporto eletrônico no cenário brasileiro tem transformado a visão que se tem do eSport, pois o mesmo ganhou até mesmo atenção da grande mídia ao ter suas partidas transmitidas em canais de rede fechada e aberta, além de também ser a grande atenção das mídias digitais, como youtube e twitch.

É fato que o E-SPORT é um ramo que se baseia em jogos eletrônicos, contudo esta modalidade características similares ao deporto e que muitas vezes pode vir a exigir até mais dos atletas.

Ao versarmos sobre os desportos digitais, muitos não compreendem que essa modalidade carece não só da parte intelectual de seus participantes, ele exige bastante da parte física, sendo indispensável que muitos passem horas e horas treinando em telas de computador ou até mesmo em um celular, sendo imprescindível que estes atletas pratiquem atividades físicas para conservar o seu corpo e sua mente, deixando-os em equilíbrio perfeito, assim permitindo atingir metas que por diversas das vezes terão diferentes competidores que também estão em constante prática e desenvolvimento pessoal.

Sabendo disso, temos o E-SPORTS como um ramo que evolui a cada dia, trazendo diversos profissionais para a área, pois o mesmo oferece diversas possibilidades de emprego.

No Brasil, temos profissionais como Tácio "Schaeppi" Lima e Silva, que se formou em direito na Faculdade Rui Barbosa e advogou por oito anos em um escritório de advocacia, em Salvador e decidiu virar narrador profissional do jogo League of Legends (TEIXEIRA, Xandy e LOPES, Thiago, 2016).

Ao apresentarmos esses pontos, podemos passar a demonstrar os números que são atingidos no E-sports, principalmente no cenário brasileiro. Atualmente, no Brasil, temos uma grande procura por essa modalidade, que veio a crescer cerca de

20% no ano passado (2019), com cerca de 21,1 milhões de espectadores contando somente no nosso país (ISTOÉ, 2020)¹³.

Neste sentido, cabe informar que no ano de 2019, tivemos um número considerável e um recorde batido no cenário, quando o campeonato brasileiro de League of Legends, ou como é conhecido “CBLOL”, atingiu a incrível marca de 316 mil espectadores simultâneos (ROMER, 2019)

Assim, fica evidente o quanto o E-SPORT tem a capacidade para movimentar grandes massas, além de ter características similares a um esporte tradicional, assim como pode encaixar-se nas características indicadas pelo art. 3º da Lei Pelé:

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.

Explicando brevemente algumas modalidades de características presentes na Lei Pelé, temos em primeiro lugar o desporto educacional, que é simplesmente o desporto praticado no ensino brasileiro, utilizado para desenvolvimento e formação dos indivíduos; em segundo, encontramos o desporto de participação, que tem como intuito integrar os seus participante na vida em sociedade, além de também trazer saúde aos praticantes que entram nessa modalidade voluntariamente; em terceiro, encontramos a modalidade que mais se aproxima da categoria dos cybers atletas, sendo ele conhecido como desporto de rendimento, ou seja, como o próprio nome

¹³ Chiminazzo e Marques. E-sports não é (mais) brincadeira. ISTOÉ, 10 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>. Acesso em: 01/12/2020

indica, é focado em obter os maiores números de renda, ou como diz Carlos Henrique Leite:

O desporto de rendimento é aquele que tem por finalidade principal a obtenção de resultados, tal como a integração de pessoas e comunidades do País, com pessoas de outros estados soberanos. (LEITE, 2017, p. 278/279);

E por fim, temos o desporto de formação, que se caracteriza pela aquisição de conhecimentos esportivos, garantindo maior profissionalidade técnica na área desportiva, como por exemplo alguns dos profissionais atuantes dessa área são os técnicos de futebol.

O desporto de rendimento é tratado como mais importante para este trabalho, pois é o que mais comumente é utilizado no ordenamento jurídico brasileiro para as práticas esportivas de alta performance e rendimento, ou como 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).

Portanto, o E-SPORT conforme apresentado irá se encaixar na Lei Pelé, visto que o mesmo possui característica de desporto de rendimento, pois é um esporte possuidor de regras desportivas nacionais e internacionais e tem como finalidade obter resultados e integrar as pessoas e comunidades de diferentes nações.

6. A TENTATIVA DE REGULAMENTAR O E-SPORT

No Brasil, temos como forma de regulamentação das normas de trabalho a Consolidação das Leis Trabalhistas, Decreto nº 5.452/1943, que além de disciplinar matérias que concernem a relação de emprego e trabalho, tem o desígnio de proteger a parte mais frágil na relação empregador x empregado, possibilitando que estes atletas profissionais tenham segurança jurídica e acesso à justiça.

No caso em questão, os profissionais do qual iremos tratar são os cybers atletas, também conhecidos como profissionais de práticas desportivas eletrônicas.

Encontramos na CLT a definição para contrato individual de trabalho, que no seu artigo 442 é dito o seguinte: “Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego.”

Embora não exista regulamentação para o contrato de trabalho no âmbito dos e-Sports, conforme já discutiremos, consideramos que existe a possibilidade de se aplicar a legislação trabalhista, visto que é perfeitamente possível configurar-se uma relação trabalhista subordinada nestas atividades.;

Mesmo que ainda não seja reconhecido, podemos indicar o eSport efetivamente como uma prática desportiva, visto que mesmo sem demandar um grande esforço físico dos atletas, este frequentemente deverá exigir de forma exaustiva de outras habilidades, além de ter características que a permitem se encaixar na modalidade de esporte, como é dito pela escritora Daniela Vendramini:

Mesmo que a atividade física não seja praticada pelos jogadores, podemos identificar outros elementos que caracterizam a modalidade como um esporte, como é o caso da presença de regras claras, tanto em relação ao jogo em si quanto a como será realizada a disputa. Soma-se a isso a presença do caráter competitivo, no qual os jogadores se dividem em equipes (individuais ou não) para derrotar o adversário, concentrados nas decisões estratégicas para que alcancem suas melhores performances. (VENDRAMINI,2017)

Assim, por se tratar de uma atividade que ainda não é reconhecida como esporte no Brasil, existe uma insegurança jurídica e uma situação de desamparo legal relativamente a alguns atletas que não têm o devido tratamento de sua relação como uma relação de trabalho profissional. No entanto, a atividade segue gerando renda e postos de trabalho, seguindo em algumas situações de modelos contratuais inadequados e que não dão conta de suas especificidades.

Em alguns casos os contratos pactuados no E-SPORT segue o modelo de contrato empregatício previsto na CLT, estabelecendo direitos como: 13º salário, férias remuneradas, FGTS, assistência médica, vale transporte, seguro desemprego, licença maternidade, entre outros benefícios inerentes a classe, porém não são devidamente observados alguns pontos como o adicional noturno e o pagamento do adicional pela transferência do local de trabalho que muitos jogadores não se atentam para estes direitos e ainda não têm o seu devido registro pela falta de instrumento de fiscalização. Além disso, estará presente também o direito de imagem desses jogadores, adotando-se um padrão que envolve 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)

No contrato de trabalho dos cyber atletas, é necessário que tenhamos várias informações importantes que muitas vezes não são percebidas. A presença destas cláusulas é comum nas demais modalidades de esporte, alguns exemplos são: o prazo contratual, o salário dos jogadores, adicionais e multas de contrato, além de outras dados importantes, como termo de exclusividade e férias que devem aparecer constantemente nessa relação de trabalho.

Ainda, seguindo o que foi dito no parágrafo anterior, podemos notar também a presença de cláusulas indenizatórias que virão a ser pagas pelos atletas em caso de quebra de contrato, muito semelhante ao que acontece nos contratos futebolísticos. Além de identificarmos as cláusulas compensatórias que são pagas pela organização em caso de demissão sem justa causa. Desta forma, mesmo ao apresentar o vínculo entre empregado e empregador, faz-se necessário uma regulamentação, para que não ocorra erros que poderiam ser evitados caso tivesse sido regulado devidamente, evitando que os jogadores passem por situações

desconfortáveis, ou como é colocado por Paduan Seta em seu artigo para o site do JUSBRASIL:

Apesar do contrato ensejar vínculo empregatício, a necessidade de verificar os riscos das cláusulas, uma vez que elas aparentam ser abusivas devido ao fato de inserirem o jogador numa rotina condicionada ao game, é irrefutável. Além disso, a fraude trabalhista, previdenciária ou fiscal pode ser delatada, o que justificaria uma sanção jurídica. (SETA,2019)

Desta forma, ao tratarmos da citada Lei Pelé, encontramos alguns problemas na regulamentação destes cybers atletas, visto que estes não são definidos no art. 3º, incisos I, II, III e IV, sendo apresentado apenas as seguintes modalidades desportivas: educacional; de participação, rendimento e de formação;

Contudo, ao tentar encaixar o E-sports nesta modalidade, encontramos alguns problemas, pois nem todos os praticantes dessa modalidade estão atuando como atletas profissionais, porém estes que não são atletas, possuem outros meios de rendimento, sejam eles por streamings ou até mesmo fazendo vídeos.

Estes profissionais são alocados indevidamente na categoria de desporto de rendimento, onde não se encaixam devidamente ao que é esta modalidade em si, já que estes não participam de campeonatos, diferentemente disso eles disputam constantemente por visualizações e grandes números nas diversas plataformas de vídeo online, que muitas das vezes não garantem direitos básicos, já que alguns são considerados autônomos, mesmo trabalhando para a plataforma.

O desporto digital carece de uma regulamentação específica, pois com ela poderíamos não só garantir direitos fundamentais a estas pessoas que não são amparadas legalmente, mas também seria dado o devido reconhecimento para tal, vez que este é também um esporte e precisa ser regulado assim como os demais, permitindo que estes profissionais tenham direitos e deveres garantidos na letra da lei.

Por fim, para abranger todas essas pessoas que optam por atuar na área do desporto digital, é necessário que os esportes digitais sejam configurados como prática esportiva profissional, sendo os esportes eletrônicos incluídos aos arts. 1º, §1º e 3º, inciso III e §1º da Lei Pelé, haja visto que apenas as práticas esportivas formais de rendimento, poderão ser consideradas nas modalidades profissionais. Ou seja, como fora dito, somente será uma prática esportiva, se tiver rendimento e for praticada de forma competitiva e organizada.

6.1 OS PROBLEMAS DECORRENTES DA FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E OS BENEFÍCIOS QUE ESTA TRARIA

É importante expor que nos esportes eletrônicos o contrato de trabalho utilizado é o mesmo encontrado na CLT e mesmo não se encaixando devidamente nestes moldes é necessária uma maior atenção, pois temos algumas modalidades onde não encontramos a celebração formal de contrato, sendo estes trabalhadores autônomos que geralmente usam dos eSports para gerar renda, assim não se configurando em uma relação empregatícia.

Desta forma, por não encontrarmos uma legislação neste ramo, passamos a encontrar atletas e pessoas que ficam desamparadas e sem uma proteção jurídica devida, sendo necessário que uma legislação específica fosse criada para que tivéssemos maior apoio neste segmento.

Atualmente, temos alguns projetos de lei que visam regulamentar o e-sport no Brasil sendo eles PL 383/2017, que foi elaborada pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão), o PL 3450/2017, do deputado federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/Alagoas) e o PL 7747/2015, da deputada federal Mariana Carvalho (PSDB/Rondônia).

Contudo, o estado de andamento destes PL não são os melhores para os cybers atletas pois citando cada um destes o mais antigo traz ao PL 3450/2017 que foi rejeitado, pois considerou-se que a matéria regulada já estaria contemplada na Lei Pelé, não sendo necessário acrescentar nada a lei. Assim, a tentativa de adicionar a prática desportiva virtual como esporte tem sido falha até o presente momento, contudo os números e resultados que tem sido apresentado, podem mudar a opinião do legislativo ao encarar estes fatos.

Podemos ainda, citar países pioneiros no reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte e aplicar uma legislação específica para tal, a China foi um desses países, que por sua vez reconheceu oficialmente atleta de eSports como profissão, não sendo mais indicado como atividade recreativa e gerando por volta de 15 novas profissões.

Como as principais profissões reconhecidas na China, temos a designação “profissional de eSports” que é dada para todos aqueles que entre outras funções, competem em torneios oficiais, participam de eventos ou treinem com outros profissionais da área. Já o termo “operador de eSports” qualifica aqueles que

organizam ou produzem conteúdo para eventos e campeonatos de esportes eletrônicos. (ESPORTV, 2019)¹⁴

Nos dias atuais, não é difícil citarmos a possibilidade da criação de uma legislação específica para o E-SPORT, como bem citado anteriormente, já temos projetos de leis voltados para essa questão, onde é possível notar a atenção que os esportes eletrônicos vêm recebendo.

A regulamentação traria diversos benefícios para o E-SPORT, visto que apesar de ser um ramo novo, este tem bastante visibilidade, ajudando uma tipo de classe que anseia por oportunidades, que é a classe de jovens brasileiros, que em sua maioria anseiam por novos empregos onde se encaixem de forma devida.

O reconhecimento e a aplicação de uma legislação específica iriam não só proporcionar uma maior segurança jurídica, mas como também iria gerar empregos e proporcionar uma renda extra para as pessoas que optarem por seguir nesta área.

Assim é notável a importância da regulamentação específica ou até mesmo identificar esta modalidade na própria Lei Pelé, que de toda forma, ainda auxilia nas aplicações e identificações dos atletas.

Portanto, é evidente que há um vínculo de jogadores de esportes eletrônicos e suas entidades desportivas contratantes, sendo uma relação de trabalho desportivo eletrônico, independentemente de existir norma que considere os jogos eletrônicos uma modalidade desportiva.

¹⁴ ESPORTV. China reconhece oficialmente atleta de eSports como profissão. [S.l.] [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/china-reconhece-atleta-de-esports-como-profissao-oficialmente.ghtml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

7. CONCLUSÃO

O presente trabalho visou trazer os modelos contratuais no E-SPORT e a regulamentação dos esportes eletrônicos, a fim de apresentar a forma como os contratos são estabelecidos em relação a estes sportistas e ainda demonstrar a necessidade da criação de uma regulamentação específica para tal.

O E-SPORT, tem se mostrado cada vez mais forte na sociedade atual, trazendo benefícios evidentes como exemplo da inclusão de jovens ao atual mercado de trabalho e auxiliando no desenvolvimento de muitos, sendo evidente o quanto essa modalidade tem crescido principalmente nas grandes mídias, além disso, os jogos eletrônicos tem buscado seu reconhecimento em vias legais, de forma que venha a ter condições de ser melhor amparado em terras brasileiras.

É fato que o E-SPORT ainda não é considerado como um esporte efetivamente, contudo, este tem totais condições para ser considerado com tal, pois possui não só os pré-requisitos para isso, como também possui o interesse de uma parte significativa da sociedade. Além disso, em uma sociedade, como na brasileira, na qual os jovens não possuem tantas oportunidades, a inclusão desta modalidade mostra-se de suma importância, pois sua utilização é acessível e segura para a maioria dos praticantes.

No decorrer deste trabalho, podemos notar o quão tem sido forte e constante as tentativas de incluir o E-SPORT como um esporte na Lei Pelé e/ou a criação de uma regulamentação específica para tal, pois isto passaria a trazer diversos benefícios para os praticantes deste, além disto, diversos países já mostram-se favoráveis e até mesmo já possuem uma legislação para o E-SPORT, como exemplo temos a China, a França, Cazaquistão e a Finlândia, que além de dar o devido reconhecimento para os atletas que sonham em ser grandes profissionais reconhecidos, também garantem os direitos fundamentais e trabalhistas dos mesmos, gerando renda para o país e garantindo emprego principalmente para as novas gerações que estão a surgir, que sem dúvidas, podemos afirmar que cada vez mais os jovens estão ligados a tecnologia, assim sendo imprescindível que no Brasil sigamos tal exemplo, tendo principalmente uma regulamentação e um reconhecimento devido para a modalidade.

Por fim, este trabalho delimitou-se apenas em trazer à tona questões regulamentares e contratuais que envolvem os e-sports. Desta forma, foram

apresentadas as formas diferentes de esporte e como estes podem se ligar ao E-SPORT, trazendo à tona também toda uma evolução histórica das legislações desportivas brasileiras, tendo como principal foco a Lei Pelé e suas peculiaridades, além de apresentar a modalidade como um todo, não se exaurindo todas suas particularidades.

REFERÊNCIAS

Afonso, J.R. **Trabalho independente, reforma independente**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/323292925_Trabalho_independente_reforma_independente. Acesso em: 01/12/2020

ADVOCACIA MARIA PESSOA. **Contrato De Trabalho Do Atleta Profissional: Entenda Mais!**. 4 de junho de 2019. Disponível em: <https://blog.advocaciariapessoa.com.br/contrato-de-trabalho-do-atleta-profissional/>. Acesso em: 01/12/2020

AUGUSTO, Diego Santos Silva. **Evolução Histórica da Legislação Esportiva Brasileira: do estado novo ao século XXI**. Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança, v. 3, n. 3, set. 2008.

BRASIL, **Lei n. 8672, de 06 de julho de 1993**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8672.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL, **Lei n. 9615 de 24 de março de 1998**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9615consol.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL, **Lei n. 9981 de 14 de julho de 2000**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9981.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL. **Decreto n. 3199 de 14 de abril de 1941**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/1937-1946/Del3199.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL. **Lei n. 6251, de 8 de outubro de 1975**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/LEIS/1970-1979/L6251.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL. **Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L6354.htm. Acesso em: 01/12/2020

BRASIL. **Decreto-Lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del5452.htm. Acesso em: 01/12/2020

CARVALHO, Leandro. **Industrialização e Trabalho. Mundo Educação**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/industrializacaotrabalho.htm>. Acesso em: 24 nov. 2020.

CAVALLINNI, Marta. **Apesar de bancar custos e trabalhar além da jornada, trabalhador vê aumento da produtividade no home office**. G1, 24 de outubro de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2020/10/24/apesar-de-bancar-custos-e-trabalhar-alem-da-jornada-trabalhador-ve-aumento-da-produtividade-no-home-office.ghtml>. Acesso em: 01/12/2020

COUTO, Vanessa. **Jogos Olímpicos da antiguidade**. Info Escola. Disponível em:

<https://www.infoescola.com/esportes/jogos-olimpicos-da-antiguidade>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Chiminazzo e Marques. **E-sports não é (mais) brincadeira**. ISTOÉ, 10 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>. Acesso em: 01/12/2020

Confederação Brasileira de E-Sports. **História do eSports**. CBES. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 01/12/2020
Curso de direito do trabalho. 9. ed. São Paulo: LTr, 2010, p. 49.

DAVIS, Euan. **The Work Ahead: The End of Work as We Knew It**. COGNIZANT, 18, Agosto, 2020. Disponível em: <https://www.cognizant.com/futureofwork/whitepaper/the-work-ahead-the-end-of-work-as-we-knew-it>. Acesso em: 25/11/2020

DELGADO, Maurício Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 18 ed. São Paulo: LTr Editora Ltda, 2019.

Deloitte, Insights. **Qual o futuro do trabalho**. Disponível em: encurtador.com.br/cqKS5. Acesso em: 01/12/2020.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. Disponível em: <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>. Acesso em: 17/11/2020.

ESPORTV. **Pela primeira vez, mercado de eSports vai superar U\$ 1 bilhão no ano**. [S.l] [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/pela-primeira-vez-mercado-de-esports-vai-superar-1-bilhao-de-dolares-no-ano.ghhtml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

ESPORTV. **Dota: premiação do The International 2018 chega a R\$ 97,9 mi e bate recorde mundial** S.l] [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/com-brasileiros-na-disputa-premiacao-do-the-international-chega-aos-us-20-mi.ghhtml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

ESPORTV. **China reconhece oficialmente atleta de eSports como profissão**. [S.l] [2019]. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/china-reconhece-atleta-de-esports-como-profissao-oficialmente.ghhtml>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

FAVIERE, Marcelo. **Saiba quanto ganha um jogador profissional de esportes eletrônicos e como funciona esse mercado**. TORCEDORES.COM. 4, outubro, 2018. Disponível em: <<

GAVINI, Fernando. **Brasil participou de 22 das 28 edições de Jogos Olímpicos**. Disponível em: <https://www.olimpiadatododia.com.br/curiosidades-olimpicas/245688->

participacao-do-brasil-nos-jogos-olimpicos/... Acesso em: 15/11/2020

HAGUI, Lucas. **Yoda é o maior streamer do país e Brasil tem o 3º maior público de esports, revela pesquisa.** VERSUS, 11, agosto, 2018. Disponível em: <<<https://vs.com.br/artigo/yoda-e-o-maior-streamer-do-pais-e-brasil-tem-o-3o-maior-publico-de-esports-revela-pesquisa>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

História dos jogos eletrônicos. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos> Acesso em: 1 dez 2020.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Desemprego.** Brasil. 2020. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>.

KAZUO, Silvia Pereira. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** Trabalho de conclusão de curso - Universidade de Brasília – 2014

LEITE, C. H. B. **Curso de direito do trabalho.** 9. ed. – São Paulo: Saraiva, 2018.

LEITE, C. H. B. **Curso de direito do trabalho.** 12. Ed. - São Paulo: Saraiva, 2020

MENDES, G. F.; SARLET, I. W.; COELHO, A. Z. P. Série "**Direito Inovação e Tecnologia**" - **Direito, Inovação e Tecnologia** - Volume 1. São Paulo: Saraiva, 2015

MARQUES, Keite. **Bem vindos a profissão youtuber.** Ensino Interativo. 05 de abril de 2018. Disponível em: <https://ensinointerativo.com.br/profissao-youtuber/>. Acesso em: 24 nov. 2020.

MELO FILHO, Álvaro. **Futebol brasileiro e seu arcabouço jurídico.** Migalhas. Disponível em: <https://migalhas.uol.com.br/depeso/26148/futebol--brasileiro-e--seu--arcabouco-juridico>. Acesso em: 01 dez. 2020.

RAMOS, R.T. **CONTRATO DE TRABALHO DESPORTIVO ELETRÔNICO (E-SPORTS).** IBDD, 15 de outubro de 2019. Disponível em: https://ibdd.com.br/contrato-de-trabalho-desportivo-eletronico-e-sports/#_ftn1. Acesso em: 01/12/2020

ROMAR, C. T. **Direito do Trabalho Esquemático.** 5. ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

ROMER, Rafael. **Final do CBLol 2019 bate recorde de audiência com 300 mil espectadores.** THE ENEMY, 08, outubro, 2019. Disponível em: <<<https://www.theenemy.com.br/esports/final-do-cblol-2019-bate-recorde-de-audiencia-com-300-mil-espectadores>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

RODRIGUEZ, Américo Plá. **Princípios de Direito do Trabalho.** 3 ed. São Pulo: LTr, 2000. P.85.

SOUZA, Zoraide Amaral de. **A Organização Internacional do Trabalho – OIT**. Revista da Faculdade de Direito de Campos, Ano VII, nº 9, Dezembro de 2006. P. 426-465.

SOARES, Jorge Miguel Acosta. **Direito de Imagem e Direito de Arena no Contrato de Trabalho do Atleta Profissional**. São Paulo: LTr, 2008.

SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. Repositório Institucional UFJF, 2017. Disponível em: <<<http://repositorio.ufjf.br:8080/jspui/handle/ufjf/6197>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

SANTANA, A.L. **História do Videogame**. InfoEscola. Disponível em: <https://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>. Acesso em: 01/12/2020

SETA, Paduan. **Como funciona o contrato de trabalho nos eSports?** JUSBRASIL, 25, outubro, 2019. Disponível em: <<<https://paduanseta.jusbrasil.com.br/artigos/773534617/como-funciona-o-contrato-de-trabalho-nos-esports?ref=serp>>>. Acesso em: 11, junho de 2020.

TIBÚRCIO, Matheus. **Corinthians campeão mundial de Free Fire é conquista histórica para clubes brasileiros nos eSports**. E-SPORTV, Rio de Janeiro, 17, novembro e 2019. Disponível em: <<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/corinthians-campeao-mundial-de-free-fireeconquista-historica-para-clubes-brasileiros-nos-esport.ghtml>>>. Acesso em: 06, junho de 2020.

TUBINO, Manoel. **O Que é Esporte**. Brasiliense, 1994.

TEIXEIRA, Xandy e LOPES, Thiago. **Fãs de Galvão Bueno, narradores do LoL no Brasil acumulam fãs e bordões**. E-SPORTV, Curitiba, 9, setembro, 2016. Disponível em: <<<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/09/fas-de-galvao-bueno-narradores-do-lol-no-brasil-acumulam-fas-e-bordoes.html>>>. Acesso em: 06 jun. 2020.

VICENTINO, C.. **História do Brasil**. São Paulo: Scipione, 1997.

VENDRAMINI, Daniela. **Afinal, pela Lei Pelé, o eSport já é um esporte?** ESPN, 16, agosto, 2017. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/noticia/719226_afinal-pela-lei-pele-o-esport-ja-e-um-esporte>> Acesso em: 11/junho/2020