

A CONFIGURAÇÃO DA RELAÇÃO DE EMPREGO NO ÂMBITO DOS E-SPORTS

Renata Cerqueira Nabuco Oliveira*

Tales Almeida Andrade**

Vinícius Matias Figueiredo de Lacerda***

RESUMO

O presente artigo investigou os e-Sports à luz da legislação trabalhista, examinando se é possível ou não a formação de vínculo empregatício entre os contratantes e os atletas praticantes desses jogos eletrônicos. Foram analisadas as principais peculiaridades que envolvem esse tipo de relação jurídica. A pesquisa partiu da premissa de que os e-Sports são modalidades esportivas, que, mesmo não havendo regulação específica, estão protegidas pela legislação nacional, especialmente pela Lei 9.615/98 (Lei Pelé) e demais normas trabalhistas, incluindo a CLT. Por isso, é válida a celebração de contratos cujo objeto é a prática de jogos eletrônicos quando envolverem agentes capazes dentro do território nacional. Neste sentido, é possível também a formação de uma relação empregatícia quando estiverem presentes, no caso concreto, os pressupostos essenciais previstos no art. 3º da CLT, tal qual já vem sendo reconhecido em alguns Tribunais Regionais do Trabalho. A metodologia utilizada baseou-se no procedimento hipotético-dedutivo, com a exposição dos resultados a partir de uma abordagem exploratória e bibliográfica.

* Servidora Pública do TRT da Vigésima Região. Pós-graduanda em *Compliance* Trabalhista pelo IEPREV - Instituto de Estudos Previdenciários. Pós-graduanda em Direito do Trabalho e Previdenciário pela Universidade Estácio de Sá. Pós-graduada em Direito e Processo do Trabalho pela Faculdade Baiana de Direito. Graduada em Direito pela Universidade Salvador (UNIFACS). E-mail: rena.nabuco@gmail.com.

** Pós-Graduado em Direito do Trabalho e Processo do Trabalho pela Escola Superior da Advocacia (em Convênio com a Universidade Cândido Mendes - UCAM), Bacharel em Direito pela União Metropolitana de Educação e Cultura (UNIME/Campus Itabuna-BA) e Mestrando em Economia Regional e Políticas Públicas pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). E-mail: tales@almeidakorontai.com.br.

*** Advogado. Pós-Graduado em Direito do Trabalho e Processo do Trabalho pela Universidade Católica do Salvador (UCSAL) e Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE). E-mail: viniciusdelacerda.adv@gmail.com.

Palavras-chave: Direito desportivo. E-Sports. Regulamentação jurídica. Vínculo empregatício.

1 INTRODUÇÃO

A doutrina trabalhista destaca a ascensão e o fortalecimento do Direito do Trabalho na era Industrial, em que houve uma mobilização de operários laborantes em fábricas por melhores condições sociais em contraposição à superexploração que vivenciavam, sob diversos aspectos, a exemplo do excesso de jornada e da quase ausência de preocupação com questões relacionadas à segurança do trabalho.

Se por um lado o Direito do Trabalho possui essas bases industriais, também é verdade que esse ramo do Direito, assim como qualquer outro, deve estar em constante evolução de maneira a se adaptar às mudanças vivenciadas na sociedade.

Atualmente está-se em uma era que é marcada por uma forte carga informacional e tecnológica, o que fez surgir diversas novas formas de prestação de trabalho. Por isso, o Direito do Trabalho, bem como os seus operadores devem estar atentos a tais modificações de forma a analisar suas nuances e adequar de maneira mais eficaz as normas trabalhistas a fim de atingir os principais objetivos desse ramo do Direito.

Nesse ínterim, há especial relevância o estudo dos e-Sports, ou jogos eletrônicos, os quais, diante da sua expansão considerável, bem como de suas peculiaridades, demandam o conhecimento de suas nuances para a aplicação adequada das normas jurídicas postas, especialmente no tocante à possibilidade de configuração de uma relação de emprego firmada pelos atletas praticantes dessa modalidade.

Para responder a essa questão, utilizou-se do método hipotético-dedutivo, por meio de uma pesquisa exploratória e bibliográfica. Dividiu-se o presente artigo em cinco amplas seções de desenvolvimento, nas quais se buscou avaliar se os e-Sports podem ser considerados como esportes, bem como a avaliação sobre a legislação a eles aplicada, sejam as propostas de regulamentação da matéria, seja a aplicação de normas já existentes, além de, por fim, avaliar a relação empregatícia nessa modalidade de jogos.

2 OS E-SPORTS: EXPANSÃO E ANÁLISE COMO ESPORTE

Os jogos eletrônicos ou e-Sports estão em constante expansão e possuem uma crescente importância na sociedade brasileira e mundial.

Com a chegada da internet e da banda larga, entre os anos de 2000 e 2010, houve uma expansão ainda mais rápida e extensa dos jogos eletrônicos, os quais puderam reunir simultaneamente competidores dos mais diversos lugares do mundo. (LONTRA; LOURENÇO; NETO; CARVALHO, 2021).

Conforme noticiam os repórteres Tiago Lontra, Luiza Lourenço, Oscar Neto e Carolina Carvalho (2021), em reportagem publicada no site da Globo, em 1972 houve o primeiro evento não oficial de e-Sports quando alunos da Universidade de *Stanford*, na Califórnia, reuniram-se para uma disputa de *Spacewar* - um dos primeiros jogos disponíveis para computador. Já em 1980 a empresa estadunidense Atari organizou o primeiro campeonato oficial de e-Sports, chamado de *Space Invaders Championship*, o qual reuniu mais de 10 mil participantes do torneio, mudando o trajeto dos jogos eletrônicos.

Na atualidade, de acordo com o relatório 2018 Global Esports Market Report, da Newzoo, o número de jogadores de e-sports supera o número de praticantes de futebol. Além disso, analisando o universo jovem, das pessoas que acompanham futebol no Brasil 24% têm entre 10 a 20 anos, por outro lado uma porcentagem de 43% de jovens nessa faixa etária assistem com assiduidade a algum torneio de e-Sports. (CHIMINAZZO; MARQUES, 2022, p. 3-4).

A americana Riot Games, responsável pelas duas maiores ligas do país; o CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) e o Circuito Desafiante (Torneio de acesso ao CBLOL) estima que há 100 milhões de jogadores ativos no mundo, 85% entre 16 e 30 anos. O *League of Legends* possui campeonatos transmitidos em diversas plataformas, como Youtube, Twitch (Serviço de *streaming* ao vivo) e na TV a cabo pelo SporTV. Na final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* houve recorde de audiência, com pico de 316 mil espectadores simultâneos, juntando as plataformas Twitch e Youtube, o que significa um crescimento de 40%, comparado aos 210 mil espectadores simultâneos da final de 2018. (CHIMINAZZO; MARQUES, 2022, p. 2).

Na atualidade, grandes clubes brasileiros de futebol estão investindo nos e-Sports. O Flamengo foi o primeiro time de futebol a ter um time próprio de e-games, comprando a vaga do *Merciless Gaming* na segunda divisão do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*. Além disso, outros clubes também investem de maneira semelhante ao Flamengo ou de outras formas, como os que possuem parcerias com jogadores, os quais disputam partidas individuais, sem necessidade de um time próprio, ou mesmo se unem a times que já disputam campeonatos eletrônicos. (MELLO, 2017).

Outro dado importante que demonstra o significativo crescimento dos e-Sports é que as competições de *games* poderão ser incluídas na programação olímpica de Paris, em 2024. Esta é uma perspectiva concreta, apesar das dificuldades enfrentadas geradas por críticas de todo gênero, bem como de dificuldades operacionais e decorrentes de regras da competição como a necessidade, para ser reconhecido pelo COI, que a prática seja governada por uma federação internacional. (MOIOLI, 2021).

O crescimento dos jogos eletrônicos é inegável, assim como de campeonatos dessa modalidade, bem como de pessoas que acompanham ou que participam deles.

Mesmo diante de toda a evidência de crescimento e da possibilidade de ser inserido como modalidade olímpica, existe celeuma quanto à caracterização dos e-Sports como esporte.

A palavra e-Sports, ou esportes eletrônicos, denota uma correlação entre os conceitos de esporte e o mundo eletrônico. Conforme o dicionário Michaelis *online* (2022, não paginado), esporte é “o conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade que obedecem a regras específicas e que são praticadas individualmente ou em equipe”. Essa conceituação do dicionário Michaelis é abrangente, podendo facilmente serem inseridos os e-Sports como prática esportiva.

De maneira semelhante, Valdir Barbanti (2012, p. 57) define o termo esporte como uma atividade competitiva institucionalizada, a qual envolve esforço físico intenso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, sendo a participação dos indivíduos praticantes motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

Para Antonio Bascón-Seda e Gonzalo Ramírez-Macías (2020, p. 4), para ser considerado como esporte, deve, em um jogo, ao menos, existir uma institucionalização, existir instituições nacionais que regulam e administram a prática, além de existir regras próprias e existir um caráter motor ou conjunto de capacidades físicas próprias.

Os e-Sports, assim como os esportes tradicionais, possuem uma carreira competitiva pela dificuldade de se manter e ser bem-sucedido na prática da atividade, além de exigir intenso comprometimento, pois conta com treinos físicos, *replays* (ato de assistir partidas jogadas por adversários), reuniões com treinadores, avaliações com *coaches*, entre outros. (PEREIRA, 2014, p. 47).

Além disso, é comum nos e-Sports a existência de *gaming houses* que são casas que servem tanto de centro de treinamentos quanto hospedam os jogadores durante períodos de até um ano, além de *boot*

*camp*s que consistem em encontros com período de tempo reduzido para preparação para um torneio importante. (PEREIRA, 2014, p. 47).

Outras semelhanças dos e-Sports com os esportes tradicionais são a existência de grandes competições, como o Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, a existência de marcas e de equipes (nos e-Sports existem equipes fixas com nomes específicos, como a Loud ou a paiN Gaming), de “astros”, a exemplo de Matheus “Dynguedo” e de Rossini Heitor “Duster” Pereira, de transmissão em massa das competições, de patrocinadores e de mídia especializada. (PEREIRA, 2014, p. 47-80).

A institucionalização dos e-Sports é um fato, visto que já existem instituições nacionais e internacionais as quais não só organizam e regulam as competições, como procuram defender os interesses dos jogadores. Cita-se a recém-criada Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos, a qual é conveniada ao Ministério do Esporte e já possui diversas federações estaduais ligadas a ela.

De maneira semelhante, há a possibilidade, como já é visto na prática, de que nas competições o órgão responsável pelo seu patrocínio defina o conjunto de situações válidas, com regulamento próprio para cada torneio, bem como árbitros e/ou juízes que apoiem a integridade competitiva desses eventos. Por fim, os e-Sports possuem também habilidades motoras específicas, com padrões motores finos, reflexos rápidos, grande destreza manual e excelente coordenação óculo-manual. (BASCÓN-SEDA; RAMÍREZ-MACÍAS, 2020, p. 4-9).

Apesar dessas constatações, existem diversas críticas à conceituação dos e-Sports como esportes, destacando-se as relacionadas à utilização de violência e ao desempenho físico.

Quanto à violência, o esporte, por ser uma construção humanística, pode ser transmissor de valores, apesar de esses valores nem sempre serem necessariamente positivos. Antonio Bascón-Seda e Gonzalo Ramírez-Macías (2020, p. 11) destacam o *munus gladiatoris*, praticado pelos gladiadores romanos, o qual, em uma análise abstrata, possuiria todos os elementos para considerá-lo como esporte na atualidade, visto que possuía regulação, atividade motora, competição, institucionalização (o estado romano o organizava), havia apostas, métodos de treinamento e treinadores especializados; entretanto, o fator ético, por causar danos graves, extremos e até mortes, afastá-lo-ia da conceituação de esporte.

Por outro lado, na atualidade, existem esportes dentro dos jogos olímpicos que possuem um certo componente violento, tendo em vista que empregam força física intensa e podem causar danos graves ou a

representação da utilização da força bruta aos espectadores, como é o caso do boxe ou do pentatlo moderno. Além disso, é preciso ressaltar que nem todos os e-Sports são violentos, visto que não representam danos físicos graves e imediatos aos praticantes e não necessariamente representam a utilização da força bruta. (BASCÓN-SEDA; RAMÍREZ-MACÍAS, 2020, p. 11).

Existem múltiplos e-Sports, de modo que cada um deles representa uma modalidade esportiva única e independente, o que deve levar a uma análise individualizada de quais deles poderiam fazer parte do programa olímpico. (BASCÓN-SEDA; RAMÍREZ-MACÍAS, 2020, p. 11).

Quanto ao desgaste físico e treinamento físico dos atletas, não constitui uma verdade absoluta a afirmação de que os *cyber*-atletas não realizam esforço físico, visto que a prática profissional dos jogos eletrônicos demanda preparação física dos *cyber*-atletas, bem como exige uma precisa coordenação olho-mão e reflexos aguçados. (PEREIRA, 2014, p. 91-93).

Em comparação com alguns outros esportes tradicionais, como o futebol, a preparação física realizada pelos *cyber*-atletas pode ser em um nível menos acentuado, especialmente em consideração à análise do corpo humano como um todo. Entretanto, ainda que se constate isso, cabe também questionar se apenas esse fato faria descaracterizá-los como esporte, visto que existem jogos que são considerados como esportes, a exemplo do xadrez e do tiro, os quais não demandam, assim como os e-Sports, esforço físico intenso; entretanto são considerados como esportes.

Nesse sentido, apesar do preconceito que paira em torno dos e-Sports, o qual, por vezes, pode ser taxado como uma mera “brincadeira” de jovens, certo é que, ao menos para fins deste trabalho, pode-se considerar o e-Sport como um esporte que está em crescente expansão, recebendo cada vez praticantes e mais investimentos e que demanda dos atletas um preparo físico, técnico e psicológico, além de demandar esforços dos operadores do Direito na análise de suas nuances e das normas jurídicas a eles aplicadas.

3 PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Apesar de toda essa expansão do e-Sport no Brasil e no mundo, ainda é escassa a regulamentação da matéria e, no Brasil, ainda não há regulamentação específica sobre o tema.

Existe crítica no sentido de afirmar que qualquer regulamentação sobre a matéria engessaria o mercado dos e-Sports, o qual está em constante ascensão. Além disso, outro ponto relevante é que o ambiente dos jogos

eletrônicos é virtual e pertencente a uma empresa desenvolvedora, a qual detém a propriedade intelectual dos jogos; isso pode refletir como uma dificuldade considerável na regulamentação das matérias, especialmente por envolver questões de direitos relativos a essa propriedade e do fato de poder a desenvolvedora modificar as próprias regras do jogo.

Apesar das críticas relacionadas à regulamentação da matéria, existe uma tendência de criação de normas regulamentadoras do esporte, no Brasil e no mundo. No Brasil, destacam-se como tentativas de regulamentação da matéria os Projetos de Lei nº 7.747/2017 e nº 383/2017.

Em relação ao Projeto de Lei nº 7.747/2017, basicamente foi apresentado pela Deputada Mariana Carvalho e inclui na Lei Pelé um artigo reconhecendo o desporto virtual como esporte.

O Projeto de Lei nº 383/2017 foi elaborado pelo senador Roberto Rocha (PSDB/Maranhão), ainda se encontra em tramitação no Senado Federal e objetiva regulamentar os e-Sports, criando uma legislação específica sobre o tema. Tal Projeto, com redação original, define o esporte eletrônico como uma atividade em que participam na competição dois ou mais indivíduos e que faz uso de artefatos eletrônicos, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o *knockout systems*, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade. (BRASIL, 2017).

Após a apresentação do texto original, houve proposições de emendas, uma delas de autoria do Senador Davi Alcolumbre (DEM/AP) em que há uma maior ampliação do conceito de e-Sports, nos seguintes termos: “Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.” (BRASIL, 2019).

O referido Projeto é pequeno, com poucos artigos, mas possui a qualidade de buscar criar um ambiente favorável ao desenvolvimento do esporte eletrônico, tratando-o efetivamente como um esporte e tratando os seus praticantes como atletas.

Isso está expresso em boa parte de seus artigos e na justificativa para a apresentação do Projeto de Lei, pois, conforme dispõe o Senador Propositor, a regulamentação auxiliaria a não ocorrência de desvirtuamentos letais, auxiliaria no combate a discriminações de gêneros, etnias, credos e ódio, além de se desenvolver de maneira independente de credo, raça, divergência política, histórica e/ou cultural e social. (BRASIL, 2017).

Apesar dos objetivos louváveis, o Projeto de Lei nº 383/2017 sofreu diversas críticas e isso é refletido no Portal e-Cidadania que, em abril de

2022, indica um número de 43.599 votos contrários à aprovação do Projeto e de 6.578 votos a favor da aprovação do Projeto.

Ademais, outra questão de relevância é a possibilidade de desconsiderar certos jogos como e-Sports. A sugestão dada pelo senador Eduardo Girão do Podemos-CE era de por meio do projeto de lei, impedir que jogos violentos sejam considerados como esporte, isso acarretaria o não reconhecimento de alguns jogos populares como esportes, a exemplo de jogos como o Rainbow Six e o Counter-Strike, jogos táticos de tiro. (SENADO, 2020).

Atualmente, existe um pedido de audiência na CAE (Comissão de Assuntos Econômicos), que depende de aprovação do respectivo requerimento no plenário. Além disso, o Projeto precisará passar novamente pela CCT (Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação) e pela CE (Comissão de Educação, Cultura e Esporte), para que analisem uma emenda de redação do senador Marcos Rogério. (DEM-RO) (SENADO, 2020).

4 LEGISLAÇÃO EXISTENTE APLICÁVEL AOS CONTRATOS DE TRABALHO FIRMADOS PELOS ATLETAS PROFISSIONAIS DOS E-SPORTS

Partindo-se da análise da legislação já existente e possivelmente aplicável aos e-Sports, no Brasil, quando o tema é relação de trabalho de esportistas, a legislação primordial no tocante à regulamentação das práticas esportivas é a Lei nº 9.615/98, também chamada de Lei Pelé, a qual classifica as práticas desportivas, além de dispor sobre diversos pontos, inclusive sobre questões relacionadas ao contrato do atleta profissional, e aplicando, subsidiariamente, as normas gerais da CLT - Consolidação das Leis do Trabalho. (Decreto-Lei nº 5.452/1943).

Em relação à classificação das práticas desportivas, para a Lei Pelé, elas podem ser formais e não-formais. As práticas formais são reguladas por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto; e as práticas não-formais são as caracterizadas pela liberdade lúdica de seus praticantes. (BRASIL, 1998).

O desporto também pode ser caracterizado como desporto educacional, desporto de participação, desporto de rendimento e desporto de formação. (BRASIL, 1998).

O desporto educacional é aquele praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação e tem como objetivos centrais evitar a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes e alcançar

o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer. (BRASIL, 1998).

Por sua vez, o desporto de participação é o praticado de forma voluntária, 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. (BRASIL, 1998).

Já o desporto de rendimento é o praticado segundo normas gerais da Lei Pelé e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, possuindo a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações. (BRASIL, 1998).

Por fim, o desporto de formação é caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, possuindo como objetivo a promoção do aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição. (BRASIL, 1998).

Outro ponto relevante da disposição normativa é que o desporto de rendimento pode ser organizado e praticado de modo profissional, quando há remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva e de modo não-profissional, quando houver liberdade de prática e inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (BRASIL, 1998).

Além disso, a Lei Pelé define os atletas profissionais como sendo os profissionais que firmam contrato especial de trabalho desportivo com entidade de prática desportiva e que recebem remuneração pactuada. (BRASIL, 1998).

Diante dessas classificações advindas da Lei Pelé, delimita-se que a análise da amplitude dos e-Sports como esporte e de suas nuances trabalhistas está associada à prática esportiva formal, praticada pelos atletas profissionais, e que se caracterizariam como um desporto de rendimento.

Apesar do art. 94 da Lei Pelé dispor que diversos artigos insertos nesta legislação concernentes aos contratos firmados só seriam obrigatórios para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol, não há óbice que tais disposições sejam aplicadas aos e-Sports, pois se constituem de cláusulas facultativas a outras modalidades desportivas, como são os e-Sports.

Ademais, no âmbito trabalhista, como leciona Vanessa Rocha Ferreira e Pietro Lazaro Costa (2021, p. 36 -37), para avaliação da relação

de trabalho no e-Sport, deve-se partir da premissa de que o trabalho é um direito humano e um direito fundamental.

Nesse íterim, não se deve desconsiderar os direitos da relação empregatícia, seja em decorrência da aplicação de normas decorrentes da Consolidação das Leis do Trabalho, seja da aplicação de normas decorrentes da Lei Pelé, sob a única justificativa de que os e-Sports seriam tão somente uma atividade lúdica, ou pela justificativa da ausência de norma regulamentadora, visto que não há norma que constrinja a aplicação das normas trabalhistas nos contratos de e-Sports. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 37).

De maneira semelhante à dos esportes tradicionais, os esportes eletrônicos podem ser praticados como jogos de lazer, como também de maneira profissional, podendo existir a configuração de uma relação de emprego com uma equipe ou organização desportiva. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 52).

5 A ANÁLISE DO VÍNCULO EMPREGATÍCIO EM PROCESSOS JUDICIAIS TRABALHISTAS BRASILEIROS

Um dos casos judiciais de maior repercussão envolvendo *cyber*-atletas foi o processo trabalhista em que figuraram como partes o jogador de *League of Legends*, Carlos “Nappon” Rucker, e a pain Gaming. O *cyber*-atleta adentrou com uma ação judicial trabalhista, processo número 1000904-02.2019.5.02.0084, alegando existir vínculo empregatício com a referida empresa, requerendo, assim, a assinatura da CTPS, bem como outras verbas em decorrência de tal reconhecimento. Essa ação não pôde ser analisada pelo Tribunal Regional respectivo, bem como pelo TST, tendo em vista que houve acordo entre as partes em que foi acordada a assinatura da CTPS, bem como o recebimento de verbas trabalhistas que totalizaram o valor de sessenta mil reais. (OLIVEIRA, 2019, p. 2).

Em processo de número 0101101-81.2019.5.01.0060, ajuizado no Rio de Janeiro, um atleta adentrou com a ação em face do Clube de Regatas do Flamengo, requerendo o reconhecimento do vínculo empregatício, alegando ter sido contratado pela reclamada para exercer a função de atleta profissional de e-Sports, com remuneração mensal R\$ 970,00, e, mesmo havendo o preenchimento dos requisitos dos artigos 2º e 3º da CLT, nunca recebeu verbas trabalhistas como empregado.

Em defesa, a empresa alegou, em especial, que não houve prestação de serviços em seu favor, apenas houve a assinatura de um “Termo de Compromisso de Assinatura de Futuro Contrato de Trabalho de Atleta

Profissional de E-Sports”, não havendo que se falar na configuração de uma relação empregatícia. Em sentença, o juiz de primeiro grau reconheceu o vínculo de emprego, tendo em vista a demonstração de que o reclamante estava à disposição da reclamada, pois foi demonstrado que, apesar de o reclamante não ter atuado em nenhum jogo, ele foi escalado como reserva no campeonato denominado Circuito Desafiante, representando a Reclamada. Tal decisão foi mantida em segunda instância por fundamentos semelhantes aos de primeiro grau e encontram-se, em junho de 2022, pendentes de análise os embargos de declaração opostos.

Em outra ação, no processo de número 1000005-39.2022.5.02.0006, um trabalhador requereu o reconhecimento de vínculo empregatício, enquanto a reclamada afirma que a prestação de serviços se dava de maneira autônoma. Ficou demonstrado nos autos que o reclamante exercia a função de atleta de e-Sport, como jogador de CS Go, laborando em centro de treinamento, uma *gaming house*, com horários fixos e remuneração fixa, e jogando em campeonatos em nome da reclamada. Diante desse contexto, a sentença reconheceu o vínculo empregatício, ressaltando que o fato de a reclamada ser uma *startup* e os jogos serem eletrônicos não afasta tal reconhecimento.

Das decisões analisadas, observa-se que as ações intentadas, como regra, são analisadas em sua inteireza apenas nas Varas do Trabalho e nos Tribunais Regionais do Trabalho, pois o TST não vem recebendo os Recursos de Revistas intentados, sob a justificativa de aplicação da Súmula 126 do TST, a qual veda o reexame de fatos e provas nesta instância extraordinária.

Além disso, os julgados demonstram que a análise da existência do vínculo de emprego está sendo realizada com base na legislação celetista e avaliando caso a caso, não sendo um empecilho para a configuração da relação de emprego o fato de os atletas serem praticantes de jogos eletrônicos.

6 A RELAÇÃO DE EMPREGO NOS E-SPORTS

Como já exposto, a prevalência da aplicação da legislação trabalhista aos contratos firmados pelos esportistas profissionais de rendimento é da Lei Pelé, aplicando-se apenas subsidiariamente as normas gerais de seguridade social e de Direito do Trabalho. Ocorre que a aplicação dessa legislação especial decorre tão somente dos contratos formais e que estejam em consonância com os ditames daquela Lei, inclusive quanto às cláusulas obrigatórias que devem estar insertas neste contrato especial.

Não sendo o caso da aplicação da Lei Pelé, segue-se a regra geral da CLT em que devem ser analisados os elementos da relação de trabalho para se compreender se a relação se configura como uma relação de emprego ou como uma relação de outro gênero.

Diante disso, não é qualquer relação de trabalho em que esteja um atleta profissional do e-Sport em um dos polos que haverá uma relação de emprego.

Diante da análise do caso concreto, pode existir um vínculo diferente do empregatício, tendo em vista existir a possibilidade de configuração de atleta de rendimento não profissional ou do atleta profissional autônomo, os quais não possuem contrato especial de trabalho, exercem o múnus em modalidade desportiva individual, possuem liberdade na prática desportiva, e podem receber incentivos financeiros provenientes de patrocínios. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 46).

Como leciona Mauricio Godinho Delgado (2017, p. 309-320), a relação de trabalho se caracteriza como uma relação geral em que há como prestação fundamental um labor humano; engloba, portanto, o trabalho autônomo, o trabalho eventual e o trabalho avulso. Já a relação empregatícia se constitui como uma modalidade específica de relação de trabalho juridicamente configurada.

A relação de emprego é uma relação específica, assim, para ter caracterizado o vínculo de emprego dos atletas de e-Sports, devem existir, num polo, o empregado e, no outro, o empregador, além de estarem preenchidos os elementos da relação de emprego, notadamente a pessoalidade, a subordinação jurídica, a onerosidade e a não-eventualidade.

A análise deve ser do caso concreto, não bastando falar em condições meramente formais, como a comum assinatura de contratos cíveis como forma de burla da legislação trabalhista. Deve prevalecer a primazia da realidade, em que se analisa, caso a caso, se estarão ou não presentes os pressupostos essenciais de uma relação de emprego.

Em relação à figura do empregador, a CLT, no artigo 2º, classifica o empregador como sendo “a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço” e equipara ao empregador, para os efeitos exclusivos da relação de emprego, os profissionais liberais, as instituições de beneficência, as associações recreativas ou outras instituições sem fins lucrativos, que admitirem trabalhadores como empregados. (BRASIL, 1943).

Apesar da atecnia do referido diploma ao tratar o empregador como “empresa”, a doutrina e a jurisprudência trabalhista são uníssonas

em afirmar que o empregador pode ser pessoa física ou pessoa jurídica, bastando ser uma pessoa que contrate um trabalhador como empregado.

Já a figura do empregado é caracterizada, conforme diploma celetista, como sendo “toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.” (BRASIL, 1943). Aqui estão evidentes os pressupostos essenciais da relação de emprego: ser o empregado pessoa física e que exista a pessoalidade, a subordinação jurídica, a onerosidade e a não-eventualidade.

A caracterização da prestação do labor por pessoa física e com pessoalidade, assim como os demais requisitos, deve ser avaliada criteriosamente e sem formalismo. Portanto, exclui-se qualquer possibilidade de eliminação da configuração da relação de emprego pelo simples fato de o empregado ter sido contratado por meio da constituição de uma pessoa jurídica, fenômeno denominado de pejetização, o qual pode ser uma forma de burla aos ditames trabalhistas, o que é vedado pelo ordenamento jurídico brasileiro.

Especificamente em relação ao pressuposto de pessoalidade, tal requisito é apenas elemento essencial à figura do empregado e se caracteriza, nos e-Sports, assim como nos esportes tradicionais, pela contratação do atleta em razão das suas habilidades próprias, pessoais, sendo excluídas, como regra, as possibilidades de substituição por terceiros. (FOGGIATTO, 2017, p. 25-26).

A subordinação jurídica, na análise dos e-Sports, pode ser visualizada quando o atleta não possui autonomia plena para organizar sua atividade, como quando reside nas *gaming houses*, com controle de dedicação, horários e treinamentos. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 50). Existe a possibilidade de visualização da subordinação também quando do controle nos *boot camps* ou mesmo na relação remota entre o atleta e o empregador.

Ainda que seja comum o exercício do labor dos atletas de jogos eletrônicos em locais físicos cedidos pelo empregador, a exemplo das *gaming houses*, como qualquer outro empregado, o só fato de prestar serviços à distância não desconfigura a relação de emprego, pois, como disposto na CLT, “os meios telemáticos e informatizados de comando, controle e supervisão se equiparam, para fins de subordinação jurídica, aos meios pessoais e diretos de comando, controle e supervisão do trabalho alheio.” (BRASIL, 1943).

Nesse sentido, também, pode ser evidenciada a não-eventualidade quando existe o controle de metas e horários, além de existência de uma

rotina diária do atleta com treinos diários e constantes e a participação habitual em competições e programações estabelecidas pelo contratante. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 50).

A onerosidade nas relações entre atleta eletrônico e entidades desportivas ou equipes pode ser evidenciada pelo recebimento de contraprestação mensal e fixa ou até em razão de prêmios obtidos por ocasião de campeonatos vencidos. (FERREIRA; COSTA, 2021, p. 50).

Ressalte-se que o mero patrocínio ou outros incentivos financeiros não caracterizam, por si só, o vínculo de emprego, devendo, como exposto alhures, que todos os elementos essenciais da relação de emprego estejam preenchidos.

7 CONCLUSÃO

Os e-Sports ou jogos eletrônicos estão em constante expansão e crescente representatividade, demandando dos operadores do Direito a análise dessa nova forma de trabalho para adequá-la às normas trabalhistas.

Mesmo diante da relevância da matéria, não existe no Brasil uma regulamentação específica sobre o tema, havendo Projetos de Lei com esse intuito e a tentativa, por vezes, dos operadores do Direito de adequação da legislação já existente.

Os e-Sports, em diversos aspectos, equiparam-se aos esportes tradicionais, mas, também, em diversos quesitos, diferenciam-se significativamente. Apesar dessas diferenças, não se deve excluir a possibilidade de considerar tal prática como esporte.

Nesse sentido, as normas aplicáveis às práticas esportivas em geral, especialmente as práticas esportivas formais de rendimento, devem ser aplicadas aos e-Sports, no que couber. Além disso, aplicam-se as normas insertas na CLT, tendo em vista a imperatividade de tais normas, consideradas como direitos fundamentais e humanos.

No tocante às leis em vigor no Brasil, destacam-se as disposições advindas da Lei Pelé, as quais devem, no que couber, ser aplicadas às relações de trabalho firmadas pelos atletas profissionais do e-Sport, bem como, especificamente no tocante às normas trabalhistas, devem também ser aplicadas as disposições gerais do Direito do Trabalho, em especial a CLT.

O contrato firmado por um atleta de jogos eletrônicos não necessariamente será de natureza empregatícia. A relação empregatícia é uma relação de trabalho específica em que, para sua configuração, devem ser preenchidos os pressupostos essenciais de um vínculo de emprego.

A análise desses pressupostos deve ser feita caso a caso, não sendo válida a mera análise formal de contratos firmados, muito comuns nos e-Sports, a exemplo da assinatura de “contratos de adesão e outras avenças”.

Dessa forma, estará configurada a relação de emprego se estiverem presentes os elementos essenciais de tal relação, conforme disposto na CLT, a pessoalidade, a subordinação jurídica, a onerosidade e a não-eventualidade. Tais pressupostos devem ser analisados caso a caso e conforme a dinâmica específica dos e-Sports, os quais contam com características peculiares como a existência de *bootcamps* e *gaming houses*, os quais podem gerar indícios da configuração de uma relação de emprego.

Em relação à jurisprudência trabalhista sobre o tema, a análise dos contratos de trabalho firmados pelos *cyber*-atletas, especialmente sob a avaliação da existência de vínculos de emprego, está mais adstrita às Varas do Trabalho e aos Tribunais de Trabalho, nos quais são intentadas diversas ações com o fito de reconhecimento de relações de emprego.

Não há uma jurisprudência firmada pelo TST, tendo em vista que os Recursos de Revista intentados contra decisões proferidas sobre a matéria pelos Tribunais Regionais do Trabalho, como regra, não são admitidos pela aplicação da Súmula 126 do TST, a qual veda o reexame de fatos e provas nessa instância extraordinária.

Quanto aos julgados nas Varas do Trabalho e nos Tribunais Regionais do Trabalho, observa-se que adequadamente os magistrados vêm analisando os contratos firmados pelos atletas profissionais, considerando os e-Sports verdadeiramente como esportes e entendendo possível, a depender da análise do caso concreto e do preenchimento dos pressupostos essenciais da relação de emprego, o reconhecimento do vínculo empregatício.

A configuração da relação de emprego deve ser, assim, analisada caso a caso diante dos requisitos essenciais deste tipo de relação e das peculiaridades da prática dos e-Sports, havendo necessidade de conhecimento das nuances específicas de tal prática para que ocorra o adequado enquadramento legal.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, V. O que é esporte? *Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde*, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 12 abr. 2022.

BASCÓN-SEDA, A.; RAMÍREZ-MACÍAS, G. O e-sports é um esporte? O termo “esporte” em xeque. *Movimento*, [S. l.], v. 26, p. e26048, 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/97363>. Acesso em: 02 jun. 2022.

BRASIL. *Decreto-Lei nº 5.452*, de 1º de maio de 1943. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del5452.htm. Acesso em: 02 maio 2022.

BRASIL. *Lei nº 9.615*, de 24 de março de 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 01 abr. 2022.

BRASIL. Senado Federal. *Projeto de Lei nº 383*, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: Senado federal, 2017. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1630409062100&disposition=inline>. Acesso em: 15 maio 2022.

CHIMINAZZO, Gustavo; MARQUES, Victor. E-sports não é (mais) brincadeira. *IstoÉdinheiro*, 2022. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>. Acesso em: 10 jun. 2022.

DELGADO, Mauricio Godinho. *Curso de direito do trabalho*. 16. ed. São Paulo: Ed. LTr, 2017.

ESPORTE. In: *MICHAELIS*, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda., 2022. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/esporte/>. Acesso em: 06 abr. 2022.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. *Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região*, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 35-55, abr. 2021. Disponível em: https://juslaboris.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/186470/2021_ferreira_vanessa_contratos_trabalho.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 13 abr. 2022.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. *A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos*. Trabalho de conclusão de curso de graduação - Universidade Federal do Paraná, Paraná, 2017. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/58178/RODRIGO%20EDUARDO%20FOGGIATTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 jun. 2022.

LONTRA, Tiago; LOURENÇO, Luíza; NETO, Oscar; CARVALHO, Carolina. A ascensão dos esports: das pequenas telas para os grandes palcos. *Globo*, 2021. Disponível em: <https://gente.globo.com/a-ascensao-dos-esports-das-pequenas-telas-para-os-grandes-palcos/>. Acesso em: 05 abr. 2022.

MELLO, Lucas. Futebol brasileiro cada vez mais forte nos e-sports. *Veja*, 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/esporte/futebol-brasileirocada-vez-mais-forte-nos-e-sports/>. Acesso em: 04 maio 2022.

MOIOLI, Júlia. Olimpíada de Paris 2024: o que falta para eSport virar modalidade olímpica?. *Uol*, 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/08/07/olimpiada-de-paris-2024-o-que-falta-para-esport-virar-modalidade-olimpica.htm>. Acesso em: 05 maio 2022.

OLIVEIRA, Gabriel. Nappa processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL. *Uol*, 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappa-processou-pain.htm>. Acesso em: 01 abr. 2022.

PEREIRA, Silvio Kazuo. *O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. 2014. Trabalho de conclusão de curso de graduação - Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acesso em: 01 jun. 2022.