

OS CONTRATOS DE TRABALHO DOS ESPORTISTAS ELETRÔNICOS NO BRASIL E A NECESSIDADE DE SUA REGULAMENTAÇÃO

Vanessa Rocha Ferreira

Pietro Lazaro Costa

Resumo

O presente artigo aborda de forma objetiva a questão da possibilidade de reconhecimento do vínculo empregatício nos contratos de esporte eletrônico vigentes no Brasil. Tem como objetivo específico analisar, com minúcia, os contratos de esportes eletrônico e defender que o reconhecimento do vínculo de emprego nos contratos vigentes de E-Sports contribuem para consecução dos direitos fundamentais do cyber-atleta. Para tanto, foi utilizado na pesquisa o método dedutivo, para melhor analisar como a doutrina e a jurisprudência têm se posicionado no que tange a este tema. Além da pesquisa bibliográfica e descritiva, foi

feito um estudo comparado para demonstrar a evolução legislativa de outros países acerca dos cyber-atletas no âmbito desportivo. Para ao final concluir que, embora o ordenamento jurídico brasileiro seja omissivo quanto ao tema, é possível o reconhecimento dos esportes eletrônicos como desporto na modalidade de rendimento e profissional, bem como o reconhecimento do vínculo de emprego dos atletas profissionais de esporte eletrônico, com fulcro nos art. 2º e 3º, da CLT.

Palavras-chave: Esporte Eletrônico. Direito Desportivo. Contrato de Trabalho. Reconhecimento de Vínculo Empregatício.



Vanessa Rocha Ferreira

Doutora em Direitos Humanos pela Universidade de Salamanca (Espanha). Mestre em Direitos Fundamentais pela Universidade da Amazônia (UNAMA/PA). Professora da Graduação e Mestrado em Direito do Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA). Líder do Grupo de Pesquisa em Trabalho Decente (CESUPA/CNPq). Auditora do Tribunal de Contas do Estado do Pará (TCE-PA).



Pietro Lazaro Costa

Advogado trabalhista graduado pela Faculdade Integrada Brasil Amazônia (FIBRA/PA).

Abstract

This article addresses in an objective way the question of the possibility of recognition of the employment relationship in the electronic sports contracts in force in Brazil. Its specific objective is to analyze, in detail, electronic sports contracts and to defend that the recognition of the employment relationship in the current E-Sports contracts contributes to the achievement of the cyber-athletes fundamental rights. In order to do so, the deductive method was used in this research to better analyze how doctrine and jurisprudence have been positioned in relation to this topic. In addition to bibliographical and descriptive research, a comparative study was done to demonstrate the legislative evolution of other countries regarding cyber-athletes in the sports field. In order to conclude that, although the Brazilian legal system is silent on about the subject, it is possible to recognize electronic sports as the sport in the income and professional modality, as well as the recognition of the employment relationship of professional athletes of electronic sports, with the fulcrum in art. 2nd and 3rd, of the CLT.

Keywords: Electronic sport. Sports Law. Contract of Work. Recognition of Employment Bond.

1 INTRODUÇÃO

O processo de globalização proporcionou avanços tecnológicos e econômicos, o que acarretou mudanças significativas nas relações sociais. O advento da internet e das

telecomunicações foi uma das mais importantes inovações resultantes desse processo, visto que possibilitou que os limites territoriais fossem ultrapassados em segundos.

Em razão do processo de globalização as relações sociais se modificaram, propiciando o surgimento de novas relações de emprego, havendo a necessidade de evolução legislativa para acompanhar tais mudanças. Assim, surge a imprescindibilidade da aplicação do direito do trabalho às relações desportivas, conhecidas como Esportes Eletrônicos - *E-Sports*, que embora não estejam reguladas formalmente na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), nem na Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), apresentam traços relevantes que caracterizam as relações laborais no Brasil.

O direito desportivo e o direito do trabalho encontram-se sob constante evolução, ocasionadas pelos avanços proporcionados pela globalização. Tais avanços propiciaram através da internet, que a forma de se relacionar com a sociedade, e portanto com o trabalho e emprego, mudassem, resultando o surgimento, por exemplo do teletrabalho, e por conseguinte a possibilidade do atleta profissional de esporte eletrônico inserir-se nesse contexto.

O direito do trabalho é uma ciência que deve regular as relações laborais, e, que por ocasião da velocidade dessas evoluções tecnológicas que acabam por criar novas relações de trabalho, o legislador nunca conseguirá acompanhar e adaptar-se ao que é atual no mundo informático-desportivo. Portanto, este artigo objetiva mostrar os

impactos dessas inovações relativas a possível relação de emprego dos atletas do Esporte Eletrônico, denominados também como *cyber-atletas*, que apesar de estar inserido na sociedade e ter crescido com rapidez, ainda é considerado por muitos brasileiros como uma atividade lúdica, e não como uma atividade de rendimento, em que há organizações que se estruturam, e estruturam campeonatos com participação de atletas que representam marcas de times ou empresas de informática.

Dessa forma, surge a necessidade de propor a seguinte problemática: se mesmo diante da omissão da norma o esporte eletrônico pode ser considerado como atividade de rendimento, conforme a legislada na Lei Pelé, bem como reconhecida como emprego com fundamento na Consolidação das Leis do Trabalho?

O problema deste trabalho surge na forma em que esses atletas são contratados para prestar o serviço desportivo para as organizações ou empresas que se interessam em atuar nesse cenário. Haja vista que neste diapasão somente o Campeonato Brasileiro de *League Of Legends* - CBLOL está ligeiramente avançado no que concerne o reconhecimento do vínculo empregatício dos atletas como condição de participação nos seus eventos.

O método aplicado ao trabalho será o dedutivo e como base de sustentação será utilizada a Consolidação das Leis do Trabalho, bem como a Lei nº 9.615/1998, assim como usar-se-á da técnica de pesquisa bibliográfica, artigos de internet, revistas especializadas,

bem como projetos de lei, para apresentar as características trabalhistas decorrente do vínculo estabelecido com o atleta profissional de esportes eletrônicos.

Assim, inicialmente tratar-se-á da sistematização do esporte eletrônico internacionalmente, para tão somente chegar-se no cenário brasileiro e posteriormente os problemas emergentes da relação que embora demonstre todos os requisitos da relação de emprego, vem a ser fraudada mediante contratos, em regra de patrocínio.

Além do mais, será analisada a Lei nº 9.615/98, com objetivo de demonstrar que os esportes eletrônicos se enquadram nos requisitos necessários para ser considerado como profissional, demonstrando os benefícios decorrentes dos contratos especiais trabalhistas de esportista profissional.

2 O TRABALHO COMO UM DIREITO HUMANO E FUNDAMENTAL

Contemporaneamente, não há dúvidas quanto a natureza jurídica do trabalho como um direito humano e direito fundamental. Visto que o Estado Brasileiro através da promulgação da Constituição da República Federativa do Brasil em 1988 (CFRB/88) inovou trazendo novos valores referentes aos direitos sociais, consagrando os direitos trabalhistas como direitos fundamentais, e também como direito humano através da ratificação de uma série de tratados internacionais. (LEITE, 2017, p. 33-34).

Inicialmente, o trabalho, como direito

humano, veio disciplinado no Tratado de Versalhes quando criou a Organização Internacional do Trabalho (OIT), que tem como princípios até os dias de hoje que o trabalho é fonte de dignidade, e não uma mercadoria, e que a pobreza atrai apenas a desigualdade, afastando a prosperidade. (OIT, 2018).

Em 1948, a Declaração Universal de Direitos Humanos reconheceu o “direito ao trabalho, à livre escolha do trabalho, a condições equitativas e satisfatórias de trabalho e à proteção contra o desemprego” como um direito de toda pessoa. Bem como o Pacto de Direitos Econômicos, Sociais e Culturais de 1966, que também foi ratificado pelo Estado Brasileiro, através do Decreto Legislativo 226, de 12/12/1991, e Decreto nº 591, de 06/07/1992, que disciplinou que os estados-partes reconheceriam o direito à livre escolha de profissão, e para que estes implementassem essa medida, trariam programas governamentais de orientação sobre aspecto profissional, e também criariam políticas públicas que objetivassem garantir o desenvolvimento econômico, social e cultural, bem como o emprego em condições satisfatórias que pudessem ser instrumento de gozo das outras liberdades constitucionalmente asseguradas. (LEITE, 2017, p. 33-38).

A CRFB/88 consagrou o direito ao trabalho como um direito fundamental, apresentando-se inicialmente como princípio fundamental do Estado Democrático de Direito, em seu art. 1º, inciso IV. O direito ao trabalho apresenta-se no corpo constitucional também como direito social inserido no título “Dos Direitos e Garantias

Fundamentais” em seu art. 6º e no art. 7º o rol de direitos relativos a proteção do trabalhador urbano e rural. (BRASIL, 1988, p. 39-46)

Sendo também considerado como valor fundante da ordem econômica, haja vista que objetiva assegurar uma vida digna a toda pessoa, seguindo os preceitos da justiça social e também do princípio da busca do pleno emprego, conforme o art. 170, VIII da CRFB/1988. Portanto, o direito ao trabalho que tenha por objetivo dignificar a pessoa, no plano constitucional brasileiro é considerado como um direito humano e fundamental, tendo em vista que é o principal pilar do sistema jurídico, político, econômico e social brasileiro. (LEITE, 2017, p. 39).

Dessa forma, não há razão em desconsiderar os direitos decorrentes da relação empregatícia, disciplinada na Consolidação das Leis Trabalhistas e também na Lei Pelé, a atletas profissionais de esportes eletrônicos, sob a única fundamentação de falta de norma regulamentadora ou por ainda ser considerada por muitos como atividade lúdica. Dado que não há ainda nenhuma norma que constrinja a aplicação das normas trabalhistas nos contratos de *e-sports*.

3 E-SPORT NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO: Conceito e evolução histórica

A difícil tarefa de conceituar o esporte foi realizada, dentre outros, por Barbanti (2012, p. 57/58) que o define como:

[U]ma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação e fatores intrínsecos e extrínsecos.

O que mais se coaduna com a realidade dos atletas da modalidade eletrônica é o conceito apresentado no *Guia Legal Sobre E-Sports*, elaborado pela ONTIER, com a colaboração da *Liga de Videojuegos Profesional - LVP*, em junho de 2016, que objetiva regulamentar o *e-sport* na Espanha, a qual esporte é uma atividade física e intelectual, organizada, que inicialmente era uma forma de entretenimento, mas que na atualidade se transformou em grandes competições, possuindo comando técnico e exaustivo treinamento, sujeitando-se a normas internas (da organização) e externas (das competições), e, por último o caráter competitivo de rendimento. (ONTIER apud TRIVINO, 2017, p. 2).

Dessa forma, chega-se à conclusão de que o *e-sport* é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva.

A evolução histórica em âmbito internacional, se deu com o lançamento dos jogos *Doom*, *Quake* e *Starcraft* na década de 80, o qual foi o passo inicial para o que se pode chamar hoje de *e-sport*, que revolucionou a época quando exigiu a conexão com a internet

com o objetivo de promover a disputa entre diversos jogadores e equipes que estavam em outras localidades, e em razão desses avanços o cenário internacional alavancou a partir dos anos 2000. (WAGNER, 2006). Até hoje, o jogo *Starcraft* é considerado como o pioneiro dos *e-sports*, e em razão do sucesso estrondoso, países de primeiro mundo, como a Coreia do Sul, chegaram a reconhecer e profissionalizar o *e-sport* como uma categoria esportiva, e como resultante disso atualmente é uma potência mundial no que concerne o cenário competitivo. (SANTANA, 2017, p. 6).

Empresas sul-coreanas com incentivo de outras grandes empresas, como Microsoft e Samsung, criaram a *World Cyber Games - WCG* onde reuniram e competiram jogadores com expertise nas modalidades *Age of Empires*, *Starcraft*, *Quake III* e *FIFA 2000*. E, posteriormente, criaram-se outras ligas desportivas da modalidade eletrônica como por exemplo, a *Major League Gaming - MLG*, bem como a *Inter Extreme Masters - IEM*. Porém, o esporte eletrônico ganhou importância a partir do ano 2011 quando proporcionou-se que partidas fossem transmitidas pela internet. (HAWKON, 2015).

A Coreia do Sul, atualmente é considerada o primeiro país que reconheceu a importância do *e-sport*, profissionalizando os esportistas eletrônicos, e com apoio do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo fundou a organização governamental *Korean e-Sports Association - KeSPA* objetivando regular as atividades, promover campeonatos e licenciar direitos de

transmissão desses atletas. Uma vez que grandes empresas de tecnologia e telecomunicações como a SK Telecom, Korea Telecom e a Samsung fazem grandes investimentos fomentando a atividade através de patrocínio das equipes e dos esportistas eletrônicos. (KeSPA apud PEREIRA, 2014, p. 27-34). O *e-sport* é tão importante para sociedade sul-coreana que os campeonatos são televisionados regularmente desde os anos 2000, nos canais *Ongamenet* e *MBC Games*, que são companhias de transmissão especializadas em difundir informações relacionadas aos *e-sports*, bem como partidas de campeonatos. (O'NEILL apud PEREIRA, 2014, p. 67; WALLACE, 2007).

Também destaca-se a França que até o ano de 2016 era o único país europeu que havia legislado matéria concernente ao *e-sport*, com o objetivo de regular aspectos relativos a organização de competições, e o principal, os direitos trabalhistas desses atletas (ONTIER, 2016, p. 15-17). Incluiu-se ao seu *Code du Travail* a expressão de *joueur professionnel* que de acordo com o artigo 102, alterado pela Portaria nº 2017-1718 de 20 de dezembro de 2017 em seu artigo 3º, e implementado pelo Decreto nº 2017-872, de 9 de maio de 2017, publicado no Boletim Oficial de 10 de maio de 2017, o jogador profissional de vídeo game competitivo é conceituado como:

Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique

avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire.

Nos Estados Unidos da América, o governo passou a considerar os jogadores de *e-sports* como jogadores profissionais, os quais em decorrência disso, agora podem receber visto de permanência especial de atletas, denominado B-1. Por sua vez, este ato somente fora possível em razão da desenvolvedora *Riot Games* ter intercedido perante as autoridades americanas, possibilitando que jogadores sul-coreanos pudessem participar do campeonato que lá aconteceria. (ROBERTSON apud PEREIRA, 2014, p. 58; ONTIER, 2016, p. 17).

Assim, o esporte eletrônico assumiu tamanha importância em âmbito internacional que até o Comitê Olímpico Internacional - COI emitiu um comunicado em que afirmasse que os esportes eletrônicos podem ser considerados como atividades desportivas, justamente, em razão da grande intensidade física desferida pelos atletas em treinos e campeonatos, que comparam-se com atletas de modalidades tradicionais esportivas. Com isso, foi implementado como uma modalidade de demonstração na 18ª edição dos Jogos Asiáticos que ocorreu em 2018, mas, o Conselho Olímpico da Ásia - OCA e a *Alisports* já confirmaram que na edição de 2022 que acontecerá na China, os esportes eletrônicos estarão entre as modalidades oficiais. (SPORTV, 2018; MARCHI, 2018).

Atualmente, os campeonatos mais

importantes no âmbito internacional são: *The International Dota 2 Championships*, que em 2018 distribuiu US\$ 25.532,177 (vinte e cinco) milhões de dólares em prêmios. (MAKUCH, 2018); *League of Legends World Championship* que em 2017 os prêmios ultrapassaram os US\$ 4.000,000 (quatro) milhões em dólares (BUTCHER, 2017); *FACEIT ELEAGUE Major* que em 2018 em uma de suas modalidades distribuiu US\$ 1.000,000 (um) milhão de dólares em prêmios (RIBEIRO, 2018); *Evolution Championship Series* que em 2018 a maior premiação em uma das modalidades foi de US\$ 20.000,00 (vinte) mil dólares (HART, 2018); *Hearthstone World Championship* que neste ano teve como premiação para o primeiro lugar geral o valor de US\$ 250.000,00 (duzentos e cinquenta) mil dólares (SHEA, 2018) e que no Brasil teve como premiação o valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta) mil reais (PETRÓ, 2018); e o *World Championship Series de Starcraft II* que em suas etapas distribuirá o prêmio total de US\$ 2 (dois) milhões de dólares (Blizzard Entertainment, 2017).

Diante do tema, é notável que as premiações das competições de esporte eletrônico estão se modificando de forma crescente que se for precisar em números já ultrapassa até as premiações do campeonato “Copa Libertadores” que em 2017 teve como premiação a quantia de US\$ 3.000.000 (três) milhões de dólares. Porém, o mundial de Dota 2 que ocorreu em 2018 teve como premiação total o valor em torno de US\$ 25.000,000 (vinte e cinco) milhões de dólares. (FONTES, 2017;

NOGUEIRA, 2018).

Em território brasileiro, o esporte eletrônico teve crescimento significativo com o lançamento do jogo chamado *Counter Strike*, publicado em 1999, que com o auge dos *cybers café* obteve bastante popularidade e lançou jogadores brasileiros até para disputarem o campeonato mundial denominado *Electronic Sports World Cup - ESWC*, que aconteceu no ano de 2006 em Paris e teve como vencedora a equipe brasileira *Made in Brazil* (MIBR). (SANTANA, 2017, p. 6).

Somente com a chegada do escritório da empresa *Riot Games* no ano de 2012, o esporte eletrônico adquiriu força, pois criou-se a competição que hoje é a mais importante no cenário nacional do jogo *League of Legends*, em que a final de sua primeira edição ocorreu no evento *Brasil Game Show*, onde foram distribuídos a premiação de R\$ 175.000,00 (cento e setenta e cinco) mil reais. (HAWKON, 2015).

No Brasil, os campeonatos de *e-sports* diferente dos organizados em âmbito internacional, ainda não conseguem pagar cifras milionárias, no entanto, as empresas notaram que o país é um dos que mais movimentam dinheiro em jogos on-line, chegando a cifra de R\$ 4,9 bilhões no ano de 2016, e isso resultou na valorização do segmento a qual possibilitou o aumento dos valores das premiações. A título de exemplo tem-se o Campeonato Brasileiro de *League of Legends - CBLOL* que no ano de 2018 em cada temporada distribuirá a quantia de R\$ 250.000 (duzentos e cinquenta) mil

reais. (VELOSO e BRETAS, 2017; FERRANTINI, 2018). A elevada rentabilidade dos grandes campeonatos internacionais, possibilitou com que tais fossem realizados também no Brasil, como por exemplo, o campeonato *ESL One* Belo Horizonte, que aconteceu entre os dias 15 a 17 junho, onde equipes da modalidade esportiva CS:GO disputavam a premiação de US\$ 250.000 (duzentos e cinquenta) mil dólares, e teve a equipe Faze Clan como campeã. (ESL, 2018).

Isto posto, a mídia esportiva brasileira reconheceu que o *e-sport* adquiriu inequívoca importância para sociedade, e desde 2016 transmite programações semanais bem como campeonatos de variados estilos de *e-sports*, como por exemplo, os já citados Dota 2, LOL e CSGO, nos canais ESPN, Esporte Interativo e SporTV. (SANTANA, 2017, p. 7). De outro lado, organizações desportivas tradicionais brasileiras, como Santos e Remo também reconheceram que esta manifestação esportiva é viável e foram os primeiros a investir em equipes que a representassem nos campeonatos dos principais esportes eletrônicos, e, atualmente o Flamengo, Avaí e Corinthians estão inclusas. (MELLO, 2017).

Os campeonatos que possuem mais visibilidade no plano nacional são o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* - CBLOL que no ano 2018 irá distribuir a premiação de R\$ 250.000 (duzentos e cinquenta) mil reais para cada temporada (FERRANTINI, 2018), bem como o campeonato *Alienware Liga Pro Gamers Club* de *Counter Strike: Global Offensive* - CSGO, que durante o ano de 2018 irá distribuir

R\$100.000,00 (cem) mil reais em premiações. (UCHIYAMA, 2018). Ocorreu também em 2018, o campeonato internacional *ESL One* na cidade de Belo Horizonte, do *e-sport* CSGO, que teve a premiação de US\$ 250.000,00 (duzentos e cinquenta) mil dólares para o time vencedor *Faze Clan*. (ESL, 2018).

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

Atualmente, existem duas propostas de leis em tramitação que visam regular os esportes eletrônicos, o Projeto de Lei nº 7.747/2017 colocado em pauta pela Deputada Mariana Carvalho que objetiva criar uma nova modalidade desportiva, acrescentando o §3º ao art. 3º da Lei Pelé, o denominado desporto virtual, que é entendido como “jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero”. Por sua vez, o Senador Roberto Rocha propôs o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017 objetivando regulamentar a prática desportiva eletrônica no Brasil, no qual reconhece-se o praticante como atleta profissional, tal como estabelece suas diretrizes. (BRASIL, 2017).

4 O DIREITO DO TRABALHO E A LEI PELÉ NAS PRÁTICAS DESPORTIVAS PROFISSIONAIS

ELETRÔNICAS

No ordenamento jurídico brasileiro, a CLT disciplina matérias concernentes a relação de emprego e a também relação de trabalho, com o objetivo de proteger a parte hipossuficiente da relação laborista, que neste caso é o atleta profissional de esporte eletrônico.

De fato, existe uma singularidade nos princípios que regem o direito do trabalho, porém, como qualquer outra área do direito, tem suas exceções que são resultantes da pessoa que exerce o trabalho, ou em razão da maneira, do local e das características para consecução desse trabalho, razão pela qual fundamentou-se que categorias profissionais diferenciadas fossem disciplinadas, conforme o §3º do artigo 511 da CLT. (LEITE, 2017, p. 271).

Uma dessas categorias especiais é a do atleta profissional que inicialmente teve sua regulamentação feita pela Lei nº 6.354/1976. Por sua vez, com o desenvolvimento das atividades desportivas, fora editada a Lei nº 8.672/1993, denominada Lei Zico, que disciplinava os esportes em geral. E, finalmente, a Lei nº 9.615/98, denominada Lei Pelé, que além de ter normas gerais sobre esporte, veio disciplinando a relação de trabalho do atleta profissional com as entidades esportivas. (LEITE, 2017, p. 278).

Com a lei nº 9.615, de 24 de março de 1998 (Lei Pelé), o legislador promulgou regras gerais de desporto, dentre os quais inserem-se também regramentos sobre a relação laboral do atleta profissional. No ordenamento jurídico brasileiro, as práticas esportivas podem ser,

conforme o art. 1º, formais e não formais, que devem respeitar suas regras gerais, bem como se inspirar nos ditames constitucionais do Estado Democrático de Direito. (BRASIL, 1998).

As práticas formais desportivas são aquelas reguladas por normas nacionais e internacionais, e pelas regras das respectivas modalidades que serão exercidas, e acatadas pelas entidades administrativas desportivas nacionais. Já as práticas não formais desportivas tem por característica única a liberdade lúdica de seus praticantes. Portanto, os envolvidos das práticas formais devem respeitar as regras previamente estipuladas, sob pena de sanção. E os envolvidos em práticas não formais são aqueles que não necessitam respeitar regramento especial prévio, em razão da sua inexistência, dado que as regras são definidas eventualmente e em comum acordo no momento da prática. (BRASIL, 1998).

Isto posto, a supracitada lei estabelece em seu art. 3º, incisos I, II, III e IV, quatro modalidades de prática esportivas, tais quais: educacional; de participação; de rendimento; e de formação.

O desporto educacional é aquele praticado nas dependências do sistema de ensino brasileiro com o objetivo de desenvolver o indivíduo e formá-lo para exercer a cidadania e a prática do lazer, evitando-se neste caso a seletividade e a hipercompetitividade entre os praticantes. O desporto de participação são aquelas modalidades esportivas praticadas que objetivam auxiliar a integração dos praticantes na vida social, bem como na promoção da

educação, da saúde e da preservação do meio ambiente, e tem como característica a participação voluntária dos praticantes. 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 o desporto de formação é aquele caracterizado por fomentar que se adquiram conhecimentos esportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, objetivando “promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.”. (BRASIL, 1998).

Entretanto, neste momento, a modalidade que merece especial atenção é a modalidade de prática esportiva de rendimento. Visto que é aquela modalidade que tem como finalidade precípua a obtenção de resultados positivos, e a única que pode ser praticada de forma profissional.

Conforme estabelece o art. 3º, §1º, I e II da Lei Pelé, o desporto de rendimento pode ser sistematizado e desenvolvido de modo profissional, na qual caracteriza-se pela remuneração determinada no contrato pactuado entre o atleta e a entidade esportiva. Ou de modo não-profissional que tem por característica a liberdade de prática e a inexistência de contrato de trabalho, que apesar disso não significa que não podem receber patrocínios ou incentivos materiais. (BRASIL, 1998).

Dessa forma, com fulcro na presente legislação desportiva, o esporte necessita para sua configuração como prática esportiva profissional, estar seguindo os ditames do art. 1º, §1º e art. 3º, inciso III e §1º, inciso I da Lei Pelé, haja vista que somente as práticas esportivas formais de rendimento podem ser consideradas nas modalidades profissionais. 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).

5 O RECONHECIMENTO E PROTEÇÃO DO ATLETA PROFISSIONAL

A liberdade dos atletas é um dos princípios fundamentais estabelecidos no art. 2º, inciso IV, e estabelece que a prática do desporto é livre compreendidos os interesses de cada atleta, que poderá associar-se ou não a uma entidade desportiva. Ao efetivar o princípio anteriormente citado o art. 26 estabelece ser livre a organização de competições profissionais, desde que tenham os requisitos rendimento (obter resultados positivos e lucro) e seja disputado por atletas profissionais. (BRASIL, 1998).

Alusivo aos atletas profissionais, o teor do art. 28 preceitua que caracteriza-se como atleta profissional aquele que exerce atividade desportiva remunerada decorrente de contrato especial de trabalho pactuado com uma

entidade de prática esportiva. (BRASIL, 1998).

A figura da remuneração vem disciplinada no art. 457 da CLT, conceituada como “tudo o que venha a ser acrescido à retribuição básica ou originária do empregado”. Isto posto, é determinada como um gênero do qual o salário é uma espécie, que conforme o §4º do art. 28 da Lei Pelé, são aqueles em função dos períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta profissional em partidas. (LEITE, 2017; BRASIL, 1998).

O salário por si só é apenas a retribuição devida a quem por função de contrato exerça atividade como empregado. (LEITE, 2017). O abono de férias, o 13º salário, as gratificações e prêmios, bem como outras verbas decorrentes do contrato são considerados também como salário do atleta profissional, e caso o salário do atleta profissional esteja em estado de inadimplência por um período igual ou superior a 2 (dois) meses, ter-se-á garantido o direito de recusar-se em participar de competições e treinos. (BRASIL, 1998).

O contrato especial de trabalho é assim considerado em função da obrigatoriedade de quatro requisitos que trazem proteção aos atletas profissionais, tais quais: a) estipulação de remuneração decorrente da atividade exercida; b) cláusulas indenizatórias, que são aquelas devidas à entidade desportiva em que o atleta está vinculado, por ocasião de transferência para outra entidade desportiva na vigência do contrato, ou do retorno do atleta para exercer seu múnus em outra entidade desportiva no prazo de 30 meses,

não devendo ultrapassar duas mil vezes o valor médio do salário estabelecido no contrato em transferências nacionais, não havendo limitação para transferências internacionais; c) cláusulas compensatórias, que são aquelas devidas pela entidade desportiva em benefício do atleta em razão do inadimplemento do salário que vem acarretar a rescisão contratual, ou rescisão indireta, ou por conta da dispensa imotivada do atleta, com limite máximo de 400 (quatrocentas) vezes o valor do salário mensal e como mínimo o valor dos salários mensais que o atleta receberia até o final do contrato; e a d) indicação de prazo de duração do vínculo do atleta profissional com a entidade desportiva, que não pode ser inferior a três meses e nunca superior a cinco anos. (BRASIL, 1998).

Ao atleta profissional como qualquer outro empregado deve-se também assegurar o direito a repouso semanal de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, férias anuais de 30 (trinta) dias com abono de férias acrescido, e jornada de trabalho de 44 (quarenta e quatro) horas semanais. Além do mais, ressalvadas essas peculiaridades e as decorrentes da remuneração estabelecidas na lei, o atleta profissional será protegido pelas normas gerais trabalhistas e da seguridade social, de forma subsidiária. (BRASIL, 1998).

Ainda no que concerne o contrato especial de trabalho, no art. 27-B afirma-se que o atleta profissional é protegido de cláusulas que interferem no direito de ser transferido ou no desempenho de seu múnus ou das entidades desportivas, com exceção das estabelecidas

em convenção de trabalho que disponha contrariamente. (BRASIL, 1998).

O art. 28, §9º estabelece que no contrato especial de trabalho que tiver prazo de vigência inferior a 12 (doze) meses, e for rescindido por culpa do empregador, o atleta profissional terá direito de tantos 12 (doze) avos referentes a remuneração mensal quantos forem os meses de vigência estabelecidos no contrato, referentes a férias, abono de férias e 13º salário. Note-se que nesses contratos os preceitos estipulados nos art. 479 e 480 da CLT não aplicados. (BRASIL, 1998).

O contrato especial de atleta profissional poderá ser rescindido quando presentes o estado de inadimplência salarial ou de contrato de direito de imagem em atraso, no período igual ou superior a 3 (três) meses, que resulta na liberdade do atleta em se transferir para outra entidade desportiva, e o direito de exigir o pagamento das cláusulas compensatórias, conforme o art. 31 da Lei Pelé. E, com o objetivo de proteger e diminuir os riscos decorrentes da atividade do atleta profissional, as entidades são obrigadas a contratar seguro de vida e de acidentes pessoais, devendo o valor da indenização mínima ser correspondente ao valor anual da remuneração pactuada no contrato especial de trabalho. (BRASIL, 1998).

Ademais, deve-se destacar a possibilidade também da prática desportiva de rendimento pelo denominado atleta autônomo, que conforme o art. 28-A, é aquele que tenha idade maior de 16 anos, que não possui vínculo de emprego com nenhuma entidade desportiva,

mas auferir rendimento por conta própria ou em razão de contratos de natureza civil. Com a característica principal de ser cabível apenas em modalidades esportivas individuais. (BRASIL, 1998).

De fato, é inequívoco que o esporte eletrônico apresenta as descrições elencadas acima, haja vista que apesar de o âmbito esportivo ser exercido por meio virtual, os atletas profissionais apresentam rotina com características convergentes com as dos atletas profissionais de esportes tradicionais. Tais quais: treinos diários que podem ser até maior que 8 horas por dia, exercidos em um local denominado *gaming house*; exclusividade à entidade desportiva ao qual representa; remuneração fixa em função do vínculo de emprego ou devido a relação cível estabelecida de trabalho; concentração para campeonatos; cessão de uso de direito de imagem; e cuidados com a saúde física e psíquica. (PEREIRA, 2014; COELHO, 2016).

Entretanto, deve-se ter cautela quando discorre-se sobre o contrato especial de trabalho, e conseqüentemente o que se reflete no que concerne a profissionalização do esportista eletrônico. Dado que o art. 94 da Lei nº 9.615/1998 sustenta que as normas concernentes ao contrato especial de trabalho abordado anteriormente são obrigatórias somente para jogadores de futebol.

Por fim, destaca-se que os atletas profissionais de esporte eletrônico, bem como de outras modalidades de esportes tradicionais, em regra não são abarcados pela legislação

desportiva por causa da obrigatoriedade que reside apenas em uma modalidade de esporte tradicional, o que traz grande insegurança jurídica para a relação desportiva, com exceção do *e-sport League of Legends*.

6 A RELAÇÃO JURÍDICA DO E-SPORT À LUZ DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA

A caracterização de vínculo empregatício para atletas profissionais é possível se abarcados todos os requisitos determinados no art. 3º da CLT, tais quais: pessoalidade, não eventualidade/habitualidade, subordinação e onerosidade. Essa preocupação advém tão somente da não obrigatoriedade da aplicação da Lei Pelé à outras modalidades desportivas, com exceção da modalidade de futebol, como já fora mencionado.

No entanto, para o *e-sport* faz-se necessário uma análise casuística, visto que em algumas modalidades há configuração de atleta de rendimento não profissional ou do atleta autônomo, que como já pode ser analisado anteriormente são aqueles que 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.

Isto posto, diante dos fatos serão analisados tão somente três esportes eletrônicos dentre os demais, que apresentam as características elencadas na Lei Pelé que configura-os como esporte profissional, bem

como constata o reconhecimento de vínculo de emprego conforme a CLT, tais quais: *League of Legends - LoL*; *Dota 2*; e *Counter Strike: Global Offensive - CS:GO*.

Ambas modalidades de esporte eletrônico *LoL* e *Dota 2* apresentam similaridade quanto o seu gênero que é denominado *Multiplayer Online Battle Arena - MOBA*, no qual coexistem dois times ocupados por cinco pessoas que representam seus personagens, nos quais o objetivo principal é através da estratégia e das habilidades individuais dos jogadores profissionais, destruir uma torre chamada de *ancients* no *Dota 2* ou *nexus* no *LoL*. (PEREIRA, 2014, p. 35-42).

In prima facie, o caso do *e-sport LoL* traz preciosas discussões no mundo jurídico, pois é considerado “futebol dos esportes eletrônicos”. A razão de ser advém de que a empresa que desenvolve e gerencia o jogo, bem como seus campeonatos, denominada *Riot Games*, junto com a Associação Brasileira de Clubes de *E-sports - ABCDE*, observando que o cenário havia amadurecido em caráter organizacional, financeiro e social, bem como praticado e assistido por números cada vez maiores de fãs, pactuou em exigir que as entidades desportivas que participavam ou tinham o interesse de participar do Campeonato Brasileiro de *League of Legends - CBLol*, deveriam regularizar seus atletas mediante contrato de trabalho, que seguiriam as normas estabelecidas na CLT, bem como as que incumbe a Lei Pelé. (SANTANA, 2017, p. 14). À vista disso, constata-se que os atletas profissionais que participam do CBLol

tem todos os direitos decorrentes do contrato especial de trabalho reconhecidos tanto na CLT quanto na Lei Pelé, como por exemplo, garantia de férias, de 13º salário, FGTS, anotação da Carteira de Trabalho - CTPS, previdência entre outros, além de estarem enquadrados como profissionais na legislação especial.

Logo, sem embargo, nota-se que esse pacto é símbolo do desenvolvimento jurídico do esporte eletrônico no Brasil, que resultou a ampliação de direitos dos atletas profissionais brasileiros de *League of Legends*. Dessa forma, é evidente que se deve usá-lo como parâmetro ideal para outras equipes de outras modalidades de esportes eletrônicos.

Para os *e-sports Dota 2* e *CS:GO*, que atualmente são modalidades que possuem grande representatividade no Brasil, porém até 2016 ainda não tinham uma base de investimento forte que proporcionasse que fossem profissionalizados, o ano de 2017 foi crucial, uma vez que a empresa que desenvolve e gerencia os jogos, denominada *Valve Corporation*, trouxe para o continente sul americano qualificatórias para um de seus campeonatos denominados *Majors*, e possibilitou que equipes brasileiras de *Dota 2* pudessem ter participação mais efetiva no plano nacional, bem como internacional. (RIGON, 2017). No *CS:GO*, onde equipes brasileiras desde 2006 disputam campeonatos internacionais e firmam-se entre os melhores, o Brasil recebeu no ano de 2018 um dos maiores campeonatos cujo nome é *ESL One*, sediado em Belo Horizonte, onde foi distribuída a premiação

de US\$ 200 mil dólares. (FABER, 2018), e também ocorre temporadas da *Brasil Premier League*, que neste ano vem sendo transmitida ao vivo no canal ESPN Extra.

Entretanto, o que se torna imprescindível neste estudo não são as características e regras particulares de dentro dos jogos, mas tão somente a forma em que se desenvolvem a relação das entidades desportivas e equipes quando contratam o corpo de atletas profissionais da modalidade eletrônica.

Neste interim, introduzidos os esportes eletrônicos e apresentados um pouco de suas particularidades, pode-se afirmar que em ambos há similaridade quando falamos na rotina e a relação contratual estabelecida por equipes face a seus atletas, que não são efetivamente reguladas pelo negócio jurídico firmado.

Segundo Hélio Tadeu Brogna Coelho (2016, p. 2/3), a maioria dos contratos pactuados entre atletas e entidades que exploram o desporto eletrônico, são de natureza eminentemente civil, na modalidade patrocínio, em contratos denominados “adesão e outras avenças”, por sua vez o problema surge na análise dos fatos concretos da relação pactuada, que na maioria das vezes desvirtua-se, pressupondo que pode ser declarado nulo, e ser reconhecida a natureza jurídica de contratos celetistas. E nesses casos, o desvirtuamento, em regra, ocorre em razão das próprias cláusulas contratuais que fixam obrigações e metas que acarretam o reconhecimento da relação de emprego.

Ou seja, chega-se à conclusão de que os fatos concretos não estão de acordo com o

contrato pactuado, ou estão exigindo mais do que o contrato comporta conforme a lei, podendo-se anular judicialmente o mesmo perante a justiça do trabalho, e conseqüentemente reconhecer a relação de emprego dos atletas perante as equipes e entidades desportivas, com fulcro do estipulado no art. 9º da CLT. (BRASIL, 1943, p. 944)

Atentando-se ao fato de que a CRFB/88 ostenta as expressões “relação de emprego” e “relação de trabalho” é imprescindível abordar de forma objetiva sua distinção, antes de entrarmos no mérito do artigo.

Leite (2017, p. 151/160) disciplina sob os dogmas da teoria contratualista, que a distinção citada na epígrafe anterior reside na questão contratual. Visto que, a relação de trabalho é “toda e qualquer atividade humana em que haja prestação de trabalho”, no qual por força da EC nº 45/04 possibilitou-se serem também de competência da Justiça do Trabalho os litígios decorrentes desta relação, bem como, com fulcro no art. 7º, XXXIV da CFRB/88, possibilitou-se estender alguns direitos trabalhistas que são dados aos empregados. Já a relação de emprego é aquela decorrente da relação jurídica entre empregado e empregador definidas no art. 2º e 3º da CLT, que tem por característica a imposição de alguns requisitos cumulativos necessários para sua configuração.

A Desembargadora do TRT da 1ª Região, Cassar (2012, p. 242) leciona que a relação de emprego apresenta semelhanças com a prestação de serviços (relação de trabalho), haja vista que nesta relação contrata-se

apenas o serviço, e não o produto final. Por sua vez, distingue-se em razão dos requisitos especificados nos arts. 2º e 3º da CLT. Assim, a figura do empregador vem estabelecida no art. 2º da CLT definida como “a empresa, individual ou coletiva, que assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal do serviço”. (BRASIL, 1943, p. 943)

Cassar (2012, p. 409/410) afirma que há grande discussão sobre a aplicação da expressão “empresa” na definição de empregador, dado que a primeira vertente doutrinária, defendida por Valentin Carrion e Alice Monteiro de Barros, leva em consideração que empresa é uma atividade econômica organizada e produtiva, que não possui personalidade jurídica, e portanto, inexistente a possibilidade de ser sujeito de direitos, bem como impossibilitaria de contratar serviços e ser empregadora. E, que em razão disso, o legislador já havia corrigido o erro através dos art. 3º da Lei nº 5.889/73 e art. 15, §1º da Lei nº 8.036/90, em trazer a noção de empregador como uma pessoa física e jurídica que através de contrato de trabalho utiliza serviços do empregado.

Já a segunda vertente posicionando-se em conformidade com a teoria institucionalista, defendida por Rego Monteiro e Dorval Lacerda, afirma que “ao dizer que o empregador é a empresa, o legislador institucionalista quis dizer que o empreendimento é comum, onde empregador e empregado se unem em um só fim”, desvinculando a relação de emprego decorrente de contrato. (CASSAR, 2012, p. 411)

Por fim, a corrente majoritária, por efeito da teoria contratualista, defendida por Arnaldo Sussekind afirma que o legislador ao dispor da expressão “empresa” no texto do supracitado dispositivo, vinculou o empregado à empresa, e não à pessoa jurídica ou física que explora a mesma, com o objetivo de proteger o empregado de atitudes perpetradas pelas pessoas que exploram o empreendimento, que visem fraudar a aplicação da lei trabalhista, bem como das variações de pessoas que exploram o empreendimento. (CASSAR, 2012, p. 410).

Portanto, seguindo os ditames doutrinários citados alhures, Leite (2017, p. 231/235) fundamentando-se no art. 3º da Lei nº 5.889/73 e o art. 15, §1º da Lei nº 8.036 disciplina que empregador é “a pessoa física ou jurídica, que contrata trabalhadores como empregados”.

No que concerne o empregado, o art. 3º da CLT que disciplina que empregado é “toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.”. (BRASIL, 1943, p. 943).

Cassar (2012, p. 242) define empregado, com fulcro no art. 3º da CLT, como “toda pessoa física que preste serviço a empregador (pessoa física ou jurídica) de forma não eventual, com subordinação jurídica, mediante salário, sem correr os riscos do negócio”. Portanto, constata-se que para ser considerado empregado, com precisão há que cumprir todos os requisitos descritos no conceito apresentado, especificamente: pessoalidade; subordinação

hierárquica ou jurídica; não eventualidade ou habitualidade; e onerosidade.

O requisito pessoalidade ou caráter *intuitu personae* determina que o “contrato de emprego é pessoal em relação ao empregado. Isto quer dizer que aquele indivíduo foi escolhido por suas qualificações pessoais ou virtudes”. Ou seja, a pessoa escolhida mediante contrato de trabalho, que tem por característica a intransmissibilidade, é quem deve executar o serviço que fora contratado. (CASSAR, 2012, p. 243). Portanto, é perceptível que, por ocasião das habilidades dos atletas profissionais de esporte eletrônico, os mesmos são insubstituíveis, e devem ter presença física e virtual, que ocorrem nas *gaming houses*. (COELHO, 2016, p. 5-6).

A subordinação jurídica ou hierárquica, foi adotada pelo legislador brasileiro e conceituada como “o dever de obediência ou o estado de dependência na conduta profissional, sujeição às regras, orientações e normas estabelecidas pelo empregador inerentes ao contrato, à função, desde que legais e não abusivas”. (CASSAR, 2012, p. 246). Por sua vez, não deve-se interpretar a expressão “dependência” como se o empregado fosse dependente do empregador, mas sim, que a atividade laboral é que permanece em um estado de sujeição ao poder do empregador que pode ser diretivo, regulamentar e disciplinar. (LEITE, 2017, p. 162).

Desta maneira, nas relações desportivas pactuadas com o atleta profissional eletrônico, a subordinação jurídica resta caracterizada quando após assinar o contrato, começa a

residir nas *gaming houses*, facilitando com que haja fiscalização diária de suas rotinas, que em regra, tem horários para se alimentar, bem como treinar, que no mínimo deve ser de 8 horas por dia de dedicação. Assim como, a participação em atividades determinadas por quem os contratou, que pode ser presencial ou virtual, bem como participação dos prêmios resultantes de campeonatos vencidos pelos times. (COELHO, 2016, p. 5).

Percebe-se, portanto, que diante dessas características o atleta não possui autonomia plena na prestação de seus serviços, pois cria-se meios de controle e gestão que possibilitam gerenciar as suas rotinas

A onerosidade é conceituada como “pagamento de salário em pecúnia ou em utilidade” em razão de uma vantagem recíproca, onde o empregador recebe o serviço e o empregado o pagamento. (CASSAR, 2012, p. 253). Ou seja, efetuado o serviço por parte do empregado, deve-se haver uma contraprestação por parte do empregador, através de um salário fixo, comissão ou utilidades, em que o pagamento será estabelecido em dia, hora ou mês. (LEITE, 2017, p. 163).

Dessa forma, este requisito resta caracterizado nas relações entre atleta eletrônico e entidades desportivas ou equipes, justamente em razão de que além dos prêmios obtidos por ocasião de campeonatos vencidos, percebem também, de forma mensal e fixa uma contraprestação à título de salário. (COELHO, 2016, p.5-6). Por exemplo, em 2017, o salário mais alto de uma jogador profissional de Dota 2

alcançava a cifra de US\$ 2,5 milhões de dólares por ano. Outro exemplo, são os jogadores profissionais brasileiro de CSGO “Fallen” Toledo e Marcelo “Coldzera” que recebem cerca de US\$ 450 mil dólares, cada um, ao ano. (RODRIGUES, 2017).

Por fim, a não eventualidade ou habitualidade, adotando a teoria mexicana, na qual relaciona-se com o empregador, é conceituada como “à necessidade permanente da atividade do trabalhador para o empreendimento (...) seja de forma contínua (...) ou intermitente.” (CASSAR, 2012, p. 261). Ou seja, exige-se que a prestação de serviço seja habitual, constante e regular. (LEITE, 2017, p. 162). À vista disso, nota-se que a rotina diária do atleta é composta por treinos diários e constantes, e participação habitual em competições e programações estabelecidas pelo contratante, resta caracterizado o requisito da epígrafe anterior.

7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Diante do desenvolvimento da tecnologia, proporcionou-se que as relações sociais e consequentemente as relações trabalhistas desportivas se modificassem, a partir disso o vídeo game deixou de ser apenas um meio de lazer, em que acreditava-se que predominava apenas o ócio, e evoluiu, nascendo o esporte na modalidade eletrônica, vez que atualmente apresenta requisitos que convergem com os esportes tradicionais, que resultam no possível reconhecimento como esporte profissional.

Cada vez mais os atletas profissionais de *e-sport* são contratados para mediante remuneração representarem a equipe, organização ou entidade desportiva, em campeonatos nacionais e internacionais. No entanto, assim como qualquer outra área do direito, sobrevêm problemas decorrentes da inexistência de regulamentação, e da relação contratual dos atletas profissionais eletrônicos.

Dada à importância do assunto, o presente artigo objetivou refletir sobre a possibilidade de enquadramento do esporte eletrônico como uma modalidade esportiva de rendimento profissional legislada pela Lei nº 9.615/98, bem como o reconhecimento do vínculo empregatício decorrente do contrato pactuado com esses atletas, que por sua vez, em regra, é fraudado através da determinação de relação de natureza jurídica cível.

E, diante das análises doutrinárias e legislativas fora possível encontrar as respostas da problemática sugerida na epígrafe anterior, vez que é perceptível que o reconhecimento do esporte eletrônico como prática esportiva profissional, tem o condão de proporcionar segurança jurídica para seus atores, bem como efetivar os direitos humanos e fundamentais do atleta profissional da modalidade eletrônica no Brasil.

Tal afirmativa se dá em razão que o esporte eletrônico apresenta todas características necessárias para ser reconhecido como profissional, conforme a Lei nº 9.615/98, tais quais: a) prática formal; b) modalidade de esporte de rendimento; c) disputada por atletas

profissionais.

Pois, assim como nos esportes tradicionais, existem nos esportes eletrônicos praticantes que tem o jogo como forma de lazer. E, existem aqueles que veem o *e-sport* como uma oportunidade de ascensão profissional, no qual em razão de contrato pactuado com uma equipe ou organização desportiva e recebendo salário, dedicam-se semanalmente, por pelo menos 8 horas por dia nas *gaming houses*, para conseqüentemente, participarem de campeonatos nacionais e internacionais, bem como conquistar lucros em razão dos resultados positivos nos campeonatos.

Dessa forma, as características elencadas anteriormente convergem com a realidade do esporte eletrônico brasileiro mencionados no corpo do artigo, vez que expressa-se como uma prática formal de desporto, que respeita regras nacionais e internacionais organizacionais dos campeonatos, bem como da modalidade esportiva exercida e da administração das equipes e organizações, configurando-se também como uma modalidade de prática esportiva de rendimento profissional, em que seus atletas diante de suas atividades objetivam obter resultados positivos e lucros em competições, bem como integrar pessoas e comunidades do país.

E, como já fora mencionado, os campeonatos que ocorrem no cenário nacional estão desenvolvendo-se e exigindo uma postura mais responsável das equipes e organizações desportivas para com seus atletas, a exemplo do CBLol que exige que as equipes e organizações

reconheçam os atletas como profissionais segundo a Lei Pelé, que resulta, portanto, na proteção específica do atleta decorrente da supramencionada lei, bem como assegura todos os direitos trabalhistas decorrentes.

Por outro lado, conforme já mencionado, diante da omissão da norma e do desenvolvimento dos campeonatos, resultante do grande número de equipes e organizações desportivas eletrônicas que estabelecem relações jurídicas com seus atletas, fora possível demonstrar ser possível também o reconhecimento do vínculo empregatício estabelecido na CLT.

Haja vista que os contratos pactuados com atletas da modalidade eletrônica, em regra são de natureza civil de patrocínio, e conseqüentemente, na análise dos fatos concretos, em que os contratos estabelecem uma contraprestação fixa, criam mecanismos de fiscalização e gerenciamento de horários e rotina, bem como mecanismos para que a prestação do serviço desportivo seja constante e regular, é notório que desvirtuam-se de sua finalidade, vez que dispõe de todos os requisitos de admissibilidade da relação empregatícia, tais quais: pessoalidade; onerosidade; subordinação jurídica e habitualidade.

À vista disso, conclui-se que mesmo diante da omissão do ordenamento jurídico quanto ao tema, os esportes eletrônicos podem ser reconhecidos como desporto na modalidade de rendimento e profissional, por conta dos requisitos: a) formalidade; b) rendimento; c) profissional; e d) atleta profissional. Igualmente,

em razão da não regulamentação, faz-se possível reconhecer o vínculo de emprego dos atletas profissionais de esporte eletrônico, com fulcro nos art. 2º e 3º, da CLT, bem como com a aplicação do princípio da primazia da realidade.

Por fim, esta pesquisa delimitou-se apenas nas questões regulamentares e contratuais que envolvem os *e-sports*, não se exaurindo todas suas particularidades. Assim, sugere-se que em pesquisas posteriores, seja possível investigar com mais profundidade as repercussões decorrentes dos direitos de imagem dos atletas, bem como dos desenvolvedores que são donos dos jogos.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, V.J. **O que é esporte?** Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, São Paulo, SP, v. 11, 54-58, 2012. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 17/10/2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 10/06/2018.

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: 10 jun. 2018.

BRASIL. **Projeto de lei do senado nº 383,**

de 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 10 nov. 2018.

BRASIL. **Projeto de lei nº 7.747, de 2017**. Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=94CD2A647EA55A756F731514471BF5EA.proposicoesWebExterno1?codteor=1571003&filename=Avulso+-PL+7747/2017. Acesso em: 10 nov. 2018.

BUTCHER, Leon. **Última chamada: final do mundial 2017**. Disponível em: <https://br.lolesports.com/noticias/ultima-chamada-final-do-mundial-2017>. Acesso em: 10 fev. 2018.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-sport: os riscos nos contratos de cyber-atletas**. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em 15 fev. 2018.

CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO. Decreto-Lei nº 5.452, 1º de maio de 1943. Vade Mecum Jus Podivm. 3. ed. SALVADOR: Editora Jus Podivm, 2018.

CASSAR, Vólia Bomfim. **Direito do Trabalho**. 7ª ed. São Paulo: Método, 2012.

ESL One. **ESL One Belo Horizonte 2018 powered by intel to debut in Brazil with \$US200,000 prize pool**. Disponível em: [https://www.eslgaming.com/press/esl-one-belo-horizonte-](https://www.eslgaming.com/press/esl-one-belo-horizonte-2018-powered-intel-debut-brazil-us200000-prize-pool)

[2018-powered-intel-debut-brazil-us200000-prize-pool](https://www.eslgaming.com/press/esl-one-belo-horizonte-2018-powered-intel-debut-brazil-us200000-prize-pool). Acesso em: 14 out. 2018.

ENTERTAINMENT, Blizzard. **Detalhes da WCS 2018 revelados**. Disponível em: <http://us.battle.net/sc2/pt/blog/21352201/detalhes-da-wcs-2018-revelados-19-12-2017>. Acesso em: 10 fev. 2018.

FERRANTINI, Marcelo. **Entenda a premiação do cblol 2018: R\$ 200 mil em disputa**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/04/entenda-a-premiacao-do-cblol-2018-r-200-mil-em-disputa-esports.ghml>. Acesso em: 18 ago. 2018.

FRANÇA. Code du travail. **Décret nº 2017-872 du 9 mai 2017**. Disponível em: <https://travail-emploi.gouv.fr/droit-du-travail/les-contrats-de-travail/article/le-contrat-a-duree-determinee-cdd>. Acesso em: 17 out. 2018.

FABER, Rodrigo. **Brasil receberá um dos maiores eventos de CS:GO do mundo em junho: o ESL One**. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasil-recebera-um-dos-maiores-eventos-de-csgo-do-mundo-em-junho-o-esl-one.ghml>. Acesso em: 01 nov. 2018.

FONTES, Mário. **Torneio de esports pagam mais que libertadores ao campeão**. 2017. Jornal FolhaPe. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/esportes/mas-esportes/e-sports/2017/08/10/NWS,37507,68,571,ESPORTES,2191-TORNEIO->

ESPORTS-PAGA-MAIS-QUE-LIBERTADORES-CAMPEAO.aspx. Acesso em: 09 nov. 2018.

HART, Ryan. **Everything you need to know about EVO 2018**. Disponível em: <https://www.eslgaming.com/article/everything-you-need-know-about-evo-2018-4012>. Acesso em: 13 out. 2018.

LEITE, Carlos Henrique. **Curso de direito do trabalho**. 8 ed. São Paulo: SARAIVA, 2017.

MAKUCH, Eddie. **Dota 2 The International Tournament Prize Pool Sets A New Record**, 2018. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/dota-2-the-international-tournament-prize-pool-set/1100-6461253/>. Acesso em 19 set. 2018.

MELLO, Lucas. **Futebol brasileiro cada vez mais forte nos e-sports**, 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/esporte/futebol-brasileiro-cada-vez-mais-forte-nos-e-sports/>. Acesso em: 30 set. 2018.

MARCHI, Renan Buu. **Esports nos jogos asiáticos de 2018**. ESPORTSPROBR. Disponível em: <https://esportsprobr.com.br/conteudo/esports-nos-jogos-asiaticos-de-2018/>. Acesso em: 09 nov. 2018.

NOGUEIRA, Helena. **DOTA: og vence PSG.LGD e é a grande campeã do the international 2018**. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/dota-og-vence-psglgd-e-e-a-grande-campea-do-the>

international-2018. Acesso em: 10 nov. 2018.

ONTIER. **Guía legal sobre esports**. España: [s.n.], 2016. Disponível em: <https://www.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2018.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. monografia (Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, [S.I], 2014. Disponível em: <http://bdm.unb.br/handle/10483/9385>. Acesso em: 06 mar. 2018.

PETRÓ, Gustavo. **Campeonato brasileiro de hearthstone terá R\$50 mil de premiação**. Disponível em: <https://br.ign.com/esports/60530/news/campeonato-brasileiro-de-hearthstone-tera-r-50-mil-de-premia>. Acesso em: 10 fev. 2018.

RIBEIRO, Nicollas. **FACEIT major 2018: datas, times e confrontos do campeonato de CS:GO**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/faceit-major-2018-datas-times-e-confrontos-do-campeonato-de-csgo-esports.ghtml>. Acesso em: 10 fev. 2018.

RODRIGUES, André. **Trabalho, diversão e muito dinheiro: conheça o mundo dos e-Sports**. Disponível em: https://www.gazetaonline.com.br/esportes/mais_esportes/2017/11/trabalho

diversao-e-muito-dinheiro-conheca-o-mundo-dos-e-sports-1014107999.html. Acesso em: 10 fev. 2018.

RIGON, Daniela. **Com mais torneios e melhor premiação, equipe de ‘Dota 2’ no Brasil têm futuro promissor.** Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/733757_com-mais-torneios-e-melhor-premiacao-equipas-de-dota-2-no-brasil-tem-futuro-promissor. Acesso em: 01 nov. 2018.

SHEA, Cam. **Hearthstone tem um novo campeão mundial.** Disponível em: <https://br.ign.com/hearthstone-heroes-of-warcraft/57793/news/hearthstone-tem-um-novo-campeao-mundial>. Acesso em: 10 fev. 2018.

SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico.** Repositório Institucional UFJF, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/6197>. Acesso em: 10 fev. 2018.

SPORTV. **COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte.** Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghml>. Acesso em: 09 nov. 2018.

TRIVIÑO, J. L. P. **Retos jurídicos de los esports.** Madrid: Revista Jurídica Laliga, 2017. Disponível em: <http://files.laliga.es/revistaffp/n07/index.html#p=1>. Acesso em: 13 mar. 2018.

UCHIYAMA, Yuri. **Alienware liga pro gamers club 2018 com R\$100.000,00 em prêmios.** Disponível em: <https://blog.gamersclub.com.br/2018/05/21/alienware-liga-pro-temporada-2018/>. Acesso em: 28 mai. 2018.

VELOSO, Ana Claro; BRETAS, Pollyanna. **Jogos on-line movimentam R\$ 4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América Latina.** 2017. Jornal O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/jogos-on-line-movimentam-49-bilhoes-brasil-lidera-setor-na-america-latina-21014736>. Acesso em: 09 nov. 2018.

WALLACE, Bruce. **Game is royalty in S. Korea.** 2007. Disponível em: <http://articles.latimes.com/2007/mar/21/world/fg-gamers21/2>. Acesso em: 07 out. 2018.

WAGNER, Michel G. **On The Scientific Relevance of eSports.** 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso em: 10 out. 2018.

Publicado originalmente em: Meritum – Belo Horizonte – v. 14 – n. 1 – p. 256-279 – Jan./Jun. 2019