



O CRESCIMENTO DOS ESPORTES E OS CUIDADOS QUE AS ORGANIZAÇÕES (TIMES) DEVEM TER NAS RELAÇÕES DE TRABALHO COM CYBER-ATLETAS NO ÂMBITO DAS GAMING HOUSE'S E GAMING OFFICE'S

Douglas Cardoso Silveira¹
Andrea Maria Limongi Pasold²

Resumo: Os esportes eletrônicos cresceram abruptamente nos últimos anos, mormente pelo impulso causado pela pandemia do novo coronavírus, quando a tecnologia se fez ainda mais presente em todo mundo, sobretudo, pelo fato de esportes eletrônicos serem uma válvula de escape para a ausência de esportes tradicionais. Com isso, o número de organizações (times) e *players* também cresceu muito, sendo incontroverso também, o aumento de discussão sobre o tema. Lesões, jornadas extenuantes, precarização do trabalho e ausência de regulamentação sobre o meio dos *eSports* preocupa especialistas, familiares de atletas e até mesmo quem explora essa atividade. Este trabalho visa nortear profissionais e interessados acerca da relação entre jogadores de esportes eletrônicos e organizações, objetivando minimizar problemas que podem prejudicar as partes que firmam acordos para trabalhar no meio.

115

Palavras-chave: *eSports*. *Cyber-atleta*. Relações do Trabalho.

¹ Advogado associado à Gerent Advocacia, Graduado pelo Instituto de Ensino Superior da Grande Florianópolis (IESGF), pós-graduando em direito e processo do trabalho pela AMATRA-12, membro consultivo da Comissão de Direito do Trabalho da OAB/SC de 2020 a 2022, membro consultivo da Comissão de Direito Desportivo da OAB/SC 2022 até o momento.

² Juíza do Trabalho do TRT da 12ª Região, Mestre em Ciência Jurídica pela UNIVALI, Especialista em Direito Civil pela UNISUL, autora da obra Contrato de Trabalho e Gratificação de Função, co-autora da obra **Reforma Trabalhista comentada por Juízes do Trabalho: artigo por artigo**, professora dos cursos de pós graduação da Amatra 12, Cesusc, Univali, Unidavi, Univille, Unifebe, professora de cursos de capacitação e atualização, professora convidada da ESA/OAB-SC, Diretora Cultural da AMATRA12.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objeto falar das *Gaming House's* e *Gaming Office's* e os seus efeitos jurídicos para com os *cyber*-atletas, tratando das características destes locais, bem como dos riscos trabalhistas provenientes da adoção deste modo de trabalhar com os times de esportes eletrônicos.

O seu objetivo é demonstrar os riscos, bem como, trazer ao leitor ideias de como as organizações podem minimizar tais riscos, adotando condutas condizentes com as normas trabalhistas vigentes, introduzindo um amplo programa de boas práticas nas residências e escritório de jogos, sem abordar as questões previdenciárias.

2 ESPORTS: SURGIMENTO E EVOLUÇÃO

O *eSports* tem crescido abruptamente no cenário internacional e nacional, tendo seu crescimento alavancado uma série de novos conceitos jurídicos e trazido uma série de problemáticas a serem resolvidas nos próximos anos.

Muitas pessoas ligam o crescimento dos *eSports* à pandemia causada pela COVID-19, que, de uma certa forma, auxiliou o crescimento da modalidade, ante a facilidade de conexão entre *players* do mundo inteiro, sem sair de suas casas.

O que poucos sabem é que os *eSports* ou Esportes Eletrônicos nasceram na década de 70, quando estudantes da Universidade de Stanford realizaram uma competição de *SpaceWar*. Em 1980, a Atari organizou um campeonato com aproximadamente 10 mil participantes, sendo que o campeonato foi um sucesso. Com o crescimento, surgiu na década de 90 o *Nintendo World Championships* com etapas sendo disputadas nos Estados Unidos.

Por óbvio que com o crescimento da Internet, os jogos eletrônicos também cresceram, sendo de extrema importância destacar que no ano de 2021, o Campeonato Mundial de *League Of Legends* bateu recorde de audiência, tendo um pico de 4 (quatro) milhões de espectadores simultâneos assistindo a final.

2.1 eSports no Brasil

Na mesma linha do crescimento mundial, tem-se o crescimento dos jogos eletrônicos no Brasil, sendo o país um dos principais mercados para os esportes eletrônicos.

Neste passo, diversos clubes tradicionais do futebol brasileiro estão optando por criar times para disputa de campeonatos de jogos consolidados no País, arrastando multidões de torcedores que acompanham seus times nos jogos mais populares no mundo dos *eSports*, tais como: *Free Fire*, *League Of Legends*, *CS GO*, entre outros. Mateus Dal Prá definiu o atual momento vivido pelos *eSports*:

O impacto da pandemia de forma positiva e negativa

A queda de 1,1% no faturamento envolvendo os *eSports* de 2019 para 2020 tem influência direta no cancelamento dos eventos presenciais. As receitas com ingressos e taxas de *publishers* e *merchandising* foram afetadas diretamente. Por outro lado, o confinamento das pessoas em casa fez com que o número de jogadores casuais e fãs que frequentam plataformas de *streaming* aumentasse.³

117

Como dito e constatado diariamente em observação pessoal, o mercado de jogos digitais cresce de forma exponencial, movimentando bilhões de reais no “País do Futebol”, encantando milhões de jovens Brasileiros, virando o país uma das referências mundiais no segmento, sobretudo no que concerne ao jogo *Free Fire*.

2.2 Reconhecimento dos *eSports* como esporte e necessidade de legislar sobre o ramo

O crescimento dos esportes eletrônicos trouxe a necessidade da profissionalização no mundo dos *games*. Hoje pode-se dizer que é raro um adolescente preferir jogar modos *off-line*, sem competição e interação com outros *players*.

Posso salientar que os jogos no estilo *Battle-Royale* comandam o mundo dos *games* nos dias atuais. Estes jogos basicamente se alicerçam no

³ Dal Prá, Mateus, Mercado de *eSports*: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. GE, 2021 Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>>

instinto de sobrevivência, sendo diversos jogadores despejados em um mapa, obrigados a buscar mantimentos e armamentos para que possam competir entre si, sendo que, o *player* que restar no jogo será o vencedor. Neste sentido caminha o jogo *Free Fire*, que hoje é o jogo preferido dos brasileiros, não só pelo seu estilo, bem como por ser um jogo mais acessível economicamente.

Ressalta-se que, em 2021, o *Free Fire* possuía cerca de 150 (cento e cinquenta) milhões de jogadores no mundo inteiro, ficando atrás apenas do jogo *Fortnite*, que possui o mesmo estilo, tendo este último cerca de 350 milhões de contas registradas⁴.

Decorrente dessa febre, nos últimos anos surgem diversas organizações (times) de esportes eletrônicos, o que tem causado uma profissionalização dos *Cyber-Atletas*, que hoje, em muitos times, possuem suas carteiras de trabalho anotadas, sendo os contratos alicerçados na Lei n. 9.615/98, a famosa Lei Pelé.

Observado que o mercado de jogos digitais hoje está em constante crescimento, salutar falar sobre as competições, sendo estas o principal motivo da profissionalização e pelo qual os esportes eletrônicos devem ser considerados como um esporte perante a lei, no nosso sentir.

Hoje, no Brasil, nos deparamos com diversos campeonatos que movimentam milhões de reais, a exemplo, o maior deles, Campeonato Brasileiro de *League Of Legends*, o popular CbLol.

As organizações orbitam esses campeonatos, o que lhes faz contratar profissionais tanto ligados diretamente aos esportes, como profissionais que dão suporte aos atletas, tais como, nutricionistas, cozinheiros, psicólogos, fisioterapeutas, profissionais de *Marketing*, etc⁵.

Esta é a origem das *Gaming House's* e *Gaming Office's*. São basicamente casas e escritórios totalmente voltados para a prática do esporte eletrônico, uma mistura de *lan house* com centro de treinamento, com diversos empregados dando apoio as equipes para que treinem objetivando

⁴ Marshall, Aretha, Jogo mais jogado do mundo em 2021, 2021, <<https://maistim.com.br/blog/jogo-mais-jogado-do-mundo-em-2021/>>

⁵ Miguel, Ricardo Georges Affonso, O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico, São Paulo. Ed. Quartier Latin, 2019. Pg. 48.

participar de competições altamente rentáveis. É uma nova forma de organização, porque a atividade em si é diversa da atividade física tradicional que merece o nome de esporte, e, ao mesmo tempo, não é também um típico esporte puramente intelectual, como o xadrez.

As competições são organizadas de forma parecida com os campeonatos de futebol, por exemplo. Há venda de ingressos, camisetas, os estádios lotam, há uma fiscalização por parte das empresas que organizam os campeonatos, tendo total consonância com a definição de competição trazida pela Lei Geral do Desporto em vigor no Brasil⁶, em que pese exista muita resistência por parte dos legisladores, que já recusaram dois projetos de lei objetivando o reconhecimento dos *eSports* como esporte.

O art. 26 da Lei Pelé define as competições profissionais:

Art. 26, parágrafo único: Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo⁷.

O primeiro, o PL 3450/2015, que almejava adicionar o inciso V ao art. 3º da Lei Pelé, que basicamente traria o reconhecimento do desporto eletrônico como esporte conhecido por lei. Depois, o PL 7747/2017 também tinha o mesmo intuito, e ambos foram rejeitados⁸.

Existe um outro PL, o 383/2017 que está aguardando inclusão em pauta para ser votado. Este PL possui o mesmo intuito dos anteriormente rejeitados.

Cumpra mencionar a explicação da Ementa constante do sítio eletrônico do Senado Federal:

“Define como esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, 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.”⁹

⁶ Miguel, Ricardo Georges Affonso, O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico, São Paulo. Ed. Quartier Latin, 2019. Pg. 52.

⁷ <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm>

⁸ <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>

⁹ <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>

Ricardo Georges Affonso Miguel define a razão pela qual observamos o revés no intuito de reconhecer os *eSports* como esporte no Brasil:

“Pensamos que a resistência ao reconhecimento do jogo eletrônico como esporte decorre da certa inflexibilidade aos avanços tecnológicos que vem transformando a sociedade, o que vai de encontro ao próprio dinamismo do esporte, que já admite os esportes da mente, ou intelectivos.”¹⁰

É inegável a profissionalização, crescimento de aportes financeiros e importância dada aos esportes eletrônicos nos últimos anos, sendo extremamente necessário legislar sobre o tema, eis que, o simples reconhecimento e aplicação da Lei Pelé pode implicar em alguns percalços, haja vista as peculiaridades dos esportes eletrônicos.

2.3 Conceito de *Cyber-Atleta*

Para Gois, *Cyber-Atleta* é:

“o termo utilizado para aqueles jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste. É criada uma espécie peneira que, assim como no futebol, escolhe poucos jogadores dentre os muitos que sonham em “trabalhar jogando”.¹¹

120

O Art. 3º, inciso I da Lei Pelé, define que o atleta profissional é aquele que recebe remuneração mediante contrato formal de trabalho, pactuado entre a entidade desportiva e o próprio atleta¹².

Portanto, pode-se concluir que o *Cyber-Atleta* é aquele atleta que pratica atividades ligadas a disputa de competições de jogos eletrônicos, mediante recebimento de remuneração devidamente pactuada em contrato de especial de trabalho.

2.4 Contrato especial de trabalho desportivo

Embora tenha-se diversas discussões acerca da natureza jurídica da relação entre atleta e organizações de esportes eletrônicos, pode-se aclarar com

¹⁰ Miguel, Ricardo Georges Affonso, O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico, São Paulo. Ed. Quartier Latin, 2019. Pg. 53.

¹¹ Gois, Jéssica Caramuru, O regime jurídico trabalhista dos *Cyber-Atletas* brasileiros. 2017.

¹² Lei n. 9.615/98, Art. 3º, inciso I.

veemência que a melhor forma de firmar contratos de trabalho para estes atletas, é observando a Lei Pelé, mais precisamente os seus artigos 28 e seguintes, sendo tal contrato nominado como contrato especial de trabalho desportivo.

Além disso, pode-se citar que a organização poderá firmar contrato de formação com atleta que tenha de 14 (quatorze) a 20 (vinte) anos, pagando uma bolsa aprendizagem, sem que se tenha vínculo de emprego, nos termos do §4º do art. 29 da Lei Pelé¹³.

Cabe ressaltar que no ano de 2017, Associação Brasileira de Clubes de Esporte Eletrônicos em parceria com a Riot Games, determinou que as organizações teriam de firmar contratos de trabalho com seus jogadores para a participação do CBLol. Contudo, tal determinação não foi completamente respeitada, pois em 2021, ainda existiam algumas poucas equipes utilizando o contrato de prestação de serviço subordinado.

Junior, Antônio ressalta que:

“A relação de trabalho, somada à real e inequívoca definição como atleta, faz com que os praticantes (*pro players*), se equiparem ao atleta profissional e todas as suas garantias, direitos e deveres, podendo ser regida pelo diploma específico da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé).”¹⁴

121

Deste modo, pelo aclarado, demonstra-se amplamente que o contrato de trabalho especial, regido pela Lei Pelé, é o mais utilizado nos dias atuais, o que minimiza os riscos inerentes ao vínculo de emprego havido entre os atletas e organizações, ao mesmo tempo que não deixa a situação em limbo jurídico.

2.5 Organizações (Times)

As organizações são os times de *eSports*, que se organizam de forma semelhante a *Startup* 's e empresas com conceitos modernos, participando de competições com o intuito de ganhar premiações, difundindo suas marcas, vendendo produtos e gerando lucro e empregos.

¹³ Martins, Sergio Pinto, Direitos Trabalhistas do Atleta Profissional de Futebol, 2016, 2ª Ed. P. 40.

¹⁴ Junior, Antônio Carlos Bratefixe, Introdução ao estudo do *eSports law* – O direito do esporte eletrônico, ed. Mizuno 2021, p. 103.

Júnior, Antônio, define Organizações como:

“As equipes de *eSports* são organizações privadas que têm por objetivo desenvolver a prática de atividade desportiva de modo competitivo, formando jogadores para a disputa de campeonatos”.¹⁵

Inúmeros clubes de futebol hoje já investem nos jogos eletrônicos, haja vista a alta rentabilidade do ramo, podendo ser citados o Flamengo, Corinthians, Cruzeiro, entre outros. Há de salientar que tais organizações arrastam multidões, sendo seguidas em suas redes sociais por milhões de adeptos. Veja-se a lista das organizações brasileiras mais seguidas:

	Organização / Clube	Total
1	Loud	25.7 milhões
2	Los Grandes	8.6 milhões
3	Corinthians e-Sports	5.8 milhões
4	paiN Gaming	4.6 milhões
5	Fluxo	4.4 milhões
6	INTZ	2.7 milhões
7	Vivo Keyd	2.1 milhões
8	mibr	1.6 milhões
9	Flamengo <i>eSports</i>	1.2 milhões

(Disponível em: <<https://assuperlistas.com/2022/01/21/as-maiores-orgs-de-e-sports-brasileiras/>>)

Desta feita, demonstrado que as organizações são altamente engajadas, girando um alto volume de dinheiro, torna-se de grande valia que estas organizações tenham um formato jurídico adequado para as contratações, objetivando minimizar riscos de condenações judiciais, em especial, condenações em processos trabalhistas.

¹⁵ Junior, Antônio Carlos Bratefixe, Introdução ao estudo do *eSports law* – O direito do esporte eletrônico, ed. Mizuno 2021, p. 103.

3 GAMING HOUSE'S E GAMING OFFICE'S E SEUS EFEITOS JURÍDICOS PARA O CYBER-ATLETA

3.1 Definições

Podemos conceituar as *gaming house's* como uma casa voltada para prática profissional de *games*, tendo toda uma infraestrutura que dá suporte aos *players*, lhes concedendo condições especiais para prática dos esportes eletrônicos.

Júnior, Antônio, define a *gaming house* como:

“[...] locais onde atletas podem ou não residirem, e são montadas com todas as necessidades para o desenvolvimento físico, psicológico e técnico de seus atletas, preparando-os para as principais competições do cenário”.¹⁶

Salienta-se a importância das *gaming house's* na rotina dos atletas, haja vista que nestas organizações, em regra existem limites de horários, treinos, alimentação, descanso, acompanhamento psicológico e físico. Tais locais com sua organização possibilitam controle das atividades profissionais, mas também podem ser limitadoras de liberdade dos atletas e semelhantes em demasia aos antigos internatos¹⁷.

Já as *gaming office's* funcionam como escritórios comuns, nos quais atletas se dirigem até o local de trabalho e cumprem suas jornadas normalmente. A vantagem é a diminuição do risco de sofrer com demandas trabalhistas, além da diminuição dos gastos, por sua vez, a desvantagem é o fato do descontrole sobre a vida dos atletas, que, na sua maioria, possuem entre 16 (dezessete) e 25 (vinte e cinco) anos de idade¹⁸.

Isso significa que nem todos os atletas que estão se profissionalizando param de jogar quando vão para as suas casas, e nem sempre têm maturidade para compreender que, a partir do momento em que se torna trabalho,

¹⁶ Junior, Antônio Carlos Bratefixe, Introdução ao estudo do *eSports law* – O direito do esporte eletrônico, ed. Mizuno 2021, p. 129.

¹⁷ Para que não parem dúvidas acerca do funcionamento de uma *Gaming House*, assista este vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=uFjc7uMHqxs&ab_channel=MGGBrasil>

¹⁸ <<https://tab.uol.com.br/esports/#:~:text=Com%20idade%20m%C3%A9dia%20entre%2017,j%C3%A1%20disseminada%20em%20outros%20pa%C3%ADses.>>

outra atividade deverá ser lazer. E seria recomendável que fosse apenas outro jogo, mas no mesmo equipamento?

Em artigo publicado no site UOL, posso encontrar a definição perfeita de *gaming office*:

“Ainda considerado novo no meio, o conceito de *Gaming Office* vem ganhando forças na comunidade de *eSports* do Brasil. O termo sugere que seja um “escritório para jogos” e, para muitos, significa mais um passo da profissionalização dos *eSports*. Pois ao contrário de morar e trabalhar no mesmo local, coisa que na maioria das profissões isso não é permitido pela lei, e que acontece nas *Gaming Houses*, é evitado pela implementação dos *Gaming Offices*”.¹⁹

3.2 Jornada de trabalho

A jornada de trabalho do atleta de esporte eletrônico talvez seja o maior problema no que se refere a gestão por parte das organizações, tendo de controlar minuciosamente o tempo em que seus empregados ficam à sua disposição.

O primeiro problema ocorre pelo fato de a maioria dos atletas ser menor de 16 (dezesseis) anos, os quais somente podem firmar contratos de formação, haja vista que a Lei Pelé não prevê o contrato de aprendizagem, sendo uma incógnita a jornada contratual permitida por estes atletas.

Sobre a jornada de trabalho, Júnior, Antônio assim explica:

“Assim, tanto os atletas profissionais de futebol, por exemplo, quanto os atletas de *eSports* possuem jornada de trabalho de oito horas e duração semanal de 44 horas, devendo essa condição ser observada nos contratos e no cotidiano das atividades desempenhadas, com base no princípio da primazia da realidade”.²⁰

Ocorre que muitas organizações possuem problemas no que se atém ao controle da jornada dos atletas, haja vista a natureza da atividade explorada, sendo complicado concluir quando o empregado está à disposição e quando está se divertindo, fato que será abordado no tópico posterior.

¹⁹ <<https://www.uol/jogos/conteudo-de-marca/submarino-stars-gaming-office.htm#gaming-office-x-gaming-house>>

²⁰ Júnior, Antônio Carlos Bratefixe, Introdução ao estudo do *eSports law* – O direito do esporte eletrônico, ed. Mizuno 2021, p. 121.

De todo modo, é importante que a lacuna acerca da jornada permitida para o atleta com contrato de formação seja integrada, talvez mediante aplicação de analogia com a legislação de aprendizagem. No entanto, há diferenças significativas porque o trabalho na aprendizagem está relacionado à formação educacional a que se submete o jovem, razão da necessidade de compatibilidade de horários sem prejuízo da saúde física e mental do aprendiz. No caso dos atletas em *eSports*, há que se analisar e, talvez, garantir que mantenham o estudo regular, e seu horário nas organizações também seja compatível, permitindo ainda tempo de lazer.

3.3 Tempo à disposição do empregador

Este talvez seja o maior problema das organizações referente a jornada de trabalho, eis que muitos atletas continuam jogando mesmo após o fim de suas jornadas, o que pode se confundir com tempo efetivo de trabalho, gerando riscos de condenação das organizações no que se refere ao pagamento de horas extras.

125

O Art. 4º da CLT assim dispõe:

Art. 4º – Considera-se como de serviço efetivo o período em que o empregado esteja à disposição do empregador, aguardando ou executando ordens, salvo disposição especial expressamente consignada.

Parágrafo único – Computar-se-ão, na contagem de tempo de serviço, para efeito de indenização e estabilidade, os períodos em que o empregado estiver afastado do trabalho prestando serviço militar ... (VETADO) ... e por motivo de acidente do trabalho.

§ 1º Computar-se-ão, na contagem de tempo de serviço, para efeito de indenização e estabilidade, os períodos em que o empregado estiver afastado do trabalho prestando serviço militar e por motivo de acidente do trabalho.

§ 2º Por não se considerar tempo à disposição do empregador, não será computado como período extraordinário o que exceder a jornada normal, ainda que ultrapasse o limite de cinco minutos previsto no § 1º do art. 58 desta Consolidação, quando o empregado, por escolha própria, buscar proteção pessoal, em caso de insegurança nas vias públicas ou más condições climáticas, bem como adentrar ou permanecer nas dependências da empresa para exercer atividades particulares, entre outras:

- I – práticas religiosas;
- II – descanso;
- III – lazer;
- IV – estudo;
- V – alimentação;
- VI – atividades de relacionamento social;
- VII – higiene pessoal;
- VIII – troca de roupa ou uniforme, quando não houver obrigatoriedade de realizar a troca na empresa.

Veja-se que o lazer, constante do inciso III do parágrafo segundo do art. 4º enquadra-se exatamente no que salientei anteriormente, sendo inequívoco que os empregadores devem buscar ferramentas de minimizar tais riscos.

Uma delas é a implementação de um controle de jornada, inserindo pontos eletrônicos ou outros tipos vinculados ao acesso ao sistema dos jogos, objetivando controlar efetivamente o trabalho despendido pelos atletas. Outra forma de resolver o problema é separar os ambientes, tendo salas fechadas/abertas em horários determinados, criando um centro de treinamento dentro das casas denominadas como *Gaming House's*.

Já no que se atém as *Gaming Office's*, torna-se mais fácil determinar os horários em que os atletas jogam profissionalmente e quando jogam por lazer, contudo, é sempre importante que as organizações se previnam quanto a eventuais horas extras laboradas pelos atletas, especialmente aos menores de 18 anos, e mais ainda aos menores de 16. Como veremos, a jornada interferirá também na saúde do atleta, de maneira que talvez os jogos por lazer tenham também que ser monitorados.

Portanto, conclui-se que os empregadores devem efetivamente controlar a jornada dos atletas, minimizando os riscos de jornadas extenuantes e degradantes, que não observam a lei e podem causar uma queda de desempenho dos atletas.

3.4 Acidentes de trabalho e riscos ocupacionais

É inequívoco que o jogador de esporte eletrônico dispara centenas de movimentos por minuto, eis que precisa ser ágil, utilizando principalmente seus membros superiores para a execução de diversos movimentos repetitivos.

Primeiramente, necessário se faz abordar os artigos 19 e 20 da Lei n. 8.213/91, vejamos:

Art. 19. Acidente do trabalho é o que ocorre pelo exercício do trabalho a serviço de empresa ou de empregador doméstico ou pelo exercício do trabalho dos segurados referidos no inciso VII do art. 11 desta Lei, provocando lesão corporal ou perturbação funcional que cause a morte ou a perda ou redução, permanente ou temporária, da capacidade para o trabalho.

§ 1º A empresa é responsável pela adoção e uso das medidas coletivas e individuais de proteção e segurança da saúde do trabalhador.

§ 2º Constitui contravenção penal, punível com multa, deixar a empresa de cumprir as normas de segurança e higiene do trabalho.

§ 3º É dever da empresa prestar informações pormenorizadas sobre os riscos da operação a executar e do produto a manipular.

§ 4º O Ministério do Trabalho e da Previdência Social fiscalizará e os sindicatos e entidades representativas de classe acompanharão o fiel cumprimento do disposto nos parágrafos anteriores, conforme dispuser o Regulamento.

Art. 20. Consideram-se acidente do trabalho, nos termos do artigo anterior, as seguintes entidades mórbidas:

I – doença profissional, assim entendida a produzida ou desencadeada pelo exercício do trabalho peculiar a determinada atividade e constante da respectiva relação elaborada pelo Ministério do Trabalho e da Previdência Social;

II – doença do trabalho, assim entendida a adquirida ou desencadeada em função de condições especiais em que o trabalho é realizado e com ele se relacione diretamente, constante da relação mencionada no inciso I.

§ 1º Não são consideradas como doença do trabalho:

- a) a doença degenerativa;
- b) a inerente a grupo etário;
- c) a que não produza incapacidade laborativa;
- d) a doença endêmica adquirida por segurado habitante de região em que ela se desenvolva, salvo comprovação de que é resultante de exposição ou contato direto determinado pela natureza do trabalho.

§ 2º Em caso excepcional, constatando-se que a doença não incluída na relação prevista nos incisos I e II deste artigo resultou das condições especiais em que o trabalho é executado e com ele se relaciona diretamente, a Previdência Social deve considerá-la acidente do trabalho.

A NR 17 do TEM, que trata sobre ergonomia, dispõe que:

17.6.4. Nas atividades de processamento eletrônico de dados, deve-se, salvo o disposto em convenções e acordos coletivos de trabalho, observar o seguinte:

b) o número máximo de toques reais exigidos pelo empregado não deve ser superior a **8 (oito) mil por hora trabalhada**, sendo considerado toque real, para efeito desta NR, cada movimento de pressão sobre o teclado; (117.033-3 / I3). (Destacou-se)²¹

Fazendo a conversão de ações por minuto para ações por hora, a média de toques por hora desses verdadeiros atletas fica entre 12 mil e 42 mil, muito acima do limite de tolerância da norma de ergonomia brasileira²².

Deste modo, evidente que os riscos ocupacionais do atleta de esportes eletrônicos são muito maiores do que o habitual, haja vista a repetitividade nas atividades despendidas durante as partidas e treinamentos.

Posso citar como exemplo o caso em que o jogador Destiny, que contraiu dermatite e, segundo ele, tal doença decorre das más condições encontradas no alojamento da Reclamada, Santos/*Select eSports*.

“A enfermidade que acomete o Reclamante [Destiny], equiparada a acidente do trabalho, estará configurada quando constatado que o exercício da atividade desenvolvida pelo empregado contribuiu para a evolução ou agravamento da moléstia incapacitante, valendo frisar que esta decorreu das péssimas condições do alojamento em que o autor [Destiny] estava locado para o exercício de suas atividades”, argumentaram na ação os advogados Bruno Freire Gallucci e Juliana de Cássia dos Santos Guimarães²³.

Ainda, cita-se a aposentadoria do grande jogador de *League Of Legends*, Zi Zao, que aposentou-se com apenas 23 anos de idade, com diversas doenças causadas pela forte pressão, além de problemas em seus braços, devido aos movimentos repetitivos, decorrentes da rotina de treinos e jogos.

Por certo que as organizações devem dispor de condições dignas de trabalho aos seus atletas, fiscalizando o uso adequado das ferramentas, evitando toda e qualquer possibilidade de lesão ocupacional por culpa integral do trabalho.

²¹ Bocchi, Nicholas, disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/doencas-ocupacionais-no-esporte-eletronico/>>

²² Bocchi, Nicholas, disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/doencas-ocupacionais-no-esporte-eletronico/>>

²³ SALES, Gabriel, disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/8912.html>>

Para que se evitem problemas financeiros decorrentes das lesões adquiridas por atletas, as organizações, a exemplo dos clubes de futebol, devem contratar seguros para acidentes laborais, conforme previsão constante da Lei Pelé.

Este seguro está previsto no art. 45 da Lei Pelé, prevendo o pagamento de no mínimo uma indenização equivalente ao valor anual da remuneração do atleta.

A razão pela qual este seguro foi inserido na Lei Pelé tem por base o padrão elevado da remuneração de atletas no país, assim, um atleta que ganha em média R\$ 20.000,00 (vinte mil reais), quando lesionado, não terá perdas significativas quando do afastamento previdenciário.

Ainda, faz-se mister consignar que caso o clube não faça o referido seguro, será responsável pelo pagamento das despesas médicas do atleta, nos termos do §2º do art. 45 da Lei Pelé. *In verbis*:

Art. 45, § 2º A entidade de prática desportiva é responsável pelas despesas médico-hospitalares e de medicamentos necessários ao restabelecimento do atleta enquanto a seguradora não fizer o pagamento da indenização a que se refere o § 1º deste artigo.²⁴

Inclusive, o TRT da 6ª Região já exarou seu entendimento acerca do explicitado. Veja-se:

JOGADOR DE FUTEBOL. ART. 45, §1º DA LEI 9.615/98. INDENIZAÇÃO PELA NÃO CONTRATAÇÃO DE SEGURO OBRIGATÓRIO. Incontroverso o acidente de trabalho sofrido pelo autor, vez que o clube réu admitiu, na peça contestatória, que o atleta ficou impossibilitado de jogar, em virtude de lesão sofrida no joelho durante os treinos, faz jus o reclamante à indenização prevista no art. 45, §1º, da CLT, ante o ato ilícito cometido pelo clube de futebol, que se omitiu no dever de contratar seguro obrigatório de vida e de acidentes pessoais, vinculado à atividade desportiva (art. 45 c/c 94 da Lei 9.615/98), independentemente do pagamento de salários e de despesas de saúde pelo clube contratante, no período em que o jogador permaneceu em recuperação. Recurso obreiro provido, no particular²⁵.

²⁴ Lei n. 9.615/98 – Lei Pelé.

²⁵ PROC. Nº TRT – 0000475-08.2015.5.06.0011 (RO) – 6ª Região, disponível em: <<https://apps.trt6.jus.br/consultaAcordaos/exibirInteiroTeor?documento=10741249&tipoProcesso=eletronico>>

Portanto, a contratação de um seguro acidente é mais uma obrigação a ser seguida pelas organizações, sendo este um gasto necessário para evitar condenações vultuosas na Justiça do Trabalho.

Isso, no entanto, não é suficiente. O ideal não é que haja a conversão de doença em indenização, e sim uma prevenção da sua ocorrência. Por exemplo, ao se permitir que o atleta de *eSports* jogue ilimitadamente em seu tempo livre, os estímulos permanecem os mesmos ao seu cérebro e ao seu corpo, o que certamente prejudica o seu desenvolvimento, já que normalmente estamos diante de jovens ainda em formação.

Imaginar uma possibilidade de incapacidade para o trabalho para um jovem de menos de 30 anos, por lesões que se agravaram e impedem movimentos básicos, é algo que deve permear as preocupações de quem contrata os atletas e de sua família.

Com o vulto cada vez maior de valores que envolvem a organização e realização dos campeonatos e estímulo aos jogos através do desempenho desses atletas, sua saúde mental deve ser objeto de constante cuidado, pela pressão que passam a sofrer por rendimento e vitórias, número de expectadores, envolvimento com licenciamento de marcas, ou seja, tudo aquilo que se vê nos esportes tradicionais como o futebol, inclusive o afastamento das famílias para maior dedicação e concentração.

Será facilmente detectado o nexo de causalidade entre as atividades realizadas e lesões por esforço repetitivo conhecidas, por serem sempre os mesmos músculos utilizados nos jogos. Talvez, em breve, algumas lesões osteomusculares entrem no rol para nexo epidemiológico do INSS, ou seja, com nexo presumido a partir das atividades realizadas. Atividades de fisioterapia específicas são necessárias, ou seja, a profissionalização deve ser completa.

As equipes multidisciplinares devem estar preparadas para lidar com as frustrações manifestadas de forma tipicamente adolescente, por jovens que estão em uma atividade lucrativa e profissional, gerando receita para outrem. Pressão por vitórias, assédio nas derrotas, até por colegas e amigos, porque o relacionamento não tem a maturidade do profissionalismo.

3.5 Medidas de *compliance*: criação de códigos de conduta, políticas de advertência e canais de denúncia

Códigos de conduta nada mais são do que um conglomerado sistematizado de regras dispostas pelas empresas, evitando comportamentos inadequados que podem ensejar em infortúnios jurídicos

Os códigos de ética e conduta definem os princípios éticos e de conduta dentro de uma empresa. Algumas empresas têm guias de conduta com os desdobramentos práticos dos códigos de ética e/ou de conduta²⁶.

Portanto, importantíssimo que as organizações criem seus códigos de conduta, explicar, aplicar, sobretudo pelo fato de lidar com adolescentes e jovens muitas vezes imaturos, assim, evitando maiores problemas com seus atletas.

As políticas de advertência podem ser adotadas pelas organizações como meio de controle no que se atém ao seu código de conduta, colhendo provas para que possam aplicar eventual justa causa prevista no art. 482 da CLT²⁷ ou desvinculação, nos termos do inciso V do art. 48 da Lei Pelé.

O referido artigo prevê um escalonamento de punições aos atletas, podendo tal escalonamento fazer parte da política de advertências. Vejamos o referido artigo:

Art. 48. Com o objetivo de manter a ordem desportiva, o respeito aos atos emanados de seus poderes internos, poderão ser aplicadas, pelas entidades de administração do desporto e de prática desportiva, as seguintes sanções:

I – advertência;

II – censura escrita;

III – multa;

IV – suspensão;

V – desfiliação ou desvinculação.

§ 1º A aplicação das sanções previstas neste artigo não prescinde do processo administrativo no qual sejam assegurados o contraditório e a ampla defesa.

§ 2º As penalidades de que tratam os incisos IV e V deste artigo somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva da Justiça Desportiva.

²⁶ CARLOTO, Selma, *Compliance Trabalhista*, Ed. LTr, 2ª Ed, 2020, Pg. 72.

²⁷ Consolidação das Leis do Trabalho.

Fazendo um breve adendo, verifica-se, nos termos do §2º, a suspensão ou desfiliação/desvinculação só podem ser aplicadas mediante decisão definitiva da justiça desportiva, contudo, ante o não reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte, torna-se impossível a aplicação destes incisos supramencionados.

Caso não se aplique a Lei Pelé, a aplicação de penalidades poderá exigir a ciência do responsável legal, caso o atleta seja menor de 18 anos, para evitar nulidades futuras.

Canais de denúncia eficazes possuem suma importância nos programas de *compliance* de grandes empresas, sendo essenciais no controle e gestão de pessoas, evitando percalços no que tange a relação entre colegas de trabalho. Diga-se que tal ferramenta é imprescindível no âmbito de *gaming house/office*, principalmente na *house*, onde atletas convivem diariamente, o que por certo emerge conflitos, sobretudo pelo fato de existirem diversos adolescentes no ramo.

3.6 Da relação entre as organizações e atletas menores de idade

132

É inegável que um atleta de esportes eletrônicos pode chegar ao seu pico de desempenho em idade menos madura do que o habitual, sendo que observamos diversos jogadores muitos jovens já fazendo sucesso em seus respectivos jogos.

O atleta poderá firmar um contrato de formação a partir dos 14 (quatorze) anos de idade, sendo que não poderá ter 20 (vinte) anos completos, recebendo ou não um auxílio financeiro, sendo denominada bolsa de aprendizagem, sem qualquer vínculo de emprego²⁸.

O jogador que seja menor de idade, ainda, deve ter fácil acesso aos estudos, seja ele em *Home Office*, seja ele presencial na escola. O jogador que é menor idade e ainda está na idade escolar, não pode em hipótese alguma deixar de frequentar a escola.

Para residir numa *Gaming House* o jogador que seja menor de idade deve obrigatoriamente possuir uma autorização por escrito dos seus responsáveis, assinada e reconhecida em cartório por ambos os pais, ou em caso de impossibilidade, por autorização judicial. Esta autorização faz com

²⁸ Lei PELÉ, Art. 29, §4º.

que o responsável pela *Gaming House* também se torne responsável pelo jogador e, conseqüentemente, qualquer prejuízo causado ao jogador será também de responsabilidade do time.

Recomenda-se que tenha sempre um adulto responsável disponível na *Gaming House*, ainda que de forma alternada, pois menores de idade não podem, em hipótese alguma, ficarem desguarnecidos ou residindo sozinhos em um ambiente, pois isso pode caracterizar abandono de incapaz²⁹.

Para que uma organização seja considerada formadora, deve atender as regras previstas no art. 29, §2º da Lei Pelé, vejamos:

Art. 29, §2º, 2º É considerada formadora de atleta a entidade de prática desportiva que:

I – forneça aos atletas programas de treinamento nas categorias de base e complementação educacional; e

II – satisfaça cumulativamente os seguintes requisitos:

- a) estar o atleta em formação inscrito por ela na respectiva entidade regional de administração do desporto há, pelo menos, 1 (um) ano;
- b) comprovar que, efetivamente, o atleta em formação está inscrito em competições oficiais;
- c) garantir assistência educacional, psicológica, médica e odontológica, assim como alimentação, transporte e convivência familiar;
- d) manter alojamento e instalações desportivas adequados, sobretudo em matéria de alimentação, higiene, segurança e salubridade;
- e) manter corpo de profissionais especializados em formação tecnicodesportiva;
- f) ajustar o tempo destinado à efetiva atividade de formação do atleta, não superior a 4 (quatro) horas por dia, aos horários do currículo escolar ou de curso profissionalizante, além de propiciar-lhe a matrícula escolar, com exigência de frequência e satisfatório aproveitamento;
- g) ser a formação do atleta gratuita e a expensas da entidade de prática desportiva;
- h) comprovar que participa anualmente de competições organizadas por entidade de administração do desporto em, pelo menos, 2 (duas) categorias da respectiva modalidade desportiva; e
- i) garantir que o período de seleção não coincida com os horários escolares³⁰.

²⁹RODRIGUES, Laila, <[³⁰ Lei PELÉ, Art. 29, §2º e incisos.](https://www.advocaciaesports.com.br/ost/como-montar-uma-gaming-house-game-house-gh#:~:text=Para%20residir%20numa%20Gaming%20House,de%20impossibilidade%2C%20por%20autoria%2C%20A7%2C%20A3%20judicial?>>.</p></div><div data-bbox=)

O problema esbarra na questão de a entidade que administra o desporto certificará as organizações, contudo, o questionamento que se levanta é, qual a entidade responsável por isso?

De fato existem diversos questionamentos acerca de tal formação, haja vista a ausência de reconhecimento dos esportes eletrônicos como esporte, bem como, no fato de a Lei Pelé não abranger as minúcias da atividade desportiva no âmbito eletrônico.

O ideal é que as organizações firmem contrato de formação, mantendo os atletas menores em *gaming office's*, e apenas mantenham atletas em alojamentos após o contrato profissional ser formalizado, ou seja, a partir dos 16 (dezesesseis) anos de idade.

4 CONCLUSÃO

Inicialmente, demonstrado o crescimento dos *eSports* a nível mundial, virando febre no Brasil, onde já existem diversas organizações luxuosas, o que aflora um novo mercado de trabalho que necessita ser regulamentado para que se evite infortúnios no que tange a aspectos jurídicos.

O enquadramento do esporte eletrônico como esporte de fato trará benefícios às equipes e atletas, lhes garantindo uma série de direitos agora não reconhecidos, facilitando suas atividades, o que pode indubitavelmente explodir o mercado de trabalho dos esportes eletrônicos.

Inegável também que com o dito reconhecimento, as organizações terão muito mais deveres, sendo que, tais deveres já são observados por muitas equipes que empregam atletas, fornecendo escritórios como centros de treinamento e ainda, aquelas que fornecem casas de jogos, o que lhes traz uma série de responsabilidades.

Destaca-se que o fato de as organizações manterem as *gaming e office house's*, lhes traz uma série de deveres trabalhistas, tendo de observar diversos aspectos para que se evite problemas trabalhistas, tendo de adotar medidas imprescindíveis para que se possa gerir seus atletas.

REFERÊNCIA

- Bocchi, Nicholas, disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/doencas-ocupacionais-no-esporte-eletronico/>>
- BRASIL, LEI 8213/91, <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8213cons.htm>
- BRASIL, LEI 9615/98, LEI PELÉ, <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm>
- BRASIL, PL's 3450/2015 e 7747/2017. Apensados. <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>
- CARLOTO, Selma, Compliance Trabalhista, Ed. LTr, 2ª Ed, 2020.
- Dal Prá, Matheus, GE. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>>
- Gois, Jéssica Caramuru, O regime jurídico trabalhista dos Cyber-Atletas brasileiros. 2017. <<https://tiinside.com.br/30/09/2020/mercado-de-esports-no-brasil-e-um-dos-maiores-do-mundo/>>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uFjc7uMHqxs&ab_channel=MGGBrasil>
- Marshall, Aretha, <<https://maistim.com.br/blog/jogo-mais-jogado-do-mundo-em-2021/>>
- Martins, Sergio Pinto, Direitos Trabalhistas do Atleta Profissional de Futebol, 2016, 2ª Ed
- Miguel, Ricardo Georges Affonso, O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico, Ed. Quartier Latin, 2019.
- PROC. Nº TRT – 0000475-08.2015.5.06.0011 (RO) – 6ª Região, disponível em: <<https://apps.trt6.jus.br/consultaAcordaos/exibirInteiroTeor?documento=10741249&tipoProcesso=eletronico>>
- Redação Ge. Worlds 2021: final bate recorde, com 4 milhões de espectadores – <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-final-bate-recorde-com-4-milhoes-de-espectadores.ghtml>>.
- Redação Tiinside: Mercado de eSports no Brasil é um dos maiores do mundo
- RODRIGUES, Laila, Como montar uma *Gaming House*, disponível em: <<https://www.advocaciaesports.com.br/post/como-montar-uma-gaming-house-game-house-gh#:~:text=Para%20residir%20numa%20Gaming%20House,de%20impossibilidade%2C%20por%20autoriza%C3%A7%C3%A3o%20judicial>>.
- SALES, Gabriel, disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/8912.html>>.