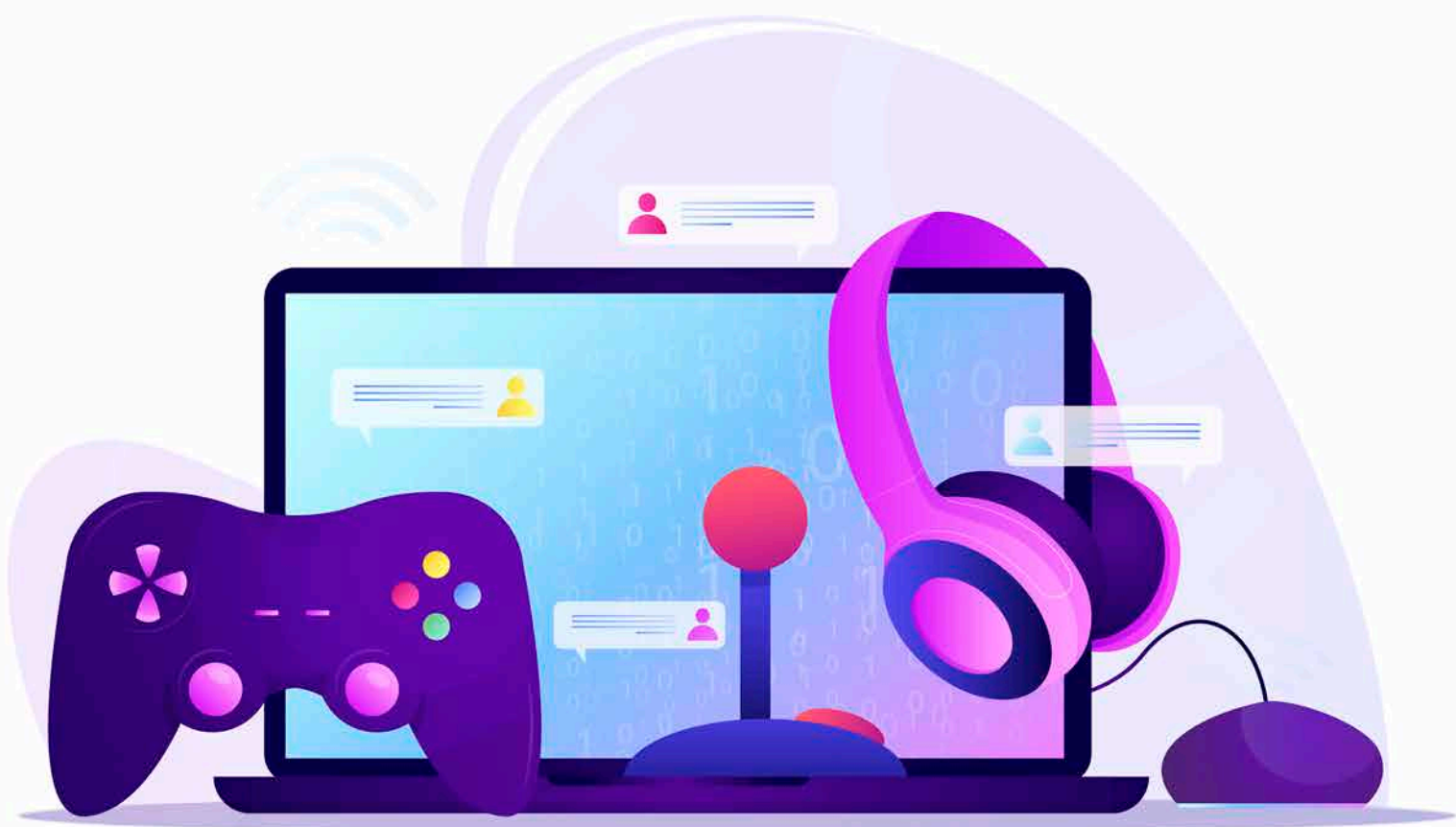


REVISTA ELETRÔNICA



E-SPORTS ESPORTES ELETRÔNICOS

Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região
V.10 - n.98 - Abril/21

Expediente

TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO 9ª REGIÃO

PRESIDENTE

Desembargador
SÉRGIO MURILO RODRIGUES LEMOS

VICE-PRESIDENTE

Desembargador
CÉLIO HORST WALDRAFF

CORREGEDORA REGIONAL

Desembargadora
NAIR MARIA LUNARDELLI RAMOS

CONSELHO ADMINISTRATIVO BIÊNIO 2019/2020

Desembargador Arnor Lima Neto (Diretor)
Desembargador Aramis de Souza Silveira (Vice-Diretor)
Juiz Titular Fernando Hoffmann (Coordenador)
Juiz Titular Luciano Augusto de Toledo Coelho (Vice-Cordenador).
Desembargador Arion Mazurkevic
Desembargador Cássio Colombo Filho
Juíza Titular Ana Paula Sefrin Saladini
Juíza Titular Sandra Mara Flügel Assad
Juíza Substituta Vanessa Maria Assis de Rezende
Juiz Substituto Roberto Wengrzynovski
Juiz Roberto Dala Barba Filho (Presidente da AMATRA IX)

COLABORADORES

Secretaria Geral da Presidência
Assessoria da Direção Geral
Assessoria de Comunicação Social

FOTOGRAFIAS E IMAGENS

Assessoria de Comunicação
Acervos digitais (Creative Commons)

SETOR DE DIAGRAMAÇÃO E PUBLICAÇÕES DIGITAIS

Patrícia Eliza Dvorak

CURITIBA - PARANÁ

Catálogo: Sônia Regina Locatelli - Analista Judiciário - CRB9/546

R454 Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho do Paraná [recurso eletrônico]. / Tribunal Regional do Trabalho do Paraná. - n. 1 (out. 2011)-
. - Dados eletrônicos. - Curitiba, 2019-

Mensal
ISSN 2238-6114
Modo de acesso: <http://www.mflip.com.br/pub/escolajudicial/>

1. Direito do trabalho - periódicos. 2. Processo do trabalho - periódicos.
I. Título

CDU: 331:347.9(05)

Carta ao leitor

A edição deste mês da Revista Eletrônica traz o tema Lei E-Sports - Esportes Eletrônicos.

Abrindo a edição, temos o artigo da autora Bruna de Sá Araújo, que propõe uma discussão acerca dos desafios jurídicos e regulatórios do e-Sport, partindo de uma definição e contextualização do assunto.

Na sequência temos o artigo do autor Marco Túlio Corraide que visa observar o contexto sociológico do esporte eletrônico profissional brasileiro e de seus atletas para verificar se tal atividade é abarcada pela regulamentação celetista, assim como investigar a sua relação com o Direito Desportivo, com o Direito Civil e com outros atletas de esportes “tradicionais”.

Os autores Vanessa Rocha Ferreira e Pietro Lazari Costa trazem como objetivo específico a proposta de 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.

As autoras Kiara Schiavetto e Sherley Britto buscam apresentar as necessidades atuais de regulamentação para o fomento da prática esportiva eletrônica, que cresce a cada segundo de forma mundial, ganhando adeptos em todo canto do mundo.

Para finalizar, os autores José Eduardo Coutinho Filho e Felipe Mota Juang analisam o processo de desenvolvimento dos e-sports bem como o tratamento jurídico empregado aos atletas praticantes da modalidade.

Como artigo especial temos o artigo do autor Oscar Krost que traz reflexões sobre possibilidades de interpretação e de aplicação das mudanças causadas pela Lei no 13.467/17 na competência da Justiça do Trabalho, mais especificamente pela redação dada aos arts. 8º, §3º, e 855-B da CLT, restritivo dos poderes dos Juízes para examinar o conteúdo de normas coletivas e impositivo da prestação de jurisdição voluntária em sede de homologação de acordos extrajudiciais, respectivamente.

Desejamos a todos boa leitura!

Sumário

ARTIGOS

Desafios Jurídicos e Regulatórios do E-Sport no Brasil - Bruna de Sá Araújo	6
Aspectos Jurídico-Trabalhistas do Competidor de E-Sports no Brasil - Marco Túlio Corraide	16
Os Contratos de Trabalho dos Esportistas Eletrônicos no Brasil e a Necessidade de sua Regulamentação - Vanessa Rocha Ferreira e Pietro Lazaro Costa	34
E-Sports: da Tela do Computador para a Realidade Diária - Kiara Schiavetto e Sherley Britto.....	56
A Evolução dos E-Sports e a Vinculação Legal do Ciberatleta - José Eduardo Coutinho Filho e Felipe Mota Juang.....	63

ARTIGO ESPECIAL

Metamorfose da Competência Trabalhista: contribuições de Kafka à Interpretação dos Artigos 8º, §3º, e 855-B da CLT - Oscar Krost	73
---	----

DESAFIOS JURÍDICOS E REGULATÓRIOS DO E-SPORT NO BRASIL

Bruna de Sá Araújo

SUMÁRIO: INTRODUÇÃO. 1. DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO E-SPORT. 2. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA. 3. A TENTATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO NACIONAL. CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

INTRODUÇÃO

Um esporte pode ser definido como uma atividade competitiva com regras próprias, que envolve esforço físico e/ou o uso de habilidades motoras por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

O processo de profissionalização dos jogos digitais competitivos está intimamente relacionado com o desenvolvimento dos e-Sports. Com o advento e difusão da internet a partir da década de 1990, a interação

entre os jogadores tornou-se salutar para o desenvolvimento do e-Sport e seus campeonatos. Assim, a tecnologia permitiu que os jogadores participassem simultaneamente de uma mesma partida, depois de conectados em um ambiente virtual. Esse acesso ficou conhecido como multiplayer online.

A constante melhoria da conexão com a internet, como a rede wireless e a internet 4/5G, e a evolução dos gráficos de videogames, permitiram aos usuários uma melhor experiência ao jogar games no ambiente virtual, o que contribuiu significativamente para a sua popularização e viés esportivo.

Os jogos eletrônicos, ou e-Sports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre o público mais jovem. O mercado de e-Sports e streaming de jogos deve crescer 70% nos próximos quatro anos, de acordo com um relatório da Juniper Research. A projeção é



.....
Bruna de Sá Araújo

Advogada, especialista em Direito do Trabalho e Processo do Trabalho pelo IPOG e pela Universidade Federal de Goiás, pós-graduada em Direito Previdenciário pela Fasam.

que o mercado global de esportes eletrônicos movimentou US\$ 3,5 bilhões em 2025 – contra US\$ 2,1 bilhões atualmente¹.

No Brasil, competições de jogos virtuais atraem jogadores, espectadores e movimentam grandes somas de dinheiro. Em agosto de 2015, por exemplo, 12 mil pessoas foram ao estádio Allianz Parque, em São Paulo, para acompanhar ao vivo uma partida de League of Legends, um dos jogos mais populares deste setor².

O Ministério da Cultura já reconheceu oficialmente os videogames como forma de manifestação cultural e podem, os interessados em desenvolvê-los, receber recursos da Lei Rouanet (Lei nº 8.313/91)³. Por conseguinte, a previsão é de que com essas medidas crescerá ainda mais o número de praticantes e aficionados do esporte eletrônico.

O grande interesse entre o público infanto-juvenil, associado ao rápido desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a sua grande popularidade e lucratividade, fez com que essa modalidade esportiva passasse a integrar o programa oficial dos Jogos Asiáticos, a serem

realizados na China em 2022⁴.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já analisa a possibilidade de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024⁵.

Em 2018, os games se tornaram mais lucrativos do que a indústria de Hollywood e a indústria musical combinadas, foram US\$ 137 bilhões arrecadados ao redor do mundo⁶. O cinema alcançou a marca de US\$ 42 bilhões, enquanto a indústria musical teve uma receita de US\$ 19 bilhões no mesmo período, de acordo com a Newzoo, que acompanha o uso e as tendências em e-Sports e videogames. O Brasil é o 13º mercado do mundo e movimenta em torno de US\$ 1,5 bilhão por ano⁷.

Vários países já estão reconhecendo a disputa de videogames como modalidade esportiva, este é o caso da Itália, Rússia, Finlândia, Malásia, Coreia do Sul, China, Índia, Irã e África do Sul⁸.

1 MOTA, Renato. Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

2 VINHA, Felipe. League of Legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLol. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

3 ASSIS, Diego. MinC reconhece videogame como produto audiovisual. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 21 abr. 2021.

4 PALAZUELOS, Félix. Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html. Acesso em: 21 abr. 2021.

5 Ibid.

6 GAGLIONE, Cesar. A ascensão do universo dos games e sua potência no século XXI. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascens%C3%A3o-do-universo-dos-games.-E-sua-pot%C3%Aancia-no-s%C3%A9culo-21>. Acesso em: 21 abr. 2021.

7 SENADO FEDERAL. E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 21 abr. 2021.

8 DONCHENKO, Yuri. Which countries have just

Diante da atualidade e relevância do tema, o presente artigo propõe uma discussão acerca dos desafios jurídicos e regulatórios do e-Sport, partindo de uma definição e contextualização do assunto, abordando de modo comparativo a regulamentação do e-Sport na legislação estrangeira, e findando na análise da tentativa de regulamentação do e-Sport no âmbito nacional.

1. DEFINIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO E-SPORT

Segundo a Fundação Instituto de Administração (FIA), os e-Sports são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”. Estas competições podem ser tanto on-line, a partir da internet, ou local através de LAN (conjunto de computadores em rede)⁹.

A Fundação Instituto de Administração (FIA) ainda afirma que “o termo e-Sports significa esportes eletrônicos, o que é bastante polêmico, pois muita gente não aceita caracterizar um game virtual como esporte, afinal, os gamers ficam sentados em uma cadeira comandando o que acontece na tela por meio de teclado, mouse e joystick”. Porém, quem quer se tornar um profissional nessa área, um e-atleta ou cyber

atleta, precisa de muito treinamento além de disciplina e dedicação, assim como qualquer atleta que queira praticar seu esporte em alto nível¹⁰.

Segundo a Confederação Brasileira de e-Sports (CBES), “[...] e-Sports são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo”. A Confederação Brasileira de e-Sports acrescenta que são competições disputadas em jogos eletrônicos, em que os jogadores são como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência, tanto presencial quanto online, através de diversas plataformas¹¹.

A Confederação Brasileira de e-Sports (CBES)¹² também define e-Sports como:

“[...] competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência”.

Assim sendo, o e-Sport combina diferentes fatores, articulando a cultura mais ampla dos jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente

.....
recognized eSports. CybBet, dez. 2016. Disponível em: <https://cybbet.com/news/2973-Which-countries-have--just-recognized-eSports-List>. Acesso em: 21 abr. 2021.

9 FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Sports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

.....
10 Ibid.

11 CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. O que são eSports. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 21 abr. 2021.

12 Ibid.

centrada na experiência e um encadeamento de práticas de consumo, cujo crescimento foi proporcional ao do marketing de eventos para arcades e consoles domésticos como um tipo de estratégia promocional¹³.

2. A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA

Mesmo com o crescimento acelerado dos e-Sports em todo o mundo, a regulamentação e reconhecimento como prática esportiva ainda é escasso no cenário nacional e internacional.

A Coreia do Sul desponta como pioneiro na regulamentação do e-Sport. O país investiu no videogame como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a International e-Sports Federation (IeSF), com o intuito de, como a própria organização se refere, “promover o e-Sport como um verdadeiro esporte, ultrapassando barreiras sociais, culturais e de linguagem”¹⁴.

Além disto, a Coreia do Sul também fundou a Korean e-Sports Association (KeSPA) nos anos 2000, com o intuito de regularizar o cenário de e-Sports no país. A KeSPA lutou e conseguiu o desenvolvimento de um salário mínimo no país para os jogadores profissionais, além de uma licença reconhecendo tal pessoa

como jogador profissional¹⁵.

Provando ser vanguardista no assunto, o governo sul coreano aprovou uma lei conhecida como Shutdown Law, no qual proíbe menores de 16 anos de jogarem jogos online entre o horário de meia noite às seis da manhã¹⁶. Esse tipo de lei possui semelhantes em outros países asiáticos, como Tailândia e China.

No âmbito europeu, a França desponta como precursora na regulamentação dos e-Sports. A lei francesa 2016-1321, no seu artigo 321-8, traz a definição de videogame e também dispõe regras sobre seus campeonatos¹⁷:

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

A mesma lei modificou o Código Trabalhista local¹⁸, alterando o artigo 7124-1, que trata das atividades desempenhadas por menores de 16 anos que precisam de autorização do governo,

15 Ibid.

16 LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. CNN, [S. l.], p. 1, 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 3 set. 2019.

17 FRANÇA. Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016. Oct, 2016. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&pg;categorieLien=id. Acesso em: 21 abr. 2021.

18 Ibid.

13 BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal of Communication, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

14 INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. IeSF. [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

introduzindo as competições de videogames:

Uma criança menor de dezesseis anos não pode, sem autorização prévia concedida pela autoridade administrativa, ser empenhada em qualquer atividade que seja:

- 1 ° Em um show business;
- 2 ° Em uma empresa de cinema, rádio, televisão ou gravação de som;
- 3 ° Exercer uma atividade de manequim, na acepção do artigo L. 7123-2;
- 4 ° Numa empresa ou associação cujo objetivo seja a participação em competições de videogames, na acepção do artigo L. 321- 8 do Código de Segurança Interna.

Além disso, o Decreto Francês n. 2017-87172¹⁹ trata da organização, participação e inclusive premiação dos campeonatos de e-Sports.

A revista Forbes publicou um artigo em 2017²⁰, no qual um grupo de advogados comentavam sobre a escassez legal na temática, principalmente em relação aos seguintes pontos: estrutura regulatória; questões sobre apostas; investimentos na atividade; publicidade; propriedade intelectual; stream; vistos imigratórios; contratos dos atletas; equipamentos e arenas; benefícios em relação a universidades.

19 FRANÇA. Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017. relatif à organisation des compétitions de jeux vidéo. Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

20 Para mais informações, sugere-se a leitura do seguinte texto: MORRIS, Matt et al. Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports. 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/#36e6dd2a198d>. Acesso em: 21 abr. 2021.

De acordo com os especialistas, as problemáticas levantadas no artigo deveriam ser compreendidas pelo legislativo, para que o e-Sport se estabeleça e consiga se desenvolver assim como as demais atividades esportivas²¹.

3. A TENTATIVA DE REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORT NA LEGISLAÇÃO NACIONAL

No Brasil, a Lei nº 6.354/1976, hoje revogada pela nº 9.135/98, foi a primeira a reconhecer o atleta como um trabalhador. A Lei nº 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamentou toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de comissões, punições, conceito de atleta e até de questões concernentes ao doping. Mesmo que o nome da Lei remeta ao famoso astro do futebol nacional, vale destacar que a Lei nº 9.615/98 visa proteger todo e qualquer desportista.

O parágrafo quarto do art. 28 da Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Geral do Desporto do Brasil, dispõe acerca da aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho ao contrato de trabalho do atleta profissional de futebol. O mesmo art. 28, caput, define a atividade de atleta profissional como sendo aquela que prevê remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo.

Os Tribunais Regionais do Trabalho têm decisões reconhecendo relação empregatícia entre atletas e entidades de prática desportiva diferentes do futebol, desde que preenchidos

21 Ibid.

os requisitos inerentes à relação de emprego insculpidos no art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT)²². Além disso, o parágrafo terceiro do art. 94 da Lei nº 9.615/1998 autoriza outras modalidades desportivas a aplicar as mesmas regras do futebol.

Desta maneira, atualmente a legislação brasileira só entende como profissional a atividade do atleta que estiver vinculado a uma entidade de prática desportiva, por intermédio de um contrato de trabalho com remuneração previamente pactuada.

No âmbito legislativo brasileiro, encontra-se atualmente em trâmite no Congresso Nacional o Projeto de Lei nº 3.450/2015, de autoria do Deputado Federal João Henrique

22 "Atleta amador. Reconhecimento de vínculo empregatício. O eg. Colegiado Regional, ao examinar o contexto fático-probatório, concluiu pela existência de vínculo empregatício. Comprovado o desempenho de atividades não amadoras e configuradas, na hipótese, a subordinação, a habitualidade e a remuneração, fazendo-se presentes os requisitos erigidos no art. 3º da Consolidação das leis do Trabalho para a configuração do vínculo de emprego entre as partes, escorreita a sentença. Nego provimento" (TRT 1a R., RO 0010772-80.2015.5.01.0054, 1 a T., Rel. Des. Mery Bucker Caminha, DJ 27.06.2016, publ. 13.07.2016); "Vínculo de emprego. Jogador de futsal. Hipótese de reconhecimento. Demonstrada a prestação da atividade laborativa nos moldes do art. 3º da CLT, há de se declarar a relação de emprego. Apelo obreiro parcialmente provido" (TRT P R., RO 0048100-26.2008.5.01.0301, 108 T., Rei. Marcelc Antero de Carvalho, DJ 14.01.2015, publ. 12.02.2015); "Há modalidades esportivas no Brasil que se situam em nível de excelência mundial (caso do voleibol e, num estágio inferior, o basquetebol e o futsal) e, faz algum tempo, levam bastante público aos ginásios, arrecadam importantes verbas, trazem recursos para os clubes, além de criarem interesse das empresas em patrociná-las. Essas especiais condições já permitem concluir que tais modalidades esportivas, que também se propõem a remunerar seus atletas, pode ser elevadas à categoria de esporte profissionalizado" (TRT P R., RO 0048000-71.2008.5.01.0301, 3a T., Rei. Jorge Fernando Gonçalves da Fonte, DJ 12.01.2015, publ. 29.01.2015).

Holanda Caldas (PSB/AL). O referido projeto visa alterar o art. 3º da Lei Federal nº 9.615/1998, acrescentando-lhe o inciso V, que, caso aprovado, passará a dispor a seguinte redação:

Art. 3º: O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

[...]

V - Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero.

Posteriormente, por determinação regimental, foi apensada a essa proposição legislativa o Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, de autoria da Deputada Mariana Carvalho, que "institui o esporte virtual".

Não obstante, a Comissão de Esporte (CESPO)²³ emitiu parecer em dezembro de 2019, optando pela rejeição das propostas de lei mencionadas, sob a justificativa de que as entidades de administração do desporto possuem autonomia constitucional, prevista no art. 217, inciso I, da Carta Magna, e que, portanto, são os órgãos responsáveis pela organização e regulamentos de suas modalidades, não cabendo, assim, ao Poder Legislativo referida normatização.

A Comissão de Esporte (CESPO)²⁴ não nega

23 CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=node08p4x6zff7pdu1t0qh-zpwp0y1f15060935.node0?codteor=1848128&filenome=Parecer-CESPO-17-12-2019. Acesso em: 21 abr. 2021.

24 Ibid.

a importância da categoria em plena ascensão, contudo, entendem que os jogos eletrônicos não estão contemplados na definição de “esporte”.

[...] a Lei Pelé define apenas as quatro manifestações desportivas: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação, conforme seu art. 3º. O desporto virtual poderia estar inserido em cada uma dessas manifestações, dependendo das características e do contexto em que é praticado. Não se refere, dessa forma, à nova manifestação desportiva, pois poderia ser desenvolvido de maneira lúdica (desporto de participação); com finalidade pedagógica (desporto educacional); ou privilegiando a competição (desporto de rendimento). Cumpre-nos, também, destacar o que estabelece a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) sobre a prática desportiva no importante documento “Carta Internacional da Educação Física e Desportos”, de 1978. Para esse organismo internacional, o esporte constitui um direito fundamental de todos e tem-se a compreensão de que a atividade esportiva demanda algum tipo de esforço físico, com vistas ao desenvolvimento integral do ser humano. Nesse caso, os jogos eletrônicos não estariam contemplados nessa definição.

Também foi inserido para análise, desta vez no âmbito do Senado Federal, o Projeto de Lei nº 383/2017 de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), para dispor sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

Segundo descrição da ementa da PL, busca-se definir 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.

O Projeto de Lei nº 383/2017 ainda está em tramitação e já teve três emendas desde o despacho inicial, além disto, a PL também foi aprovada na Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e na Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE).

Com efeito, a regulamentação do e-Sport ainda encontra resistência no Poder Legislativo, em especial na Câmara dos Deputados. Jogadores, times e empresas desenvolvedoras de games temem que a atual redação da proposta trave o crescimento do setor e isole o Brasil nas competições internacionais²⁵.

A violência presente em jogos como Counter Strike, Rainbow Six e outros que são utilizados em competições de e-Sports preocupam os políticos brasileiros, bem como os impactos da exposição a jogos violentos a longo prazo, uma vez que pesquisas já apontam que a curto prazo alguns jogos trazem malefícios como ansiedade e aumento da agressividade²⁶.

A regulamentação dos jogos eletrônicos como um esporte também encontra resistência na população em geral, no placar do Portal

25 SENADO FEDERAL. Op cit.

26 Ibid.

e-Cidadania, a maioria dos internautas reprovou a PL nº 383/2017, com grande diferença. Foram registrados cerca de 43.198 votos contrários ao projeto, contra 6.444 favoráveis à regulamentação nos atuais termos.

CONCLUSÃO

Fruto das inovações tecnológicas advindas da Quarta Revolução Industrial, os jogos eletrônicos, ou e-Sports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, inclusive no Brasil. A melhoria da conexão com a internet e a evolução dos gráficos, permitiram aos usuários uma melhor experiência ao jogar games no ambiente virtual, o que contribuiu para a sua popularização e viés esportivo.

Em razão da atualidade e relevância do assunto, o artigo em questão procurou debater os desafios jurídicos e regulatórios do e-Sport, partindo de uma definição e contextualização do tema, abordando de modo comparativo a regulamentação do e-Sport na legislação estrangeira, e findando na análise da tentativa de regulamentação do e-Sport no âmbito nacional.

Demonstrou-se certo preconceito com a profissionalização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que o ambiente virtual demanda pouco ou nenhum movimento/esforço físico, entretanto, esse posicionamento tem sido paulatinamente superado.

Prova disto é o fato do e-Sport ter ganhado cada vez mais destaque nos últimos anos,

movimentando cifras bilionárias e arrastando uma multidão de gamers e entusiastas do esporte.

Não obstante, a regulamentação do assunto ainda é escassa e pouco aplicada, sendo a Coreia do Sul um dos países mais avançados neste setor. O país investiu no videogame como uma forma de desenvolvimento físico, psíquico e social, criando a International e-Sports Federation (IeSF) e a Korean e-Sports Association (KeSPA) nos anos 2000, com o intuito de regularizar o cenário do e-Sports.

Por sua vez, o Brasil tem engatinhado na regulamentação do e-Sport, com alguns projetos de lei em tramitação. Não obstante, concluiu-se que a regulamentação do e-Sport ainda encontra resistência no Poder Legislativo, em especial na Câmara dos Deputados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Diego. **MinC reconhece videogame como produto audiovisual**. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 21 abr. 2021.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/>

prop_mostrarintegra;jsessionid=node08p4x-6zff7pdu1t0qhzpwp0y1f15060935.node0?-codteor=1848128&filename=Parecer-CES-PO-17-12-2019. Acesso em: 21 abr. 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são e-Sports.** Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 21 abr. 2021.

DONCHENKO, Yuri. **Which countries have just recognized eSports.** CybBet, dez. 2016. Disponível em: <https://cybbet.com/news/2973-Which-countries-have--just-recognized-eSports-List>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017.** relatif à organisation des compétitions de jeux vidéo. Mai, 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORF-TEXT000034633551&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016.** Oct, 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORF-TEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 21 abr. 2021.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **Sports (Esportes Eletrônicos):** O que é, História e Games. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

GAGLIONE, Cesar. **A ascensão do universo dos games e sua potência no século XXI.** Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/explicado/2019/09/01/A-ascens%C3%A3o-do-universo-dos-games.-E-sua-pot%C3%Aancia-no-s%C3%A9culo-21>. Acesso em: 21 abr. 2021.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION. **IeSF.** [S. l.], 2008. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

LEE, Jiyeon. South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers. **CNN**, [S. l.], p. 1, 22 nov. 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

MORRIS, Matt *et al.* **Ten Legal Issues To Watch When It Comes To Esports.** 2017. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/allabouttherupees/2017/05/19/ten-legal-issues-to-watch-when-it-comes-to-esports/#36e6dd2a198d>. Acesso em: 21 abr. 2021.

MOTA, Renato. **Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo.** Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

PALAZUELOS, Félix. **Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris.** Disponível em: <https://>

brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html. Acesso em: 21 abr. 2021.

SENADO FEDERAL. **E-sports:** projeto de regulamentação encontra resistência do setor. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 21 abr. 2021.

VINHA, Felipe. **League of Legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLol.** Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO COMPETIDOR DE E-SPORTS NO BRASIL

Marco Túlio Corraide

Resumo:

O eSport os cyber-atletas ganharam imensa popularidade nos últimos anos. No Brasil, a atividade - que já se encontra de certa forma consolidada no exterior - cresce com diversas empresas nacionais e internacionais que consideram o país como incubadora, promovendo investimentos milionários e a criação de equipes que atraem um público de milhões de pessoas. Diante desse cenário, esta pesquisa jurídico-teórica visa observar o contexto sociológico do esporte eletrônico profissional brasileiro e de seus atletas para verificar se tal atividade é abarcada pela regulamentação celetista, assim como investigar a sua relação com o Direito Desportivo, com o Direito Civil e com outros atletas de esportes “tradicionais”. Assim, por meio de uma pesquisa interdisciplinar, baseada em dados jurisprudenciais, doutrinários e de

Direito Comparado, pretende-se determinar a natureza jurídica da atividade exercida pelo cyber-atleta, para que seja estabelecida uma regulamentação que promova o desenvolvimento do jogador e de tal atividade tecnológica no país.

Palavras-Chave: Direito do Trabalho. eSport. Cyber-Atleta. Lei Pelé (Lei n. 9.615/98)

Abstract

E-Sports and cyber-athletes have gained immense popularity in recent years. In Brazil, the activity -which is already somewhat consolidated abroad -grows with several national and international companies seeing the country as an incubator, promoting millionaire investments and the creation of teams that attract an audience of millions. Given this scenario, this legal-theoretical research aims



.....
Marco Túlio Corraide

Aluno no programa de pós-graduação Novos Direitos, Novos Sujeitos da Universidade Federal de Ouro Preto. Bacharel em Direito pela Universidade Federal de Ouro Preto. Membro do grupo RESSABER — Grupo de pesquisa em saberes decoloniais. Advogado.

to observe the sociological context of Brazilian professional electronic sport and its athletes to verify if such activity is encompassed by the celetist regulation, as well as to investigate its relationship with Sports Law, Civil Law and with other “traditional” sports athletes. Thus, through an interdisciplinary research, based on jurisprudential, doctrinal and Comparative Law data, it is intended to determine the legal nature of the activity performed by the cyber-athlete in order to establish a regulation that promotes the development of the player and such technology activity in the country.

Keywords: Labor Law. eSport. Cyber-Athlete. Law Pelé (Law n. 9.615/98)

INTRODUÇÃO

Videogames estão ao nosso redor. Direta ou indiretamente, tornaram-se elementos de grande impacto social e de imensa relevância cultural, o que justifica a necessidade do seu estudo jurídico-sociológico. O professor de mídias digitais James Newman¹ aponta três razões principais pelas quais se justifica a pesquisa de videogames: o tamanho da indústria de videogames, a sua popularidade e o fato destes serem instrumentos de interação humano-computador.

No Brasil, o cenário não é diferente daquele que é apontado por Newman. O tamanho e a popularidade da indústria no país,

1
NEWMAN, James. Videogames. [s. L.]: Psychology Press, 2004. 198 p.

bem como os valores investidos e a quantidade de pessoas envolvidas com videogames tornam o tópico a ser estudado ainda mais relevante.

No quesito “interação humano-computador”, as percepções dessa relação entre homem-máquina ao longo do tempo, com o desenvolvimento da tecnologia, afetaram diretamente diversos campos sociais, entre os quais pode se destacar a área jurídico-trabalhista.

Torna-se necessário analisar qual é o limite de adaptação do Direito do Trabalho em relação às mudanças que surgiram com o desenvolvimento de tecnologias disruptivas. Um importante exemplo - e objeto desta pesquisa jurídica- sociológica - da nova problemática das relações laborais contemporâneas, derivada da escalada da tecnologia, são as/os jogadoras/es profissionais de campeonatos de videogames, respectivamente *cyber-atletas* e *eSports*, os quais permanecem em campos cinzentos perante a legislação brasileira.

O artigo pretende verificar a hipótese de que a atividade do *cyber-atleta* é abarcada pela Lei Pelé, como uma relação de emprego específica, assim como investigar a sua relação jurídico-sociológica com o Direito Desportivo e com outros atletas de esportes “tradicionais”.

Mediante uma abordagem jurídico-sociológica, após esta breve introdução, é analisado o que é considerado esporte atualmente, seguindo por uma panorama da relação entre o videogame e a sociedade, sendo em seguida descrita toda rotina dos competidores de *eSports*, e principais objetos

desse presente trabalho, descrevendo suas realidades para melhor percepção de suas experiências pessoais. Por fim se faz notar os projetos para criação e modificações específicas as leis brasileiras para abarcar a categoria de *eSport*, é desenvolvida sua relação com a Lei Pele, discutindo os contratos de trabalho desses competidores.

O QUE É ESPORTE?

No artigo “O que é esporte?”, Valdir Barbanti, baseando-se em conceitos sociológicos, com a intenção de distinguir qualquer brincadeira de recreio de esporte, sugere a seguinte definição de esporte:

Esporte é uma 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 de fatores intrínsecos e extrínsecos. (BARBANTI, 2006)

Barbanti amplia o escopo da definição de esporte, pensado tradicionalmente, como futebol e basquete, descrevendo-o simultaneamente como esforço físico e/ou habilidade motoras complexas, o que abarca atividades como xadrez e automobilismo no seu conceito.

Por outro lado, Victor Andrade De Melo² explica que o que é mais importante

2 MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.), Porto Alegre, v.32,

na delimitação do conceito de esporte não é sua origem ou a precisão de seus elementos, mas sim situar a definição em cada momento histórico. Acompanhar o contexto temporal em que estamos tratando sobre o assunto parece ser fundamental para entender o conteúdo do conceito de esporte. Isso não significa que conceitos delimitados devem ser totalmente ignorados, mas que cada conceituação não é imutável e taxativa, pois apenas estabelece pressupostos mínimos, que, diante da dinâmica da história e da tecnologia, são provisórios.

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

.....
n. 1, set. 2010, p. 52. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is>. Acesso em 26 ago. 2019.

A equiparação do *eSport* como esporte tradicional não soluciona a problemática jurídica de regulamentação, pois é necessário verificar se há características específicas dos esportes eletrônicos que ensejam o enquadramento jurídico da atividade em uma categoria nova e autônoma. Desse modo, é necessário investigar as interações singulares estabelecidas entre os jogos eletrônicos e a sociedade.

VIDEOGAME E SOCIEDADE

A partir da introdução da tecnologia para o consumo popular, uma revolução cultural se iniciou. Uma nova mídia surgia e suas proporções se expandiram de forma inimaginável. Para entender completamente os efeitos dos videogames na cultura *mainstream*, é importante entender o desenvolvimento da cultura de jogos ou a cultura que envolve os videogames. Os videogames, como livros ou filmes, têm usuários ávidos que tornaram essa forma de mídia central em suas vidas.

No início dos anos 70³, os programadores se reuniam em grupos para jogar *Space War*, gastando muito tempo competindo em um jogo que era rudimentar comparado aos jogos modernos. Na década de 1980, um número crescente de garotos passava o tempo em consoles jogando games e, mais

3 UNDERSTANDING Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. Media And Culture, [s.l.] University of Minnesota Libraries Publishing, s/p, 22 mar. 2016. University of Minnesota Libraries Publishing. Disponível em <<https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/10-4-the-impact-of-video-games-on-culture/>> Acesso em 2 mar. 2019.

importante, cada vez mais se identificando com os personagens e produtos associados aos jogos. Os *cartoons* da manhã de sábado eram feitos dos jogos *Pac-Man* e *Super Mario Bros.*, e uma série de mercadorias era vendida com logotipos e personagens de videogames. O reconhecimento público de alguns desses personagens os transformaram em ícones culturais.

Atualmente, segundo uma pesquisa de 2015⁴ da *National Purchase Diary Panel Inc.*, 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam videogames⁵. Dados revelados em 2013 por uma pesquisa da empresa *Newzoo*, que presta consultoria em videogames, informam que de uma população mundial de 6,4 bilhões de pessoas, 1,2 bilhões jogam jogos eletrônicos⁶.

A amplitude social que os jogos eletrônicos alcançaram atualmente faz parte de um processo maior para compreensão de toda uma geração que nasceu com esses jogos e também de gerações anteriores que aprenderam a lidar e utilizar essas novas ferramentas. Não importando como e nem para que é utilizado, o fato é que os jogos eletrônicos se tornaram ferramentas digitais acolhidas de forma orgânica na sociedade, instaurando-se

4 RILEY, David. New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population. 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

5 Faz-se notar que os dados aqui apresentados se trata da junção de jogadores que utilizam computadores, consoles e também celulares para jogar.

6 NEWZOO, Global Games Market Report, 2013. Disponível em: <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 19 set. 2018.

como uma atividade de importância midiática, cultural, política ou seja: que consegue permear diversas esferas de sociabilidade.

Como parte do gênero dos jogos eletrônicos, os *eSports* também cumprem sua função lúdica na contemporaneidade. Contudo, a prática de esportes eletrônicos, atualmente, deixou de ser somente um entretenimento pessoal para atingir status de indústria especializada.

O QUE É eSPORTS?

Esportes eletrônicos, esportes cibernéticos, jogos de computador competitivos, jogos eletrônicos e esportes virtuais são sinônimos para o termo *eSport*. No entanto, o que são os *eSports*? Uma resposta simples seria a de que são competições de *video game*, em nível profissional ou não. De certa maneira, as variações da definição de *eSport* utilizadas sempre remetem aos seus elementos básicos, como é possível perceber na tentativa de definição por Wagner (2006): “*eSport* é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso das tecnologias de informação e comunicação”.⁷

Em razão de toda a ação ocorrer online, os *eSports* são suscetíveis a um rápido potencial de

7 No original: "E-Sports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies". WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006, p. 438, tradução nossa.

transformação, o que os tornam uma atividade de difícil definição. A expansão da variabilidade de categorias do *eSport* está relacionada com a melhoria da tecnologia de *videostreaming* e com conexões de internet mais rápidas, permitindo que os fãs acompanhem torneios e seus jogadores on-line.⁸

Nesse sentido, é fato que os *eSports* se tornaram uma indústria cultural, movimentando valores milionários. Competições de videogame se tornaram um mercado em ascensão, movimentando a economia e entregando prêmios de alto valor. Diversos torneios ocorrem ao redor do globo: dados⁹ coletados pela consultoria *Interactive Advertising Bureau* (IAB) demonstram que existem cerca de quinze ligas principais com prêmios para os vencedores, totalizando, segundo o site *eSports Earnings*¹⁰, mais de 500 milhões de dólares distribuídos.

No Brasil, o cenário não é diferente. Diversos times profissionais surgem e alcançam importância no panorama competitivo mundial. Nosso país possui atletas importantes e reconhecidos, além de sediar etapas dos maiores campeonatos, que ocorrem nas nossas principais capitais.

O *eSport* é um assunto amplo e difundido

8 HEAVEN, Douglas. Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxl>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

9 IAB. Marketer's Guide to eSports: How To Get in The Game, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2Oe6l3s/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

10 E-SPORTS EARNINGS. Highest Total Prizes Awarded, 2018. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Brasil, motivo pelo qual requer maiores estudos sociológicos e jurídicos para que esta atividade seja corretamente regulamentada. Para tanto, faz-se necessário analisar a rotina de um *cyber-atleta*, no intuito de compreender melhor os detalhes desta atividade.

A ROTINA DE UM CYBER-ATLETA

Segundo o professor Ingo Froböse da Universidade de Colônia, na Alemanha, esses atletas atingem uma média de quatrocentos toques por minuto, somando teclados e mouses: isso representa quase quatro vezes mais do que um usuário padrão de videogames efetua normalmente¹¹. Essas/es *cyber-atletas* precisam balancear suas capacidades motoras de alta precisão com planejamento e profundo conhecimento das regras dos jogos nos quais estão participando.

Em uma matéria do site Tecnoblog, os membros da equipe de League of Legends (LoL) da CNB *eSports* Club, time brasileiro, na época, informaram que treinavam diariamente cerca de sete horas por dia, e esses treinos chegavam a dez horas diárias diante da aproximação de campeonatos. Além desse treino prático, havia mais horas de trabalho para a criação de estratégias.¹²

11 SCHÜTZ, Martin. Science shows that eSports professionals are real athletes. DW, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em: 1 set. 2019.

12 PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil. Tecnoblog. 2013, s/p. Disponível em: <https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>. Acesso em: 13 set. 2019.

Para serem selecionados pelas equipes, normalmente tais jovens passam por seletivas rigorosas e, devido à dedicação exigida em tempo integral, muitos são compelidos a paralisar outras atividades paralelas, como estudos e trabalhos “fixos”.

Dessa forma, percebe-se que não é incomum a necessidade de auxílio psicológico aos *cyber-atletas*, devido à rotina exaustiva e à pressão extrema em gerar resultados esperados. Em uma matéria escrita para a Gazeta Esportiva, os jornalistas Felipe Leite e João Varella relatam a experiência da equipe Vivo Keyd e do psicólogo do time, João Ricardo Cozac:

O desgaste da rotina é tanto que o staff da Keyd buscou a ajuda de João Ricardo Cozac, psicólogo especializado na área esportiva. Segundo o “professor”, como é chamado por todos na casa, o nível de exigência psicológica no mundo do *eSports* é tão grande, senão maior, em comparação a outras modalidades esportivas. “Existe um paradoxo. O pessoal não consegue ver o *eSports* com o profissionalismo que ele exige, mas é uma das modalidades que mais se treina no mundo. Qual é o esporte que um atleta treina 12, 13 horas diárias? Então a exigência psicológica é gigante e a resiliência tem que estar sempre presente¹³.”

13 LEITE, Felipe; VARELLA, João. Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família. 2018. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>. Acesso em: 25 jun. 2019.

Observado algumas das características inerentes as atividades de cyber-atleta faz-se notar que o sistema de contrato existente funciona de maneira semelhante também no mundo do futebol. Salário e contratos milionários permeiam esse ambiente. Além disso, os centros de treinamentos, usados para abrigar e treinar novos talentos têm seu funcionamento bastante semelhante quanto das *gaming houses*¹⁴. Os patrocínios também possuem um sistema único nesses dois ambientes esportivos, uma vez que este atleta se torna um porta-voz de marcas relacionadas e são concebidos como influenciadores, podendo receber produtos para que compartilhem com seus fãs/seguidores. O ponto dos *stream* é o que mais difere os dois ambientes nesse paralelo. *Stream* é um recurso de transmissão ao vivo pela internet e é dessa forma que as partidas oficiais e casuais, além de outras atividades, são geralmente transmitidas. Atualmente, também é possível encontrar canais de TV por assinatura transmitindo campeonatos de *eSport*.

Portanto, a rotina dos *cyber-atletas* envolve variáveis positivas e negativas, na medida em que é uma plataforma de ascensão socioeconômica célere, em razão dos prêmios milionários, mas, que, por outro lado, implica dedicação de muitas horas a mesma atividade, o que pode levar à problemas de saúde e a aposentadorias precoces.

14 Casa que funcionam como alojamentos para que os membros do mesmo time possam conviver entre si, treinar e determinar estratégias. Em tais casas também são ofertados profissionais de diversas áreas para atender as necessidades dos membros do time.

Contudo, mesmo com tantas convergências com os esportes tradicionais, podemos considerar *um cyber-atleta* como um atleta em termos jurídicos? Como o *cyber-atleta* é tratado pela legislação?

A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA EM RELAÇÃO AO eSPORT

Não há leis específicas sobre a temática. Existem alguns Projetos de Lei (PL), a exemplo do PL 383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, que ainda está em tramitação no Senado, aguardando apresentação de emendas.

Vale destacar que em pesquisa no site do Senado, consultada no dia 7 de julho de 2019, a maioria da população estava insatisfeita com o PL 383/2017. Entende-se que esta reação da população pode estar relacionada com a ideia de que algum tipo de regulamentação do *eSport* limitaria o potencial da atividade, de certa forma engessando as possibilidades de expansão, suas características e seus custos. O PL 383/2017¹⁵, em sua última versão, define:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que 2 (duas) ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação

15 BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei 383 de 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§ 3º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico: I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

- propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

– desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

– combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

– contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data

de sua publicação.

A partir da análise dos textos supracitados, fica nítida a intenção do projeto de Lei em equiparar as atividades de esporte tradicional com o *eSport*. Discussões foram geradas no tocante ao conteúdo do parágrafo terceiro do art. 2º do projeto. Membros e interessadas/os da comunidade dizem que a redação pode prejudicar jogos já clássicos e de grande fama no cenário competitivo de *eSports* em razão da representação de lutas armadas, com o intuito de imitar ao máximo a realidade. Conforme tais membros da comunidade de *eSports*, deveria ser feita uma definição mais precisa do termo violento ali utilizado¹⁶.

O advogado André de Oliveira Schenini Moreira analisa o teor PL 383/2017:

Apesar de tudo isso que parece não ter qualquer impacto no mundo desportivo eletrônico, estão nas entrelinhas do PL citado as proposições capazes de afetar de forma relevante esse cenário dos *eSports*. Falo do reconhecimento destes como prática desportiva e de seus jogadores como atletas. Ao fazer essa ligação, o legislador brasileiro coloca aqueles envolvidos com a prática de jogos eletrônicos inegavelmente sob as regras da Lei nº 9.615/98, a famigerada Lei Pelé – um ambiente legal extremamente regrado e, por consequência, severamente criticado. Portanto, voltando este

16 COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. Versus, [S. l.], p. 1, 21 jun. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/pl-383-tudo-sobre-o-projeto-de-lei-que-pretende-regulamentar-os-esports-no-brasil>>. Acesso em: 16 set. 2019.

texto à pergunta que o intitula, o que muda com a eventual aprovação do PL nº 383/2017? Muda que o legislador acaba com a discussão sobre o enquadramento dos eSports *como* esportes, atraindo assim as regras da Lei Pelé para o âmbito esportivo eletrônico - o que pode trazer muitas mudanças e conflitos[...]¹⁷

É importante destacar que há projetos de lei anteriores, que não tinham a intenção de criar uma legislação específica para as atividades de *eSports*, mas sim modificar a estrutura da Lei Pelé para que abarcasse atividades relacionadas aos videogames e ao esporte eletrônico.

O projeto de lei 3450/2017, de autoria do deputado federal João Henrique Holanda Caldas do PSB do estado do Alagoas, aguarda parecer do relator da Comissão de Esportes. Esse projeto introduziria no âmbito da regulamentação da Lei Pelé os *eSports*, nos termos do art. 3º: “Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero”.

Outro projeto, ainda mais antigo, é o PL 7747/2015, de autoria da deputada federal Mariana Carvalho, membro do PSDB de Rondônia, que se encontra apensado ao PL 3450/17, pois também deseja a modificação da

Lei Pelé, adicionando ao seu art. 3º o seguinte parágrafo: “Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero”.

Como foi possível observar, os dois últimos projetos buscam a mesma alteração no conteúdo da Lei Pelé, que se trata da lei que rege os esportes e seus atletas no Brasil, motivo pelo qual é pertinente analisá-la.

LEI PELÉ (LEI 9.615/98)

A Lei 9.615/98, também conhecida como Lei Pelé, regulamenta toda a estrutura judiciária e administrativa brasileira em relação ao cenário esportivo, tratando de comissões, punições, conceito de atleta e até de questões concernentes a anabolizantes. Mesmo que o nome da Lei remeta ao astro do futebol nacional, vale destacar que a Lei 9.615/98 visa proteger todo e qualquer desportista.

A Lei Pelé também expressa no artigo 28º, §4, o seu caráter de especificidade em relação à Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) no tocante à regulamentação jurídica do labor do atleta:

Art. 28 (...) §4: Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes: I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração

17 MOREIRA, André de Oliveira Schenini. Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?. Disponível em: <<https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C3830-DOS-ESPORTS-NOBRASIL---O-QUE-MUDA>>. Acesso em: 08 out. 2019.

não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede; II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto; III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual; IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana; V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; VI - Jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.¹⁸

A respeito de como os contratos desses atletas são tratados perante a legislação, Alice Monteiro de Barros, no seu texto “O Atleta Profissional do Futebol em face da Lei Pelé” afirma que:

O contrato entre o atleta, com interesse pecuniário, e a entidade de desporto é vista como

18 BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei Pelé. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

um contrato especial de trabalho. Aplicam-se aos atletas profissionais do futebol a Lei 6.354, de 02.09.1976, cujo anteprojeto foi de autoria do Prof. Evaristo de Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento - Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 - e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art. 28, da Lei 6.423, de 1977)¹⁹

A principal característica para o reconhecimento do atleta que exerce sua atividade profissionalmente seria a remuneração pactuada no contrato de trabalho entre o atleta e a entidade esportiva. O artigo 28 §5 da Lei Pelé trata dessa relação:

Art. 28 (...) §5: O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais: I - com o

19 BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

término da vigência do contrato ou o seu distrato; II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva; III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei; IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e V - com a dispensa imotivada do atleta²⁰.

Todas essas informações são características de fácil visualização no escopo do *cyber-atleta* e também da atividade de *eSports*. Portanto, pretendeu-se neste primeiro momento demonstrar como as especificidades da relação empregatícia do atleta, definidas a Lei Pelé, poderiam ser aplicáveis às competições de videogame, aos pro-players e aos seus times. No tópico seguinte, serão investigados os elementos fático-jurídicos da relação de emprego do *cyber-atleta*, previstos pela CLT.

DO REGIME EMPREGATÍCIO NA CLT

Toda relação de emprego é também uma relação de trabalho, mas não é toda relação de trabalho que consiste em uma relação de emprego, como é o caso trabalho eventual, avulso, voluntário, dos trabalhadores autônomos, entre outros. Assim, a relação empregatícia baseia-se em alguns requisitos legais, previstos na CLT, que são necessários

para o seu reconhecimento:

Art. 3º - Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual²¹.

A partir deste artigo, temos que, para ser empregado, é necessário o cumprimento de cinco requisitos elementares contidos nesse trecho, que também são reforçados pela doutrina juslaboral: ser pessoa física, trabalhar com pessoalidade, não-eventualidade, subordinação e onerosidade. Então, para que o vínculo empregatício possa ser configurado para o *cyber-atleta*, isto é, para que exista a aplicabilidade da proteção social prevista pela CLT, é necessário que estejam presentes todos os cinco elementos fático-jurídicos elencados acima.

A relação de emprego deve ser, obrigatoriamente, constituída por pessoa física, ou seja, o trabalho não pode ser efetuado por pessoa jurídica. Deve-se observar que, no capitalismo contemporâneo, surgem novas formas de fraude da relação de emprego por meio da deturpação desse elemento fático-jurídico, mediante o fenômeno da pejetização. Por meio do processo de pejetização, o

20 BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei Pelé. Brasília, DF, mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

21 BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis Trabalhistas. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 20 abril. 2019.

empregador exige que o trabalhador constitua uma pessoa jurídica para a sua admissão ou permanência no emprego, formalizando-se um contrato de natureza civil, com a consequente emissão de notas fiscais pelo trabalhador, não obstante a prestação de serviços, na prática, revelar-se como típica relação empregatícia.²²

O requisito de não-eventualidade prevê a noção de permanência, ou seja, que o trabalho não deverá ser efetuado de maneira esporádica. Assim, o trabalho não-eventual se prolonga no tempo, o que inclui a compreensão da necessidade de uma rotina, existindo por parte do trabalhador um ânimo de permanecer em sua função.

A doutrina juslaboral elaborou outras três teorias em relação ao conceito de eventualidade, que devem ser utilizadas de forma combinada, quais sejam: teoria do evento, teoria dos fins do empreendimento e teoria da fixação jurídica.

A teoria do evento considera como eventual o trabalhador admitido na empresa em virtude de um determinado fato ou acontecimento ensejador de certa obra ou serviço. A teoria dos fins do empreendimento determina que o trabalhador eventual é aquele que realiza tarefa não inserida nos fins normais da empresa, que serão esporádicas e de curta duração. Por fim, a teoria da fixação jurídica define o trabalhador eventual como aquele que não se fixa a uma fonte de trabalho.²³

22 SANTOS, Ronaldo Lima. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. B. Cient. ESMPU, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008.

23 DELGADO, Mauricio Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 17a . ed. LTr, 2018.

Em qualquer uma das combinações teóricas, o trabalho do *cyber-atleta* se enquadra no requisito de não-eventualidade, seja o atleta que se mantém em casa e promove todas as suas atividades de forma online ou aqueles que participam das chamadas *gaming houses* ou *boot camps*, pois há um animus de permanência e uma prestação de trabalho sem fragmentação no tempo, que pode gerar, inclusive, uma jornada de labor de até 12 horas por dia.

Sobre o pressuposto fático-jurídico da subordinação, em sua vertente clássica, trata-se da contraface do poder diretivo do empregador, fundamentada no contrato de trabalho, consistindo no controle sobre o modo de prestação laboral do empregado. A ausência de um controle direto e pessoal do *cyber-atleta* pela entidade esportiva contratante não desconfigura a relação de emprego por ausência de subordinação, na medida em que este trabalhador é vinculado à dinâmica operativa do *eSport*, incorporando a cultura organizacional das entidade esportivas, seja controlado por algoritmos ou não, integrado à cadeia produtiva da empresa em rede. Portanto, o *cyber-atleta* contratado também deve atingir metas em campeonatos, cumprir jornadas de treino, responder às demandas da entidade contratante, se comportar conforme um código de conduta da empregadora, sem uma real autonomia na determinação do seu modo de prestação laboral.

O último elemento fático-jurídico da relação de emprego é o da onerosidade. Esse requisito volta-se para o fornecimento da

contraprestação devida, pois todo trabalhador tem o direito de receber o seu pagamento. A onerosidade pode ser configurada em seu sentido objetivo, fundamentada na bilateralidade contratual, de modo que, exercendo o empregado a sua função laboral, e, o empregador usufruindo da sua força de trabalho, o salário deve ser efetivamente adimplido. Por outro lado, a onerosidade apresenta também um sentido subjetivo, que está presente na intenção de receber salário.²⁴

Tal intenção está ausente no trabalho em que a pessoa é voluntária, ou no trabalho religioso, isto é, quando o trabalhador não possui um ânimo de receber pagamento pelo labor prestado, o que definitivamente não ocorre no trabalho exercido pelo *cyber-atleta*, tendo em vista que esta atividade é vista como uma plataforma de ascensão socioeconômica em razão de premiações milionárias nos campeonatos.

Importante destacar que, diferentemente de algumas modalidades do teletrabalho, o exercício da atividade utilizando meios de telecomunicação pelos *cyber-atletas* não visa diminuir custos para o empregado ou o empregador ou para possibilitar a flexibilização de horários, bem como para evitar deslocamentos contínuos. Os profissionais de *eSport* exercem suas atividades à distância mediante tecnologias em domicílio porque não haveria como ser feito de outra maneira, o que, no entanto, não descaracteriza o enquadramento jurídico de

tal atleta na categoria de teletrabalho.

Contudo, na prática, os *cyber-atletas* firmam uma variabilidade de contratos de prestações de serviços, que são mecanismos que deturpam a relação empregatícia fática, violando o princípio da primazia da realidade sobre a forma.

CONTRATOS CYBER-ATLETAS

Por ser um assunto recente e também por existirem cláusulas de privacidade envolvendo as relações entre empregado e empregador, trazer um modelo de contrato do *cyber-atleta* no presente trabalho tornou-se inviável. É possível, no entanto, encontrar relatos daqueles que trabalham com o tema e é com esse material que prosseguiremos a pesquisa.

Sobre tais contratos realizados na prática, o advogado Helio Tadeu Brogna Coelho, em entrevista para o site Drop de Jogos, afirma:

O contrato que tem sido firmado, atualmente, é de “adesão e outras avenças”, que confere, num primeiro momento, certa “autonomia” ao atleta, com liberdade de horários e inexistência de subordinação. Isso arreda a existência de vínculo de emprego, próprio da CLT, que é outra forma de contratação. Ocorre que muitas vezes, no dia a dia, essa “liberdade” que os contratos de adesão sugerem não é cumprida, e o atleta passa a ser obrigado a cumprir horários, cumprir as ordens de seus superiores e de forma geral acaba se ajustando às mesmas condições de um empregado comum. A diferença entre um e outro é que o empregado nas

24 Ibidem.

regras da CLT tem uma série de outros direitos que o trabalhador autônomo não tem, como, por exemplo, direito ao 13º salário, férias, anotação na Carteira de Trabalho, recolhimentos previdenciários e FGTS²⁵.

Existem apenas processos que discutem de forma periférica a caracterização desses contratos como relações de emprego fraudulentas, como foi o caso de um atleta que juntamente com o time de *eSport Keyd* e também a Vivo Telefônica, dona do time, foram processados pela Kabum E-sports. Em apertada síntese, houve o término do contrato, pois o atleta passou a competir por outra equipe.

Durante o processo, de número 1004462-71.2015.8.26.0320, ajuizado na 1ª Vara Cível do foro de Limeira, Tribunal de Justiça de São Paulo, o relator Luis Felipe Salomão reconheceu a incompetência absoluta do processo, por se tratar de relações de trabalho e, portanto, a ação deveria ter sido ajuizada na Justiça Trabalhista:

(...)O co-requerido foi contratado como “cyber-atleta”, sendo que, conforme narrado na inicial, a principal modalidade de jogos da equipe Autora é a denominada “League of legends”, organizada pela Riot, a qual organiza e gerencia os campeonatos. A situação em muito se assemelha aos contratos de jogadores de futebol, contratados para disputar campeonatos

por determinadas equipes. Note-se, inclusive, que, no caso em questão, a contratação do corréu como “reforço” da equipe foi anunciada com destaque pela requerente, conforme narrado na própria inicial (<https://www.facebook.com/KaBuM.eSports/photos/a.235615609921096.1073741828.234819290000728/421111558038166/?Type=1>). E, em tais situações, é pacífico o entendimento de que se trata de relação jurídica oriunda de relação de trabalho, cuja competência é da Justiça do Trabalho. Sobre o tema, os precedentes do E. Tribunal de Justiça e do C. STJ, em casos análogos: Agravo de Instrumento nº 2007014-50.2013.8.26.0000 - Agravo - Ação de cobrança - Decisão que reconheceu a competência da Justiça do Trabalho para julgamento da causa - Contrato relativo a direito de imagem coligado com contrato de trabalho de atleta de futebol - Competência da Justiça do Trabalho reconhecida Art. 114, I, da CF - Precedentes do STJ - Decisão mantida Negado provimento ao recurso. (3ª Câmara de Direito Privado, Rel. Des. VIVIANI NICOLAU, j. 22/10/2013).

Apesar dos clubes de *eSports* tentarem desvirtuar a relação de emprego do *cyber-atleta* mediante contratos de prestação de serviços, a maioria desses atletas exerce atividade laboral com todos requisitos necessários para a configuração do contrato de trabalho.

Afirma-se isso pois (i) os atletas são remunerados, (ii) são contratados por suas habilidades específicas, tendo assim personalidade e sendo pessoas físicas, (iii) estão designados geralmente a algum tipo de

25 ZAMBARDA, Pedro. Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil. Drop de Jogos. Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalhar-com-e-sports-no-brasil>>. Acesso em: 15 ago. 2019.

técnico ou a alguém que controle e organize as atividades do time como um todo, ou seja são subordinados e, por fim, (iv) esses atletas treinam e competem de forma constante e regular para obterem os melhores resultados possíveis, sendo assim, exercendo atividade de forma não eventual.

Assim, independente da caracterização formal do contrato, a apresentação dos requisitos fáticos para formação do vínculo empregatício desconstitui qualquer documentação que não condiz com a realidade do exercício da atividade laboral.

Portanto, por mais que a maioria dos contratos dos cyber-atletas, formalmente, se estabelecerem como prestação de serviços, contratos de propaganda ou similares que sejam inseridos na esfera civil, a atividade do cyber-atleta com os times de *eSports* no Brasil remete ao exercício de um contrato de emprego, possuindo todas as requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

CONCLUSÃO

Os *cyber-atletas* possuem rotinas de trabalho semelhantes aos atletas profissionais de outras modalidades esportivas - regulamentados pela Lei Pelé - vivendo treinamentos intensos, distante de familiares no caso das *gaming houses*, buscando uma ascensão socioeconômica célere por meio de jornadas de até 13 horas diárias, o que pode culminar em aposentadorias precoces.

O desenvolvimento tecnológico, internet de alta velocidade e mais que nunca os campeonatos trouxeram um imenso destaque para esse tipo de atividade. Se em 1999 já se utilizava o termo *eSport*, reconhecida apenas em um nicho, atualmente fazer parte dessa cultura, estar integrado e compreender os termos específicos é mais acessível. A tecnologia moldou e continua modificando esse novo conceito de exercício e, conseqüentemente, sob as diretrizes legislativas recai o papel de conseguir abarcar os problemas que decorrem dessas novas perspectivas criadas.

Entretanto, não existe uma legislação específica para o *eSport* no Brasil, ao contrário da Coreia do Sul e da França. A concepção de uma proteção jurídica perante os atores que utilizam videogames como profissão ainda é incompreensível no território brasileiro, deixando direitos básicos trabalhistas a margem dos cyber-atletas.

Assim como explicitado durante esse trabalho, fica claro que os *cyber-atletas* possuem os requisitos necessários para o seu reconhecimento, perante a Lei Pelé, nº 9615/98, como empregados do setor de esportes, de modo que exercem atividade de rendimento e que são remunerados por essa atividade. Como foi demonstrado, os *cyber-atletas* possuem todos os requisitos previstos pela CLT para a relação empregatícia: a personalidade, subordinação, não-eventualidade, onerosidade e serem pessoas físicas.

Na prática, o que se observa é a referida atividade esportiva sendo desenvolvida

mediante contratos fraudulentos civilistas. Atualmente percebe-se uma tentativa de induzir a percepção de um reconhecimento desses *cyber-atletas* como prestadores de serviços, provavelmente com a intenção de conseguir algum tipo redução em gastos, devido as verbas trabalhistas, negando um real reconhecimento das características naturais relacionadas suas atividades, porém, utilizando o princípio da primazia da realidade sobre a forma, percebe-se a verdadeira compreensão do seus exercícios.

Características essas que atraem multidões em arenas, proporcionam movimentações econômicas milionárias, envolvem marketing de clubes especializados, criando-se verdadeiros astros, induzindo uma massa de seguidores.

Com todo destaque que o *eSport* e seus campeonatos, bem como os atletas têm proporcionado, é pertinente a análise de seu enquadramento perante as normas do Direito do Trabalho. Dessa forma, conclui-se que as atividades desenvolvidas pelos *cyber-atletas* possuem os requisitos necessários para caracterizá-los como atletas profissionais, regulamentados pela Lei Pelé, e, subsidiariamente pela CLT.

REFERÊNCIAS

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em 2 mar. 2019.

BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional

do futebol em face da “Lei Pelé” (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Consolidação das Leis Trabalhistas**. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 20 abril. 2019.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 07 jul. 2019. Texto original.

COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. **Versus**, [S. l.], p. 1, 21 jun. 2019. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/pl-383-tudo-sobre-o-projeto-de-lei-que-pretende-regulamentar-os-esports-no-brasil>>. Acesso em: 16 set. 2019.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17a . ed. LTr, 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Highest Total Prizes**

Awarded, 2018. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

HEAVEN, Douglas. Esports: **Pro video gaming explodes with big prize pots**. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxl>>. Acesso em: 13 ago. 2019.

IAB. **Marketer's Guide to eSports: How To Get in The Game**, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2Oe6l3s>>. Acesso em: 20 set. 2018.

LEITE, Felipe; VARELLA, João. **Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família**. 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.)**, Porto Alegre, v.32, n. 1, set. 2010, p. 52. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is>. Acesso em 26 ago. 2019.

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Regulamentação dos eSports no Brasil – O que muda?**. Disponível em: <<https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C3830-DOS-eSPORTS-NOBRASIL---O-QUE-MUDA>>. Acesso em: 08

out. 2019.

NEWMAN, James. **Videogames**. [s. l.]: Psychology Press, 2004. 198 p.

NEWZOO, **Global Games Market Report**, 2013. Disponível em: <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 19 set. 2018.

PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil. **Tecnoblog**. 2013, s/p. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>>. Acesso em: 13 set. 2019.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-mpd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 12 set. 2018.

SANTOS, Ronaldo Lima. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. **B. Cient. ESMPU**, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008.

SCHÜTZ, Martin. Science shows that eSports professionals are real athletes. **DW**, [S. l.], p. 1, 12 mar. 2016. Disponível em: <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em: 1 set. 2019.

UNDERSTANDING Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. **Media**

And Culture, [s.l.] University of Minnesota Libraries Publishing. s/p, 22 mar. 2016. University of Minnesota Libraries Publishing. Disponível em <<https://open.lib.umn.edu/mediaandculture/chapter/10-4-the-impact-of-video-games-on-culture/>> Acesso em: 2 mar. 2019.

WAGNER, M. **On the scientific relevance of eSport**. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, CSREA Press, Las Vegas, Nevada, 2006, p. 438.

ZAMBARDA, Pedro. Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil. **Drop de Jogos**. Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalhar-com-e-sports-no-brasil>>. Acesso em: 15 ago.

Publicado originalmente em: **Revista Jurídica da Faculdade de Direito de Santa Maria (FADISMA)**. V.15. a. 2020

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 trazem 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 pratica 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 esportes 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-equipes-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.gh.html>. 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

E-SPORTS: DA TELA DO COMPUTADOR PARA A REALIDADE DIÁRIA

Kiara Schiavetto

Sherley Britto

RESUMO

Diante da febre mundial e do crescimento frenético dos games eletrônicos no Brasil, houve a necessidade de regulamentação, fomento e reconhecimento dos esportes eletrônicos no País.

Tal necessidade, que foi inserido para análise no Senado Brasileiro, o projeto de lei 383/2017, atualmente em trâmite, para que seja discutido e garantido a liberdade da prática dos E-Sports, estabelecendo como objetivos da modalidade o estímulo à boa convivência, ao fair play, à construção de identidades, o combate aos discursos de ódio que podem ser passados “subliminarmente” pelos jogos e o desenvolvimento de habilidades nos

praticantes.

Os E-Sports são as atividades competitivas envolvendo jogos de videogame, computador e gadgets, as disputas esportivas em ambientes virtuais oferecem, assim como os esportes tradicionais, meios de “socialização, diversão e aprendizagem”. Inclusive, a prática pode contribuir para melhorar a capacidade intelectual e fortalecer o raciocínio e a habilidade motora dos participantes.

Assim sendo, diante da importância do tema, relataremos neste trabalho, desde sua criação, ao seu desenvolvimento mundial, bem como as necessidades atuais de regulamentação para o fomento da prática esportiva eletrônica, que cresce a cada segundo de forma mundial, ganhando adeptos em todo canto do mundo.



Kiara Schiavetto

Advogada Cível e Desportiva. Pós-graduada em civil e processo civil – União Cursos Superiores Coc (UNICOC). Pós-graduada em gestão no esporte e direito desportivo – Instituto Brasileiro de Direito Desportivo (IBDD). Curso Prático de Arbitragem (CPA) - Centro Brasileiro de Mediação e Arbitragem (CBMA). Gestão no Futebol – CBF Academy. Defensora Dativa do Tribunal de Justiça Desportiva Antidopagem (TJD-AD)



Sherley Britto

Advogada com atuação no Direito Desportiva e na Indústria Farmacêutica. Auditora de Tribunais Disciplinares na Justiça Desportiva. Artigos publicados na Revista Direito & Futebol vol 1, na Revista Síntese, site Migalhas e no jornal Gazeta do povo.

INTRODUÇÃO

O que vem a mente quando pensa em um evento esportivo? Logo imagina uma infraestrutura esportiva, calendários com os jogos e horários das partidas, torcidas organizadas e entre outros diversos fatores que revelam o amor ao esporte.

Mas e quando se depara com o ambiente moderno de um Campeonato Mundial de Games, onde a decoração tem estatuetas e pôsteres em homenagem aos “jogadores virtuais”, cheio de telas ligadas nas paredes e um grande telão na parede do fundo, jogadores profissionais dando autógrafos, sendo ovacionados por sua legião de fãs e sua torcida organizada. Como enxergar essa nova estrutura como um evento esportivo?

O E-Sport no Brasil ainda está crescendo relacionado ao cenário esportivo. Em que pese à febre mundial, por aqui, é um gênero de competição já bem popular. Um dos exemplos é Campeonato Brasileiro de League of Legends, ou CBLol, como também é chamado, além das modalidades Counter-Strike, Street Fighter e Fifa, que também possuem torneios locais, porém menores mas em forte crescimento. Além dos que acontecem todos os anos, os eventos Brasil Mega Arena e [Brasil Game Show](#) que promovem torneios de E-Sports, contemplando diversas modalidades (jogos) e com premiações variadas.

Apesar de este cenário caminhar para o crescimento, muito se discute sobre se o E-Sports é ou não um esporte e, se será ou não reconhecido pela legislação brasileira como tal.

A Lei 9.615/1998, conhecida também por Lei Pelé, estabelece as normas gerais sobre desporto no país, não possui uma definição específica a respeito do que é esporte. Assim sendo, uma vez identificados elementos que caracterizem a atividade, a modalidade pode ser reconhecida como esporte e, portanto, aplicada à lei.

No entendimento de que não há prática de “atividade física” pelos jogadores, pode ser facilmente identificado outros elementos que caracterizam a modalidade como um esporte, como é o caso da presença de regras claras, tanto em relação ao jogo, a realização da disputa.

Soma-se a isso, a presença do caráter competitivo, no qual os jogadores se dividem em equipes (individuais ou não) para derrotar o adversário, concentrados nas decisões estratégicas para que alcancem suas melhores performances.

Para que um cenário esportivo seja desenvolvido não é necessário o reconhecimento da Lei Pelé. Na realidade, a modalidade pode organizar e promover as competições de forma privada – ou seja, por meio de contratos, e não somente de forma pública.

Desse modo, as idealizadoras dos campeonatos, em conjunto com as equipes profissionais e empresas envolvidas no setor poderiam organizar as competições e torná-las atrativas ao público e investidores para que o cenário possa se fortalecer sem, necessariamente, se adequar a Lei Pelé.

De qualquer forma, escolher se adequar

a Lei Pelé traz vantagens e desvantagens que serão exploradas nos próximos capítulos. Mas, independentemente do modo que irá se organizar, para o E-Sports ser considerado um esporte de acordo com a Lei Pelé, seu modelo de negócio deve se configurar como uma prática desportiva, indo muito além de apenas se enquadrar nos termos da lei. Trata-se mais do setor como um todo, unir-se para criar a realidade esportiva.

E diante da importância do assunto debatido, está em trâmite no Senado brasileiro, o Projeto de Lei n.º 383/2017, caso aprovado, o projeto também irá definir por Lei, os esportes eletrônicos como esportes propriamente dito. Como diz em seu primeiro artigo: *“Entende-se por 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.”*

A regulamentação dos E-Sports busca também evitar o “desvirtuamento” da modalidade de sua natureza inclusiva e comunitária, e, além disso, tornando o “cyber-atleta” em “atleta”, que o deixa em pé de igualdade com outros praticantes de outros esportes considerados convencionais, como futebol, basquete, vôlei, etc.

Além da proposta inicial, o projeto de lei ainda propõe a celebração anual do Dia do Esporte Eletrônico, sempre em 27 de junho, data da fundação da empresa americana Atari,

de 1972, tamanha importância da matéria que discute-se a seguir.

DOS PRINCÍPIOS APLICADOS AOS ESPORTES ELETRÔNICOS (E-SPORTS)

No caso estudado, diante da falta de especificação da lei, os princípios gerais de direito que possui características monovalentes, se aplicam a modalidade E-Sports. Conforme o o artigo 4º da Lei de Introdução as Normas no Brasil ensina que na lacuna da lei, o juiz julgará invocando a analogia, os costumes e os princípios gerais de direito, no intuito de orientar e nortear a interpretação da norma.

Mesmo que exista autonomia legislativa desportiva, os princípios de direito civil são aplicáveis de forma integral, notadamente o da boa-fé objetiva. O princípio da boa fé objetiva sempre existiu por isso sua fácil aplicação e aceitação como norte para resoluções de conflitos ou lacunas do direito.

Princípio da boa-fé é consagrado pelo Superior Tribunal de Justiça em todas as áreas do direito. Um dos princípios fundamentais do direito privado é o da boa-fé objetiva, cuja função é estabelecer um padrão ético de conduta para as partes nas relações obrigacionais, podendo ser classificada como, objetiva quando se apresenta como uma regra jurídica, ou subjetiva, quando apresenta uma análise personalíssima.

E no caso concreto, em vista das competições em esportes eletrônicos, onde jogadores/atletas de vídeo game competem

como se fossem equipes e de forma simultâneas, mas cada qual em sua singularidade, fica quase que impossível estabelecer horas “trabalhadas”, hora para repouso, alimentação, treinamento, descanso, lazer e estudar.

Sem contar a necessidade dos acompanhamentos de profissionais na área de nutrição, médicos, psiquiátricos, educadores físicos, fisioterapeutas, entre outros profissionais que são designados ao cuidado da equipe cibernética.

Neste momento, surge o princípio da confiança, de suma importância, pois se deposita confiança no indivíduo diante do cenário sem regulamentação. Pois só contrata-se para desempenhar qualquer função, se houver um mínimo de confiança e segurança entre as partes.

Ambos os princípios relatados acima, caminham unidos, pois não se admite em nosso ordenamento jurídico, que se crie perspectiva sobre outrem, fundamentada na confiança e boa-fé para posterior frustração. Tendo inclusive, ser passível de indenização quando há quebra de uns desses princípios nessa “relação de trabalho”.

Uma vez, que se é pago uma quantia mensal a esses cyberatletas, formando assim contratos de trabalho, em alguns casos desportivos, outros de caráter civil ou apenas um contrato de trabalho.

No entanto, o foco deste trabalho é especificamente aos cyberatletas, em uma situação real na qual o atleta sozinho, não consegue se estabelecer no início da carreira

como jogador, necessitando de uma equipe estruturada para desenvolver seu trabalho e treinar em equipe.

Assim nasce o “contrato de trabalho” que lhe é oferecido pela equipe que lhe acolher. E nesses casos, inicialmente, os contratos serão baseados nos princípios da boa-fé e confiança, mesmo que não haja pagamento de salários mensais, que serão concedidos com o tempo e demonstração do desempenho do atleta, que de início lhe são oferecido todos os elementos (equipamentos, moradia, alimentação, treinos) para desenvolver a modalidade e avaliar o desempenho deste. Após um tempo considerável, assina-se o contrato para que se torne rentável a atividade exercida, no entanto, os primeiros passos do atleta serão norteados em um contrato assentando nos princípios relatados neste tópico.

E-SPORTS SÃO ESPORTE? SUA QUALIFICAÇÃO

Por definição, esporte é toda prática física que busque lazer ou competição, com demonstração de destreza, força ou habilidade. Já a lei maior do esporte no Brasil (Lei 9.615/1998, conhecida como “Lei Pelé”): *“prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto”*.

Os jogos eletrônicos é uma nova modalidade, que exige um esforço tão grande dos jogadores quanto um jogo de futebol, mas

em outro aspecto: o mental. Além disso, o regime de treinamentos é tão ou mais rigoroso quanto ao chamado “atleta normal”, pois são incríveis demonstradores de destreza e habilidade.

E os jogos eletrônicos, assim dizer, é um fenômeno sociocultural, que vincula as pessoas por intermédio do jogo que estão conectados, possibilitando integração social e manifestação cultural. Tornando-se um convívio social, aos isolados pelas rede sociais e tecnológicas vivenciadas atualmente.

A diferença pautada que cria debates pelo mundo afora, se fundamenta que o esporte é ligado a ideia da prática de atividade física, que pressupõe um esforço físico, mas neste caso, o esforço despendido é o mental, intelectual.

Hoje, um cyber atleta conta com preparo físico, habilidades motoras e manuais, bem como grande capacidade de concentração, além de horas de treinos diários. O treinamento é forte, se divide em técnico e tático, mexe com estratégias e com a preparação física para as longas batidas de jogos, que, por muitas vezes, passam das 8 horas de competição por dia. Para isso, os treinos também são longos e desgastantes, exigindo o máximo do físico e do mental de cada um dos atletas.

A dedicação a uma modalidade é tão grande quanto a de um praticante dos esportes chamados tradicionais, e, portanto, merece ser tratado como tal. Sendo assim considerada uma prática desportiva, ou seja, um esporte.

DO ATLETA “VIRTUAL”

Como já tratado acima, os E-sports sofrem estigma e preconceito no que tange a ser encarado como um esporte, parte da corrente se posiciona dizendo que não há esforço físico e, portanto não pode ser considerado esporte.

Diante da afirmativa acima, sendo assim, pode-se descaracterizar o tiro, esporte olímpico, como esporte? No tiro, por exemplo, não há desgaste físico. O atleta não corre, não nada, não há grandes movimentos musculares, mas seus treinos, concentração, alimentação, dedicação e disciplina são indispensáveis. Causando, portanto, desgaste intelectual.

Partindo dessa premissa, os atletas de E sports vêm sustentando com clareza e maestria que jogos eletrônicos podem e devem ser considerados um esporte, e conseqüentemente os jogadores, atletas profissionais.

A rotina destes indivíduos é tão árdua quanto à de um jogador de futebol, por exemplo. Em média, são submetidos há 10 horas diárias de treino, com rigorosa disciplina e organização de suas agendas de treino e competição. Possuem equipes, técnicos, nutricionistas, preparadores físicos para que consigam competir concentrados e preparados.

Além da inquestionável necessidade de regular o mercado para atender aos interesses das partes diretamente envolvidas, observa-se a necessidade de fomento do setor, afinal este movimenta milhões de dólares por ano. Segundo a NewZoo, empresa de inteligência de mercado de games e tecnologia, o mercado movimentou no ano de 2016 cerca de US\$ 500

com projeções ainda maiores.¹

Diante da importância, é necessário auxiliar no desenvolvimento e regulamentação da atividade a fim de promover transparência e credibilidade ao setor, trazendo com isso mais investimentos e atletas.

DA ASCENSÃO NO MERCADO MUNDIAL E PARCERIAS COM MODALIDADES TRADICIONAIS

O que antes parecia improvável, de tempos para cá vem se tornando cada vez mais real. Duas arenas lotadas. Milhões de espectadores acompanhando lance a lance ao vivo e via transmissão, por costume após leitura destas primeiras linhas imagina-se que este capítulo abordará temas relacionados às modalidades populares, mas é um equívoco.

No ano de 2015 mais de 36 milhões de espectadores pararam para assistir a final do League of Legend, enquanto 20 milhões doaram seu tempo para assistir aos 6 jogos finais da NBA.

A ascensão e conquista dos adeptos e amantes da arte dos games é notório, os números demonstram o rápido crescimento da área. Aproveitando a notoriedade e observando que a atividade atrai cada vez mais público, a NBA em parceria com a 2k Games – desenvolvedora de videogames- elaboraram a criação de uma liga de E sports ligada a franquia de jogos de basquete NBA.

No Brasil, os clubes de futebol, aos

1 <https://newzoo.com/insights/infographics/lets-play-global-2016/>

poucos, estão investindo na modalidade virtual. O Goiás foi a primeira entidade de prática desportiva a contratar um Cyber-A atleta para desempenhar suas atividades no jogo FIFA. O PSG, time francês, em parceria com o grupo Webedia, criou uma nova franquia de eSports, competindo em League of Legends e FIFA²

DO USO DA IMAGEM DO ATLETA.

O Direito de uso de imagem é a capacidade que o indivíduo possui de controlar a exposição e utilização de seu nome, imagem, voz e características pessoais. Seu consentimento dá-se através do Contrato de licença de uso, cessão e autorização de imagem, portanto, trata-se de um mecanismo que protege os direitos da personalidade.

Regulado pelo Código Civil como um dos direitos da personalidade, e como tal é intransmissível, indisponível e irrenunciável. No mais, se houver qualquer violação à imagem, caberá o devido ressarcimento ao titular³

Como abordado no capítulo anterior, clubes de futebol e basquete estão investindo nos esportes eletrônicos e levando suas marcas, nomes e rostos para o mundo dos pixels. No que concerne a licença do uso de imagem para fins comerciais, é importante se atentar que a

2 <http://www.esporteinterativo.com.br/posts/5188-do-futebol-para-os-esports-conheca-10-times-que-investem-no-mundo-dos-games>

3 <http://www.gazetadopovo.com.br/opiniao/artigos/atletas-e-games-de-futebol-o-direito-a-imagem-entra-em-campo-3yze9hpcd65tj6qnk0wdjih8>

autorização para exploração ao direito precisa ser anuída, sob pena de incorrer em violação.

Importante que a negociação para a exploração seja realizada de forma objetiva, considerando não só os aspectos comerciais-final é uma ótima oportunidade para que a imagem do clube e do atleta se difundam- como também os legais, para que se previna qualquer tipo de lacuna na negociação e mitigando riscos de eventuais disputas judiciais

Deste modo, não se trata somente de aspectos comerciais, os aspectos legais devem ser rigorosamente analisados.

CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento deste trabalho, pode-se observar que o E-sports está em inquestionável evolução. Os torneios de vídeosgames estão cada mais profissionalizados, atingindo milhões de interessados, sendo reconhecidos socialmente e financeiramente, porém carecem de amparo jurídico.

Com a irrefutável importância do esporte para a sociedade, a regulação do desporto fez-se necessária a ponto que o legislador teve que criar leis específicas para os esportes tradicionais. E neste momento, com a evolução da sociedade, faz-se novamente necessário repensar o que é o esporte e preencher lacunas na lei para que os cybers atletas não permaneçam sem seus direitos resguardados

Portanto, é necessário que o Poder Judiciário se atente as transformações do mercado e atue para que a essência da lei seja

promovida.

BIBLIOGRAFIA

<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/10/final-de-mundial-de-league-of-legends-teve-mais-espectadores-do-que-nba.htm>

https://twitter.com/NBA/status/829556259774951428?ref_src=twsrc%5Etfw

<http://br.ign.com/esports/45327/news/nba-anuncia-liga-de-esports-em-parceria-com-a-2k>
Direito esportivo exclusivo. Sá, Joao Filipe Balduino

Revista Academia Nacional de Direito Desportivo. Miguel Ricardo

Publicado originalmente em: Revista Síntese Direito Desportivo, v.8, n.41, p.29-36, abr./jun. 2018

A EVOLUÇÃO DOS E-SPORTS E A VINCULAÇÃO LEGAL DO CIBERATLETA

José Eduardo Coutinho Filho

Felipe Mota Juang

RESUMO

Não restam dúvidas que o universo dos e-sports está em constante desenvolvimento. Se um dia fora considerado um mero passatempo, hoje é um verdadeiro ramo de negócios, gerando altas cifras e movendo milhões de fãs. Os e-sports romperam com a barreira do entretenimento e hoje representam uma verdadeira modalidade desportiva, com equipes, atletas e competições próprias. O presente trabalho pretende analisar o processo de desenvolvimento dos e-sports bem como o tratamento jurídico empregado aos atletas praticantes da modalidade.

Palavras-chave: Atletas; e-sports; profissionalização.

ABSTRACT

There is no doubt that the e-sports universe is in constant development. If it had once been considered a mere hobby, today it is a real business, generating high numbers and moving millions of fans. E-sports have broken through the entertainment barrier and today represent a true sport, with its own teams, athletes and competitions. The present work intends to analyze the e-sports development process as well as the legal treatment applied to the athletes practicing the sport.

Keywords: Athletes; e-sports; professionalization.



.....
José Eduardo Coutinho Filho

Gestor Desportivo Diplomado pela CONMEBOL. Aluno especial da cadeira de Direito do Desporto do Mestrado em Direito da Universidade Nova de Lisboa (FDUNL). Membro Fundador e Conselheiro Emérito do Grupo de Estudos de Direito Desportivo da UNESP Franca (GEDiDe). Membro do Grupo de Estudos do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo (IBDD). Advogado do Sport Club Corinthians Paulista.



Felipe Mota Juang

Advogado do Angélico Advogados. Bacharel em Direito pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" FCHS/UNESP. Pós-graduado em Direito Digital e Compliance pelo Damásio Educacional. Membro da Comissão de Direito Digital da OAB.

1 BREVE HISTÓRICO DOS E-SPORTS

O primeiro torneio de videogame ocorreu em 1972, na Universidade de Stanford, com o game SPACEWAR, onde vinte e quatro pessoas participaram do “Intergalactic Spacewar Olympics” e o vencedor recebeu uma assinatura da revista Rolling Stone.¹ Esse evento, embora pequeno e simples, marca o início do que se tornaria um segmento extremamente rentável, podendo movimentar aproximadamente 1 bilhão de dólares em 2018.²

Contudo, sua evolução foi gradual. Apenas em 1980 que ocorreu a primeira grande competição de games. Nesse ano a empresa Atari realizou o game “Space Invaders Championship”, que atraiu mais de dez mil pessoas e plantou as primeiras sementes do que se tornaria os e-sports.

Na década de 90 nasceram as “primeiras competições de e-sports”. Em 1997 tivemos o “Red Annihilation Tournament”, no qual duas mil pessoas disputaram um veículo Ferrari com o game “Quake”, modalidade de First Person Shooter (FPS). Poucas semanas após esse torneio, a “Cyberathlete Professional League” (CPL) foi criada e, já no ano seguinte, ofereceu

um prêmio de 15 mil dólares em dinheiro em uma competição.

Em 1998 a Blizzard Entertainment lançou o game “Starcraft”, um RTS (jogo de estratégia em tempo real). Com a internet mais veloz e estável da virada do milênio, o game com alta curva de aprendizado para sua disputa, as inúmeras estratégias, e grande diferença entre novatos e os “pro players”, se tornou um fenômeno na Coreia, sendo que nos 18 meses após o seu lançamento, algumas partidas eram transmitidas da TV coreana como parte de uma liga profissional.³

Em 2002 surgiu a “Major League Gaming” (MLG), uma das maiores e bem-sucedidas Ligas de e-sports. Ela englobava desde FPS até RTS e em 2013 ofereceu uma premiação de 170 mil dólares.⁴ O MLG foi também o primeiro torneio a ser televisionado nos EUA em 2006, com o game “Halo 2” sendo exibido na USA Network, todavia, não conseguiu estabelecer um grande número de telespectadores. O esporte “não convencional” precisava de outra mídia para ser transmitido, vez que a televisão não se mostrava como o melhor meio. Foi daí, então, que ocorreria a revolução do serviço de *streaming*.

Lançado em 2011, o *Twitch*, plataforma de *streaming* criada para exibir “playthroughs”

1 NAGPA, A. The Evolution of eSports. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list->. Acesso em: 06 mar. 2018.

2 PANEKEET, J. Newzoo: Globas Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investments Grows By 48%. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>. Acesso em 06 mar. 2018

3 LYNCH, A. Tracing the 70-year history of video games becoming eSports. Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>. Acesso em 06 mar. 2018

4 EDWARDS, T. F. M. Esports: A brief history. Disponível em: <http://adanai.com/esports/>. Acesso em 06.03.2018

e campeonatos de e-sports, ajudou a difundir os games e os torneios. O aplicativo permitiu ainda uma interatividade entre ciberatleta e espectador, uma vez que estes podiam deixar comentários, discutir com outros membros e se sentir parte do *stream*⁵. Ele foi também responsável pela popularização do “League of Legends”, game de 2009 que hoje é o porta-bandeira dos e-sports.

Atualmente temos inúmeros torneios de e-sports, como a EVO (torneio anual focado em jogos de luta), Dota2 International, League of Legends World Championship, dentre outros, com premiações chegando na casa dos 24 milhões de dólares.

O universo dos e-sports se mostra em plena ascensão, midiática, financeira e popular. Em 2017, 2,6 milhões de pessoas assistiram à final do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), com partidas transmitidas inclusive pela rede televisiva ESPN. A expectativa é que para o ano de 2018 o crescimento seja ainda maior.

2 E-SPORTS COMO ESPORTE

Muito em voga é a temática dos e-sports. No entanto, qual seria uma definição adequada para a modalidade?

E-sport pode ser definido como a prática de um game, disputado tipicamente

por profissionais, a nível competitivo para espectadores.⁶ Para o professor Valdir Barbanti, um esporte pode ser definido como “uma 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 de fatores intrínsecos e extrínsecos”.⁷

Em relação ao esforço físico e o uso de habilidades motoras, o professor Ingo Froböse da Universidade de Esportes da Alemanha estudou atletas de e-sports durante cinco anos. Ele ficou impressionado com as capacidades e habilidades motoras dos praticantes:

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

5 LYNCH, A. Tracing the 70-year history of video games becoming eSports. Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>. Acesso em 06 mar. 2018

6 OXFORD. E-sport. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>. Acesso em: 06.03.2018

7 BARBANTI, V. O que é esporte? Disponível em: <http://www.ceap.br/material/MAT25082011155743.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2018

sports, if not more demanding,.⁸

Quanto a ser uma atividade competitiva institucionalizada, já foi observado que há a organização de clubes e de torneios. Além disso, as desenvolvedoras (Blizzard, Valve, Riot, entre outras) criam regras, inclusive de conduta, para os ciberatletas. A atividade é, portanto, ordenada.

Por fim a participação motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos também está presente desde o torneio de 1972: vontade de competir e demonstrar habilidades; exceder os próprios limites; reconhecimento; prêmio; diversão, etc.

Não é estranho, portanto, que o Comitê Olímpico Internacional (COI) reconheceu os e-sports como esporte em outubro de 2017. Os esportes digitais não ganharam o status olímpico, mas o Comitê pontuou bem ao afirmar que esse setor mostra um forte crescimento, especialmente para a juventude de diferentes países, e pode gerar uma plataforma de

8 Os atletas do e-sport alcançam até 400 movimentos com o teclado de mouse por minuto, quatro vezes mais que a pessoa comum. A coisa toda é assimétrica, porque ambas as mãos estão sendo movidas ao mesmo tempo e diversas partes do cérebro estão sendo usadas também ao mesmo tempo. A quantidade de cortisol produzida está no mesmo nível de um piloto de carro de corrida. Isso combinado com um pulso elevado, às vezes tão alto quanto 160 a 180 batidas por minuto, que é equivalente ao que acontece em uma corrida rápida, quase uma maratona. Isso sem mencionar a habilidade motora envolvida. Então na minha opinião, e-sports são tão exigentes quanto outros tipos de esporte, talvez até mais. SCHÜTZ, M. Science shows that eSports professionals are real athletes. Disponível em: <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em 06 mar. 2018. Tradução nossa.

engajamento para o Movimento Olímpico.⁹

Desta forma, não há dúvidas que os e-sports são esportes como qualquer outro.

3 OS ATLETAS DO E-SPORT E A LEGISLAÇÃO

Se os e-sports são esportes, então seus praticantes podem ser considerados atletas e, sendo assim, as regras, inclusive as jurídicas, são aplicáveis a eles.

A Riot Games, desenvolvedora e organizadora dos eventos de League of Legends, a partir de 2017, passou a exigir a formalização dos vínculos empregatícios entre os ciberatletas e treinadores com as equipes que participavam das ligas norte-americanas e europeias.

Os contratos de e-sports merecem tanto cuidado quanto os de outros esportes. O ciberatleta Faker, um dos nomes mais conhecidos dos esportes digitais, tem um contrato com a SK Telecom T1 estimado em \$2.5 milhões¹⁰, um montante maior do que muitos atletas das chamadas “modalidades convencionais”.

Indo além, há uma série de peculiaridades intrínsecas da carreira de um atleta. A título de exemplo, casos de lesões podem ocorrer, assim como a um atleta de futebol. Em 2015, por

9 SportTV. COI abre portas para reconhecer os e-sports como esporte. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>. Acesso em: 06 mar. 2018

10 CARPENTER, N. Esport "God" Faker's new SK Telecom T1 contract estimated by insider to be worth \$2.5 million. Disponível em: <https://esportsobserver.com/fakers-new-sk-telecom-t1-contract/>. Acesso em: 06 mar. 2018

exemplo, o atleta Hai Lam da equipe Cloud9, anunciou sua aposentadoria devido à lesão persistente em seu pulso.¹¹

Por motivos assim que associações como a British Esport Association aconselham que os contratos sejam feitos com atenção, destacando tópicos como: hora de trabalho; salário; porcentagem que a organização receberá por eventuais vitórias em torneios; condições para o patrocínio; as diretrizes da empresa; férias e informação sobre doenças.¹² A associação pontua também que para alguns e-sports há regras contratuais específicas. Para a Riot, por exemplo, os ciberatletas não são obrigados a assinar ‘cláusulas de não competição’, ou seja, após sair de um time, eles têm plena liberdade para se juntar a outra equipe.

4 O DESENVOLVIMENTO DOS E-SPORTS NO BRASIL

Como não poderia ser diferente, acompanhando o desenvolvimento global dos e-sports, a modalidade também evoluiu no Brasil.

Sabe-se que a Lei 9.615/98, vigente no Brasil, não possui a definição do que é esporte. Logo, se identificando os elementos aqui expostos que caracterizem a atividade, à

11 LEJACQ, Y. Top League of Legends player retires following persistent wrist injury. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

12 BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. Esport player contract: basic info on how they work. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

modalidade podem ser aplicadas as normas previstas na Lei.

Como explica a advogada Tarsila Machado Alves, em parceria com a ESPN:

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

Essa foi a decisão mais acertada, tendo em vista que na sistemática jurídica brasileira, se a relação do atleta se assemelhar a uma de emprego, por haver pessoalidade, controle de horários, subordinação, entre outros fatores, podemos estar diante de uma relação de trabalho. Havendo ou não contrato de trabalho, a Justiça Trabalhista fará o seu reconhecimento como tal, seguindo as diretrizes da CLT (Consolidação das Leis do Trabalho) ou apenas da Lei Pelé.¹³

Ela também lembra que a Lei Pelé (Lei. 9615/98) prevê outras maneiras de contratação sem vínculo empregatício, como o atleta autônomo, contrato de formação sob a forma de bolsa aprendizagem, que devem ser

13 ALVES, T. M. Carteira de trabalhos é apenas uma das formas de contrato dos eSports; entenda. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda. Acesso em: 06 mar. 2018

adequados para as realidades previstas para cada circunstância da lei, evitando, desta forma, fraudes.

No caso do Brasil, em 2017, a ABCDE e a Riot Games Brasil, definiram que os atletas e treinadores do CBLol, teriam registro na carteira profissional de trabalho, segundo as diretrizes da Lei Pelé, uma vez que os atletas cumprem exigências que configuraram o vínculo de emprego.

Segundo Helio Tadeu Brogna Coelho, especialista em direito digital e trabalhista, os ciberatletas têm podem possuir contrato especial de trabalho desportivo nos moldes estabelecidos pela Lei 9.615/98 . O advogado afirma ainda:

“Isso é legal e está previsto na CLT e na lei desportiva”, concorda Helio. “O salário do atleta não se confunde com a remuneração decorrente do direito de imagem. Por questões técnicas, o salário é a contraprestação aos serviços prestados. Já o direito de imagem possui natureza civil que deve ser remunerado separadamente”, explicou o advogado, fazendo um “alerta”: “Observo que as partes devem proceder à divisão correta do pagamento dos títulos para não incidirem em ilícitos decorrentes de pagamentos realizados ‘por fora’ ou declarados com natureza diversa do que está sendo pago”.

De acordo com Carlos, “cada clube e atleta definirá o seu acordo” em relação aos salários, o que é permitido, de acordo com Helio. “A contratação da remuneração é livre, mas o salário-mínimo nacional deverá sempre ser respeitado. É comum nos contratos de trabalho desportivos que o salário

do jogador de futebol seja fixado de acordo com o perfil técnico de cada jogador, consideradas as características pessoais tais como agilidade, reação, resistência, entrosamento, liderança, técnica de jogo, visão panorâmica, entre outros”.¹⁴

No mesmo sentido, Cristiano Caús, advogado especialista em Direito Desportivo e consultor do Santos F.C, a Lei Pelé atende os ciberatletas: “A proteção jurídica dos ciberatletas é igualzinha à do Neymar”.¹⁵

Ainda, de acordo com o advogado, as equipes que não assinarem as CTPS dos ciberatletas estarão sujeitas a arcar com todos os encargos trabalhistas caso sejam acionadas na justiça:

Se você presta seu serviço exclusivamente para uma empresa, dali tira seu sustento, atende a hierarquia e a carga horária de lá, trabalha com as ferramentas da empresa e é pessoal, ou seja, não pode ser substituído, está caracterizado o emprego.¹⁶

Vale lembrar que, ao Clube, caso formalize a condição de atleta através de um Contrato Especial de Trabalho Desportivo,

14 SET, R. Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes>. Acesso em 06 mar. 2018

15 ARAÚJO, B. Jogadores profissionais de games tem direito a carteira assinada Entenda. Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

16 Idem.

serão garantidas uma série de benefícios, com destaque para a Cláusula Indenizatória Desportiva prevista no artigo 28 da Lei 9.615/98, que pode garantir a indenização até o limite máximo de 2.000 (duas mil) vezes o valor médio do salário contratual, para as transferências nacionais, não havendo qualquer limitação para transferências internacionais.

4.1 Efeitos da profissionalização: Caso de transferência de ciberatleta para na Justiça.

Para ilustrar o desenvolvimento dos e-sports no Brasil, vale a menção de um recente caso em que o Red Canids Corinthians entrou com uma ação contra o Clube de Regatas Flamengo.

Enquanto no fim do ano passado o clube paulista oficializou uma parceria com uma equipe já existente, formando a RED Canids Corinthians, o clube carioca tomou um outro caminho, organizando por si só uma divisão de e-sports dentro do próprio Clube. Sobre o caso em questão, a Red Canids Corinthians decidiu levar ao Tribunal de Justiça de São Paulo o caso da transferência do ciberatleta de League Of Legends “brTT”, que assinou de forma gratuita com o Flamengo. Alega o clube paulista que o Flamengo teria oferecido a quantia de 50 mil reais para a transferência do atleta que, apesar de bem inferior à multa rescisória de 150 mil, foi aceita por entender que o ciberatleta já estava em fim de contrato, passando então a não mais

negociar sua transferência a outras equipes¹⁷.

No entanto, de acordo com a Red Canids Corinthians, após o aceite da proposta o Flamengo passou a não mais responder aos contatos e, após aguardar o vencimento do contrato, anunciou a contratação do ciberatleta de forma gratuita.

Com isso, decidiu a Red Canids Corinthians entrar com ação contra o Flamengo solicitando o pagamento do acordo estipulado em 50 mil reais bem como danos morais. A equipe, ainda, incluiu o ciberatleta como réu, acusando-o de atuar em conluio.

O Flamengo afirmou que não iria se pronunciar sobre o tema.¹⁸

CONCLUSÃO

Hoje se verifica um crescimento exponencial do mercado brasileiro dos e-sports, movimentando mais de 1 bilhão de reais internamente e contando com audiência superior à muitos esportes tradicionais. A título de exemplo, a final da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de LoL que ocorreu em setembro de 2017 contou com a presença de quase 10 mil pessoas no ginásio Mineirinho de Belo Horizonte, além da audiência de 2.6 milhões de pessoas via streaming¹⁹.

17 RIGON, D. Red Corinthians abre processo contra Flamengo por ‘calote’ na transferência de brTT, diz site. Disponível em: < http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site>. Acesso em: 06 mar. 2018

18 Idem.

19 SPORTV. 2,6 milhões assistiram à final do

Apesar de muito em voga, é um ramo do esporte muito novo. Por vezes sua caracterização pode causar dúvidas ao jurista ou mesmo aos administradores de clubes. No entanto não se deve confundir novidade com amadorismo.

O mercado dos e-sports está claramente em expansão no Brasil. Certamente que a melhor forma das equipes se aproveitarem desse mercado é através da profissionalização da modalidade, com a contratação de atletas qualificados e, claro, amparo e respeito pela legislação jus desportiva vigente no Brasil.

REFERÊNCIAS

ALVES, T. M. **Carteira de trabalhos é apenas uma das formas de contrato dos eSports; entenda.** Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda. Acesso em: 06 mar. 2018

ARAÚJO, B. **Jogadores profissionais de games tem direito a carteira assinada Entenda.** Disponível em: < <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

BARBANTI, V. **O que é esporte?** Disponível em: <http://www.ceap.br/material/>

.....
Campeonato Brasileiro de LoL. Disponível em: < <https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

MAT25082011155743.pdf. Acesso em: 06 mar. 2018

BRASIL. **Decreto-Lei n. 5.452**, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452compilado.htm>. Acesso em: 21 set. 2017.

BRITISH ESPORTS ASSOCIATION. **Esport player contract:** basic info on how they work. Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

CARPENTER, N. **Esport “God” Faker’s new SK Telecom T1 contract estimated by insider to be worth \$2.5 million.** Disponível em: <https://esportsobserver.com/fakers-new-sk-telecom-t1-contract/>. Acesso em: 06 mar. 2018

EDWARDS, T. F. M. **Esports: A brief history.** Disponível em: <http://adanai.com/esports/>. Acesso em 06.03.2018

LEJACQ, Y. **Top League of Legends player retires following persistent wrist injury.** Disponível em: <https://kotaku.com/top-league-of-legends-player-retires-following-persiste-1699977161>. Acesso em: 06 mar. 2018

LYNCH, A. **Tracing the 70-year history of video games becoming eSports.** Disponível em: <https://www.foxsports.com/buzzer/>

story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616. Acesso em 06 mar. 2018

NAGPA, A. **The Evolution of eSports**. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list->. Acesso em: 06 mar. 2018.

OXFORD. **E-sport**. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>. Acesso em: 06.03.2018

PANEKEET, J. Newzoo: **Globas Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investments Grows By 48%**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>. Acesso em 06 mar. 2018

RIGON, D. **Red Corinthians abre processo contra Flamengo por ‘calote’ na transferência de brTT, diz site**. Disponível em: < http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4011281/red-corinthians-abre-processo-contra-flamengo-por-calote-na-transferencia-de-brtt-diz-site>. Acesso em: 06 mar. 2018

SCHÜTZ, M. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. Disponível em: <http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>. Acesso em 06 mar. 2018

SET, R. **Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes**. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes>. Acesso em 06 mar. 2018

SPORTV. **2,6 milhões assistiram à final do Campeonato Brasileiro de LoL**. Disponível em: < <https://globoesporte.globo.com/sportv/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml>>. Acesso em: 06 mar. 2018

SPORTV. **COI abre portas para reconhecer os e-sports como esporte**. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>. Acesso em: 06 mar. 2018.

Publicado originalmente em: *Revista Síntese Direito Desportivo*, v.8, n.41, p.9-18, abr./jun. 2018

ARTIGOS ESPECIAIS

METAMORFOSE DA COMPETÊNCIA TRABALHISTA: CONTRIBUIÇÕES DE KAFKA À INTERPRETAÇÃO DOS ARTIGOS 8º, §30, E 855-B DA CLT

Oscar Krost

“A arte é tarefa suprema, a verdadeira
atividade metafísica nesta vida”.

Friedrich Nietzsche

Resumo

A arte supostamente imita a vida, proporcionando novos olhares sobre sua fonte de inspiração e permitindo o redimensionamento pelos sujeitos de questões assimiladas sem questionamentos. O sistema jurídico e a racionalidade que marca o Direito, por sua vez, tendem a simplificar excessivamente fenômenos multifacetados, mascarando elementos essenciais para sua adequada compreensão. Diante de tais constatações, “A metamorfose”, de Franz Kafka, municia reflexões sobre possibilidades de interpretação e de aplicação das mudanças causadas pela Lei no 13.467/17 na competência

da Justiça do Trabalho, mais especificamente pela redação dada aos arts. 8º, §30, e 855-B da CLT, restritivo dos poderes dos Juízes para examinar o conteúdo de normas coletivas e impositivo da prestação de jurisdição voluntária em sede de homologação de acordos extrajudiciais, respectivamente.

Palavras-chave: Reforma da CLT – Competência da Justiça do Trabalho – “A metamorfose”

Abstract

Art supposedly imitates life, providing new perspectives on its source of inspiration and allowing subjects to assimilate issues assimilated without question. The legal system and the rationality that marks the Law, in turn, tend to oversimplify multifaceted phenomena, masking essential elements for their proper

Oscar Krost

Juiz do Trabalho do TRT da 12ª Região/SC. Professor em Cursos de Pós-Graduação e atualização em Direito e Processo do Trabalho. Mestre em Desenvolvimento Regional (PPGDR/FURB). Pós-Graduando em Relaciones del Trabajo y Sindicalismo (FLACSO/Argentina). Membro do Instituto de Pesquisas e Estudos Avançados da Magistratura e do Ministério Público do Trabalho.

understanding. In view of such findings, Franz Kafka's "The Metamorphosis" provides reflections on the possibilities of interpretation and application of the changes caused by Law No. 13,467 / 17 in the jurisdiction of the Labor Court, more specifically by the wording given to arts. 8, § 3, and 855-B of the CLT, restricting the powers of the Judges to examine the content of collective norms and imposing the provision of voluntary jurisdiction in terms of ratifying extrajudicial agreements, respectively.

Key-words: CLT Reform - Competence of the Labor Court - "The metamorphosis"

1. Introdução

O Direito e a arte expressam visões de mundo de determinados sujeitos, em um dado espaço-tempo, com repercussões imensuráveis. Traduzem visões, tanto sobre o ser, quanto o dever-ser, em uma dinâmica que se retroalimenta, inviabilizando identificar causas e efeitos

Dentre as manifestações artísticas, destaque para a literatura por sua capacidade de viabilizar novos olhares e entendimentos sobre relevantes questões do cotidiano, costumeiramente menosprezadas ou subestimadas. Neste aspecto, Judith Martins-Costa recorda que "a literatura é testemunha, e não reflexo", dando margem ao confronto entre perspectivas e à condução a outros universos.

Partindo de tais ponderações, propõe-se no presente estudo, a partir da lógica que

permeia "A metamorfose", de Franz Kafka, delinear o alcance e as possibilidades da reforma legislativa de 2017 (Lei no 13.467/17), no tocante à limitação da competência da Justiça do Trabalho para examinar o conteúdo das normas coletivas e à atribuição de jurisdição voluntária, para homologar acordos extrajudiciais, hipóteses contrárias ao texto constitucional. Para tanto, examinar-se-ão disposições normativas, com destaque à Constituição e a CLT, além de doutrina jurídica e literária, e da obra de Kafka.

2. Franz Kafka. "A metamorfose".

Franz Kafka (1883-1924) nasceu na antiga Tchecoslováquia, na cidade Praga, à época pertencente ao império austro-húngaro. Somente após a II Grande Guerra ganhou reconhecimento mundial, quando estudos sobre sua obra foram aprofundados e difundidos.

Frequentou a Universidade Karl-Ferdinand, em Praga (1901-1906), concluindo o curso de Direito. Em 1902, passou a se corresponder com Oskar Pollak, grande influência em suas criações, e conheceu Max Brod, contemporâneo em Karl-Ferdinand e que viria a se tornar seu testamenteiro, responsável pela publicação da maior parte de seus escritos, em caráter póstumo.

Passou a conviver, a partir de 1904, com algumas personalidades marcantes, como o filósofo Felix Weltsch, os escritores Franz Werfel, Otto Pick e Martins Buber, o médico e

dramaturgo Ernst Weiss e o editor Willy Haas. Trabalhou em duas companhias securitárias (Assicurazione Generali e Companhia semi-oficial de seguros operários contra acidentes), das quais se afastou por conta da tuberculose, em 1917, aposentando-se em 1922. Foi internado em um sanatório, em Viena, após complicações em seu estado de saúde, onde faleceu, em 1924.

“Certa manhã, quando Gregor Samsa abriu os olhos, após um sonho inquieto, viu-se transformado num monstruoso inseto.” Assim inicia “A metamorfose” (Die Verwandlung), uma de suas obras mais conhecidas.

Passado o impacto inicial, Gregor externa incômodo por ter que desempenhar o ofício de caixeiro-viajante e vontade de abandoná-lo assim que quitadas as dívidas dos pais. Planos para um futuro próximo, pois “por enquanto, o que eu tenho a fazer é me levantar porque o trem sai às cinco horas”.

Por mais estranha que a cena possa parecer, o tom kafkiano, de normalidade absurda, impera. O irrazoável banalizado por completo.

O texto e seu título definem mais do que a improvável mudança física de alguém, da forma humana para a animal. Revela um âmbito profundo da subjetividade e de suas conexões, em termos concretos e abstratos, consigo mesma e com a dos outros. Kafka nos recorda que na vida não somos, em definitivo, apenas estamos, em termos relativos, sendo a única certeza a constante mudança, muitas vezes involuntária.

Em pouco tempo a família Samsa acostuma-se à condição singular do filho mais velho, alimentado e cuidado pela irmã, enquanto os genitores, já idosos, mantêm-se à distância. A escolha pode também ter se dado por inúmeros fatores, dentre eles conveniência, pois “a mãe, deve-se dizer, quisera visitar o filho logo, mas o pai e a irmã conseguiram demovê-la do intento”.

Entre um “tic” e um “tac” do relógio, aparentemente sem pressa alguma, o atípico se tipifica e a estranheza acaba assimilada. O espanto cede lugar ao desconforto e a vida, na medida do possível, segue seu rumo. O desfecho trágico da história condiz com o enredo como um todo, importando à análise ora desenvolvida a sensação de que inexistem escapatória ou opção às personagens, ainda que pretendessem alterar a todo instante, mesmo no plano das intenções, os acontecimentos em curso.

Tal atmosfera reproduz com perfeição a postura dos operadores do Direito do Trabalho após 03 anos da entrada em vigor da “Reforma Trabalhista” e dos profundos impactos causados na normatividade de proteção do labor. Daí a escolha do texto Kafkiano para guiar a condução de novos entendimentos e caminhos.

3. Reforma. Competência da Justiça do Trabalho. Metamorfose.

O art. 114 da Constituição atribuía competência à Justiça do Trabalho para “conciliar e julgar os dissídios individuais e

coletivos entre trabalhadores e empregadores (...) e, na forma da lei, outras controvérsias decorrentes da relação de trabalho, bem como os litígios que tenham origem no cumprimento de suas próprias sentenças, inclusive coletivas.”

A partir da entrada em vigor da Emenda Constitucional no 45, em 30 de dezembro de 2004, o referido dispositivo ganhou nova redação. A jurisdição “especializada” que, em linhas gerais, contemplava o processamento e o julgamento de lides decorrentes da relação de emprego (espécie), dá lugar a contendas atinentes à relação de trabalho (gênero).

Inegável tratar-se de uma significativa alteração, mas não a ponto de ser comparada a uma metamorfose, na acepção biológica do termo, ou literária-ficcional. Quando muito, podemos considerá-la uma ampliação de horizontes ou uma guinada de paradigma. Atentemos, contudo, não ao que mudou, mas ao que foi preservado em 2004: A ESSÊNCIA CONTENCIOSA DA JURISDIÇÃO, de modo que havendo pretensão resistida, configurar-se-á lide e, por consequência, estará presente o objeto da jurisdictio.

Registre-se ser a conflituosidade um aspecto inerente à combinação capital e trabalho. O que a Constituição e a legislação fazem e, em tese, seguem fazendo, corresponde à institucionalização do embate, de modo a deixar o espaço destinado à produção, onde acarretava perdas de diversas ordens e prejuízos ao regular giro do negócio, passando a ocupar o locus próprio, “civilizado” e criado para tanto - o Foro -, onde um terceiro habilitado resolverá as

questões de modo imparcial, jamais neutro - o Juiz.

O viés contencioso marca todas as fases do processo, da cognição (incisos I a III e VI a VII) à execução (inciso VIII), inclusive ações especiais (mandados de segurança, habeas corpus e habeas data) e conflitos de competência (inciso V). Foi facultada pelo Constituinte ao Legislador a ampliação das hipóteses estabelecidas, desde que observado o eixo constitucional litigioso, como se infere do emprego da expressão “outras controvérsias” (inciso IX).

Contudo, tal particularidade não foi respeitada pela Lei no 13.467/17, conhecida por Reforma Trabalhista. Breve leitura dos arts. 8o, §3o, e 855-B da CLT permite entender o porquê:

Art. 8º. (...)

.....
.....

§3o No exame de convenção coletiva ou acordo coletivo de trabalho, a Justiça do Trabalho analisará exclusivamente a conformidade dos elementos essenciais do negócio jurídico, respeitado o disposto no art. 104 da Lei no 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), e balizará sua atuação pelo princípio da intervenção mínima na autonomia da vontade coletiva.

Art. 855-B. O processo de homologação de acordo extrajudicial terá início por petição conjunta, sendo obrigatória a representação das partes por advogado.

O art. 8o, em sua redação anterior, tratava das fontes do Direito do Trabalho, indicando possibilidades aos intérpretes para o preenchimento de lacunas na lei. Apontava o Direito Comum como fonte subsidiária, quando compatível com os Princípios laborais. O art. 855-B não existia, assim como os artigos que o sucedem, sendo a conciliação um ato jurídico bilateral, consensual e endoprocessual, alcançada por meio de transação sobre pontos controvertidos (*res dubia*).

Mais do que evidente a inobservância pelo Legislador reformista da racionalidade do sistema trabalhista, bem como dos limites dos poderes delegados pelo art. 114 da Constituição, para inovar a ordem jurídica. Para além da literalidade da Lei Maior, configurou-se a afronta ao cerne de sustentação e à razão de ser do Direito do Trabalho: a proteção do sujeito hipossuficiente na formação, execução e extinção do contrato, pela disparidade de condições que constituem as figuras do empregado e do empregador. A iniciativa padece de vícios formais e materiais insanáveis.

Como leciona Supiot, “não há ‘eu’ possível sem uma instância garante do ‘eu’, ou, em termos jurídicos, sem uma instância garante do estado das pessoas”. Ou seja: inviável a concretização da tutela prometida pelo Direito Material, e instrumentalizada pelo Direito Processual, sem uma jurisdição autônoma e independente que lhes corresponda. A *capitis diminutio* pretendida pelas alterações da CLT, acima transcritas, põe em xeque, diretamente,

a independência do Poder Judiciário e a harmonia com o Legislativo e o Executivo e, indiretamente, a expectativa de subsistência do sujeito subordinado, jurisdicionado.

Em um cenário de “pós-verdade” e de “fim da história” parece não bastar um Magistrado ou uma Magistrada “boca da lei”, sendo necessário reduzi-los à “boca muda da lei”, como integrantes de um Poder desprovido de poder, figurativo e disfuncional. Como conseqüência, aniquila-se o controle difuso de constitucionalidade, ressignificando o Princípio da Proteção, em favor de quem não necessita de tutela.

Se a norma coletiva apresenta forma de contrato e alma de lei, segundo a metáfora consagrada por Carnelutti, qual o fundamento para a interpretação e a aplicação pelo Judiciário não seguir os padrões impostos tanto aos contratos, quanto às leis? Acordos e convenções seriam imunes ao exame jurisdicional em seu conteúdo?

As intenções parecem ser exatamente estas. E, se ainda assim, não forem compreendidas e assimiladas, na contramão da passividade característica da família Samsa, impõe-se fazê-lo pela observância ao Princípio da Intervenção Mínima nas Vontades Coletivas, criado especialmente para a ocasião. Para Carlos Eduardo Oliveira Dias, a imposição desta espécie normativa pela Reforma, sem qualquer construção teórica ou amparo nas demais disposições do ordenamento, representa um “artifício grotesco (...) com a finalidade de tentar interditar a atuação dos juízes do trabalho”.

Afirma, diante disto, que o referido Princípio simplesmente não existe no mundo jurídico.

Com efeito, inexistente vontade ou negócio jurídico, seja individual ou coletivo, público ou privado, que se sobreponham à dignidade da pessoa humana e ao crivo judicial, diante do que prescrevem os arts. 1º, inciso III, e 5º, inciso XXXIV, da Lei Maior. Se “a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito” (art. 5º, inciso XXXV, da Constituição), patente a inconstitucionalidade de qualquer iniciativa que busque limitar a competência da Justiça do Trabalho, no tocante ao exame do conteúdo das normas coletivas.

No tocante ao, SIC, “processo” de homologação de acordo extrajudicial, não há muito o que ponderar, tendo em conta o papel pacificador de conflitos histórica e materialmente inerente ao Judiciário Trabalhista. Onde há paz, não há necessidade da intervenção de um terceiro. As partes, de forma autônoma, aparam eventuais arestas e chegam a um bom termo. Acaso descumpridos ou posta em dúvida a lisura de ajustes voluntários celebrados, é gerada a respectiva pretensão do direito de ação de acionar o Estado-Juiz.

Causa estranheza a nova “classe processual”, ainda mais do que as características descritas por Gregor ao enxergar-se como um inseto, com um ventre “grande, curvo, castanho e dividido por profundos sulcos”, com um “convexo abdômen” e inúmeras patas, diante de uma das bandeiras de sustentação da Reforma Trabalhista: a “desburocratização” dos procedimentos.

Neste sentido, recorde-se a revogação do art. 477, §1º, da CLT, que exigia como requisito de validade a homologação de “rescisão” de contrato com duração superior a 01 ano, pela assistência do sindicato da categoria profissional ou a presença do Ministério do Trabalho. Sindicatos e Ministério do Trabalho não são bem-vindos no momento da ruptura contratual, seja para prestar esclarecimentos ou sanar dúvidas. Em sentido diverso, o Judiciário pode ser movimentado por Advogados, no mínimo 02, como exigido pelo art. 855-B da CLT, ainda que inexistente divergência ou desentendimento.

Para tal propósito há 20 anos existem as Comissões de Conciliação Prévia, instituídas em âmbitos sindical ou empresarial, pela Lei no 9.957/20, conforme disciplinam os arts. 625-A a H, da CLT. Além delas, existem câmaras de mediação e arbitragem e outros órgãos de composição extrajudicial em todo o país. Busca-se, na realidade, a eficácia liberatória ampla de obrigações inadimplidas pelos empregadores, bem como as sequer sedimentadas, como lesões decorrentes de acidentes ou doenças do trabalho, naquilo que a praxe nominou de “quitação total do contrato”. Mais uma vez, a proteção e a irrenunciabilidade são dirigidas ao pólo mais forte.

Não se defende a imutabilidade dos contornos da jurisdição trabalhista, por contrária à natureza das coisas e à razão de ser do próprio Direito, enquanto meio de alcançar consensos mínimos a viabilizar a vida em sociedade. Contudo, toda e qualquer

mudança deve encontrar amparo na razão de ser do próprio ramo jurídico, no caso do campo laboral a preservação e o avanço da tutela da dignidade humana pelo trabalho, enquanto fonte de subsistência e vetor de realização das potencialidades da pessoa.

Questão de coerência entre fins e meios ou entre promessas e realidades, atentando aos valores e aos projetos constitucionais. Ao contrário do ocorrido em “A metamorfose”, em que a mudança física de Gregor se dá sem o menor aviso, causa aparente ou possibilidade de desfazimento, as iniciativas de alterar jurisdição trabalhista apresentam ritmos e formatações próprias, dependentes do tempo e da aceitação de Operadoras e Operadores do Direito para atingir sua sedimentação.

Desafiam interpretação e enfrentamento. Sem isto, o burlesco se normaliza, mera questão de tempo. Neste caso, o esquecimento ocupa o lugar da memória e nada mais pode ser feito. Kafka, pela escrita, deixou sua contribuição. Cabe a quem recebê-la ignorar ou não. A arte imita mesmo a vida ou a adverte sobre a relação entre causas e consequências?

4. Conclusões

Direito e arte são manifestações sobre concepções de mundo. Carregam as marcas das sociedades em que produzidos, em um dado espaço-tempo. São olhares sobre o ser e o dever-ser, em uma dinâmica que se retroalimenta.

A literatura, em particular, permite

que fenômenos cotidianos, muitas vezes despercebidos sejam examinados com a devida profundidade, franqueando debates, reflexões e tomadas de decisão.

“A metamorfose”, de Fraz Kafka, apresenta uma racionalidade de riqueza tal que 100 anos passados de sua produção ainda serve de inspiração a Operadoras e Operadores do Direito brasileiro ao entendimento sobre os impactos provocados pela Reforma da Lei no 13.467/17 em relação à competência da Justiça do Trabalho, ao pretender limitar os poderes de Juízas e Juízes em relação à análise material de normas coletivas e ao impor a jurisdição voluntária para homologar acordos extrajudiciais. A Constituição em sua literalidade não deixa dúvidas sobre os limites da jurisdição social estabelecida no art. 114, destinando-se ao Estado e à sociedade, inclusive aos Poderes Legislativo e Judiciário. *Alea jacta est*: façam suas apostas.

5. Referências

DIAS, Carlos Eduardo Oliveira. O trabalho em movimento: estudos críticos de Direito do Trabalho. Salvador: Editora JusPodivm, 2021.

KAFKA, Franz. A metamorfose. Tradução Marques Rebelo. Rio de Janeiro: Ediouro S.A., 1971.

KRAHENHOFER, Victor. Aspectos bibliográficos. In: CARVALHAL, Tania Franco. Et al. A realidade em Kafka. Porto Alegre: Editora Movimento (em

convênio com o Instituto de Letras da UFRGS), 1973. Coleção Augusto Meyer. Vol. 2, p. 115-8.

MARTINS-COSTA, Judith. Nota da coordenadora: entre prestação de contas e introdução. In: MARTINS-COSTA, Judith (Coordenadora). Narração e normatividade: ensaios de Direito e Literatura. Rio de Janeiro: GZ Ed. 2013, p. VII-XVIII.

MICHAELIS. Dicionário Escolar Alemão: alemão-português, português-alemão. Alfred J. Keller. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2009.

SEVERO, Valdete Souto; ALMEIDA, Almiro Eduardo. Direito do Trabalho: avesso da precarização. São Paulo: LTr, 2014, vol. I.

STOCK, Rudolf M. Apresentação. In: CARVALHAL, Tania Franco. Et al. A realidade em Kafka. Porto Alegre: Editora Movimento (em convênio com o Instituto de Letras da UFRGS), 1973. Coleção Augusto Meyer. Vol. 2.

SUPIOT, Alain. Homo juridicus: Ensaio sobre a função antropológica do Direito. Tradução Maria Hermantina de Almeida Prado Galvão. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007 (Justiça e Direito).

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

Prezados autores,

A Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Revista Científica de periodicidade mensal é divulgada exclusivamente por meio eletrônico a partir do site www.trt9.jus.br. Adota temática singular a cada edição e se destina a publicar artigos acórdãos, sentenças, condensa entendimentos jurisprudenciais sumulados ou organizados em orientações, resenhas, convida para publicação observadas as seguintes normas.

1. Os artigos ou decisões devem ser encaminhados à análise do Conselho Editorial, para o e-mail revistaelectronica@trt9.jus.br
2. Os artigos serão técnico-científicos, focados na área temática de cada edição específica, sendo divulgada a sequência dos temas eleitos pela Escola Judicial do TRT-9ª Região, mediante consulta;
3. Os artigos encaminhados à Revista Eletrônica devem estar digitados na versão do aplicativo Word, fonte Calibri corpo 12, espaçamento entrelinhas 1,5, modelo justificado, com títulos e subtítulos em maiúsculas alinhados à esquerda, em negrito. A primeira lauda conterá o título do artigo, nome, titulação completa do autor, referência acerca da publicação original ou sobre seu ineditismo e uma foto;
4. Os artigos encaminhados à publicação deverão ter de preferência entre 8 e 12 laudas, incluídas as referências bibliográficas. Os artigos conterão citações bibliográficas numeradas, notas de rodapé ordenadas e referências bibliográficas observarão normas vigentes da ABNT, reservando-se o Conselho Editorial da Revista Eletrônica o direito de adaptar eventuais inconsistências, além de estar autorizado a proceder revisões ortográficas, se existentes;
5. A publicação dos artigos não implicará remuneração a seus autores, que ao submeterem o texto à análise autorizam sua eventual publicação, sendo obrigação do Conselho Editorial informá-los assim que divulgada a Revista Eletrônica;
6. O envio de artigos ou decisões não pressupõe automática publicação, sendo sua efetiva adequação ao conteúdo temático de cada edição da Revista Eletrônica pertencente ao juízo crítico-científico do Conselho Editorial, orientado pelo Desembargador que organiza as pesquisas voltadas à publicação.
7. Dúvidas a respeito das normas para publicação serão dirimidas por e-mails encaminhados à revistaelectronica@trt9.jus.br

Respeitosamente.

CONSELHO EDITORIAL



TRT-9ª REGIÃO