ISSN: 1982-5552

Revista Jurídica da FADISMA

ANÁLISE DOS ASPECTOS JURÍDICO-TRABALHISTAS DO JOGADOR DE ESPORTS NO BRASIL

ANALYSIS OF LEGAL ASPECTS OF ESPORTS PLAYER IN BRAZIL

Marco Túlio Corraide[1]

Resumo: O *eSport* e 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 uma incubadora, promovendo investimentos milionários e a criação de equipes que atraem um público considerável. Diante desse cenário, esta pesquisa jurídico-sociológica 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 e com outros atletas de esportes "tradicionais". Após uma construção do elemento eSport e uma análise diante da legislação brasileira, principalmente a Lei Pelé (Lei n. 9.615/98) conclui-se que é possível o competidor de *eSport* ser abarcado pelo nosso sistema trabalhista vigente.
Palavras-Chave: Direito do Trabalho. eSport. Cyber-Atleta. Lei Pelé (Lei n. 9.615/98).

Abstract: eSports 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 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 and with other "traditional" sports athletes. After a construction of the eSport term and an analysis before the Brazilian legislation concludes that it's possible that the eSport competitor be embraced by our labour system.
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

[1] Aluno no programa de pós-graduação Novos Direitos, Novos Sujeitos. E-mail: corraide@me.com

jurídico. O professor de mídias digitais James Newman[2] 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, 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 os jogadores profissionais de campeonatos de videogames, respectivamente *cyber-atletas*[3] e *eSports*[4], 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 (nº 9.615/98), como uma relação de emprego específica, assim como investigar a sua relação com o Direito Desportivo e com outros atletas de esportes "tradicionais".

Mediante uma abordagem jurídico-sociológica, de forma descritiva, após esta breve introdução, é analisado a midia videogame e a construção do *eSport* como um esporte tradicional, seguindo por um panorama da rotina de atividades dos *cyber-atletas*, sendo descrita toda rotina dos competidores de *eSports*, principais objetos desse presente trabalho, descrevendo suas realidades para melhor percepção de suas experiencias pessoais. Por fim se faz notar os projetos para criação e modificações especificas as leis brasileiras para abarcar a categoria de *eSport*, é desenvolvida a relação do esporte eletronico com a Lei Pelé e discutido os contratos de trabalho desses competidores. Conclui-se então que o atleta de eSports pode sim ser abarcado pelo nosso atual sistema trabalhista.

[2] NEWMAN, James. **Videogames**. [s. l.]: Psychology Press, 2004. p. 198.
[3] Expressão escolhida para se referir aos atletas de esportes eletrônicos.
[4] Diz respeito aos campeonatos/jogos aos quais são objetos das atividades dos competidores profissionais de videogames.

ISSN: 1982-5552

Revista Jurídica da FADISMA

1 O IMPACTO DOS VIDEOGAMES

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*[5], é importante entender o desenvolvimento da cultura de jogos. Os videogames, como livros ou filmes, têm usuários ávidos que tornaram essa forma de mídia central em suas vidas.

No início dos anos 70[6], 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 importante, cada vez mais se identificando com os personagens e produtos associados aos jogos. Os desenhos animados 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.

Segundo uma pesquisa de 2015 da *National Purchase Diary Panel Inc*[7] 82% dos brasileiros entre 13 e 59 anos jogam videogames[8]. Dados revelados em 2020 por uma pesquisa da empresa *Newzoo*, que presta consultoria em videogames, informam que os 2,7 bilhões de jogadores ao redor do mundo gastarão no total cerca de 160 bilhões de doláres em videogames e esse valor irá ultrapassar os 200 bilhões de doláres no ano de 2023[9].

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

[5] No sentido utilizado pelo autor, se refere aquilo que é popular, notavelmente conhecido em algum meio, no nosso caso, em relação as mídias digitais/audiovisuais.

[6] MCFADDEN, Joseph B. Understanding media and culture: An introduction to mass communication. **Minneapolis:** University of Minnesota Libraries, 2010. p. 417.

[7] 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. p. 1.

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

[9] NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2020. Disponível em: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/ Acesso em: 24 jul. 2020. p. 1.

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 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.

1.1 *eSports* e sua classificação como atividade esportiva

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 videogame, 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: "*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"[10].

Em razão de toda a ação ocorrer online, os *eSports* são suscetíveis a um rápido potencial de 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[11].

Nesse sentido, é fato que os *eSports* se tornaram uma indústria cultural, movimentando valores milionários. Competições de videogame se tornaram um mercado em ascensão,

[10] 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*". Tradução nossa. 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.

[11] 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/#.VR9OzeEyRxI. Acesso em: 13 ago. 2019. p. 2.

movimentando a economia e entregando prêmios de alto valor. Dados coletados pela consultoria *Interactive Advertising Bureau*[12] demonstram que existem cerca de quinze ligas principais com prêmios para os vencedores, totalizando, segundo o *site eSports Earnings*[13], 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.

Tendo alcançados tais patamares, o *eSport* sendo um assunto amplo e difundido Brasil, requer maiores estudos sociológicos e jurídicos para que esta atividade seja corretamente regulamentada. Para tanto, faz-se necessário compreender onde essa atividade se encaixa no escolpo daquilo considerado esporte.

No artigo "O que é esporte?", Valdir Barbanti, baseando-se em conceitos sociológicos, com a intenção de distinguir qualquer brincadeira ou atividade lúdica 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[14].

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 Melo[15] explica que o que é mais importante na delimitação do conceito de esporte não é sua origem ou a precisão de seus elementos, mas sim

[12] IAB. **Marketer's Guide to eSports:** how to get in the game. 2018. Disponível em: https://www.iab.com/wp-content/uploads/2018/05/IAB_Esports_Marketers_Guide_2018-05_Final.pdf Acesso em: 20 set. 2018. p. 2.
[13] E-SPORTS EARNINGS. **Highest Total Prizes Awarded**, 2018. Disponível em: https://www.esportsearnings.com/. Acesso em: 20 set. 2018.
[14] BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde,** São Paulo, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. Disponível em: http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840 Acesso em: 20 mar. 2019. p. 57.
[15] MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 32, n. 1, set. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is. Acesso em: 26 ago. 2019. p. 12.

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 compactuam 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.

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 o comportamente e a rotina desses atletas.

1.2 A rotina de um *cyber-atleta*

Segundo o professor Ingo Froböse da Universidade de Colônia, na Alemanha, os *cyber-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 normalmente[16]. Esses indivíduos precisam balancear suas capacidades motoras de alta precisão com planejamento e profundo conhecimento das regras dos jogos nos quais estão participando.

[16] SCHÜTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes.** DW, [*S. l.*], 12 mar. 2016. Disponível em: https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real- athletes/a-19084993. Acesso em: 01 set. 2019. p. 2.

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[17].

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[18] 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 presente.

Observado algumas das caracteristicas inerentes às 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*[19].

[17] 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. Disponível em: https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/. Acesso em: 13 set. 2019. p. 2.

[18] 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. p. 1.

[19] Casas 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.

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* — recurso de transmissão de vídeo ao vivo pela internet — é o que mais difere os dois ambientes nesse paralelo. Por meio de *stream* é 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.

Contudo, mesmo com tantas convergências com os esportes tradicionais, podemos considerar *um cyber-atleta* como um atleta em termos jurídicos? Analisaremos então a nossa legislação para tentar compreender como poderia ser visualisado o competidor profissional de videogames diante de nossa legislação.

2 ASPECTOS JURÍDICOS

Não há leis específicas sobre a temática dos esportes eletrônicos. 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 383/2017[20], em sua última versão, define:

[20] 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.

> 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 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;
> II - 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;
> III – Desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;
> IV – Combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;
> V – 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 utilizado[21].

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

[21] COUTINHO, Beatriz. **PL 383:** Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. Versus, [*S. l.*], 21 jun. 2019. p. 1. 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. p. 1.

> 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 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 c o m o esportes, atraindo assim as regras da Lei Pelé para o âmbito esportivo eletrônico - o que pode trazer muitas mudanças e conflitos[...][22].

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 3450/2015, 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 3450/15, 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"[23].

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.

2.1 Lei Pelé (Lei nº 9.615/98)

[22] MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Regulamentação dos eSports no Brasil** – o que muda? 2018. Disponível em: https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C383O- DOS-eSPORTS-NOBRASIL---O-QUE-MUDA. Acesso em: 08 out. 2019. p. 1.

[23] BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3.450 de 2015.** 2015**.** Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514. Acesso em: 20 jul. 2020.

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 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[24].

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 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 Morais 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)[25].

[24] BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Lei Pelé. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019. p. 25.

[25] 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. p. 8.

ISSN: 1982-5552

Revista Jurídica da FADISMA

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 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 atleta[26].

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.

2.2 Do regime jurídico dos *cyber-atletas*

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 manual[27].

[26] BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Lei Pelé. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 20 ago. 2019. p. 25.
[27] BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943**. Consolidação das Leis Trabalhistas. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 20 abr. 2019.

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 pejotização. Conforme Ronaldo Lima dos Santos[28] o termo pejotização constitui um neologismo originado da sigla PJ, utilizada para designar a expressão pessoa jurídica. Por meio do processo de pejotização, o 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.

Tal fenômeno é comum nos setores de tecnologia, podendo ocorrer nas atividades do cyber-atletas como mecanismo de precarização das relações laborais dos eSports, o que não obsta o reconhecimento da relação de emprego, nos termos do princípio da realidade sobre a forma. A pejotização também contribui para o desvirtuamento do elemento fático-jurídico da pessoalidade, que impõe o labor de caráter personalíssimo, impedindo que um terceiro trabalhe em nome da pessoa que está abarcada pelo vínculo de emprego.

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 constância, existindo por parte do trabalhador um ânimo de permanecer em sua função[29].

Para Delgado[30] o conceito de não-eventualidade é um dos mais controvertidos do Direito

[28] SANTOS, Ronaldo Lima. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência. B**oletim Científico ESMPU**, Brasília, v. 7, n. 28/29, p. 51-82, jul./dez. 2008. p. 69.
[29] DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. 17. ed. São Paulo: LTr, 2018. p. 316-317.
[30] Ibidem, p. 317.

do Trabalho, de modo que sua divergência se apresenta na doutrina, na jurisprudência e nos próprios textos legais. Nesse último aspecto, deve-se destacar que a CLT elegeu a expressão "serviços de natureza não eventual" (art. 3º, caput), diferentemente da legislação reguladora do emprego doméstico, que utilizou a expressão "serviços de forma contínua" (art. 1º, caput, LC n. 150/15). Portanto, tem-se compreendido que a teoria da descontinuidade foi rejeitada pela CLT, na qual o trabalho tem um caráter mais fragmentado no tempo.

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[31].

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 *gaming houses*, 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 subordinação clássica é aquela que deriva do compromisso firmado no contrato de trabalho, no qual o trabalhador concede[32] o controle do seu trabalho ao empregador, recebendo

[31] DELGADO, op. cit., p. 318.

[32] Deve-se ressaltar que, apesar de as relações de trabalho modernas se basearem na concepção de liberdade, representada por um contrato, diferentemente das relações servis e escravocratas, contraditoriamente, esse moderno liberalismo também forjou outra ideologia de exploração, ou seja: universalizou o modelo contratual de sociabilidade e produziu nova regulamentação normativa estatal-coercitiva centrada no paradoxo do trabalho "livre" e subordinado. Na realidade, é impossível eliminar a assimetria e a desigualdade entre esses dois sujeitos –empregador e empregado –quando de um lado encontra-se aquele que admite, assalaria, disciplina e dirige a prestação pessoal de serviços e, do outro, aquele que fica jurídica, econômica e psicologicamente subordinado ao

ordens de seu superior no tocante a prática laboral. De forma complementar, a doutrina juslaboral utiliza outros conceitos de subordinação, para tornar esse pressuposto fático-jurídico compatível com a nova estrutura produtiva capitalista, que é flexível e tecnológica, o que torna insuficiente o conceito de subordinação clássica, que foi elaborado em um contexto taylorista-fordista, em que existia uma indústria que concentrava todas as etapas de produção, direcionadas por ordem diretas e pessoais do empregador.

Nesse sentido, existe o conceito de subordinação estrutural, elaborado por Maurício Godinho Delgado[33], que se manifesta pela inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de serviços, independentemente de receber ordens diretas, mas acolhendo, estruturalmente, sua dinâmica de organização e funcionamento. Para a configuração da subordinação, não importa se o trabalhador recebe ordens diretas e individualizadas, dechefias específicas: o fundamental é que este trabalhador esteja vinculado à dinâmica operativa da atividade do tomador de serviços, incorporando a cultura organizacional da empresa. Já o conceito de subordinação reticular, elaborado por José Eduardo de Resende Chaves Júnior e Marcus Menezes Barberino Mendes[34], pressupõe uma empresa em rede, horizontal, resultante da reestruturação produtiva capitalista. O trabalhador supostamente autônomo, que está habitualmente inserido na atividade produtiva alheia, a despeito de ter controle relativo sobre o próprio trabalho, não detém nenhum controle sobre a atividade econômica. Logo, trabalhador subordinado reticularmente é aquele que integra a cadeia produtiva da empresa em rede.

A subordinação em sua dimensão integrativa, em conceito elaborado por Lorena Vasconcelos Porto[35], faz-se presente quando a prestação de trabalho integra as atividades exercidas pelo empregador e o trabalhador não possui uma organização empresarial própria, não assume riscos de ganhos ou de perdas e não é proprietário dos frutos do seu trabalho, que pertencem, originariamente, à organização produtiva alheia para a qual presta a sua atividade.

empregador e ao capital, uma vez que em virtude dessa desigualdade não há verdadeira liberdade de contratar e sim coação jurídica, econômica e psicológica. ANDRADE, Everaldo Gaspar Lopes. **O Direito do Trabalho na Filosofia e na Teoria Social Crítica**: os sentidos do trabalho subordinado na cultura e no poder das organizações. São Paulo: LTr, 2014

[33] DELGADO, op. cit., p. 329.

[34] MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. **Revista Trib. Regional Trabalho da 3ª Região**, Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007. p. 18.

[35] PORTO, Lorena Vasconcelos. **A subordinação no contrato de trabalho**: uma releitura necessária. São Paulo: LTr, 2009.

Por fim, a subordinação por algoritmos, efetivada pelo gerenciamento por algoritmos. O controle do trabalho mediante um algoritmo consiste em diretivas provenientes de uma fórmula matemática disposta no interior do aplicativo, que recebe um inputde dados eresponde com um output de dados. De Stefano[36] ressalta que algoritmos de software alocam, otimizam e avaliam o trabalho de diversas pessoas, desde os trabalhadores tradicionais até os novos trabalhadores de massa em plataformas como Uber.

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 entidades 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.

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

[36] STEFANO, Valerio de. **The rise of the "just-in-time workforce":** on-demand work, crowdwork and labour protection in the "gig economy". Inclusive LabourMarkets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Genebra, International Labour Organization, 2016. p. 5.

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-atleta*s firmam uma variabilidade de contratos de prestação de serviços, que são mecanismos que deturpam a relação empregatícia fática, violando o princípio da primazia da realidade sobre a forma, que trata da concepção de que de forma a gerar uma maior proteção ao empregado deve se levar em conta o que foi realmente efetivado durante a atividade praticada, não importando alguma manifestação, provinda de ambas as partes, que promova algum tipo de ideia contraria aquilo que foi feito.

2.3 Contratos dos *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 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 FGTS[37].

[37] ZAMBARDA, Pedro. **Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil**. Drop de Jogos. 2016. Disponível em:

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 1º Vara Cível do foro de Limeira, Tribunal de Justiça de São Paulo, o juiz Guilherme Lopes Alves Lamas 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)[38].

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

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. p. 2.

[38] SÃO PAULO. Tribunal de justiça do Estado de São Paulo. (1. Vara Cível). **Processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320**. Requerente: Kabum E-sports Marketing Ltda. Requerido: André Eidi Yanagimachi Pavezi. Relator: Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas. Acolhimento A Exceção de Incompetência**.** Limeira, 04 set. 2015.

habilidades específicas, tendo assim pessoalidade e sendo pessoas físicas, (iii) estão designados geralmente a algum tipo de 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.

Dessa maneira, o Direito do Trabalho já possui ferramentas para lidar com a situação apresentada: o princípio da primazia da realidade sobre a forma. Sobre o princípio, Delgado escreve:

> No Direito do Trabalho deve-se pesquisar, preferentemente, a prática concreta efetivada ao longo da prestação de serviços, independentemente da vontade eventualmente manifestada pelas partes na respectiva relação jurídica. A prática habitual —na qualidade de uso —altera o contrato pactuado, gerando direitos e obrigações novos às partes contratantes (respeitada a fronteira da inalterabilidade contratual lesiva). Desse modo, o conteúdo do contrato não se circunscreve ao transposto no correspondente instrumento escrito, incorporando amplamente todos os matizes lançados pelo cotidiano da prestação de serviços.O princípio do contrato realidade autoriza, assim, por exemplo, a descaracterização de uma pactuada relação civil de prestação de serviços, desde que no cumprimento do contrato despontem, concretamente, todos os elementos fático-jurídicos da relação de emprego (trabalho por pessoa física, com pessoalidade, não eventualidade, onerosidade e sob subordinação)[39].

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 estabeleça 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 os requisitos apresentados pelo art. 3º da CLT, complementado pelas especificidades da Lei Pelé.

CONCLUSÃO

[39] DELGADO, op. cit., p. 223.

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, consequentemente, 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. A concepção de uma proteção jurídica perante os atores que utilizam videogames como profissão ainda é incompreensível no território brasileiro, deixando direitos trabalhistas à 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 pessoalidade, 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 às 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 exercicios.

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 & Saúde,** São Paulo, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. Disponível em: http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840 Acesso em: 20 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. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 20 abr. 2019.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Lei Pelé. 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.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 3.450 de 2015.** 2015**.** Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514. Acesso em: 20 jul. 2020.

COUTINHO, Beatriz. **PL 383:** Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. Versus, [*S. l.*], 21 jun. 2019. p. 1. 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**. 17. ed. São Paulo: 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/#.VR9OzeEyRxI. Acesso em: 13 ago. 2019.

IAB. **Marketer's Guide to eSports:** how to get in the game. 2018. Disponível em: https://www.iab.com/wp-content/uploads/2018/05/IAB_Esports_Marketers_Guide_2018-05_Final.pdf 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.

MCFADDEN, Joseph B. Understanding media and culture: An introduction to mass communication. **Minneapolis:** University of Minnesota Libraries, 2010.

MELO, Victor Andrade de. For a conceptual history of sport: dialogue with Reinhart Koselleck. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 32, n. 1, set. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000400004&lng=pt&nrm=is. Acesso em: 26 ago. 2019.

MENDES, Marcus Menezes Barberino; CHAVES JÚNIOR, José Eduardo de Resende. Subordinação estrutural-reticular: uma perspectiva sobre a segurança jurídica. **Revista Trib. Regional Trabalho da 3ª Região**, Belo Horizonte, v. 46, n. 76, p. 197-218, jul./dez. 2007.

MOREIRA, André de Oliveira Schenini. **Regulamentação dos eSports no Brasil –** o que muda? 2018. Disponível em: https://www.oscorp.com.br/single-post/2018/01/24/REGULAMENTAC387C383O- DOS-eSPORTS-NOBRASIL---O-QUE-MUDA. Acesso em: 08 out. 2019.
NEWMAN, James. **Videogames**. [s. L.]: Psychology Press, 2004.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2020. Disponível em: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/ Acesso em: 24 jul. 2020.

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. Disponível em: https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/. Acesso em: 13 set. 2019.

PORTO, Lorena Vasconcelos. **A subordinação no contrato de trabalho**: uma releitura necessária. São Paulo: LTr, 2009.

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.

SÃO PAULO. Tribunal de justiça do Estado de São Paulo. (1. Vara Cível). **Processo nº 1004462-71.2015.8.26.0320**. Requerente: Kabum E-sports Marketing Ltda. Requerido: André Eidi Yanagimachi Pavezi. Relator: Juiz Guilherme Lopes Alves Lamas. Acolhimento A Exceção de Incompetência**.** Limeira, 04 set. 2015.

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

STEFANO, Valerio de. **The rise of the "just-in-time workforce":** on-demand work, crowdwork and labour protection in the "gig economy". Inclusive LabourMarkets, Labour Relations and Working Conditions Branch. Genebra, International Labour Organization, 2016.

SCHÜTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes.** DW, [*S. l.*], 12 mar. 2016. Disponível em: https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real- athletes/a-19084993. Acesso em: 01 set. 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.

ZAMBARDA, Pedro. **Advogado explica aspectos jurídicos e como os atletas digitais devem trabalhar com e-sports no Brasil**. Drop de Jogos. 2016. 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.