



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

THAYNÁ ARANTES NASCENTES

***E-SPORTS* E SEUS DESAFIOS NO ÂMBITO JURIDICO**

**LAVRAS-MG
2020**

THAYNÁ ARANTES NASCENTES

E-SPORTS E SEUS DESAFIOS NO ÂMBITO JURIDICO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário de Lavras, como parte das exigências do curso de Bacharelado em Direito.

Orientador(a) Prof. Me. Giovani Gomes Guimarães

**LAVRAS-MG
2020**

Ficha Catalográfica preparada pelo Setor de Processamento Técnico
da Biblioteca Central do UNILAVRAS

N244e Nascentes, Thayná Arantes.
E-Sports e seus desafios no âmbito jurídico; orientação
de Giovani Gomes Guimarães. -- Lavras: Unilavras, 2020.
38 f.; il.

Monografia apresentada ao Unilavras como parte das
exigências do curso de graduação em Direito.

1. E-Sports. 2. Esportes Eletrônicos. 3. Direito do
Trabalho. 4. Direito de Arena I. Guimarães, Gomes Giovani
(Orient.). II. Título.

THAYNÁ ARANTES NASCENTES

***E-SPORTS* E SEUS DESAFIOS NO ÂMBITO JURIDICO**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Centro Universitário de
Lavras, como parte das exigências do
curso de Bacharelado em Direito.

APROVADO EM: 06/10/2020

ORIENTADOR (A)

Prof. Me. Professor Giovani Gomes Guimarães/UNILAVRAS

MEMBRO DA BANCA

Prof. Pós-Dr. Denilson Victor Machado Teixeira/UNILAVRAS

**LAVRAS-MG
2020**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus e Nossa Senhora por esta conquista. Por ser quem eu sou e por tudo que eu superei na minha vida.

A realização desse trabalho só foi possível graças à colaboração direta ou indireta de muitas pessoas que são importantes em minha vida. Manifesto minha eterna gratidão por todas elas, e, de forma particular, aos meus avôs por todos os ensinamentos, auxílios, dedicações e apoio para que eu pudesse realizar esse sonho. Aos meus pais por sempre acreditarem na minha capacidade e também pelo apoio. A toda minha família pelo carinho e preocupação.

As minhas amigas Lívia Oliveira, Bruna Silva e Gabriella Elias obrigado por todo auxílio, compreensão, incentivo para que eu consiga alcançar todos os meus objetivos e pela amizade no decorrer dessa caminhada.

A Bruna Rabello obrigada por todo apoio, compreensão, amor, carinho e estar sempre torcendo pelas minhas vitórias durante toda trajetória, também agradeço pela auxílio na realização desse trabalho.

A Turma Chama no Cartão por todo auxílio e compreensão na realização desse projeto.

As meninas da Liga da Justiça pelo incentivo quero levar nossa amizade da faculdade para a vida, obrigada por toda ajuda nessa trajetória.

Com vocês ao meu lado, consegui juntar forças para encarar todos os desafios e os tornar muito mais fáceis. Agradeço de coração!!

Agradeço também ao meu orientador Giovanni Gomes, por todos os ensinamentos e indicações que foram de grande valia.

E a todos que contribuíram para a realização desse trabalho e torceram por mim.

Muito Obrigada!

RESUMO

Introdução: O presente trabalho de conclusão de curso abordou um estudo sobre *E-Sports* ou também chamado de Esportes Eletrônicos, destacando pontos de extrema importância e seus desafios no âmbito jurídico. **Objetivo:** Analisar a necessidade de regulamentação do *E-Sports* (Esportes Eletrônicos) em seus aspectos jurídicos no Brasil, validando o mesmo como uma modalidade de esporte e seus respectivos jogadores como profissionais do mesmo modo que os jogadores de futebol contemplam pelo regimento da Lei 9.615 de 24 de março de 1998, mais conhecida como a Lei do Pelé. Expondo os principais benefícios dessa regulamentação pela natureza Direito do Trabalho através da CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas). **Metodologia:** A pesquisa foi realizada por método bibliográfico através de artigos científicos, livros, revistas especializadas em esportes e no meio jurídico, jurisprudências, e também em projeto de leis referentes ao tema *E-Sport*. Além disso, foi feita uma pesquisa descritiva sobre a realidade dos jogadores decorrente das mudanças relacionada a globalização, do advento da internet e da telecomunicação que influenciou essa modalidade. **Conclusão:** Este estudo permitiu concluir a extrema importância da regulamentação do *E-Sport* como uma modalidade esportiva, pois, com a proporção que o mesmo vem tomando atingindo milhares de expectadores e o não acompanhamento jurídico sob o crescimento da modalidade elenca problemas relacionados aos contratos especiais trabalhistas, patrocinadores, vínculos empregatícios, direito de imagem dentre outros impasses, todos podendo ser sanados com a regularização da modalidade pela CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas).

Palavras-chaves: *E-Sports*; Esportes Eletrônicos; Direito do Trabalho; Direito Desportivo; Direito de Imagem; Lei do Pelé; Gamers; GamingHouses; Tecnologia; Jogos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Primeiro vídeo game do mundo.....	12
Figura 2 – Campeonato Brasileiro de League of Legends.....	15

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CLT	Consolidação das Leis Trabalhistas
CC	Código Civil
E-Sports	Esportes Eletrônicos
ART	Artigo
CBLOL	Campeonato Brasileiro de League of Legend
ESWC	Eletronic Sports World Cup
MIBR	Made in Brazil
MLG	Major League Gaming
FPS	Quadros por segundos
RTS	Estratégia em tempo real
LeSF	Federação Internacional de E-Sports
WeSA	World eSports Association
WeSC	World eSports Council
CQI	Comitê Olímpico Internacional
FGV	Fundação Getúlio Vargas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	12
2.1 <i>E-Sports</i> – Breve histórico.....	12
2.2 <i>E-Sports</i> como esporte e os desafios jurídicos.....	15
2.3 Regulamentação do <i>E-Sports</i>	17
2.4 O <i>E-Sports</i> e a CLT.....	20
2.5 A contratação dos atletas de <i>E-Sports</i> como empregado.....	22
2.6 Direito ao uso da imagem.....	24
2.6.1 Direito ao uso de imagem no âmbito jurisdicional esportista.....	25
2.6.2 O Direito de imagem aplicado ao <i>E-Sports</i>	27
2.7 O Direito de Arena.....	27
3 CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	30
4 CONCLUSÃO.....	32
REFERÊNCIAS.....	34

1 INTRODUÇÃO

A globalização proporcionou grandes avanços tecnológicos e econômicos, acarretando mudanças nas relações sociais, a vinda da internet e das telecomunicações foi o grande marco e uma das mais importantes inovações resultantes da globalização, o que possibilitou ultrapassar os limites territoriais.

Em virtude da globalização ocorrem mudanças nas relações sociais, proporcionando novas relações de emprego, o que acarretou na necessidade de evolução legislativa com a finalidade de acompanhar tais mudanças. Surgindo então a imprescindibilidade da aplicação do direito do trabalho às relações desportivas e a nova modalidade de esportes, ou seja, os *E-Sports*, apesar de não estarem reguladas na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e nem na Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), possuem características relevantes com as relações laborais no Brasil.

De acordo com Coura et al. (2016) as legislações e doutrinas mundiais discute o enquadramento de determinadas atividades como sendo esporte, mais precisamente quando se fala de esporte eletrônico ou *E-Sports*.

Atualmente há um grande número de pessoas que usa dessa atividade como sustento, muitos são atletas tanto profissionais quanto amadores e outras trabalham nos bastidores com o mesmo objetivo, interagir diretamente com a prática do esporte eletrônico.

É notório que, em qualquer atividade econômica com longa duração, que pode ser considerada como relação de emprego, é normal que aconteça divergências, havendo necessidade de interferência do Poder Judiciário, consequência da instabilidade entre as partes. Isso acontece com atletas de vários esportes, principalmente no futebol, com certeza no esporte eletrônico não vai ser diferente.

Por se tratar de um tema recente e a provável inexistência de paradigmas no meio processual, não há jurisprudência acerca de questões relacionadas aos esportes eletrônicos. Compreende-se que a relação jurídica existente entre o atleta de esportes eletrônicos e sua equipe é uma relação com vínculo empregatício, e que conflitos por algum motivo serão resolvidos na esfera do Judiciário trabalhista.

Ainda que, não haja uma regulamentação específica para os atletas de esportes eletrônico, podem surgir algumas reivindicações, havendo a imposição processual a ser acertado. Mesmo que tal atividade ainda não possua uma

regulamentação específica, será dado o mesmo tratamento jurídico utilizado em outros esportes regulamentados, não fugindo de uma legislação.

Diante do exposto Realce (2002), ensina que

Não se legisla sem finalidade. A utilidade e a necessidade são requisitos do Direito, portanto, para a existência de uma norma que regerá uma relação jurídica. No entendimento de Realce (2002), se há uma relação jurídica entre ambas partes envolvidas, no caso específico jogos eletrônicos, está mais do que na hora de regulamentar a atividade.

No entanto, enquanto não se tenha uma regulamentação, demandas podem surgir, havendo uma necessidade de análise de comportamento processual a ser seguido.

De acordo com o magistrado Ricardo Georges Affonso Miguel, o direito do trabalho encontra-se profundamente ligado ao esporte, tal motivo faz com haja necessidade de um estudo com base em um caso hipotético, com o objetivo de discutir prováveis meios de prova pertinentes bem como seus desdobramentos. Antes, é considerável que se tenha uma definição de jogo eletrônico e atleta, não se esquecendo da caracterização do mesmo. É de suma importância, referir-se aos conceitos de processo, prova e desdobramentos acadêmicos. (MIGUEL, 2017).

A metodologia utilizada para elaboração deste trabalho, foi por meio de pesquisas bibliográfica em: artigos de internet, revistas especializadas em esportes e no meio jurídico, e também projetos de lei, expondo as características trabalhistas resultado do vínculo estabelecido com o atleta profissional de esportes eletrônicos.

É também uma pesquisa descritiva que tem por objetivo descrever as características de uma população, de um fenômeno ou de uma experiência. Ressalta que esse tipo de pesquisa estabelece relação entre as variáveis no objeto de estudo analisado. Variáveis essas relacionadas à classificação, medida e/ou quantidade que podem se alterar mediante o processo realizado.

Quanto ao objetivo e escolha do tema se dá pela necessidade de analisar de forma sucinta as questões jurídicas referente a regulamentação do *E-Sports* no Brasil, com a finalidade de validar os esportes eletrônicos e que os mesmo se adequamaos requisitos para ser considerado como profissional, demonstrando os benefícios decorrentes dos contratos especiais trabalhistas de esportista profissional.

A problemática deste trabalho está na forma como os atletas de *E-Sports* são contratados quando convocados para participar de eventos de pequeno ou grande porte, uma vez que os jogadores estão prestando serviço desportivo para determinadas organizações ou empresas que atuam nesse cenário. Como está a questão da regulamentação, uma vez que não há uma legislação específica para tal esporte e em qual artigo da CLT os atletas se encaixam, diante disso, existe o seguinte questionamento: há não existência 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 trabalho refere-se somente a questão da regulamentação do *E-Sports* no âmbito jurídico, contudo, a outro ponto que poderá ser discutido futuramente, que é a questão socioeconômica, até onde o esporte eletrônico abrange? É possível que pessoas das comunidades carentes tenha acesso?

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 E-Sports – Breve histórico

O surgimento e desenvolvimento da tecnologia nos trouxe muitos benefícios sociais, principalmente o esportivo, dentre muitos esportes podemos citar os esportes eletrônicos. Na década de 1940 tivemos o registro do primeiro protótipo de jogo interativo eletrônico bem como o desenvolvimento de um programa computador para o jogo de xadrez, porém, não houve sucesso. (ALVES, 2018).

Contudo, foi em 1968 que aconteceu o tão sonhado lançamento do primeiro console doméstico chamado de Brow Box. Entretanto, a primeira definição comercial de um jogo eletrônico foi o *Computer Space*, projetado em 1971 pela desenvolvedora Nutting Associates, os engenheiros responsáveis pela criação do jogo, um ano após o lançamento fundaram a tão conhecida Atari que revolucionou a década de 1970 e posteriormente a criação de máquinas de *game* foi possível reproduzir o jogo *Pong*, por sua vez outros jogos também ficaram famosos, como *Computer Space* (1971) e *Space Invaders* (1978).(ALVES, 2018). A figura abaixo nos mostra o primeiro vídeo game do mundo, não era para os homens, mulheres também jogavam.

Figura 1 – Primeiro vídeo game do mundo.



Fonte: <https://tecnologia.culturamix.com/noticias/primeiros-videogames-do-mundo>.

Em seguida, com a tecnologia cada vez mais avançada, com mais pessoas tendo acesso e chegando a mais lugares, aconteceu o primeiro torneio de videogame em 1972, na Universidade de Stanford, com o *game* Spacewar, onde participaram vinte e quatro pessoas do evento chamado de "Intergalactic Spaceware Olympics", no qual a premiação foi uma assinatura da revista *Rolling Stone*. Apesar de se tratar de um evento pequeno e simples marcou o início do que se transformaria em um segmento de alta rentabilidade e que movimentaria bilhões de dólares. (PANEKEET, 2018).

Para a fotógrafa Annie Liebowitz Brand pode se considerar o Spacewar como “um filho ilegítimo do casamento de computadores e displays gráficos”, tratava de algo que não fazia parte de nenhuma grande estrutura e não servia a nenhuma grande teoria. “Era o entusiasmo de jovens considerados em alguns casos com irresponsáveis, a competição era enorme. Era uma dor de cabeça administrativa. Era puro deleite”, filosofou a fotógrafa. (RIGON).

Os autores Filho e Juang (2018), ressaltam que a evolução dos *E-Sports* foi gradual, somente em 1980 foi que aconteceu a primeira grande competição de *games*. A competição foi realizada pela empresa Atari, o evento de games teve o nome de "Space Invaders Championship, atraindo mais de dez mil pessoas, marcando assim o início do *E-Sports*.

Porém, foi na década de 90 com a vinda da Internet, o que possibilitou a comunicação entre as pessoas em diversas partes do mundo fazendo com que surgisse os primeiros grandes eventos e campeonatos de *E-Sports*, onde os jogadores participavam simultaneamente de uma mesma partida depois de se conectar no ambiente, o acesso ficou conhecido como *multiplayer online*. (ALVES, 2018).

No ano de 1997, aconteceu o "RedAnnihilationTournament", onde duas mil pessoas disputaram um veículo Ferrari com o game "Quake", modalidade First Person Shooter (FPS). Logo após o torneio, a "Cyberathlete Professional League" (CPL) foi criada oferecendo uma premiação de 15 mil dólares em dinheiro em grande competição. (LYNCH, 2018).

Ainda de acordo com Lynch (2018), em 1998, foi lançado pela Blizzard Entertaing o game "Starcraft", mais precisamente um RTS (jogo de estratégia em tempo real). A internet bem mais veloz e com maior estabilidade da virada do milênio proporcionou que , o *game* tivesse uma curva alta de aprendizado para disputa, com

inúmeras estratégias e diversas diferenças entre os principiantes e os *pro players*, tornando um grande acontecimento na Coreia, onde, após 18 meses de seu lançamento, era possível assistir algumas partidas da liga profissional pela TV coreana.

Finalmente o *E-Sports* chegou no Brasil, com um crescimento significativo após o lançamento do jogo denominado *Counter Strike*, publicado em 1999, nesse ano os *cybers* café estava no ápice o que possibilitou e lançou vários jogadores brasileiros, até mesmo para disputarem o campeonato mundial conhecido como *Electronic Sports World Cup - ESWC*, que aconteceu em 2006 em Paris e a equipe brasileira *Made in Brazil (MIBR)* foi a grande vencedora. (SANTANA, 2017).

Apesar de serem realizados grandes torneios, uma das maiores e bem sucedidas ligas de E-Sports surgiu em 2002, intitulada "Major League Gaming" (MLG), englobando desde FPS até RTS, sendo que, em 2013, foi oferecida uma premiação de 170 mil dólares. Em 2006, o MLG foi o primeiro torneio a ser televisionado nos EUA, porém, não conseguiu atingir um grande número de telespectadores. Esse fato fez com que acontecesse a revolução do serviço de *streaming*. (EDWARDS, 2018).

A *Twitch*, plataforma de *streaming*, foi lançada em 2011, com o objetivo de exibir *playthroughs* bem como campeonatos de *E-Sports*, colaborou para a divulgação dos *games* e dos torneios, permitindo uma maior interatividade entre cyber-atleta e espectador, onde estes podiam deixar comentários, discutir com outros membros e se sentir parte do *stream*. Deve-se destacar que, o aplicativo foi responsável pela popularização do game "League of Legends" de 2009, sendo que até hoje é porta-bandeira dos *E-Sports*. (LYNCH, 2018).

O Campeonato mundial de League of Legends é considerado como sendo o maior torneio do mundo para jogadores sendo organizado pela Riot Games produtora e desenvolvedora do jogo. O maior evento de *E-Sports* de 2018, pagou o prêmio em dinheiro foi de 2,25 milhões de dólares. (SPORTV, 2019)

Já em 2019, não houve alteração no valor da premiação, ou seja, o valor pago foi de 2,25 milhões de dólares. A transmissão da partida aconteceu nos canais oficiais da Riot Games no YouTube e Twitch. (SPORTV, 2019)

A Riot Games relevou que em 2019, a final da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends, bateu um recorde histórico de audiência no torneio, com respectivos 316 mil espectadores simultâneo em todas as plataformas. Além da transmissão pela internet, o Campeonato pode ser assistido ao vivo na cidade do Rio

de Janeiro, na Jaunesse Arena, que alcançou um público em torno de 9 mil pessoas como podemos ver na imagem abaixo.

Figura 2 – Campeonato Brasileiro de League ofLegends



Fonte: Fotografia divulgada pela Riot Games Brasil 2019

Diante do que foi exposto anteriormente, é necessário dizer que as competições de *E-Sports* são organizadas pelas próprias desenvolvedoras, editoras e organizadores. Devido ao grande número torneios de *E-Sports*, as premiações são exorbitantes outro ponto primordial se dá ao fato de que milhões de pessoas á assistem as transmissões pelos canais de TV fechado e pela internet. (ALVES, 2018).

2.2 *E-Sports* como esporte e os desafios jurídicos

Para que a atividade do esporte profissional seja reconhecida como um negócio, tem que haver um modelo jurídico apto para elaborar uma estrutura e previsibilidade de funcionalidade não so no meio de competição esportiva, como no modelo de negócios, promovendo assim interesses comuns. (ALVES, 2018).

De acordo com Barbatini (2018), um esporte deve ser definido como sendo, "uma atividade com alto nível de competição, no qual envolve esforço físico, bem como, o uso de habilidades motoras, onde a participação é motivada por inúmeros fatores". Se tratando do *E-Sports* se faz necessário dizer que não se trata mais da prática de um *game*, agora trata-se de um jogo disputado por profissionais e amadores, a nível competitivo para espectadores.

Schiavetto e Brito (2018), explana que o esporte é toda prática física que tem como finalidade lazer e competição no qual os participantes devem demonstrar agilidade, força e muita habilidade. Entretanto, ao examinar a "Lei Pelé", a mesma define como "prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou outra atividade que exige exercício físico e agilidade, cuidado com o corpo e com a saúde, bem como, competições; desporte, desporto".

Apesar de se tratar de uma nova modalidade, deve-se dizer também que são fenômeno sociocultural, interagindo as pessoas por intermédio do jogo no qual estão conectados, permitindo que aconteça uma integração social e cultural. Outro ponto de suma importância é fato de que o esporte sempre está ligado à prática de atividade física, contudo no *E-Sports* todo o esforço despendido é o mental. (SCHIAVETTO e BRITO, 2018).

Diante do que exposto acima, é primordial que se tenha um auxílio no desenvolvimento bem como a regulamentação da atividade, possibilitando maior transparência e credibilidade ao setor com o objetivo de atrair mais investimentos e atletas.

De acordo com Alves (2017), não há nenhuma organização sindical direcionada aos atletas de *E-Sports* ou sua inclusão em sindicatos existentes. Embora a Associação Brasileira de *E-Sports* (ABCDE) agir como uma entidade autogerenciadora de seus integrantes, não foi encontrada nenhuma informação relativa a esses repasses aos atletas. Em síntese, esses atletas não tem uma representação mais ativa na defesa de seus interesses e direitos, somente o conteúdo do contrato especial de trabalho desportivo que oferece direitos e garantias aos atletas.

Igualmente importante e específico é a atividade de *stream* que consiste na transmissão ao vivo de jogadores por meios de plataformas, uma vez que a atividade consolida influenciadores digitais (conhecidos como *streamers*), independente da sua relação com o meio desportivo. A plataforma de *stream* mais conhecida no meio é a *Twitch* que realiza contratos de parcerias com os *streamers* com a finalidade de mantê-los na plataforma. Algumas empresas também buscam esses influenciadores digitais com o objetivo de patrociná-los como forma de publicidade. Como exemplos desses contratos citamos aqueles realizados por entidades desportivas do cenário, que busca cativar novos torcedores por meio dos influenciadores. (CAMARA, 2018).

Diante de todo o cenário que envolve *E-Sports*, surgiu diversas questões no meio jurídico e desafios para regulamentá-lo, como discussões envolvendo os direitos e integridade dos jogadores, manipulação de resultados, disputas entre as partes interessadas, obtenção de vistos e doping. Perante tal cenário, surgiu diversas entidades com o intuito de administrar, organizar, desenvolver e padronizar as regras referente a prática do *e-sports*, como a Federação Internacional de *E-Sports* (IeSF), World eSports Association (WeSA) e World e Sports Council (WeSC). Apesar de tantos esforços, nenhuma dessas entidades opera globalmente. (VENDRAMINI, 2017).

Ainda de acordo com Vendramini (2017), cabe aos profissionais de direito realizar discussões referentes ao tema com o objetivo de entender a complexidade das relações formadas adequando-as corretamente às normas jurídicas. O mais adequado enquadramento do caso factual à norma abstrata que promoverá mais segurança, efetividade e eficácia aos fatos jurídicos.

2.3 Regulamentação do *E-Sports*

Vale ressaltar que, os *E-Sports* foi reconhecido pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como esportes em outubro de 2017. Portanto, se os *E-Sports* são esportes, seus praticantes são considerados atletas, dessa forma, todas as regras são aplicáveis, até mesmo, as jurídicas.

Sendo assim, a Riot Games determinou que seja formalizado os vínculos empregatícios entre os ciber-atletas e treinadores com as equipes participantes das ligas norte-americanas e europeias de League of Legends. Observando todo o cenário, ressalta-se que os contratos de *E-Sports* requerem os mesmos cuidados e critérios quanto os de outros esportes. Por este motivo, é necessário que contratos sejam elaborados com muita atenção, destacando: horas trabalhadas, salário, porcentagem que a organização receberá caso ganhe o torneio, condições para os patrocinadores, diretrizes da empresa, férias e informações referente a doenças. Contudo, há regras específicas para alguns *E-Sports*. (FILHO e JUANG, 2018).

Levando-se em consideração todos os aspectos mundiais, o Brasil tem buscado a regulamentação dos esportes virtuais, o que já acontece em outros países como: Estados Unidos, Alemanha e Coreia do Sul. No entanto, no Brasil quando se fala em jogos eletrônicos e concessão de vistos para jogadores profissionais

infelizmente ainda é visto tabu, mesmo com a atuação de jogadores estrangeiros no Brasil. (FONTES, 2017).

Ao analisar a legislação brasileira, constatou que foi por intermédio da Lei 6.354/76, atualmente conhecida como Lei 9.135/98, onde o atleta passou a ser reconhecido e tratado como trabalhador, com contrato de trabalho baseado na legislação. (GHELING, 2013). No entanto, os *E-Sports* em breve poderão ser reconhecidos pelo Estado brasileiro, mas com muita polêmica.

A GMB (2019), ressalta que, atualmente, há três projetos de leis em tramitação cujo o objetivo é regulamentar os esportes eletrônicos, mas o assunto intenso e polêmico, grandes empresas desenvolvedoras de jogos, associações e especialistas em Direito Desportivo veem pontos preocupantes nos textos o que requer mais discussão. Os projetos são:

- Projeto de Lei nº 7.747/2017 da Deputada Federal Mariana Carvalho que propõe a criação de uma nova modalidade desportiva, acrescentando o §3º ao art. 3º da Lei Pelé, o denominado desporto virtual, conhecido como "jogos eletrônicos", que pode acontecer de forma individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.
- Projeto de Lei 3450/2015 do Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas, o que diz: acrescenta à Lei Pelé um artigo reconhecendo o desporto virtual como esporte. O referido projeto encontra-se em tramitação na comissão do Esporte (Cespo); entretanto um relatório anterior da Cespo recomendava a rejeição do mesmo entendendo que os *E-Sports* são amparados pela Lei Pelé; com o início da legislatura 2019-2022, outro relator fará novo parecer.
- O Senador Roberto Rocha que propôs o Projeto de Lei do Senado nº 383/2017 com o mesmo objetivo, a regulamentação da prática desportiva eletrônica no Brasil; qualifica o gamer como atleta; determina como não sendo *E-Sports* jogos com conteúdo violento ou de cunho sexual, tal como aqueles que propaguem mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que induzem ao uso de drogas; e prevê que os *E-Sports* deverão ser coordenados e normatizados por ligas e entidades de administração, poderão se organizar em federação ou confederação. O projeto foi

aprovado pelas seguintes comissões: Educação, Cultura e Esporte (CE); Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT), e ainda recebeu um recurso para ser discutido em plenário, reconhecendo o praticante como atleta profissional, tal como estabelece suas diretrizes. (GMB, 2019). O projeto ainda propõe que, o dia 27 de junho seja celebrado anualmente como o Dia do Esporte Eletrônico, foi nessa data que ocorreu a fundação da empresa americana Atari em 1972. (SCHIAVETTO e BRITO, 2018).

Outra questão de suma importância relacionada ao assunto é forma como alguns advogados interpretam o tema. O advogado Pedro Trengrouse, coordenador do curso de Gestão de Esportes da Fundação Getúlio Vargas (FGV), para ele os projetos de lei são equivocados. Sua alegação está condicionada ao fato de acreditar que "Games pertencem a uma desenvolvedora onde a mesma é quem determina como o jogo será jogado é a desenvolvedora, ela que detém a propriedade intelectual. É esse motivo que o torna diferente de esporte tradicional, que não possui dono, é uma diferença essencial". (GMB, 2019)

Devido a essa interpretação, ele aponta a não necessidade de haver uma regulamentação para os *E-Sports*. Para o advogado acima citado, o "*E-Sports* já são regulados pelos direitos do consumidor, pelas leis de propriedade intelectual e pelo Código Civil. Esta lei está criando estruturas cartoriais e burocráticas para tratar de algo que já está regulado". (GMB, 2019)

Com outro pensamento, a advogada Daniela Vendramini, especialista em Direito Desportivo e *E-Sports*, considera que somente um dos projetos da Câmara seria suficiente para reconhecimento das competições de jogos eletrônicos. Uma vez que "há diversas modalidades e todas estão dentro da Lei do Esporte". De acordo com Daniela, o projeto do Senado não cita questões como a de incentivo. "Será que precisa de lei mesmo? Seria bom no sentido de que não haveria discussão, que *E-Sport* é esporte, mas o efeito prático é questionável". (GMB, 2019).

Porém para Fontes (2017), a legitimação dos jogos eletrônicos está atrelada com a necessidade de reconhecimento por parte dos direitos trabalhistas desses jogadores possibilitando a efetivação, tendo seus direitos pautados na Constituição Federal de 1998 e pela Consolidação das Leis do Trabalho.

De acordo com Schiavetto e Brito (2018), a falta de especificação da lei, os princípios gerais de direito que dispõe características monovalentes aplicam-se ao *E-Sports*. O art. 4º da Lei de Introdução às Normas no Brasil, orienta que, caso tenha uma brecha da lei, o juiz deverá julgar baseando em analogias, os costumes e os princípios gerais de Direito, com o objetivo de orientar e nortear a interpretação da norma.

Conclui-se, que o Direito Desportivo é visto como um ramo jurídico independente, com total autonomia, onde a lei esportiva está assistida pelo princípio da especificidade, o que autoriza sua aplicação nos assuntos que envolve as relações jurídicas desportivas. Nesses casos, todos os ramos do Direito estão interligados. (MELO FILHO, 2009).

2.4 O *E-Sports* e a CLT

De acordo com Anjos (2019) os termos usados mais conhecido e usados nas competições de jogos eletrônicos são: esportes eletrônicos, cyber esporte ou *E-Sports*, principalmente pelos os profissionais. No mesmo artigo a Anjos (2019) interpela os direitos do trabalho bem como a questão dos direitos sociais que são constitucionalmente garantidos aos trabalhadores, definidos no art. 3º da CLT incluindo os jogadores de novas modalidade de esportivas em específico o *E-Sports*.

No âmbito jurídico há muitas opiniões, questionamentos e justificativas por este motivo é necessário esboçar de forma sucinta o direito do trabalho no Brasil, iniciando a partir da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), explorando as legislações esparsas e encerrando na Lei n. 9.615/98 popularmente conhecida como Lei Pelé. (ANJOS, 2019).

A história acerca do surgimento do direito laboral em nosso país e sua valia junto a classe conhecida como operária/trabalhadora, como um sistema para evidenciar a aplicação das normas e direitos aos trabalhadores, contudo, ao passar dos anos, se criou envolta de quem vende sua força de trabalho para aqueles conhecidos como “senhores de engenho”. (ANJOS, 2019).

Diante do exposto anteriormente, é necessário um breve relato no que diz respeito a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), trata-se de uma seleção de leis trabalhistas brasileiras elaborada, no governo do Presidente Getúlio Vargas e promulgada no Brasil em 1º de maio de 1943 por meio do Decreto-Lei n. 5243. Por

ser um documento legal, foram reunidas normas de direito individual bem como o direito coletivo no que diz respeito ao trabalho, de fiscalização e de direito processual ambos direcionados ao trabalho. (CEZAR, 2008).

Consequentemente, os avanços no que se refere aos direitos trabalhistas, estabelecidos na década de 30 e início da década de 40, acrescido de algumas previsões do Código Civil de 1916 e de restritas normas trabalhistas editadas na década de 20, originou a uma legislação trabalhista esparsa, posteriormente consolidada, com acréscimos, na forma da Consolidação das Leis do Trabalho. (CEZAR, 2008).

Para Oliveira (2017), a CLT foi um grande acontecimento na época, trazendo mais segurança ao trabalhador que, até aquele momento não era reconhecido, mas após a consolidação ele passou a ter seus direitos, como: férias, jornada reduzida para oito horas diárias de trabalho, décimo terceiro, FGTS, carteira de trabalho assinada, salário mínimo, repouso semanal, indenização quando dispensado sem justa causa, entre outros.

Araújo et al. (2017) define a Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT) como,

um aglomerado de direitos e obrigações que tutelam o campo trabalhista. A Constituição expõe um modo mais abrangente o que entendemos como os direitos básicos ofertados aos trabalhadores, um mínimo que deve ser obedecido nos casos em que não há lei estabelecida que atenda determinada classe ou direitos (ARAÚJO et al., 2017).

Ainda de acordo com o autor citado anteriormente, é de suma importância que haja um entendimento no que diferencia o trabalhador e o empregado, o trabalhador é uma categoria onde o empregado é a espécie, observando que para ser considerado empregado necessita estar de acordo com requisitos estabelecidos no art. 3º da CLT, no qual implica ser uma pessoa física prestadora de serviço de natureza não eventual, sob dependência e mediante salário. Tal serviço tem que ser prestado para alguém (pessoa física ou jurídica) uma vez que é, desse alguém que advém a subordinação. Por sua vez, o trabalhador é aquele que presta o serviço, não havendo necessidade de ser subordinado ou não eventual (ARAÚJO et a. 2017)

Ressaltando que ambos são tutelados pelo princípio da Dignidade Humana, porém, no que se refere certos direitos estipulados na própria Constituição ou na CLT apenas determinada classe é beneficiária de tais condições (ARAÚJO et al. 2017).

2.5 A contratação dos atletas de *E-Sports* como empregado

É de fundamental importância entender o funcionamento do Contrato de Trabalho nos *e-sports* por ser uma modalidade de entretenimento que gera bilhões de dólares e vem conquistando milhões de espectadores nos últimos anos. Não houve um acompanhamento jurídico do crescimento dessa modalidade, o que permitiu muitas dúvidas referentes aos contratos que normatizam e determinem as relações dos jogadores profissionais com os times e também com os patrocinadores ou empregadores. Por não ser claro o termo referente a pessoa que os emprega, patrocina e contrata é o principal revelador do problema (COSTA et al. 2019)

Seguindo o pensamento de Costa et al. (2019), não existe uma definição quanto ao ramo responsável pela regulamentação da relação se é o Direito Civil, Direito do Trabalho ou a Lei Pelé.

Em se tratando do direito do trabalho percebe-se várias possibilidades ligadas ao cyber-atletas, destacando as chances do atleta de *e-sports* ser considerado empregado da organização contratante e também o direito à desconexão, levando em consideração o tempo/período em que os jogadores passam no ambiente de trabalho (FONTES 2017).

Ainda segundo Fontes (2017), é de suma importância a proteção trabalhista, uma vez que a mesma dá ao empregado mais segurança e direitos, como: férias, FGTS, repouso semanal com remuneração, intervalos intrajornada e interjornada, entre outros com a finalidade de dignificar o trabalho, com isso, os atletas de *e-sports* irá desfrutar da mesma proteção que os empregados tradicionais.

Sobretudo é necessário entender a diferença de relação de emprego da relação de trabalho, para Boualhosa (2012)

A relação de trabalho tem características comuns, englobando todas as relações jurídicas caracterizadas por terem sua prestação com a finalidade de fazer/executar, consubstanciada em trabalho humano. Quanto a relação

de emprego engloba, a relação autônoma, trabalho eventual, trabalho avulso e trabalho temporário (BOUOLHOSA, 2012).

Convém analisar também qual é o tipo de trabalho desenvolvido e quais as metas exigidas dos cyber-atletas. Em seu artigo Coelho (2016) explica que, os investidores começaram a exigir o cumprimento de várias obrigações e metas dos cyber-atletas sem observar que os requisitos primordiais dessas contratações podem desbordar da lei nacional implicando no reconhecimento de relação de empregado.

De acordo com a advogada Tarsila Machado Alves,

No Brasil é possível firmar um acordo que o qual determina que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho de acordo com as diretrizes da Lei Pelé. Uma vez que, a relação do atleta é semelhante à de um emprego, por haver pessoalidade, controle de horários, entre muitos outros fatores, é possível se tratar de uma relação de trabalho. Tendo ou não contrato de trabalho, a Justiça Trabalhista fará o seu reconhecimento como tal, tendo como base as diretrizes da CLT (Consolidação das Leis do Trabalho) ou somente da Lei Pelé (ALVES, 2018).

Finalizando a explicação de Alves (2018), existem outras formas de contratação sem que haja vínculo empregatício, como atleta autônomo, contrato de formação sob forma de bolsa de aprendizagem, por sua vez, o mesmo deve ser de acordo com a realidade prevista para cada situação, evitando fraudes.

Apesar de não haver um padrão para os contratos, é notável que em todos eles consta uma cláusula de direito a imagem, uma vez que o profissional terá uma vida pública e poderá se tornar um grande astro. Outro ponto para que essa cláusula esteja presente é o fato de o direito a imagem pode render até mais o valor do que o próprio salário do jogador. A maioria dos contratos é denominado como contrato de adesão e suas cláusulas expõem as condições de trabalho (COSTA et al. 2019).

Todavia, ao ser contratado, o gamer é submetido a uma rotina diária que pode ultrapassar a 8h., e na maioria das vezes há necessidade de se mudar para um estabelecimento onde abrigará todos os componentes do time: a gaminghouse. A contratação do gamer pode gerar consequências enormes para a saúde física e mental, uma vez que é imposto metas ao jogador. Diante desse cenário, deve-se

considerar que o contrato assinado não pode ser caracterizado como prestação de serviços, pelo fato de o gamer não autonomia perante quem o contrata. Portanto, o estabelecimento de metas configura-se em uma relação empregatícia (COSTA et al. 2019).

Costa et al. (2019), encerram seu artigo expondo que, “é evidente que os cyber-atletas estão sujeitos a uma relação de emprego sendo considerados jogadores e estão adequados na Lei Pelé”.

Enfim, sobretudo deve haver muito cuidado quando se fala sobre o contrato especial de trabalho, e conseqüentemente na sua repercussão diante da profissionalização do esportista eletrônico. O art. 94 da Lei nº 9.615/1998 sustenta que as normas concernentes ao contrato especial de trabalho são obrigatórias somente para jogadores de futebol (FERREIRA et. al. 2019)

Ferreira et. al (2019) finaliza destacando que os atletas profissionais de esporte eletrônico, bem como de outras modalidades de esportes tradicionais, em regra não são amparados pela legislação desportiva uma vez que a obrigatoriedade é aplicada somente em uma modalidade de esporte tradicional, trazendo muita insegurança jurídica para a relação desportiva, com exceção do *e-sport League of Legends*.

2.6 Direito ao uso da imagem

Ao estudar a Constituição da República Federativa do Brasil, observa-se que a mesma subdivide os direitos fundamentais em direitos individuais e coletivos; direitos sociais; nacionalidade; direitos políticos e partidos políticos. Diante de tal subdivisão, consta cinco espécies de direitos fundamentais, sendo classificados como: primeira, segunda e terceira gerações. Em resumo, o direito ao desporto consta na categoria de direito fundamental na terceira geração uma vez que, estão inseridos os direitos voltados à paz social, solidariedade e meio ambiente. Ao analisar tais definições percebe-se que o desporto é a integração dos povos, bem como, reunião coletiva, harmonia nas disputas, o caráter lúdico também está presente e a busca do fair-play (MIGUEL, 2017).

Mediante ao que foi exposto, outro ponto que trata dos direitos ao uso da imagem, é o fato de que na esfera dos direitos fundamentais encontra-se também os direitos da intimidade, em suma, intimidade, honra, vida privada e imagem, estão

protegidas e asseguradas no artigo 5º, X, da Constituição Brasileira e no artigo 26º, n. 1, da Constituição Portuguesa (MIGUEL, 2017).

Para o autor acima citado, o atleta, em especial, aqueles de esportes de grande público, tem mais exposição dos seus direitos da personalidade, da sua imagem, que uma pessoa comum, podendo gerar interpretação restrita da proteção constitucional relacionada a esse direito.

Por outro lado, Moura (2014) explica que, as doutrinas são unânimes quando dizem que os direitos da personalidade advêm da Declaração dos Direitos do Homem. Entretanto, distinguem os direitos do homem, "que são prerrogativas de cada ser humano", dos direitos da personalidade, que são "direitos fundamentais privados atribuídos aos bens da personalidade". Tais direitos possuem características em seu objeto de ser inerente do titular do direito.

Além disso, não se pode esquecer que, os direitos da personalidade bem como o direito de imagem estão atrelados a uma característica econômica, por isso é tão importante que haja consentimento do indivíduo para exploração ou não de sua imagem, mediante contrato para que não haja prejuízos para ambos (MIGUEL, 2017).

Enfim, como foi dito anteriormente, os contratos há uma cláusula referente ao direito ao uso da imagem, Schiavetto e Brito (2018) explicam que o motivo disso é o fato de que o direito ao uso da imagem é a forma de que o indivíduo tem para controlar a exposição de seu nome, imagem, voz e suas características pessoais. É através de contratos de licença que se dá o consentimento de uso da imagem, com o objetivo de proteger os direitos da personalidade.

De acordo com Código Civil trata-se dos direitos da personalidade, portanto, é intransmissível, indisponível e irrenunciável (MIGUEL, 2017).

2.6.1 Direito ao uso de imagem no âmbito jurisdicional esportista

É primordial conhecer o artigo 87-A da Lei Geral do Desporto no Brasil que dispõe:

Que o direito ao uso da imagem do atleta deve ser concedido pelo mesmo, por meio de acordo firmado em contrato civil no qual deverá ser estabelecido quais são os direitos, deveres e disposições relacionadas com o contrato especial de trabalho desportivo (MIGUEL, 2017).

Contudo, ao analisar as regras que são aplicadas e as legislações desportivas no Brasil e Portugal os mesmo possibilitam ao atleta ceder sua imagem para exploração ou explora-la comercialmente. Todavia, deve haver um consentimento para a exploração da imagem. Diante de uma ação, o Tribunal da Relação de Lisboa determinou uma decisão onde entendeu-se que para cada exploração há um consentimento específico. Porém, na mesma decisão observou que o atleta, mesmo sendo uma pessoa pública, não pode renunciar antecipadamente aos direitos da personalidade (CANOTILHO, 1991).

Igualmente, a jurisprudência brasileira faz o mesmo entendimento, entendo que há um contrato autorizando a cessão do uso da imagem, do mesmo modo e com a mesma finalidade que ocorre em Portugal. Ressalta também que poderá ser considerado ilícito o uso não concedido, abusivo ou aquele que explora os limites do contrato onde foi exarado o consentimento. Entendo que o contrato autorizando o uso e exploração da imagem deve ser elaborado e a autorização expressa, vale ressaltar que, os contratos laborais tem um prazo determinado e conseqüentemente os contratos de licença para o uso de imagens estão atrelados nos contratos laborais, fazendo com o mesmo tenha o mesmo prazo de validade (MIGUEL, 2017).

A exploração da imagem do atleta vem da necessidade que os clubes tem em se promover, procurar mais sócios, patrocinadores, vendas de camisas e artigos do clube, etc.

Por outro lado, o contrato de trabalho determina que o clube utilize a imagem do atleta somente em assuntos direcionados ao trabalho para o qual foi contratado, ou seja, jogos, treinos, entrevistas coletivas após as partidas, tudo de acordo com a jornada normal de trabalho do atleta. Outro fator importante é que para explorar a imagem do atleta em relação aos patrocinadores é necessário firmar um contrato específico, de natureza civil para licença do uso de imagem em produtos e comerciais. (MIGUEL, 2017).

2.6.2 O Direito de imagem aplicado ao *E-Sports*

Para Miguel (2017), as questões apresentadas até o momento têm aplicação também nos esportes eletrônicos, sendo que o atleta compõe uma equipe atraindo torcedores, vendas de artigos e investidores. Grande parte das competições são televisionadas e transmitidas via internet, o público que assiste a uma final de campeonato pode superar o público da NBA que é a maior liga profissional de basquete americana. Geralmente tais competições são associadas às feiras ou exposições de jogos eletrônicos ou equipamentos. Destacando o uso de propagandas e patrocínios em tudo que será utilizado nas competições, entre eles estão os controles usados para jogar, uniformes das equipes e até mesmo a tela onde aparece o gamer.

O autor ao final de seu artigo explana que a jurisprudência relacionada ao direito da imagem é vasta, embora, ainda não exista decisões concretas jurisprudenciais referente aos casos de direito de imagem e esportes eletrônicos, motivo pela qual não é possível mencionar julgamentos específicos.

2.7 O Direito de Arena

O Direito de arena é instituto importante e ao mesmo tempo conturbado por causar algumas divergências. O instituto possui sua normatização na Lei Desportiva nº9.615, de 24 de março de 1998, em seu art. 42, onde garante que as entidades de práticas esportivas o direito de comercializar e reproduzir a imagens dos jogadores durante a transmissão dos jogos em que seu time ou jogadores estiverem envolvidos, como descreve o artigo abaixo:

Art. 42. Pertence à entidade de prática desportiva mandante o direito de arena sobre o espetáculo desportivo, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, do espetáculo desportivo.

Para Helio (2018), o direito de arena, de acordo com a lei, pertence diretamente aos clubes e entidades responsáveis pelo time ou jogadores, ou seja, quando

estiverem dentro da arena em competições transmitidas por todas as plataformas digitais ou por redes de televisão.

Já no art. 42 em seu parágrafo primeiro nessa mesma lei, está expresso como é estipulado os valores decorrentes ao direito de arena, sendo assim, as entidades e clubes e as redes que transmitira os campeonatos possuem livre arbítrio para negociar, sendo que, por regra 5% do valor arrecadado será destinado aos sindicatos da categoria que, por sua vez, distribuirá essa porcentagem para os competidores profissionais, em partes iguais, como parcela de natureza civil.

É como diz a lei:

§ 1º Serão distribuídos, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo de que trata o **caput**, cinco por cento da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais, como pagamento de natureza civil, exceto se houver disposição em contrário constante de convenção coletiva de trabalho.

Então, podemos dizer que todos os atletas estando no banco ou não possuem o direito de receber sua parte da transmissão. Sendo assim, o direito de arena é considerado uma verba salarial.

Ocorrem muitas divergências relacionadas à Lei 12.395 de 2011, onde os valores a serem repassados para os atletas eram de 20% e com essa nova lei teve a redução de 15% desse repasse muitos atletas saíram prejudicados por essa diminuição.

Como já ressaltado o *E-Sports*, em seus campeonatos que por muitas vezes é transmitido através de todas as plataformas digitais como Youtube, o site Twitch e, também é transmitido por canais famosos no país, como a SportTV e a ESPN geram uma arrecadação milionária por cada transmissão. Principalmente o Twitch, onde os espectadores pagam pelo conteúdo do site e muitos gamers fazem diariamente transmissões de partidas ao vivo, por conta própria.

Mas, infelizmente muitos desses jogadores não recebem arrecadação pelas transmissões mesmo tendo o direito sobre elas, muitas entidades e clubes estipulam metas de quantos os cyber-atleta deveriam cumprir e os valores arrecadados pelas transmissões ficariam com os times e somente receberiam um “bônus” se a meta fosse atingida, o que é extremamente ilegal, pois, de acordo com o ordenamento

jurídico, os cyber-atleta tem direitos a essa arrecadação e é considerada uma verba salarial e não um “bônus”, como podemos verificar em um julgado exposto abaixo:

ATLETA PROFISSIONAL A TÍTULO DE "DIREITO DE ARENA".
DESCABIMENTO: TRATA-SE DE NUMERÁRIO PERCEBIDO EM VIRTUDE DO DESEMPENHO DE CONTRATO DE TRABALHO, MESMO QUE PAGO POR TERCEIRO QUE NÃO O EMPREGADOR. CARÁTER REMUNERATÓRIO. SENTENÇA DENEGATÓRIA MANTIDA. 1. A verba recebida pelo impetrante, atleta profissional, chamada de "direito de arena", tem por origem a transmissão de um evento esportivo no qual ele participa defendendo o clube que o contratou para esse fim; tal verba, que deriva do contrato de trabalho, remunerando-o pela exploração econômica de seu direito de imagem (direito personalíssimo) que admite cessão temporária de seu conteúdo patrimonial, justamente o que enseja a remuneração. Plena incidência do IRPF, já que não se trata de qualquer indenização. 2. Para o Direito do Trabalho, o direito de arena, é considerado "salário" uma vez que é verba vinculada a prestação de serviço pelos atletas aos clubes a cujos quadros pertencem - sendo obviamente afeta ao desempenho de contrato de trabalho - mesmo que seja paga por terceira pessoa que não o empregador. Precedentes do TST. 3. Apelação desprovida. (TRF3. APELAÇÃO CÍVEL - 361835 - 0005486-52.2015.4.03.6100, Rel. Des. Federal Johanson Di Salvo, 6ª T., julgado em 16.06.2016, e-DJF3 28.06.2016 - destaquei).

O direito de arena está inserido no ordenamento jurídico brasileiro pela Lei Pelé no art. 42. Trata-se do direito das entidades desportivas bem como dos times em negociar, com total exclusividade, as formas de captação, emissão, entre outras atividades comerciais que envolve as partidas das quais estão participando. Salvo que se houver disposição coletiva de trabalho, 5% do valor referente ao direito da arena deve ser repassado ao sindicato de atletas profissionais, sendo que o mesmo deverá repassar em partes iguais a todos os atletas envolvidos na partida em questão (BRASIL, 2017).

3 CONSIDERAÇÕES GERAIS

As mudanças que vem acontecendo no mundo do trabalho a partir da década de 1970 têm acontecido muito rápido, causando certa surpresa naqueles que estudam a organização dos meios de produção bem como o trabalho humano.

O avanço da tecnologia fez com que as relações sociais e as relações trabalhistas em especial as desportivas se modificassem, uma grande mudança foi no que se refere ao vídeo game que no início era somente um meio de diversão evoluiu e se transformou em uma nova modalidade esportiva ou o esporte eletrônico, podendo ser jogado como profissional ou amador.

O número de atletas profissionais de *E-Sports* contratados para representarem uma determinada equipe ou organizações desportiva em campeonatos nacionais e internacionais com altos salários têm sido grande. Diante disso, surge a problemática da falta de regulamentação no que se refere na relação contratual dos atletas profissionais de *E-Sports*.

Dada complexidade do assunto, o presente estudo possibilitou analisar no âmbito jurídico sobre a possibilidade de regulamentação do esporte eletrônico como uma modalidade esportiva de rendimento profissional legislada pelas Leis brasileiras, bem como o reconhecimento do vínculo empregatício baseado na CLT, recorrente de contrato firmado com esses atletas, que por sua vez, em algumas circunstâncias, é fraudado através da determinação de relação de natureza jurídica cível.

Vale ressaltar que, os campeonatos que tem acontecido no cenário nacional estão se desenvolvendo cada vez mais, e por este motivo, estão passando a reivindicar um comportamento mais responsável por parte das equipes e organizações desportivas para com seus atletas, como exemplo temos o CBLol que exige que as equipes e organizações reconheçam os atletas como profissionais de acordo com a Lei Pelé, resultando, assim, na proteção do atleta decorrente da supramencionada lei, assegurando todos os direitos trabalhistas decorrentes.

Entretanto, por outro lado, devido a omissão da norma é possível também o reconhecimento do vínculo empregatício de acordo com o que está estabelecido na CLT. Sendo que os contratos firmados com atletas de *E-Sports*, são de natureza civil de patrocínio, e, a análise dos fatos concretos, em que os contratos estabelecem uma contraprestação fixa, produzem meios de fiscalização, gerenciamento de horários e de rotina, bem como maneiras para que a prestação do serviço desportivo seja

constante e regular, ficando evidente o desvio de sua finalidade, haja visto que possui de todos os requisitos de admissibilidade da relação empregatícia, como: pessoalidade; onerosidade; subordinação jurídica e habitualidade.

É de suma importância que Direito do Trabalho dê mais atenção aos novos profissionais, ou seja, aquelas pessoas que vivem do jogo, caso isso não ocorra, esses trabalhadores estarão à mercê da não regulamentação de toda categoria de possíveis trabalhadores.

4 CONCLUSÃO

A presente pesquisa bibliográfica se propôs ao longo do desenvolvimento analisar o crescimento e as particularidades da modalidade esportiva E-Sports em todos os aspectos, dando destaque para o meio jurídico. Atualmente, com todo esse avanço tecnológico, as redes sociais não são somente uma forma de entretenimento, mas também uma alternativa de marketing e comunicação para qualquer tipo de trabalho, sendo um dos principais meios de divulgação e transmissão dos esportes eletrônicos.

Se referindo a jogos eletrônicos, os vídeos games, que antes eram somente um meio de entretenimento, hoje se tornou uma modalidade esportiva, podendo ser jogado por profissionais ou amadores e tem ganhado cada vez mais destaque. Esta modalidade esportiva vem atraindo milhares de pessoas em competições que já existiam antes mesmo da descoberta da internet, como nos anos 80, onde havia transmissões de jogos presenciais, incluindo jogadores profissionais e disputas valendo prêmios em dinheiro.

Foi possível discutir dentro da revisão de literatura, a importância da regulamentação após todo crescimento e desenvolvimento dessa nova modalidade esportiva (*E-Sports*), ao decorrer dos anos. Com o aumento de reconhecimento despertou muitos olhares dos investidores ao mundo dos jogos, conseqüentemente houve também um aumento nas contratações milionárias de jogadores profissionais e prêmios em competições de valores exorbitantes até mais que os esportes tradicionais existentes atualmente.

No Brasil temos o terceiro maior público de admiradores do E-Sports e em uma pesquisa foi contabilizado cerca de 7,8 milhões de brasileiros nesta categoria, que afirma participar ou acompanhar algumas das competições existentes pelo menos uma vez ao mês (NEWZOO,2018).

Devido ao constante crescimento, a regulamentação da modalidade é de extrema importância para proteger todos os jogadores, sejam eles profissionais ou amadores, de abusos e irregularidade causados pela falta uma normatização. Infelizmente ainda não é considerado como um esporte e nem seus jogadores como atletas, portanto acaba acarretando muito problemas, pois os jogadores de E-Sports possuem todos os vínculos empregatícios de acordo com o artigo 3º da CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas), tendo todas as garantias e proteções

asseguradas pelo direito trabalhista ao trabalhador em uma relação de emprego, conforme os artigos expressos na CLT.

Neste contexto, é possível notar que em muitos países essa regulamentação já existe e a modalidade é considerada como um esporte, sendo também já questionada a inclusão da mesma as Olimpíadas. No Brasil houve diversas tentativas de normatização com projetos de leis que não foram aprovados, através da Lei do Pelé, CLT e dentre outras alternativas como já questionado anteriormente.

Sendo assim, conclui-se que os jogos eletrônicos e a internet podem ser o futuro e o *E-Sport* já foi considerada como uma prática esportiva por muitos entusiastas no Brasil, tanto para os jogadores e espectadores quanto para patrocinadores e organizadores dos eventos e competições.

REFERÊNCIAS

ALVES, T. M. **Carteira de trabalho é apenas uma forma de contrato dos eSports; entenda.** Disponível em: http://www.espn.com/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda.2017>. Acesso em: 19.08.2020.

ANJOS, M. A. V. B. dos. **E-Sports e o Direito do Trabalho no Brasil – Os Players e seus Direitos Sociais.** Revista LTr – Legislação do Trabalho, vol. 83, n. 11, novembro de 2019. Disponível em: <<http://www.tst.jus.br/web/biblioteca/2020>>. Acesso em: 21.082020

ARAÚJO, C. J.; et.al. **O Princípio da Dignidade como Norteador para a Construção das Relações e Leis Trabalhistas.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 08. Ano 02, Vol. 03. pp 139-161, novembro de 2017. ISSN:2448-0959.

BARBATINI, V. **O que é esporte?** 2018. Disponível em: <<http://www.ceap.br/materia/MAT25082011155743.pdf>>. Acesso em: 19.08.2020.

BOUOLHOSA, F. G. S. **Da relação de trabalho x relação de emprego.** In: Âmbito Jurídico, Rio Grande, XV, n. 97, fev. 2012. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=11139>. Acesso em: 19.08.2020.

BRASIL. **Projeto de lei nº 7.747, de 2017.** Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=94CD2A647EA55A756F731514471BF5EA.proposicoesWebExterno1?codteor=1571003&filenome=Avulso+-PL+7747/2017>. Acesso em: 21/09/2020.

CAMARA, D. E. G.; LAZZARINI, G. M. B.; GHERINI, P. M. de M. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos.** Baptista Luz Advogados. 2018. Disponível em: <<http://baptistaluz.com.br>>. Acesso em: 19.08.2020.

CANOTILHO, J. J.G. **Direito Constitucional.** 5ªEd- Coimbra Almedina, 1991.

CEZAR, F. G. **O processo de elaboração da CLT: Histórico da consolidação das Leis trabalhistas brasileiras em 1943**. Revista Processus de Estudos de Gestão, Jurídicos e Financeiros – Ano 3 – Edição Nº 07 ISSN 2178-2008. Disponível em:

COELHO, H. T. B. **E-Sport: Os riscos nos contratos de cyber-atleta**. Jan.2016. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-decyberatletas>> Disponível em: 19.08.2020.

COSTA, P. L.; FERREIRA, V. R. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Belo Horizonte, 2019. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/download/6841/pdf>>. Acesso em: 19.08.2020.

COURA, K.; VILICIC, F. **Pagos para Brincar**. Revista Veja, 2477, ed. a. 49, n. 19, maio 2016.

COUTINHO, J. E.; JUANG, F. M. **A Evolução dos e-Sports e a Vinculação Legal do Ciberatleta**. Revista Síntese – Direito Desportivo, abril – junho, 2018).

Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia?device=featurephone#:~:text=Enquanto%20muitos%20pensam%20que%20os,de%20um%20jogo%20chamado%20Spacewar. Acesso em: 26.09.2020

EDWARDS, T. F.M. 2018. Esports: a brief history. Disponível em:

em:<<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/6197>>. Acesso em: 21/10/2020

FONTES, F.B. **Direito do Trabalho e E-Sports: um encontro necessário**. Revista LTr – Legislação do Trabalho. Outubro 2017. ISBN: 978-85-361-9438-7. Disponível em: <<http://www.tst.jus.br/web/biblioteca/2020>>. Acesso em: 21.08.2020.

GHELING, R. T. **Atleta Profissional: Natureza Jurídica do Contrato, Duração do Trabalho e Acréscimo Remuneratórios**. IN: **Direito do Trabalho Desportivo. Os aspectos jurídicos da lei Pelé frente às alterações da Lei. n. 12.395/2011**. BELMONTE, A. A.; MELO, L. P. V. de.; BASTOS, G. A. C. Revista LTr – Legislação do Trabalho. 2013.

LYNCH, A. 2018. Tracing the 70-years history of vídeo games becoming eSports. Disponível em: <<https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-godrdreamhack-050616>>. Acesso em: 19.08.2020.

MELO, A. **Autonomia e Especificidades como postulados nucleares da legislação desportivo-trabalhista**. In: Atualidades sobre direito desportivo no Brasil e no mundo. BASTOS, G. A. C. coordenador. Dourados, MS: Seriema, 2009, p. 61-62.

MIGUEL, R. G. A. **Os direitos da personalidade na relação laboral: Direito de Imagem nos esportes eletrônicos sob a ótica luso brasileira**. Revista Academia Nacional de Direito Desportivo, ano 2, n. 3, janeiro a junho, 2017

MOURA, S. **Os Direitos da Personalidade**. In. O Desporto que os Tribunais Praticam 1ª Edição, Coimbra Editora, 2014.

OLIVEIRA, L. V. **Mudanças na legislação trabalhista (manuscrito): um estudo comparativo após a Lei n. 13.467/2017 e a MP n. 808/2017**. Trabalho de Conclusão de Curso) Graduação em Ciências Sociais Aplicadas. 2017. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/15062>>. Acesso em 20.09.2020.

PANEKEET, J. Newzoo: Globas Esportes. Disponível em: <http://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-millio-2018-brand-investment-grows-48/>>. Acesso em: 19.08.2020.

REALCE, M. **Filosofia do Direito**, 20. ed. 3. tir. São Paulo: Saraiva, 2002.

RIGON, D. **Spacewar: Saiba como foi primeiro torneio de videogame da história**.

SANTANA, M. C. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico**. Repositório Institucional UFJF, 2017. Disponível

SCHIAVETTO, K.; BRITO, S. **E-SPORTS: da Tela do Computador para a Realidade Diária**. Assunto Especial – Doutrina, n. 41, abril – junho 2018.

Sites acessados:

SPORTV. Copa do Mundo de Fortnite 2019: Kurtz é o melhor dos brasileiros no solo; cada um fatura R\$ 189 mil. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/esportv/noticia/copa-do-mundo-de-fortnite-2019-kurtz-e-o-melhor-dos-brasileiros-no-solo-cada-um-fatura-r-189-mil.ghtml>>. Acesso em: 18.09.2020

VENDRAMINI, D. C. **E-SPORTS: Novas Perspectivas.** Revista Direito Desportivo Exclusivo – perspectivas contemporâneas. Editora D'Plácido, 2017.