



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LAVRAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO**

**ANTÔNIO OSCAR ALVARENGA DOS ANJOS**

**ESTUDO DO E-SPORTS NO DIREITO TRABALHISTA Á LUZ DO DIREITO  
DESPORTIVO**

**LAVRAS- MG**

**2022**

**ANTÔNIO OSCAR ALVARENGA DOS ANJOS**

**ESTUDO DO E-SPORTS NO DIREITO TRABALHISTA Á LUZ DO DIREITO  
DESPORTIVO**

Monografia apresentada ao Centro  
Universitário de Lavras, como parte das  
exigências do curso de Bacharelado em  
Direito.

Orientador: Prof. Me Giovani Gomes  
Guimarães

**LAVRAS- MG**

**2022**

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

Anjos, Antônio Oscar Alvarenga dos.

A599e Estudo do E-Sports no direito trabalhista à luz do direito desportivo / Antônio Oscar Alvarenga dos Anjos. – Lavras: Unilavras, 2022.

54 f.: il.

Monografia (Graduação em Direito) – Unilavras, Lavras, 2022.

Orientador: Prof. Giovani Gomes Guimarães.

1.E-Sports. 2. Esportes eletrônicos. 3. Direito do trabalho  
4.Direito desportivo. I. Guimarães, Giovani Gomes (Orient.).

II. Título.

**ANTÔNIO OSCAR ALVARENGA DOS ANJOS**

**ESTUDO DO E-SPORTS NO DIREITO TRABALHISTA Á LUZ DO DIREITO  
DESPORTIVO**

Monografia apresentada ao Centro  
Universitário de Lavras, como parte das  
exigências do curso de Bacharelado em  
Direito.

APROVADO EM: 20/10/2022

**ORIENTADOR**

Prof. Me. Giovani Gomes Guimarães/ UNILAVRAS

**MEMBRO DA BANCA**

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

**LAVRAS- MG**

**2022**

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus e a toda minha família que sempre esteve comigo nos momentos em que eu mais necessitei e sempre me estenderam a mão, gostaria também de agradecer em especial meu pai e minha mãe que se não fosse por eles hoje não estaria realizando mais um sonho em minha vida.

Dito isso, gostaria de agradecer também a minha namorada que nos momentos difíceis também me auxiliou e fez parte desta minha jornada, aqui também deixo um agradecimento especial aos meus colegas que me ajudaram muito ao decorrer desta trajetória, tanto nos incentivos ou na ajuda dos trabalhos acadêmicos.

Por fim, agradeço também ao meu orientador Giovani Gomes Guimaraes, por toda compreensão e ajuda ao longo deste trabalho acadêmico

Além disso, gostaria de agradecer também a todos que torceram por mim e que torcem pelo meu sucesso e também a todos que rezaram por mim, muitíssimo obrigado a todos!!!

## RESUMO

**Introdução:** O presente trabalho de conclusão de curso deu ênfase ao estudo do tema E-Sports no direito trabalhista a luz do direito desportivo, destacando os principais pontos deste conceito e dando destaque ao contrato de trabalho desportivo. **Objetivo:** Analisar o estudo do E-Sports no direito trabalhista a luz do direito desportivo, dando importância ao contrato de trabalho desportivo, bem como também as suas formas de contratação que são regulamentadas através da Lei 9.615/98 a qual denominam de Lei Pelé, bem como também é regulamentado pela CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas) e pelo Código Civil. **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-Sports. **Conclusão:** Este presente trabalho permitiu demonstrar a grande importância de ter estudos neste seguimento, pois apesar de possuir regulamentação a respeito do tema através da CLT(Consolidação das Leis Trabalhistas), Lei Pelé e Código Civil, este ainda é um tema que merece ser mais explorado para que haja mais contundência a respeito do tema principal que foi o contrato de trabalho especial desportivo e suas formas de contratação, portanto mediante o presente trabalho é possível notar uma problemática que diz respeito a regulamentação do presente tema, não é possível ainda descrever uma regulamentação específica para este tema, portanto isso demonstra uma certa insegurança jurídica, que deve ser resolvida brevemente, já que este esporte, vem crescendo cada vez mais, neste nosso mundo, voltado a tecnologia e essa constante globalização.

**Palavras-Chaves:** E-Sports. Esportes Eletrônicos. Direito do Trabalho. Direito Desportivo. Contrato de Trabalho Desportivo. Pro-Players. Tecnologia. Globalização. Jogos.

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 – National Space Invaders Championship de 1980 .....	16
---	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CLT	Consolidação das Leis Trabalhistas
CC	Código Civil
E-Sports	Esportes Eletrônicos
ART.	Artigo
CF	Constituição Federal
PL	Projeto de Lei
COI	Comitê Olímpico Internacional
CBLOL	Campeonato Brasileiro de League Of Legends



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2 REVISÃO DA LITERATURA.....</b>	<b>13</b>
2.1 CONCEITO DE ESPORTE E DE E-SPORTS.....	13
2.2 BREVE HISTÓRICO DO E-SPORTS.....	15
2.3 A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORTS NO BRASIL.....	17
<b>2.3.1 Lei Pelé (Lei 9.615/98) .....</b>	<b>19</b>
<b>2.3.2 A Consolidação das Leis do Trabalho.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3.3 Código Civil.....</b>	<b>21</b>
2.4 CONTRATO DE E-SPORTS.....	22
2.5 FORMAS DE CONTRATAÇÃO.....	34
2.6 DIREITO DE IMAGEM.....	37
2.7 DIREITO DE ARENA.....	39
2.8 ENTENDIMENTO JURISPUDENCIAL.....	41
2.9 PROJETOS DE LEI.....	44
<b>3 CONSIDERAÇÕES GERAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>52</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia surgiram novas maneiras de relações sociais, dentre elas o esporte eletrônico, que é conhecido mais popularmente como E-Sports que segundo Cavalieri Filho (2018) pode ser definido, como “a prática de um game, disputado tipicamente por profissionais, a nível competitivo para espectadores”.

Desta forma, nota-se que o E-Sports é um tipo de esporte que além de romper a ideia de um esporte regionalizado, visto que é mundial, devido ao avanço tecnológico e a criação de plataformas digitais, possibilitou ao direito novas maneiras de emprego, através do streamers que se utilizam das plataformas digitais, para executar suas atividades laborais, dentre várias outras possibilidades em que esse esporte acarretou dentro do mundo virtual.

Ademais, com a vinda da globalização, através da constante evolução tecnológica, em que nossa sociedade vive, o E-Sports surgiu, só que o nosso direito brasileiro não conseguiu acompanhar tal evolução, fato é, que toda esta situação deve ser melhor regulamentada, visto que, nosso ordenamento jurídico existente CLT e a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), tratam de uma maneira bem vaga, o que não pode ser admitido visto que as relações trabalhistas entre empregador e empregado não podem ficar desamparadas, principalmente a do empregado, visto que tende em tese, ser o elo mais fraco da relação trabalhista (BRASIL, 1998).

Dito isso, é notório que cada vez , tal tema deve ser melhor regulamentado, visto que, cada vez mais pessoas se englobam nesse meio, devido ao grande poder econômico que se pode obter, pois os esportes eletrônicos são muito rentáveis, mais que necessitam de ser melhor regulamentados, visto que, ainda não se possui nenhuma jurisprudência sobre o tema o que, de uma certa forma é muito ruim, visto que, todos esses trabalhadores ficam sem um respaldo mais eficaz, quanto ao direito deles e também por se tratar de uma situação econômica bastante vantajosa e duradora que são feitas através dos contratos com os patrocinadores dentre outros suportes, este é um tema que é e será bastante debatido dentro do Poder Judiciário.

Contudo, vale ressaltar que, apesar da regulamentação ser ainda escassa a respeito do tema, é possível aplicar normas do esporte dentro do E-Sports, ou seja,

normas gerais sem ser específicas, pois até o momento não há tal lei que regulamente o assunto em questão, mais há projetos de lei, sendo discutidos nas Casas Legislativas, portanto quem sabe em breve, poderemos ter uma lei mais específica acerca do tema, fato em que em minha opinião, deve ocorrer o mais breve possível, devido a demanda e a relação jurídica existente entre os gamers, plataformas e patrocinadores vem crescendo cada vez mais em visibilidade e audiência.

Dito isso, observamos a seguinte afirmativa segundo Reale (2002, p. 20):

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 Reale (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.

Por conseguinte, é notório que a regulamentação do E-Sports deve ser feita, pois há sim uma relação jurídica entre essas partes que são os atletas e a entidade desportiva, relação esta que cresce cada dia mais, no nosso cenário nacional, dessa forma, se trata então de mais um motivo de regulamentação deste instituto tão importante que é o esporte eletrônico.

Ademais, a metodologia que foi utilizada neste trabalho, foi a de pesquisa bibliográfica tais como: artigos científicos, doutrinas, projetos de lei, bem como também revistas relacionadas ao esporte eletrônico, notícias, que me propiciou fazer um estudo a respeito desse vínculo entre os atletas de E-Sports e a entidade desportiva.

Além disso, o presente projeto tem como objetivo analisar o estudo do E-Sports no direito trabalhista a luz do direito desportivo.

Posteriormente, no que tange aos objetivos específicos, o projeto tem o intuito de investigar de como é feita a contratação desses cybers atletas, mediante análises da Lei Pelé (Lei 9615/1998) que regulamenta as práticas desportivas e a CLT que regulamenta as relações de trabalho, bem como também o Código Civil que regulamenta todas as relações sociais mesmo que ainda todos estes institutos citados são precários quanto a este tema (BRASIL, 2002).

Dessa forma, então o presente projeto também como objetivo específico, identificar melhores entendimentos jurídicos que tragam melhor entendimento e maior segurança jurídica a respeito do tema.

Além disso, a realização dessa pesquisa é de suma importância para nós operadores do direito visto que servirá de base para nós visto que o tema ainda é muito pouco fundamentado na legislação, dessa forma, essa pesquisa deve servir de norte para todos nós operadores do direito.

Ademais, quanto a relevância social a respeito do tema o projeto servirá para demonstrar que os jogos eletrônicos (E- Sports) são de grande auxílio para pessoas, pois em um jogo eletrônico você melhora suas capacidades cognitiva e motora visto que, a todo momento os jogadores se demostram totalmente concentrados e ativos, dessa forma ao longo do tempo você vai aperfeiçoamento cada vez mais sua capacidade de raciocínio podendo utilizar então também em outras atividades cotidianas.

Outro aspecto bastante relevante a respeito do tema é o aspecto econômico visto que o E-Sports é um esporte que trabalha com altas cifras e possibilita também muitas possibilidades de emprego, pois este serviço em sua grande maioria pode ser feito online o que facilita ao trabalhador, possibilitando a ele que consiga trabalhar de onde ele estiver bastando apenas que ele esteja conectado a internet.

Por fim, a grande problemática a respeito deste tema, se diz respeito a questão sobre a regulamentação deste objeto de estudo, visto que o E-Sports nos dias de hoje, ainda não possui legislação específica, desta forma, inúmeros questionamentos são feitos tais como: qual instituto vai regulamentar o E-Sports será a CLT ou então a Lei Pelé?

Portanto, percebe-se que estamos dentro de uma insegurança jurídica enorme, pois o operador do direito não possui a certeza de que qual instituto possa regulamentar tal instituto, ou seja se vai ser a CLT, que trata sobre as questões trabalhistas ou se vai ser vai ser a Lei Pelé que dispõe sobre as atividades desportivas, portanto o atleta vai ser considerado um empregado? Ou então o E-Sports poderá ser reconhecido como um desporto de rendimento como alguns doutrinadores vem entendendo e ser regulamentado pelo Lei Pelé?

Logo, o presente trabalho, irá ter como questão problemática, justamente, nesta assertiva que diz respeito a regulamentação deste instituto e mais em específico ainda

na questão sobre o contrato de trabalho de um atleta de E-Sports qual instituto irá reger este contrato será a CLT? Código Civil? Lei Pelé?

## 2 REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1 CONCEITO DE ESPORTE E DE E-SPORTS

.O entendimento acerca do tema deste trabalho requer um conhecimento primeiramente de esporte para que assim seja possível compreender o E-Sports que é uma modalidade esportiva, portanto a seguir vou abordar os seguintes conceitos sobre tais temas

“O esporte caracteriza-se como um fenômeno sociocultural presente na sociedade globalizada, que sofre influência de sua diversidade cultural, ao mesmo passo que contribui para a disseminação de formas de conhecimento, expressão e interação que buscam ser universais” (MARQUES, 2015, p. 149).

Conseqüentemente, percebe-se que, o esporte se dá a partir da diversidade cultural que nosso mundo globalizado vive hoje e é justamente nesse mundo globalizado e tecnológico que surgiu o E-Sports devido a constante transformação de nossa sociedade que através do mundo virtual que se abriu permitiu que essa interação fosse universal como bem disse o conceito anterior, na ideia de que essa interação vai ser universal devida a constante globalização que estamos vivendo.

Desse modo então, definimos o E-Sports como uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva. Nele, o competidor encontra-se conectado a uma máquina que trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador (FALCÃO; MACEDO, 2019, p. 248).

Neste mesmo sentido Wagner (2016, p. 3) define E-Sports como: “uma área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”.

Deste modo, nota-se que diferentemente de que muitos pensam, o E-Sports é uma modalidade esportiva em que, os jogadores precisam estar centrados, tanto fisicamente quanto psicologicamente, igual a qualquer esporte de alto rendimento que

temos hoje, em que cada vez mais vemos os atletas se dedicando para conseguir o melhor rendimento possível e isso claramente não se difere no E-Sports.

Ademais, os E-Sports podem ser definidos como esportes eletrônicos, que é relacionado a competições de jogos eletrônicos nas quais os atletas, que fazem parte de uma estrutura profissional, são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV (MENEZES, 2020).

Portanto, nota-se que o E-Sports surgiu justamente acompanhado na ideia em que nossa sociedade vive, que é a constante inovação tecnológica que é feita ano a após ano em que as mídias digitais, vem ganhando cada vez mais popularidade através justamente das plataformas digitais seja elas a Twitch, Facebook, Youtube dentre várias outras plataformas que vem surgindo dentro desta ascensão que está ocorrendo neste meio.

Dessa forma, observemos o seguinte conceito de Brett Hutchins sobre o E-Sports e a importância das plataformas digitais sobre este, portanto Brett Hutchins define E-Sports como: “a interpenetração contínua de conteúdo de mídia, esporte e tecnologias de informação e comunicação em rede” (HUTCHINS, 2008, p. 851).

Sendo assim, deste modo possamos perceber o quanto é essencial para o E-Sports tais meios digitais como foi dito acima seja as plataformas digitais ou então a até mesmo os canais de televisão em que os jogos eletrônicos são transmitidos e assistidos em massa devido a este grande fenômeno chamado E-Sports.

Todavia, o E-Sports pode ser caracterizado também no aspecto do nível de habilidade, ou nível de competitividade em que determinado atleta se submete observemos o seguinte conceito dado por Neal C. Hinnant que traz em seu parecer que o atleta que possui um elevado nível de habilidade pode tirar deste esporte sua principal fonte de renda. Observemos então tal conceito:

O esporte eletrônico pode ser genericamente definido como a profissionalização de jogos digitais competitivos. Um ponto de partida útil para entender o fenômeno, essa definição fala do elemento central da cultura dos E-Sports: os jogadores podem, caso possuam habilidade suficiente em um jogo digital específico, utilizar seu jogo de alto nível como principal fonte de renda (HINNANT, 2013, p. 6).

Ademais, em um mesmo sentido em que quem possui um bom nível de habilidade terá este esporte como sua renda principal, ou seja, tirará uma boa renda Beatriz Marcano Lárez conceitua E- Sports da seguinte maneira:

Entende-se por E-Sports ou esportes eletrônicos a prática de videogame para fins competitivos, através da qual o dinheiro é obtido como prêmio para aqueles que alcançam os primeiros lugares nas competições. Inclui equipes ou jogadores que têm um salário mensal por serem jogadores "profissionais". Estes, em geral, são pagos pelas grandes empresas produtoras de videogames e da tecnologia complementar que possibilita seus avanços, ou seja, pelos fabricantes de processadores, de hardware e software, além das tecnologias de comunicação que permitem as comunicações em rede (LARÉZ, 2012, p. 116).

Portanto, percebe-se que além do E-Sports estar cada vez mais jogado e competitivo, nota-se também que ele pode ser um ótimo caminho a ser seguido devido a grande rentabilidade que ele fornece á aquele atleta de alto rendimento, outro fato a se destacar também neste conceito é o fato de que mais uma vez a globalização, juntamente com os avanços tecnológicos propiciam aos atletas o melhor rendimento possível visto que graças aos seus patrocinadores eles utilizam dos melhores equipamentos possíveis para o exercício deste trabalho.

Dito isso, feita essa introdução sobre estes conceitos importantes para o entendimento do tema o próximo tópico que vou discorrer será um breve histórico do E-Sports ao redor do mundo.

## 2.2 BREVE HISTÓRICO DO E-SPORTS

Com o advento da tecnologia os esportes eletrônicos (E-Sports) chegaram com tudo e atualmente é uma das modalidades esportivas mais jogadas no mundo, mas essa modalidade surgiu mesmo algumas décadas atrás, no início da década de quarenta quando já temos registro do primeiro protótipo de jogo interativo eletrônico e do desenvolvimento de um programa de computador para a tentativa de jogar xadrez, que não foi bem-sucedida (ALVES, 2018).

Já a partir da década de setenta ocorreu um dos primeiros jogos eletrônicos que ocorreu nas "Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar" na Universidade de Stamford, na



Califórnia. O torneio, disputado entre estudantes da faculdade, tinha como prêmio um ano de assinatura da revista Rolling Stone (MENEZES, 2020).

O primeiro conceito comercial de um jogo arcade eletrônico foi o Computer Space, lançado em 1971 pela Nutting Associates (EDDY, 2012). Esse jogo foi criado pelos engenheiros Nolan Bushnell e Ted Dabney, que fundaram a Atari no ano seguinte, revolucionando a década de 1970 e as posteriores com a criação máquinas de games que reproduziam o jogo Pong, sucedido por jogos que ficaram tão famosos quanto, como Computer Space, lançado em 1971, e do Space Invaders, de 1978 (EDDY, 2012 citado por ALVES, 2018, p. 21).

Um certo tempo depois, em 1980, a Atari organizou o Space Invaders Championship, sendo está a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes oriundos de várias partes dos Estados Unidos. Já em 1990, foi criado o Nintendo World Championships, com etapas em várias cidades dos EUA e com a final disputada na Califórnia. Quatro anos depois, o torneio ganhou uma segunda edição, a Nintendo PowerFest 94 (MENEZES,2020).

Figura 1: National Space Invaders Championship de 1980



Fonte: Borowy e Jin (2013).

Com a chegada da internet, a partir da década de 1990, a interação entre os jogadores tornou-se muito importante para o desenvolvimento do E-Sports e seus

campeonatos. Os jogadores passaram a interagir simultaneamente de uma mesma partida depois de conectados no ambiente online. Esse acesso ficou conhecido como multiplayer online. A ampliação da infraestrutura da internet e a evolução da tecnologia dos equipamentos gráficos fez com que os jogadores conseguissem ter uma experiência melhor ao jogar no computador online (ALVES,2018).

No Brasil, as Lan Houses eram um fenômeno de público nos 90 e 2000. Como, nessa época, a internet no país ainda era cara e de má qualidade, o serviço se tornou famoso ao oferecer uma boa conexão e diversos jogos, com destaque para o CS 1.6 e Quake. O sucesso das casas foi tanto, que elas passaram a realizar torneios de jogos eletrônicos, que cresceram, viraram um negócio lucrativo e ajudaram a impulsionar o desenvolvimento dos E-Sports dos anos 2000 em diante. Em 2011, foi lançado a Twitch, plataforma pioneira em transmissões de jogos eletrônicos, estimulando as premiações do setor (MENEZES, 2020).

Nos dias de hoje, o E-Sports virou realmente um fenômeno, para se ter uma ideia no ano de 2019, antes da pandemia, o estudo da Newzoo mostrou que a indústria de E-Sports teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões. Em 2020, com o impacto das medidas sanitárias e da ausência de campeonatos, houve uma pequena queda de 1,1%. Em 2021, o faturamento cresceu em 14,5%, com mais de US\$ 1 bilhão arrecadados. Seguindo a expectativa de crescimento, a consultoria de dados acredita que em 2024 a modalidade fature US\$ 1,6 bilhões (PRÁ, 2021).

Dito isso, percebe-se que a cada ano que se passa esse esporte fatura cada vez mais, devido a toda essa febre em que a nossa geração vive de redes sociais, que no caso do E-Sports também se dá através das plataformas digitais, sejam elas quais for como por exemplo a Twitch, Youtube que hoje contam com diversos espectadores que consomem este produto.

Por isto, feito este breve histórico do E- Sports, o próximo tópico que vou narrar, será como é feita a regulamentação do E-Sports no Brasil, que mesmos nos dias de hoje ainda é escassa e por fim vou demonstrar como essa regulamentação é feita.

### 2.3 A REGULAMENTAÇÃO DO E-SPORTS NO BRASIL

Atualmente no Brasil tem-se um PL que ainda está na fase de tramitação que é o PL 383/2017 tendo como autor o Senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão fato é que caso este PL se torne lei ele poderá regulamentar o E-Sports a questão é que este projeto de lei atualmente possui uma alta taxa de rejeição na votação feita pelo público no site do Senado Federal, pois eles abrem uma votação em seu site para saber a resposta da população quanto ao PL que está sendo feito.

Dessa forma, o motivo de tamanha insatisfação do público é de que este projeto pode estar relacionado com a ideia de que algum tipo de regulamentação do E-Sports limitaria o potencial da atividade, de certa forma engessando as possibilidades de expansão, suas características e seus custos (CORRAIDE, 2019).

Desta forma o PL 383/2017 define em sua última versão que:

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 (BRASIL, 2017a).

Portanto, mediante a citação do dispositivo legal fica clara a intenção do projeto de Lei em equiparar as atividades de esporte tradicional com o E-Sports. Desse modo, deve-se destacar a importância do texto do Projeto para as entidades que já promovem os eventos que envolvem os cyber-atletas. Assim como na IeSF e na KeSPA, citadas anteriormente, o art. 4º repassa a competência de regulamentação das normas do E-Sports para as entidades que já atuam no cenário brasileiro (CORRAIDE, 2019).

### **2.3.1 Lei Pelé (Lei 9.615/98)**

A Lei Pelé regulamenta todo cenário esportivo de modo geral tratando de diversos conceitos como o de atleta, punições esportivas e até mesmo o conceito de anabolizantes, ou seja, a Lei 9.615/98 regulamenta todas as atividades desportivas (CORRAIDE, 2019).

Desta forma o artigo 28, § 4º da Lei 9.615/98 diz que:

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 o com recesso das atividades desportivas; VI - Jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais ( BRASIL, 1998)

Dessa forma percebe-se que o presente artigo citado é uma demonstração da regulamentação do labor de qualquer atleta profissional independentemente da área de trabalho é o que define o presente artigo citado.

Ademais temos também 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 Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento - Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 - e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art. 28, da Lei 6.423, de 1977) (BRASIL, 1976, 1977, 1998a, 1998b).

Dessa forma, segundo a autora, 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:

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 (BRASIL, 1998).

### **2.3.2 A Consolidação das Leis do Trabalho**

Por fim vou apresentar o penúltimo instituto legal que regulamenta o E-Sports que é a Consolidação das Leis do Trabalho pois ela regulamenta todas as relações trabalhistas desde que essa relação de trabalho siga alguns requisitos que são eles a pessoalidade, onerosidade, subordinação, não eventualidade e ser pessoa física o artigo 3 da CLT diz que:

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 (BRASIL,1943).

Desta forma então percebe-se que o cyber atleta vai ser regulamentado pela CLT, pois ele cumpre todos os requisitos descritos tanto anteriormente e que são comprovados nas doutrinas quanto também ao artigo acima mencionado, ou seja, desta forma a CLT vai regulamentar todas as relações trabalhistas de um cyber atleta.

Dito isso, depois de fazer essa abordagem sobre a regulamentação do E-Sports vou agora introduzir outro tópico fundamental para este trabalho que diz respeito ao contrato de trabalho, ou seja, como é feito o contrato dos cybers atletas e quais requisitos devem existir para que este contrato seja feito

### **2.3.3 Código Civil**

Isto posto, o Código Civil (BRASIL, 2002) abrange todas as relações sociais, bem como também, vai regulamentar todas essas relações, então por óbvio, ele vai estar ligado ao tema deste presente trabalho, seja subsidiariamente, ou seja, quando a CLT for vaga o Código Civil pode ser um importante instrumento para regulamentar quando a CLT for omissa.

Dito isso, observemos que o CC traz certos parâmetros para o contrato de trabalho desportivo que é o tema central deste presente trabalho e um pressuposto que o Código Civil traz é a questão da idoneidade que é supracitada no artigo 104, II do presente código e diz que a prática desportiva deve ser realizada por meios idôneos e lícitos e em consonância com os princípios estabelecidos no artigo 2º da Lei Pelé. (BRASIL, 2002; GEHLING, 2020).

Portanto, nota-se que o Código Civil é um importante regulador a respeito do tema, além disso o CC regulamenta também uma forma de contratação do contrato desportivo que é através da PJ que se dá através de um contrato de prestação de serviços já que o atleta vai prestar seu serviço mediante sua empresa, é valido ressaltar que esta forma de contratação é de alto risco como será demonstrado no tópico 2.5 do presente trabalho.

Ademais, vamos falar agora sobre o tema central deste trabalho que diz respeito ao contrato de trabalho, tema este que será discutido no próximo item.

## 2.4 O CONTRATO DE E-SPORTS

Primeiramente, gostaria de trazer o conceito, de contrato de trabalho. Segundo Delgado (2016, p. 491) é o “negócio jurídico expresso ou tácito mediante o qual uma pessoa natural obriga-se perante pessoa natural, jurídica ou ente despersonalizado a uma prestação pessoal, não-eventual, subordinada e onerosa de serviços”.

Sendo assim, já neste primeiro conceito percebemos que o contrato de trabalho pode ser feito de maneira tácita, ou seja, verbal ou então o famoso “contrato de boca” e pode ser expresso, neste caso ele será escrito, logo após isso percebemos a forma de contratação que pode ser feita tanto pela pessoa natural, jurídica ou de ente personalizado, seguindo alguns requisitos tais como a pessoalidade, não eventualidade, a subordinação e a onerosidade, mediante esses requisitos há a confirmação do vínculo empregatício entre as partes.

Ademais observemos o seguinte conceito de contrato desportivo:

aquele avençado entre atleta (empregado) e entidade de prática desportiva (empregador), através de um pacto formal, no qual resta claro o caráter de subordinação do primeiro em relação a este último, mediante remuneração e trabalho prestado de maneira não eventual (ZAINAGHI, 2004, p. 15-17).

Contudo, cabe salientar também quanto a natureza jurídica do contrato de trabalho desportivo, mais para isso devemos fazer um breve histórico sobre quando o atleta conseguiu pela primeira vez ter seus direitos reconhecidos através de um contrato de trabalho que foi no ano de 1976 com a promulgação da Lei 6.354/76 que ficou conhecida como a Lei do Passe, embora desde a década de 30 já houvesse a prática de retribuir a atividade esportiva com o pagamento de uma remuneração mensal aos atletas (BRASIL, 1976; GEHLING, 2020).

Além disso, com a forte discussão a respeito deste contrato de trabalho desportivo surgiu uma grande dúvida entre os doutrinadores da época, pois a natureza jurídica entre atleta e clube não estava prevista nem no CC e nem na CLT, ademais

observemos o que diz Jorge Miguel Acosta Soares que traz um belo recorte desta discussão normativa:

Os juristas interessados nos problemas desportivos dividiam-se entre várias teses, que a rigor poderiam ser sintetizadas em três posições. Para alguns se tratava de um contrato inominado, de natureza civil. Outros entendiam que a relação clube-atleta estaria inserida em um novo ramo do direito, o Direito Desportivo, com especificidades e peculiaridades que o distinguiam. Já um terceiro grupo enxergava claros contornos trabalhistas, colocando os atletas ao lado de todo o conjunto de trabalhadores. Todos se embasavam em argumentos respeitáveis, com fundamentos jurídicos sólidos, mas inconciliáveis. A solução somente foi dada pela lei, que fez prevalecer a terceira aceção (SOARES,2008, p. 51).

Consequentemente, se percebe que apesar de toda essa discussão normativa percebeu-se que o contrato desportivo é um contrato de natureza trabalhista, conforme a Lei do Passe trazia de forma mais vaga antigamente já que agora a lei que prevalece para tratar sobre as questões desportivas é a Lei Pelé ( Lei 9.615/98) que revogou a Lei do Passe e a lei que vigora até hoje tratando de forma ainda um pouco escassa certas situações mais já que abrangeram para muitos doutrinadores um conceito de atletas de E-Sports no seu art 3º,III que traz a seguinte afirmativa:

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

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações (BRASIL,1998).

Além do mais, nota-se que apesar ainda de persistir essa discussão normativa de que o E-Sports é caracterizado pelo conceito legal acima, pode se dizer que o E-Sports para muitos doutrinadores é reconhecido como um desporto de rendimento que possui alcance tanto nacional quanto internacional, já que o E-Sports é um esporte totalmente globalizado e tecnológico e por óbvio irá integrar pessoas muito além do Brasil, pois o E-Sports possui um alcance mundial fazendo que as relações entre os atletas e todos que compõe o E-Sports como o staff, os atletas, os coachs dentre vários outros membros possuam relações mundialmente reconhecidas.

Sendo assim, percebemos que o contrato de trabalho desportivo segue os mesmos parâmetros do contrato de trabalho comum, cabendo ressaltar que apesar de



possuir o mesmo padrão, o contrato desportivo possui certas peculiaridades que vou descrever a seguir.

Outrora, conforme foi exposto anteriormente nota-se que, para que o contrato ocorra é necessário que sigamos alguns requisitos estabelecidos não somente aqui no contrato desportivo, mais também no contrato trabalhista comum, sendo eles a subordinação, pessoalidade, não eventualidade e a onerosidade, valendo ressaltar também que o contrato desportivo também possui suas peculiaridades tais como a forma prescrita em lei e a determinação do prazo deste contrato.

Dito isso, vou começar a abordar agora a respeito dos requisitos genéricos que citei anteriormente começando pela subordinação, requisito muito importante que segundo Sergio Pinto Martins é preceituado da seguinte forma:

O obreiro exerce sua atividade com dependência ao empregador, por quem é dirigido. O empregado é, por conseguinte, um trabalhador subordinado, dirigido pelo empregador. O trabalhador autônomo não é empregado justamente por não ser subordinado a ninguém, exercendo com autonomia suas atividades e assumindo os riscos de seu negócio (MARTINS, 2012, p.101).

Destarte, é possível perceber que a subordinação ocorre devido a dependência que existe entre o empregado e o empregador, que no caso do contrato de trabalho desportivo se dá entre o atleta e a empresa que o contratou, devendo o atleta seguir os comandos que a empresa lhe impuser, caracterizando assim este importante requisito para a realização do contrato.

Todavia, cabe salientar ainda, que a subordinação pode ser dividida de três formas, técnica, econômica e jurídica, ressaltando que apenas a jurídica que é de interesse do direito do trabalho, dito isso a técnica se caracteriza através da ideia que o conhecimento técnico é do empregador, já a econômica se dá no sentido de que o empregado é dependente economicamente do empregador para sobreviver, por fim temos a jurídica que é a que possui maior relevância para o direito do trabalho, que se diz respeito ao contrato de trabalho que traz respaldo jurídico ao empregador e empregado para que ambos consigam o seus direitos e cumpram seus deveres, possuindo então este respaldo jurídico para que ambos consigam exercer e cumprir seus direitos e deveres (BEZERRIL, 2021).

Sendo assim, observemos o segundo requisito genérico a ser apresentado que é a pessoalidade, que é a ideia de que se a empresa contratou determinado atleta, ela vai querer o serviço deste atleta e não de outro, portanto este requisito está ligado a esta ideia de que se eu contratei determinada pessoa para trabalhar para mim vou querer os serviços prestados por ela e que se existir tal troca, irá descaracterizar a relação de empregado, visto que eu firmei um vínculo com determinada pessoa e logo após chega outra totalmente diferente.

Neste mesmo sentido, Delgado (2019, p. 293) enfatiza, ainda, que:

A pessoalidade é elemento que incide apenas sobre a figura do empregado. No tocante ao empregador, ao contrário, prevalece aspecto oposto, já que vigorante no Direito do Trabalho a diretriz da despersonalização da figura do empregador. Em consequência, pode ocorrer, na relação empregatícia, a constante alteração subjetiva do contrato – desde que no polo empresarial -, mantendo-se em vigor as regras contratuais anteriores com relação ao mesmo empregado. É o que se prevê, a propósito, nos arts. 10 e 448 da CLT, que tratam da chamada sucessão trabalhista.

Por fim, Martins (2012, p. 101) ainda traz o seguinte conceito de pessoalidade:

O contrato de trabalho é intuito, personae, ou seja, realizado com certa e determinada pessoa. O contrato de trabalho em relação ao trabalhador é infungível. Não pode o empregado fazer-se substituir por outra pessoa, sob pena de o vínculo formar-se com a última. O empregado somente poderá ser pessoa física, pois não existe contrato de trabalho em que o trabalhador seja pessoa jurídica, podendo ocorrer; no caso, prestação de serviços, empreitada etc.

Ademais, vamos apreciar agora o terceiro requisito do contrato de direito desportivo que é a onerosidade que é um importante requisito a ser ressaltado, visto que sem esse requisito o vínculo empregatício não ocorre, portanto o contrato de trabalho não pode ser realizado, dito isso observemos o seguinte conceito de Delgado (2019, p. 345) a respeito deste importante requisito:

A relação empregatícia é uma relação de essencial fundo econômico. Por intermédio dessa relação sociojurídica é que o moderno sistema econômico consegue garantir a modalidade principal de conexão do trabalhador ao processo produtivo, dando origem ao largo universo de bens econômicos característicos do mercado atual. Desse modo, ao valor econômico da força de trabalho colocada à disposição do empregador deve corresponder uma contrapartida econômica em benefício obreiro, consubstanciada no conjunto

salarial, isto é, o complexo de verbas contra prestativas pagas pelo empregador ao empregado em virtude da relação empregatícia pactuada.

Neste mesmo sentido, observemos o seguinte conceito de Martins (2012, p. 101) a respeito deste importante requisito:

Não é gratuito o contrato de trabalho, mas oneroso. O empregado recebe salário pelos serviços prestados ao empregador. O empregado tem o dever de prestar serviços e o empregador, em contrapartida, deve pagar salários pelos serviços prestados. Aqueles religiosos que levam seu lenitivo aos pacientes de um hospital não são empregados da Igreja, porque os serviços por eles prestados são gratuitos.

O parágrafo único do art. 1º da Lei nº 9.608, de 18-2-98, estabelece que o serviço voluntário não gera vínculo empregatício, nem obrigação de natureza trabalhista, previdenciária ou afim. O art. 1º dispõe que serviço voluntário é a atividade não remunerada. O contrato de trabalho é oneroso. Se não há remuneração, inexistente vínculo de emprego.

Sendo assim, nota-se que, para que o contrato de trabalho possa ser realizado, ele deve ser oneroso, visto que é dever do empregador pagar salário ao empregado pelos serviços prestados, ademais vale ressaltar que, caso não haja a onerosidade, o trabalho será considerado trabalho voluntário, portanto não vai possuir a onerosidade, desse modo o vínculo empregatício inexistente e o contrato de trabalho não pode ser realizado.

Todavia, cabe ainda salientar que a remuneração feita aos atletas de E-Sports se dá de quatro maneiras sendo um salário fixo, direito de imagem que vou tratar ainda no decorrer deste texto, as premiações em campeonatos, ou seja, quando os atletas conseguem atingir com êxito seu trabalho eles vão recebendo premiações de acordo com o decorrer do campeonato e por fim temos também as bonificações e produtividade, que se dão quando o atleta vai cumprindo as metas que o contrato prevê e ele também vai ser remunerado por isso, dito isso essas são as principais fontes em que o atleta de E-Sports é remunerado (BEZERRIL, 2021).

Ademais, vamos elucidar agora outro importante requisito genérico do contrato de trabalho desportivo que é a não eventualidade, ou seja é a ideia de que o trabalho deve ser feito de maneira contínua, visto que aquele que trabalha de forma eventual não é caracterizado como empregado, portanto o vínculo empregatício não será reconhecido e o contrato de trabalho não poderá ser feito (MARTINS, 2012, p. 101).

Dito isso observemos o seguinte conceito de Martins (2012, p. 101):

O trabalho deve ser prestado com continuidade. Aquele que presta serviços eventualmente não é empregado. Orlando Gomes e Elson Gottschalk (1990:134) afirmam, com propriedade, que o contrato de trabalho é um contrato de trato sucessivo, de duração. Certos contratos exaurem-se com uma única prestação, como ocorre com a compra e venda, em que, entregue a coisa e pago o preço, há o término da relação obrigacional. No contrato de trabalho, não é isso que ocorre, pois há um trato sucessivo na relação entre as partes, que perdura no tempo. A continuidade é da relação jurídica, da prestação de serviços.

Portanto, nota-se que o trabalho diferentemente de uma relação obrigacional de compra e venda, em que se presta, o serviço uma única vez e a obrigação se exaure, na relação trabalhista já não acontece isso, devido que o trabalho deve ser contínuo e não esporádico, deve ser linear e não cheio de interrupções, dito isso, percebe-se a grande importância que esse requisito implica na relação trabalhista, visto que, sem esse requisito não a vínculo empregatício portanto não haverá a relação trabalhista.

Ademais, observemos o seguinte conceito de Delgado (2019, p. 340-341), que traz o seguinte conceito sobre este ilustre requisito genérico:

A ideia de permanência atua no Direito do Trabalho em duas dimensões principais: de um lado, na duração do contrato empregatício, que tende a ser incentivada ao máximo pelas normas jus trabalhistas. Rege esse ramo jurídico, nesse aspecto, o princípio da continuidade da relação de emprego, pelo qual se incentiva, normativamente, a permanência indefinida do vínculo de emprego, emergindo como exceções as hipóteses de pactuações temporalmente delimitadas de contratos de trabalho.

Portanto, nota-se mais uma vez que este requisito está ligado ao princípio da continuidade, ou seja, é a ideia de que o empregado, que neste caso do contrato desportivo vai ser o atleta, de que ele deve realizar seu trabalho de maneira contínua, linear e não de maneira esporádica, indo e realizando o seu trabalho quando ele quiser, mais sim de uma forma habitual em que o atleta deve ter dias certos, hora certa de prestação de trabalho, seguindo está rotina diariamente (BEZERRIL, 2021).

Por fim, vamos a último requisito genérico que é como o serviço é prestado, devendo o empregado ser sempre uma pessoa física, ou seja, natural não podendo ser uma pessoa jurídica, dito isso observemos o seguinte conceito Delgado (2019, p. 338) sobre este importante requisito:

A prestação de serviços que o Direito do Trabalho toma em consideração é aquela pactuada por uma pessoa física (ou natural). Os bens jurídicos (e mesmo éticos) tutelados pelo Direito do Trabalho (vida, saúde, integridade física e psíquica, segurança, igualdade em sentido substancial, bem estar, lazer, etc.) importam à pessoa física, não podendo, em grande parte, ser usufruídos por pessoas jurídicas. Assim, a figura do trabalhador há de ser, sempre, uma pessoa natural.

Ademais, Bezerril (2021) traz ainda que “a relação de emprego só se caracteriza quando existe relação entre pessoa física e empregador. É certo que, quando não existe o requisito da pessoa física, a relação não é lícita, não acontece, não existe”.

Deste modo, percebemos que só é possível existir a relação de emprego se acontece a relação entre o empregado que deve ser pessoa física e o empregador que pode ser tanto pessoa natural, quanto pessoa jurídica e nos casos dos atletas de E-Sports, o empregador se caracteriza por muitas das vezes como pessoa jurídica já que são empresas que contratam esses atletas, os famosos pro-players.

Dito isso, vamos agora abordar os requisitos específicos do contrato desportivo que possui dois requisitos específicos principais sendo a forma prescrita em lei e a determinação de prazo do contrato, dentro outros que serão abordados a seguir.

Sendo assim, observemos o primeiro requisito específico principal que foi citado anteriormente que se diz respeito a que o contrato desportivo possui forma prescrita em lei, conforme podemos observar no artigo 28 da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), que traz a seguinte definição sobre o contrato desportivo: “a atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente” (BRASIL,1998).

Portanto, é possível notar que o contrato de trabalho desportivo, não é um contrato comum de trabalho, mais sim um contrato especial que possui características específicas especificadas na lei como foi bem visto anteriormente e que serão melhor abordadas a seguir.

Dito isso, vamos agora abordar sobre um outro importante fator que é o tipo de contrato que existem e qual deles é o mais utilizado pelos atletas quando eles firmam o contrato com a empresa ou a equipe em que eles são contratados para exercerem seus serviços.

Ademais, atualmente no Brasil temos diversos tipos de contrato de trabalho sendo os principais: o contrato por prazo indeterminado, contrato de trabalho home office, contrato de trabalho temporário, contrato de trabalho intermitente e o contrato de trabalho por tempo determinado dentre outros importantes tipos de contrato de trabalho, contudo o que vai nos demandar o foco da nossa atenção será o contrato de trabalho por tempo determinado já que ele é o contrato a ser usado para o atleta profissional, conforme é previsto no artigo 30 da Lei Pelé que traz a seguinte afirmativa: “O contrato de trabalho do atleta profissional terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos” (BRASIL,1998).

Vista disso, podemos observar diante da afirmativa anterior, outro requisito específico que eu havia citado anteriormente que é que o contrato de trabalho desportivo vai ocorrer por prazo determinado conforme a lei define e que foi citada anteriormente.

Neste mesmo sentido, ainda é valido ressaltar o conceito de Delgado (2019, p. 653) que traz o seguinte conceito de contrato por prazo determinado:

Pactuados regularmente os contratos a termo (ou contratos a prazo), eles irão firmar clara especificidade também no tocante a suas características, regras e efeitos jurídicos. Nesse quadro, eles se distinguem por estarem submetidos a lapsos temporais geralmente estreitos e rígidos; por se pautarem segundo normas rigorosas, quer no tocante à sua sucessividade por outro contrato da mesma natureza, quer quanto à prorrogação contratual(a Lei n. 9.601/98 também atenuou o rigor de tais normas, a propósito);por produzirem repercussões rescisórias mais restritas do que as típicas aos contratos sem prazo prefixado; finalmente distinguem-se por não se subordinarem à mesma amplitude de efeitos própria à interrupção e à suspensão contratuais e às garantias jurídicas de emprego, em contraponto aos contratos de duração indeterminada.

Ademais, é importante ressaltar ainda que com quem se pode fazer este tipo de contrato de trabalho de prazo determinado dentro do E-Sports cujo este tipo de contrato é o mais utilizado, sendo por óbvio o pro-player, bem como também é possível fazer com os membros do staff, sendo eles manager, coach e os streamers (BEZERRIL, 2021).

Por fim, é valido expor o seguinte conceito de Martins (2012, p. 113):

Contrato de trabalho por tempo determinado é “o contrato de trabalho cuja vigência dependa de termo prefixado ou da execução de serviços especificados ou ainda da realização de certo acontecimento suscetível de previsão aproximada” (§ 1º do art. 443 da CLT).

Sendo assim, cabe abordar ainda que, em regra, o direito do trabalho adota o contrato por prazo indeterminado já que o contrato de trabalho é um contrato em que o empregado presta obrigações sucessivas, duráveis, muito se levando em conta a ideia do princípio da continuidade em que o trabalhador irá prestar um serviço contínuo e não esporádico, a exceção então será o contrato de trabalho por prazo determinado que segue orientações específicas de lei, ou seja, como bem foi citado anteriormente a Lei Pelé é que rege o contrato desportivo de um atleta profissional, por isso então que os atletas se adequam a este tipo de contrato já que o contrato de trabalho desportivo é um contrato que é previsto em lei específica, remetendo até mesmo o primeiro requisito específico que foi abordado anteriormente que é que o contrato desportivo terá a sua forma prescrita em lei (MARTINS, 2012).

Além do mais, cabe ressaltar algumas vantagens que se tem, quando se faz um contrato de trabalho por prazo determinado, que é a ideia de que como este contrato é um contrato de prazo determinado quando ele chega ao fim o mesmo se extingue, portanto, não vai haver a necessidade do pagamento de indenização pela despedida imotivada, portanto as verbas a serem pagas pela entidade desportiva serão somente o décimo terceiro salário de maneira proporcional, férias proporcionais com um terço e a liberação dos valores depositados a título de FGTS, portanto este contrato de prazo determinado é um excelente modo de se fazer um contrato já que possui estes benefícios que foram citados anteriormente (BEZERRIL, 2021).

Dito isso, outro ponto importante se diz respeito a prorrogação contratual deste contrato por prazo determinado que pode ser feita quantas vezes as partes quiserem, não tem problema algum quanto a isso, respeitando por óbvio apenas o fim do contrato vigente e dessa maneira então renovando o contrato caso as partes atleta e empresa quiserem dar continuidade no vínculo trabalhista existente entre eles (BEZERRIL, 2021).

Ademais, depois de expor todas essas peculiaridades do contrato por prazo determinado que é como a lei define que o contrato desportivo deve ser, vamos falar

agora sobre o terceiro requisito específico do contrato de trabalho desportivo que é que o contrato desportivo é sujeito a imposição legal a um termo estabilizador que está previsto no artigo 28, I e II, da Lei Pelé observemos então a seguinte afirmativa:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente:

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

- a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo; ou
- b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses; e

II - cláusula compensatória desportiva, devida pela entidade de prática desportiva ao atleta, nas hipóteses dos incisos III a V do § 5o.

§ 1º O valor da cláusula indenizatória desportiva a que se refere o inciso I do caput deste artigo será livremente pactuado pelas partes e expressamente quantificado no instrumento contratual:

I - até o limite máximo de 2.000 (duas mil) vezes o valor médio do salário contratual, para as transferências nacionais; e (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011)

II - sem qualquer limitação, para as transferências internacionais (BRASIL, 1998).

Portanto, conforme a letra de lei nos traz no caso de rompimento por parte da empresa antes do prazo determinado entre as partes o pro player terá direito a uma indenização, chamada de Cláusula Compensatória Desportiva que é paga pela empresa devido o rompimento sem justa causa antes do prazo determinado em contrato que foi estipulado pelas partes.

Ademais, é necessário ainda dizer sobre a Cláusula Indenizatória Desportiva, que é a cláusula quando o atleta decide sair da equipe antes do prazo determinado estipulado entre eles, devendo então, o atleta pagar a empresa a cláusula indenizatória desportiva devido a quebra contratual ocorrida, portanto cabe ao atleta e a nova entidade de prática desportiva empregadora pagar esta cláusula para que o atleta possa se transferir para sua nova equipe, cabe a nova entidade desportiva pagar também devido a responsabilidade solidária das partes quando se trata de transferência do atleta para outra equipe conforme é estabelecido no artigo 28, § 2º da Lei Pelé que traz a seguinte afirmativa: “São solidariamente responsáveis pelo pagamento da cláusula indenizatória desportiva de que trata o inciso I do caput deste artigo o atleta e a nova entidade de prática desportiva empregadora” (BRASIL, 1998).



Além disso, vamos abordar agora sobre o quarto requisito específico que um contrato de trabalho desportivo deve ter que é a figura do seu empregador como pessoa jurídica, ou seja, a empresa, equipe ou a entidade esportiva que contratar o atleta de E-Sports deve ser jurídica, pois a lei não permite que a figura do empregador seja de pessoa física.

Por fim ainda é válido ressaltar os elementos os elementos intrínsecos e extrínsecos do contrato de trabalho desportivo sendo os intrínsecos o consentimento das partes e a causa já os elementos extrínsecos é a capacidade e a idoneidade do objeto como os mais importantes dos elementos extrínsecos (GEHLING, 2020).

Dito isso, vou começar a abordar tais elementos começando pelos elementos extrínsecos capacidade e idoneidade do objeto que são importantes pressupostos do contrato de trabalho.

Ademais, é importante se atentar ao que diz Gehling (2020, p. 3) sobre este importante elemento que é a capacidade:

A Constituição Federal estabelece, no seu artigo 7º, XXXIII, a proibição de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir dos quatorze anos. No plano infraconstitucional, a Lei 9.615/98 permite à entidade de prática desportiva formadora do atleta o direito de assinar com ele, a partir de 16 anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 anos (art. 29), vedando expressamente, no artigo 44, a prática do profissionalismo, em qualquer modalidade, quando se tratar de menores até a idade de dezesseis anos completos.

Vista disso é possível perceber mediante o exposto que quanto a capacidade do atleta profissional deve-se ter no mínimo dezesseis anos para que se firme um contrato de trabalho especial desportivo para com este atleta, pois até esta idade a lei veda qualquer tipo de contrato, salvo o de aprendiz que a própria Constituição nos remete que é de quatorze anos de idade, mais que a Lei Pelé que é a norma infraconstitucional e que cuida das questões relacionadas ao desporto não aceita aprendizes, visto que a idade mínima para se fixar um contrato com um atleta é de dezesseis anos.

Além disso, vamos abordar agora sobre outro importante elemento extrínseco do contrato desportivo que é a idoneidade que podemos observar no artigo 104, II, do Código Civil que traz a seguinte afirmativa: “A validade do negócio jurídico requer: II - objeto lícito, possível, determinado ou determinável”. Portanto nota-se que a atividade

desportiva deve estar ligada a ideia de ser uma atividade lícita, realizada de maneira idônea e em total consonância com os princípios do artigo 2º da Lei Pelé que regulamenta o norte das atividades desportivas (GEHLING, 2020).

Dito isso, vamos elucidar agora os elementos intrínsecos do contrato de trabalho desportivo sendo eles o consentimento das partes e a causa, primeiro vou abordar sobre o consentimento das partes, que diferentemente do contrato comum de trabalho em que o consentimento entre as partes pode ser dar de modo tácito no contrato desportivo isso não pode ocorrer o contrato desportivo deve ser por expresso e escrito, não podendo ser tácito como pode ser o contrato de trabalho comum (GEHLING, 2020).

Por fim, vou falar sobre o último elemento intrínseco do contrato de trabalho que é a causa que segundo Sá Filho (2010, p. 54) pode ser definido como:

Seriam as necessidades vividas por ambas as partes. De um lado o clube que necessita de atletas para repor ou compor determinada posição ou função carente no time e, de outro, o atleta que busca sempre as melhores condições de ambiente de trabalho possíveis, com o fim de bem desempenhar a sua profissão.

Ademais, depois de expor todos esses elementos e requisitos do contrato de trabalho desportivo vou falar agora sobre a relação do contrato de trabalho desportivo com a jornada de trabalho tema que também gera muita discussão nesse âmbito desportivo, observemos então a ideia de jornada de trabalho no âmbito do E-Sports de Bezerril (2021) que preceitua da seguinte forma:

A jornada de trabalho corresponde ao tempo em que o colaborador estará a disposição da empresa, no caso, a organização de E-Sports.  
Para os profissionais contratados em regime de CLT (incluído os Pro Players), eles terão sua jornada de até 8 horas diárias.  
Complementando essa regra, podemos acrescentar algumas horas a mais, porém, tem que ser previamente combinado entre as partes.  
Portanto, cabe à organização escolher qual a carga horária necessária a ser desempenhada por seus funcionários, estabelece-la no contrato de trabalho escolhido.

Portanto, mediante o exposto nota-se que a jornada de trabalho é o tempo que o atleta de E-Sports fica à disposição da empresa que lhe contratou e que seguindo o regime contratual da CLT a carga horária será de oito horas podendo estender um pouco mais, caso as partes cheguem em um consenso para horas extras é possível

que ocorra, mas desde que as partes combinem isto previamente no contrato como bem foi dito no texto anteriormente.

Entretanto, é válido ressaltar que não existe apenas o modelo da CLT como forma de contratar um atleta de E-Sports temos também como sendo possível a contratação destes atletas através de pessoas jurídicas constituídas pelos atletas cujo eles serão os prestadores de serviço e o ordenamento jurídico que vai reger tal relação será o Código Civil e ainda temos uma terceira forma que é através da Lei Pelé que não é usada com tanta frequência mais que também serve para esta regulamentação do E-Sports já que no seu artigo 3º,III possui uma definição que pode ser utilizada para os atletas de E-Sports e é justamente este tema de formas de contratação dos atletas de E-Sports que vou abordar no próximo tópico a seguir.

## 2.5. FORMAS DE CONTRATAÇÃO

Sendo assim, conforme foi abordado anteriormente existem três formas e três regimentos que regulam a contratação dos atletas de E-Sports podendo ser então a primeira delas e mais usual é através do regimento da CLT que regulamenta todas as relações trabalhistas, então por óbvio ela também vai ser uma forma de contratação dos atletas de E-Sports, a segunda forma será através do regimento do Código Civil mediante as pessoas jurídicas e por fim será através da Lei Pelé que regulamenta as atividades desportivas e que também por óbvio irá regulamentar a forma de contratação de um atleta de E-Sports, ademais no decorrer deste capítulo vou abordar cada uma das formas de contratação citadas de maneira mais detalhada.

Dito isso, vamos falar primeiramente sobre a mais usual maneira de se contratar um atleta de E-Sports que é através da CLT e que para Luiz (2021) ocorre da seguinte forma:

A contratação dos atletas sob o regime da CLT segue o mesmo padrão de qualquer contratação tradicional.

Será necessário que o atleta assine um contrato de trabalho e tenha a sua carteira de trabalho e previdência social assinada pela pessoa jurídica da equipe, bem como mensalmente será necessário o recolhimento das verbas trabalhistas necessárias.

Mesmo que as atividades não tragam riscos diretos à saúde destes profissionais, é comum que os times forneçam cadeiras ergonômicas, mouses e

teclados específicos para esses públicos, além de monitores e mesas. Esse tipo de prática é comum e eficaz, pois evita que futuramente o jogador alegue qualquer tipo de transtorno para sua saúde em decorrência do seu trabalho para com a equipe.

Aqui o jogador será subordinado às regras do time e terá que cumprir com uma carga horária específica, seguir normas internas de trabalho e demais diretrizes da equipe. O profissional deverá ter períodos de descanso para o almoço, folgas e férias ao final do ciclo de 12 (doze) meses de trabalho.

Essa categoria de contratação, atualmente, é a mais segura, pois todos os impostos necessários serão recolhidos no ato do pagamento do salário e registrados perante os órgãos fiscalizadores.

Sendo assim, percebe-se que esta forma de contratação através da CLT é a mais segura e usual maneira de se contratar um atleta de E-Sports, já que traz muita segurança tanto para a empresa, quanto para o atleta, também evita que os atletas cometam algum crime tributário, já que os impostos são recolhidos no ato do pagamento do salário dos atletas e também são imediatamente, após o recolhimento do valor tributário, registrados aos órgãos competentes fiscalizadores, evitando assim, problemas futuros tanto para os atletas quanto para a empresa.

Dessa forma, após abordar o primeiro modelo de contratação vamos falar agora sobre o segundo modelo de contratação que é através das pessoas jurídicas, modelo este que possui inúmeros riscos que serão abordos a seguir.

Desse modo, a contratação dos atletas através da pessoa jurídica como os jogadores como empresas de prestação de serviço é uma maneira muito arriscada a se fazer este tipo de contratação, mas também se torna bastante tentadora visto que das formas de contratação ela se torna a mais barata entre todos os tipos que foram citados e que vão adiante ser citados.

Sendo assim, a contratação ocorre da seguinte forma a equipe irá contratar o atleta para que atue em favor do time ou equipe na figura de uma empresa prestadora de serviços constituída pelo atleta ou jogador, mais ainda cabe ressaltar que o valor a ser pago é fixo e não há encargos trabalhistas a serem recolhidos pela equipe, basta apenas pagar os valores determinados no contrato entre a equipe e o atleta, portanto é de suma importância que este contrato e os valores que fazem presente nele sejam muito bem amarrado entre as partes (LUIZ, 2021).

Dito isso, Luiz (2021) ainda preceitua a respeito deste tipo de contratação da seguinte forma:

Esta contratação é formalizada através de um contrato de prestação de serviços, onde definirá regras para as atividades e não haverá qualquer vínculo empregatício entre as partes.

Porém, sabemos que os jogadores precisam de treinamento constante, além de seguir as regras determinadas pelas equipes. Neste caso, se durante o dia-a-dia o jogador reunir os requisitos do vínculo empregatício, este poderá, em uma ação judicial, requerer o reconhecimento do vínculo e o pagamento de todas as verbas trabalhistas desde o início de sua relação com a equipe.

Por isso é muito importante que a equipe analise os riscos desta forma de contratação e se decidirem por esse caminho é necessário ter um contrato bem elaborado e que defina de forma clara as regras desta contratação.

Portanto, diferentemente da forma de contratação sob o regime da CLT, a forma de contratação, através das PJ como os atletas, sendo uma empresa prestadora de serviços, portanto, o que vai regulamentar esta relação vai ser um contrato de prestação de serviços, a forma de contratação por pessoa jurídica, se demonstra bem mais arriscada e também de uma certa insegurança jurídica, já que, se o contrato não for muito bem estruturado, há grandes chances de ocorrer algum problema.

Ademais, cabe ainda salientar como já foi dito anteriormente este modelo de contratação pode trazer sérios riscos e problemas um deles é a questão tributária que Luiz (2021) traz através de um exemplo de direito de imagem, portanto observemos o seguinte preceito:

Devido aos altos valores que esses direitos podem alcançar, muitos times pagam os direitos de imagem diretamente para uma empresa pertencente ao jogador, que possui um contrato de trabalho ativo, para não pagar os impostos necessários. Essa prática é caracterizada como pejetização pela justiça do trabalho e é considerado ilegal, pois visa fraudar o recolhimento de impostos.

Desse modo, é que se demonstra a grande importância e o grande risco que se tem quando se é adepto a este modelo de contratação, já que, nesse modelo o contrato deve ser muito bem feito, sendo inclusive demonstrado quem deve se responsabilizar caso haja essa sonegação de imposto que é considerado um crime, desta forma se percebe o tamanho do risco e a grande importância de se fazer um contrato muito bem elaborado.

Por fim, vamos elucidar agora a terceira forma de contratação de um atleta de E-Sports que através da Lei Pelé que em seu artigo 3º, III define E-Sports como “desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática

desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações' (BRASIL,1998).

Portanto, no meu ponto de vista, o E-Sports pode ser reconhecido sim como um esporte de rendimento como bem preceitua o texto, bem como doutrinadores vem adotando também que o E-Sports pode sim ser visto como um esporte de rendimento, desta forma, o E-Sports será categorizado ao contrato desportivo que é o que regulamenta a Lei Pelé e que já foi abordado aqui neste texto que é a ideia de um contrato de trabalho especial desportivo que possui requisitos iguais ao de um contrato de trabalho comum, mais que também possui requisitos e elementos específicos por ser um contrato de trabalho desportivo que também já foram citados no presente texto no tópico 2.5.

Dito isso, vou falar agora sobre outro tema importantíssimo do E-Sports que diz respeito ao direito de imagem que estes atletas possuem tema este que será discutido no próximo tópico a seguir.

## 2.6 DIREITO DE IMAGEM

Primeiramente, antes de expor especificamente sobre o direito de imagem, vamos falar sobre os direitos da personalidade que está totalmente ligado a ideia de direito de imagem, visto que o direito de imagem é espécie do gênero dos direitos da personalidade, ou seja o direito de imagem é um dos direitos pertencentes aos direitos da personalidade (GOMES,2016).

Dito isso, os direitos da personalidade além do direito à imagem englobam também os direitos inatos ao homem, ou seja, que nasceram com o homem, sendo eles então o direito à vida, honra, integridade física, mental, intelectual, o direito de liberdade, dentre vários outros direitos que são criados a partir do nascimento do indivíduo.

Sendo assim observemos o seguinte conceito de direito da personalidade segundo Bittar (2006, p. 11):

Esses direitos são dotados de caracteres especiais, para uma proteção eficaz à pessoa humana, em função de possuírem, como objeto, os bens mais elevados

da pessoa humana. Por isso é que o ordenamento jurídico não pode consentir que deles se despoje o titular, emprestando-lhes caráter essencial. Daí são, de início, direitos intransmissíveis e indispensáveis, restringindo-se à pessoa do titular e manifestando-se desde o nascimento. Constituem direitos inatos (originários), absolutos, extrapatrimoniais, intransmissíveis, imprescritíveis, impenhoráveis, vitalícios, necessários e oponíveis erga omnes, como tem assentado a melhor doutrina. (...) São os direitos que transcendem, pois, o ordenamento jurídico positivo, porque ínsitos à própria natureza do homem, como ente dotado de personalidade. Intimamente ligados ao homem, para sua proteção jurídica, independentes de relação imediata com o mundo exterior ou outra pessoa, são intangíveis, de lege lata, pelo Estado, ou pelos particulares.

Desta forma, mediante o seguinte conceito doutrinário podemos compreender um pouco o que se trata o direito da personalidade que é aquele direito que surge ao nascer do indivíduo trazendo a ele inúmeros direitos que já foram citados anteriormente, mas cabendo ressaltar o direito de imagem já que este sim vai ser o tema central após este breve exposto sobre os direitos da personalidade.

Dito isso, vamos abordar agora sobre o direito de imagem, direito este que é muito utilizado juntamente aos atletas profissionais, portanto por óbvio, irá se encaixar perfeitamente aos atletas de E-Sports, dito isso, Diniz (2004, p. 127) conceitua o direito de imagem da seguinte forma:

o direito à imagem é o de ninguém ver seu retrato exposto em público ou mercantilizado sem seu consentimento e o de não ter sua personalidade alterada material ou intelectualmente, causando dano à sua reputação. Abrange o direito: à própria imagem; ao uso ou a difusão da imagem; à imagem das coisas próprias e a imagem em coisas ou publicações; de obter imagem ou consentir em sua captação por qualquer meio tecnológico.

Neste mesmo sentido, Cavalieri Filho (2010, p. 108) preceitua o direito de imagem do seguinte modo:

Define imagem como um bem personalíssimo, emanção de uma pessoa, através da qual projeta-se, identifica-se e individualiza-se no meio social. É o sinal sensível da sua personalidade, destacável do corpo e suscetível de representação através de múltiplos processos, tais como pinturas, esculturas, desenhos, cartazes, fotografias, filmes.

Sendo assim, mediante o exposto dos conceitos doutrinários é possível perceber que o direito de imagem é um direito individualizado de cada indivíduo e que deve ser respeitado, pois além de ser um direito ele ainda é um direito fundamental previsto no artigo 5º, X da Constituição Federal que traz o seguinte texto normativo: X- “são

invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”. (BRASIL,1988).

Mediante então, a este entendimento percebe-se que o direito de imagem aos atletas se dá pela grande exposição que é feita da imagem de cada um deles e como este direito não pode ser violado eles cedem uma licença ao direito de imagem para a entidade esportiva, licença está que possui um valor já que os direitos de imagem hoje viraram uma grande fonte de renda aos atletas de E-Sports pois esse direito é comercializado através da licença como foi bem dito anteriormente.

Ademais, cabe salientar quanto ao valor, que dependerá de cada indivíduo, ou seja, de cada atleta pois cada atleta tem sua capacidade de valorizar a entidade esportiva através de sua imagem, portanto quanto mais este atleta é bem visto, mais a empresa lhe pagará para a sua licença de direito de imagem.

Dito isso, podemos compreender o que é o direito de imagem de uma maneira geral e também na visão do atleta, o próximo tópico a ser abordado agora, será o direito de arena, que as vezes, é comparado ao direito de imagem, mas são conceitos diferentes, já que o direito de imagem, possui natureza civil e o direito de arena, possui natureza trabalhista, portanto este será o tema a seguir a ser discutido.

## 2.7 DIREITO DE ARENA

Dessa maneira, conforme foi dito anteriormente, o direito de imagem e o direito de arena são preceitos distintos visto que, além de possuírem natureza jurídica distintas, os mesmos também possuem titulares distintos já que no direito de imagem o titular será a pessoa, ou seja, o atleta profissional, diferentemente do direito de arena cujo o titular será a entidade desportiva, ou seja a equipe do atleta de E-Sports (SOARES, 2008).

Sendo assim, feita esta breve diferenciação observemos o seguinte conceito de França (1966, p. 134) que traz a seguinte afirmativa: “O Direito de Imagem busca proteger a integridade moral do indivíduo, ao passo que o Direito de Arena pertencente



à espécie dos direitos conexos aos de autor que busca garantir a integridade intelectual da pessoa”.

Desse modo, podemos observar, que o direito de arena e direito de imagem são realmente institutos distintos já que além de possuírem natureza distintas, possuem também titulares diferentes e tutelam uma área diferente dentro dos direitos da personalidade já que ambos os direitos são espécies dos direitos da personalidade.

Dito isso, o Direito de Arena tem sua previsão legal na Lei Pelé em seu artigo 42 observemos o que tal artigo preceitua:

Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, 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, de espetáculo desportivo de que participem. (BRASIL,1998)

Sendo assim, como foi dito anteriormente a titularidade deste direito pertence as entidades desportivas, ou seja, as equipes em que os atletas profissionais trabalham, na qual dão a essas entidades esportivas a prerrogativa de negociar ou proibir tudo que for relacionado a transmissão seja por qualquer meio em relação ao evento esportivo que é praticado.

Além disso o artigo 42 § 1º da Lei Pelé ainda traz como é feita a divisão em que se estipula o valor de arena observemos o que traz este artigo:

Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil (BRASIL,1998).

Desse modo, em regra cinco por cento do valor deste direito deve ser repassado aos sindicatos e o restante será dividido de maneira igual ao restante das partes que são a entidade desportiva e o atleta profissional, cabendo a possibilidade da entidade desportiva negociar este direito como foi dito anteriormente.

Além disso, é importante falar também sobre a questão das plataformas digitais que transmitem os jogos eletrônicos tais como a Twitch, Youtube, Facebook, dentre várias outras plataformas em que os jogadores praticam sua atividade esportiva, sendo

os atletas firmam acordo com estas plataformas, mais não acabam recebendo quanto a este direito de transmissão, a não ser se atingirem metas tais como ter tantos viwes por transmissão dentre várias outras metas em que eles conseguem ganhar um bônus, mas fato é que este direito não é para se considerar um bônus, mas faz parte de verba salarial destes atletas, portanto o que estas plataformas fazem em alguns casos é considerado ilegal, visto que é direito dos atletas receberem esse repasse pelo Direito de arena como bem já foi mencionado anteriormente.

Dito isso, o próximo tópico irá abordar questões conflituosas a respeito do presente tema deste trabalho onde poderemos ver através de entendimentos jurisprudências o que os nossos tribunais estão entendendo a respeito deste tema.

## 2.8 ENTENDIMENTO JURISPRUDENCIAL

Conforme, foi mencionado anteriormente o direito de arena é um tema que vem sendo bastante discutido nos tribunais, no que diz respeito a essa divisão e repasse das entidades desportivas aos atletas profissionais que pagam este direito através de bônus ou deve ser através de seu salário, observemos o seguinte julgado, sobre este importante tema:

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 Johonsom Di Salvo, 6ª T., julgado em 16.06.2016, e-DJF3 28.06.2016

Portanto, mediante o julgado supracitado acima nota-se que o direito de arena deve ser repassado ao atleta como verba salarial e não como forma de bônus como muitas plataformas fazem, fato é que isso é ilegal, é a violação de um direito previsto na Lei Pelé em seu artigo 42 que permite que o atleta tenha um certo percentual através de suas transmissões por qualquer plataforma que está transmitindo é direito deste atleta receber este repasse que é feito através da entidade desportiva já que é a mesma que negocia tal direito.

Dito isso, em sentido diverso o direito de imagem em regra não terá natureza salarial como o direito de arena observemos o seguinte julgado do Tribunal Superior do Trabalho:

AGRAVO EMBARGOS. CONHECIMENTO. DISSENSO JURISPRUDENCIAL EVIDENCIADO. SÚMULA N.º 296, I, DO TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO. ATLETA PROFISSIONAL. DIREITO DE IMAGEM. ARTIGO 87-A DA LEI N.º 9.615/1998. NATUREZA JURÍDICA. 1 . Caso concreto em que a Turma do TST concluiu que, em regra, por força do que dispõe o artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998, os valores recebidos em contraprestação à cessão do direito de imagem do atleta profissional não consubstanciam salário, pois decorrem de ajuste contratual de natureza civil entre o atleta e o clube desportivo empregador. Asseverou, ainda, o douto Órgão fracionário, que, na hipótese vertente dos autos, não transmuda a natureza civil do ajuste entabulado entre as partes a ausência de demonstração da exploração efetiva da imagem do atleta e o montante dos valores percebidos a esse título, com habitualidade, muito superiores ao salário do autor. Forte nessas razões, a egrégia Turma concluiu pela inocorrência de fraude à legislação trabalhista, nos termos do artigo 9º da CLT. 2 . Prospera a pretensão obreira, no sentido de demonstrar dissenso jurisprudencial, em sede de Embargos à SBDI-1, mediante a transcrição de arestos paradigmas oriundos de outra Turma desta Corte superior, segundo os quais o pagamento de valores auferidos a título de cessão do direito de imagem, de forma habitual e desvinculada da exposição da imagem do atleta profissional , em quantia muito superior à remuneração total ajustada entre as partes , configura fraude à legislação trabalhista , à luz do mesmo dispositivo legal invocado pela Turma de origem, qual seja, o artigo 9º da CLT . Cuidam-se, assim, de " teses diversas na interpretação de um mesmo dispositivo legal, embora idênticos os fatos que as ensejaram ", consoante a diretriz da Súmula n.º 296, I, do TST. 3 . Admissíveis os Embargos, por dissenso jurisprudencial, merece reforma a decisão monocrática obstativa do seu prosseguimento. 4 . Agravo a que se dá provimento. EMBARGOS ATLETA PROFISSIONAL. DIREITO DE IMAGEM. ARTIGO 87-A DA LEI N.º 9.615/1998. NATUREZA JURÍDICA. 1 . Prevalece, nesta Corte superior, entendimento segundo o qual, por força do que dispõe a norma do artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998, em princípio , não ostentam natureza jurídica salarial os valores auferidos pelo atleta profissional a título de cessão do direito de imagem. Têm-se ressalvado , contudo, da aplicação do artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998 as hipóteses em que efetivamente demonstrado, nas instâncias ordinárias, o desvirtuamento do contrato de natureza civil entabulado originalmente entre o atleta e a agremiação desportiva , a atrair a aplicação do artigo 9º da CLT. Em tais casos, segundo a jurisprudência iterativa e notória desta Corte superior,

uma vez comprovada fraude à legislação trabalhista, os valores auferidos pelo atleta profissional a esse título integram a remuneração para todos os efeitos legais . Precedentes da SBDI-1 e de Turmas do TST. 2 . A desvinculação do pagamento efetuado pela agremiação desportiva a título de cessão do direito imaterial do atleta profissional da efetiva exploração de sua imagem desnatura o objeto do contrato civil celebrado sob o pálio do artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998 , atraindo, assim, o reconhecimento da natureza salarial das parcelas recebidas sob essa rubrica, por aplicação da norma insculpida no artigo 9º da CLT. A esse respeito, a SBDI-1, em acórdão recente , decidiu que, " inexistindo correspondência entre o uso da imagem do reclamante e os valores mensalmente pagos , mantém-se a conclusão do TRT (...) e da Turma quanto à fraude, uma vez que evidenciado que o pagamento tem como objetivo, na realidade, desvirtuar a aplicação da legislação trabalhista . Recurso de embargos conhecido e desprovido " (E-RR-358-48.2014.5.12.0055, Subseção I Especializada em Dissídios Individuais, Relator Ministro Alberto Luiz Bresciani de Fontan Pereira, DEJT de 22/5/2020; os destaques foram acrescidos). 3. Conquanto não se aplique aos contratos de trabalho desportivos firmados anteriormente à sua vigência (caso dos autos) a norma prevista no parágrafo único do artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998 - que fixou um teto para o percentual pago a título de cessão do direito de imagem, tendo por base a remuneração total devida ao atleta profissional (40%) - , é possível extrair da alteração legislativa o claro intuito de, entre outras finalidades, emprestar maior transparência à contratação e coibir práticas fraudulentas perpetradas em violação à legislação trabalhista e previdenciária no âmbito desportivo . É o que deflui da exposição de motivos da Medida Provisória n.º 671/2015, posteriormente convertida na Lei n.º 13.155/2015, que introduziu o parágrafo único ao artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998 (os destaques foram acrescidos): "(...) Dentre as medidas que integram esse projeto, destacam-se a obrigação de apresentação regular de demonstrações financeiras contábeis, a regularidade de pagamento das obrigações tributárias, previdenciárias, trabalhistas e contratuais com atletas e demais funcionários, inclusive quanto ao direito de imagem , assim como o estabelecimento de um limite máximo com folha de pagamento e direitos de imagem de atletas profissionais de futebol não superior a setenta por cento da receita bruta anual ." Daí se conclui que a introdução do parágrafo único ao artigo 87-A da Lei n.º 9.615/1998, por iniciativa do legislador ordinário, apenas explicitou, de forma objetiva, vedação já existente, impeditiva do desvirtuamento do instituto previsto na cabeça do referido preceito legal, decorrente das disposições do artigo 9º da CLT. 4. Embargos interpostos pelo reclamante de que se conhece, por divergência jurisprudencial, e a que se dá provimento para restabelecer o acórdão prolatado pelo Tribunal Regional de origem (E-ED-RR-1442-94.2014.5.09.0014, Subseção I Especializada em Dissídios Individuais, Relator Ministro Lelio Bentes Correa, DEJT 25/03/2022) (BRASIL,2022).

Isto posto, mediante o julgado supracitado nota-se que em regra o direito de imagem não terá natureza salarial já que diferentemente do direito de arena que é considerado de natureza salarial, devido a semelhança as gorjetas, o direito de imagem não terá natureza salarial, pois decorrem de ajuste contratual de natureza civil entre o atleta e o clube desportivo empregador.

Dito isso, vai ocorrer em apenas um caso em específico que o direito de imagem poderá a se tornar de natureza salarial que é quando as entidades desportivas tentam fraudar ou desvirtuar os preceitos trabalhistas que é a tentativa de se sonegar os impostos trabalhistas ali presentes, desta forma o Tribunal Superior do Trabalho vem entendendo que neste caso o direito de imagem torne-se de natureza salarial como é feito também no direito de arena.

Por fim, vou elucidar agora, o último tópico deste trabalho, que é os projetos de leis, que buscam regulamentar de uma forma mais contundente e especifica este importante esporte que é o esporte eletrônico, que apesar dos últimos anos terem sido de grande evolução legislativa ainda é um tema que precisa ser melhor estudado e regulamentado e é isso que vou tentar trazer no tópico a seguir.

## 2.9 PROJETOS DE LEI

Por conseguinte, temos atualmente três grandes projetos de lei, que vou começar a abordar ao decorrer deste tópico e que me chamou mais atenção, sendo o primeiro deles o da deputada federal Mariana Carvalho de nº 7747/2017, onde ela busca que o artigo 3º da Lei Pelé seja alterado acrescentando-se em seu § 3º a seguinte redação conforme diz o PL: “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” (BRASIL, 2017b).

Logo, percebe-se que o projeto de lei da Deputada Federal Mariana Carvalho, visa, alterar o artigo 3º da Lei 9.615/98, onde se é reconhecido o desporto em qualquer manifestação prevista em seus incisos, sendo assim, a proposta da deputada é de que se acrescente o desporto virtual no artigo 3º da presente lei e conforme o texto legal acima supracitado (BRASIL, 1998).

Desse modo, citado o primeiro projeto de lei, vou expor agora, o segundo projeto de lei que também foi feito na Câmara dos Deputados através do Deputado João Henrique Holanda Caldas que é o PL de nº 3450/2015, que visa justamente o que a Deputada Mariana Carvalho também busca que é a criação de um inciso no artigo 3º da

Lei Pelé, portanto seria o inciso V, para que se criasse a modalidade do desporto virtual, para que assim, o E-Sports possa ser reconhecido como um esporte (BRASIL, 2015).

Desta forma, cabe ressaltar, que o PL da Deputada Mariana Carvalho, foi apensado ao PL do Deputado Federal João Henrique de Holanda Caldas, visto que é de costume a Câmara anexar Projetos de Lei que contém conteúdo semelhante, para que assim eles possam ser tramitados e julgados juntos, desta forma o PL de nº 3450/2015, está aguardando a designação de um novo relator para que assim possa ser julgado pela Comissão, já que o presente relator não faz mais parte do presente instituto (BRASIL, 2015).

Dito isso, vamos ao último Projeto de Lei, a ser apresentado que é o do Senador Roberto Rocha de nº 383/2017, que também visa reconhecer o gamer como um atleta, como qualquer outro esportista, dito isso observemos o seguinte preceito deste projeto:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

Parágrafo único. Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems, o knockout systems, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo, contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando

a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 4º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação (BRASIL, 2017a).

Portanto, nota-se que o objetivo deste PL, se demonstra mais abrangente do que os anteriores, mas que também busca como objetivo principal também, o reconhecimento do E-Sports como um esporte, sendo os jogadores de E-Sports reconhecidos como atletas, como bem preceituou o presente texto legal.

Por fim, é válido ressaltar que este Projeto de Lei, segue em tramitação, possuindo atualmente como relator o Senador Omar Aziz, portanto o projeto está sendo analisado pelas devidas comissões e posteriormente irá ser votado para que ele se torne uma lei em definitivo, pela pesquisa demonstrada através do site do Senado Federal, a aprovação do PL está bem mais contrária a aceitação do que em aceitar este projeto de lei.

### 3 CONSIDERAÇÕES GERAIS

Logo, o presente trabalho iniciou-se abordando, sobre o que é esporte, para que a partir deste conceito, possamos entender o que é o E-Sports, que é mais conhecido como jogos eletrônicos, tais como Counter Strike, League of Legends, dentre várias outras modalidades de jogos eletrônicos que temos hoje.

Dito isso, apresentado esse breve contexto de o que é o esporte, foi dado início ao tema central deste trabalho, que é o E-Sports, sendo assim, comecei a expor o histórico do E-Sports, que surgem com cada vez mais força, devido a constante globalização que nossa sociedade vem vivendo a cada dia, fruto também da inovação tecnológica que o nosso mundo vem sofrendo e que possibilita uma maior abrangência e qualidade para que os atletas de E-Sports consigam jogar em alto nível e também faz com que o alcance dos jogos eletrônicos seja cada vez maior.

Além disso, depois dessa inovação tecnológica que vivemos no dia de hoje, os jogos eletrônicos, começaram a surgir bem antes desse mundo tecnológico em que vivemos, ele deu seus primeiros passos foi na década de setenta, onde ocorreu um dos primeiros jogos eletrônicos já visto, que foi na “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar” na Universidade de Stamford, na Califórnia.

Sendo assim, apresentado esse breve histórico do E-Sports que veio crescendo ao longo dos anos e vem se mostrando um esporte muito rentável já que levanta muito capital em seus torneios, dando aos atletas grandes prêmios pela conquista dos campeonatos em que eles disputam.

Dito isso, percebemos que os jogos eletrônicos estão em evidência no cenário mundial, portanto merece ser regulamentado de uma maneira mais específica e contundente e foi justo isso que eu trouxe, logo após ter apresentado esse breve histórico do E-Sports.

Portanto, os institutos que regulam o E-Sports, mesmo que de forma que ainda não seja tão clara e abrangente, são a CLT, que regulamenta todas as relações trabalhistas existentes, então por óbvio irá regulamentar também as atividades



trabalhistas desportivas que ocorrem entre os jogadores de E-Sports e as entidades desportivas que contratam tais atletas.

Ademais, temos também o Código Civil, que também regulamenta as atividades relacionada ao E-Sports, pois o Código Civil regulamenta as relações sociais existente, que por muita das vezes ocorre através de um contrato e o Código Civil, regulamenta certos elementos que estão presentes nesse contrato que é feito entre os atletas de E-Sports e a entidade desportiva.

Por fim, temos a lei Pelé como outro grande instituto que regulamenta, as atividades desportivas, trazendo conceitos de que o que é uma modalidade esportiva, dentre várias outras questões no âmbito desportivo em que a Lei 9.615/98 nos traz (BRASIL, 1998).

Sendo assim, feito esta breve exposição dos institutos que regulamentam a atividade relacionada ao E-Sports, dei início ao principal tópico deste trabalho que diz respeito ao contrato de trabalho desportivo, que possui mais de uma forma de ser redigido, mas que tem uma forma geralmente mais utilizada pelas partes envolvidas, já que este modo traz segurança as partes.

Dito isso, segundo entendimento de vários doutrinadores, o contrato de um atleta de E-Sports pode ser de mais de uma natureza, mas segundo entendimento doutrinário majoritário a natureza deste contrato é trabalhista, portanto, este contrato vai ser regulamentado pela CLT, respeitando todos aqueles elementos e pressuposto que estão prevista nela, bom conforme tinha dito acima esta é a forma mais segura de se fazer um contrato para o atleta de E-Sports e a entidade desportiva, contrato este que eles chamam de contrato de trabalho especial desportivo.

Deste modo, como havia abordado anteriormente, tem mais de uma forma de fazer um contrato de trabalho, a segunda forma de se fazer um contrato de trabalho é através de um contrato de prestação de serviço, portanto este contrato vai ser regulamentado pelo Código Civil e ocorre da seguinte maneira, o atleta cria uma empresa, portanto ele vai virar uma PJ e a entidade desportiva, vai e contrata esta empresa a qual o atleta é o dono, cabe ressaltar a este tipo de contrato em questão dos grandes riscos que ele traz, pois muitas entidades se utilizam deste modelo, para

cometer crimes tributários trabalhistas, sonegando impostos, desta forma este modelo de contratação deve ter um contrato muito sólido para que não haja problemas futuros.

Ademais, temos também a forma de contrato seguindo os parâmetros da Lei Pelé, que regulamenta como foi bem dito anteriormente, as atividades desportivas, só que o único problema é que a modalidade virtual desportiva, ainda não foi reconhecida por esta Lei o que era certa insegurança para a realização desta modalidade de trabalho, apesar também como eu trouxe no decorrer deste trabalho que certos doutrinadores, acreditam que nem se precisa criar esta modalidade específica, pois o E-Sports já se encaixa no artigo 3º,III da Lei Pelé que diz a respeito ao desporto de rendimento, mas em se tratando de segurança jurídica seria de grande valia que houvesse a inclusão desta modalidade desportiva no artigo 3º da Lei Pelé e é o que alguns deputados e senadores estão tentando através de seus projetos de lei, tema este que vou discutir um pouco mais adiante.

Além disso, depois de demonstrar como é o contrato de trabalho e suas formas de contratação, dei início a parte de dois direitos importantíssimos no âmbito de um atleta de E-Sports que são os direitos de imagem e o direito de arena, ambos são espécies do direito da personalidade, mas possuem naturezas jurídicas e titulares diferentes.

Dito isso, o direito de imagem possui natureza jurídica civil e não constitui como verba salarial, há não ser se houver fraude ou desvirtuação entre as partes o que segundo entendimento do TST é de que neste caso o direito de imagem então irá ser caracterizado como verba salarial, sendo assim o segundo ponto a ser falado diz respeito a titularidade do direito de imagem que é do atleta de E-Sports, portanto a empresa paga para utilizar da imagem do atleta, através de uma licença de uso de imagem.

Ademais, o direito de arena que também tem é uma espécie do direito da personalidade, mas que ao contrário do direito de imagem, possui natureza jurídica trabalhista, sendo comparado as gorjetas, portanto o direito de arena irá caracterizar como verba salarial, dito isso outro ponto a se destacar é a questão da titularidade do direito de arena que se dá através da entidade desportiva, pois é ela que negocia para o atleta a questão das transmissões, seja ela em qualquer plataforma que for tais como

a Twitch, Youtube, Facebook, dentre várias outras plataformas existentes é a entidade desportiva é que vai ter essa condição de negociar através do direito de arena.

Por fim, apresentados estes importantes direitos, abordei a questão sobre o entendimento jurisprudencial no que diz respeito a questão sobre estes direitos tanto de imagem quanto o de arena o que permitiu fazer tal diferenciação entre os direitos, possibilitando assim um maior entendimento.

Ademais, abordei em meu último tópico a questão dos Projetos de Lei, apresentando dois projetos da Câmara dos Deputados, bem como também um projeto feito do Senado cujo os relatores de origem foram Mariana Carvalho, João Henrique de Holanda Caldas e por fim o do senador Roberto Rocha, que hoje possui a relatoria do senador Omar Aziz, já os outros dois projetos citados anteriormente estão aguardando nova designação de um relator já que o relator de origem não é mais membro da Câmara dos Deputados.

Por fim, os dois Projetos de Lei da Câmara dos Deputados possuem ideias semelhantes que é a criação de um novo inciso que seria o de número V, do artigo 3º da Lei Pelé que descreve os tipos de manifestações que são consideradas atividades desportivas, portanto a ideia era a criação deste novo inciso colocando então de uma vez por todas a modalidade de desporto virtual no presente inciso que foi falado anteriormente.

Ademais, o Projeto de Lei do Senador Roberto Rocha é um pouco, mais abrangente, trazendo até mesmo que se comemore no dia vinte e sete de junho o dia do Esporte Eletrônico, mas que visa a mesma ideia dos projetos anteriores, que é a ideia do reconhecimento do E-Sports como uma modalidade esportiva.

## 4 CONCLUSÃO

Desse modo, o presente trabalho me fez pensar como que o E-Sports, vem crescendo cada vez mais no cenário nacional e também mundial, já que hoje temos uma demanda impressionante nas plataformas de streaming, onde muito desses atletas praticam seu trabalho, isso deve-se também a questão da constante globalização de nossa sociedade e também a inovação tecnológica que possuímos nos dias de hoje, o que faz com que os esportes eletrônicos tenham um maior alcance e seja propagado cada vez mais.

Dito isso, percebe-se que a regulamentação desse esporte deve ser feita, mais rápida possível, visto que hoje o mundo dos jogos eletrônicos ainda não possui regulamentação segura e eficaz, ou seja, que vai abranger todas essas questões relacionadas ao desporto virtual.

Sendo assim, percebe-se que o E-Sports é uma modalidade esportiva, pois o COI já reconheceu que o E-Sports é sim uma atividade esportiva e estuda sua entrada nos jogos olímpicos em um futuro próximo, além disso o E-Sports vem se destacando cada vez mais em nosso país através de campeonatos como o CBLOL, que é o campeonato brasileiro de League Of Legends, desta forma, nota-se que deve ser feita a regulamentação a âmbito nacional, pois em diversos países tal modalidade esportiva já é reconhecida como esporte e regulamentada.

Ademais, conclui-se que o E-Sports em um futuro bem próximo, vai ser disputado nas Olimpíadas, desta forma é mais um motivo para os nossos legisladores se preocupar com este tema e regulamentá-lo, visto que o E-Sports vem crescendo demasiadamente, o que, nos fazem refletir que tal regulamentação deve ser feita o mais breve possível.

## REFERÊNCIAS

BEZERRIL, F. **Contrato de trabalho nos E-Sports, todos os mistérios resolvidos**. Disponível em: <https://vitaladvocacia.com.br/saiba-tudo-sobre-o-contrato-de-trabalho-nos-esports/>. Acesso em: 22 jul. 2021.

BITTAR, C. A. **Os direitos da personalidade**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

BOROWY, M.; JIN, D. Y. Pioneering E-Sport: the experience economy and the marketing of early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818/52389>. Acesso em: 7 out. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 2.574, de 29 de abril de 1998**. Regulamenta a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. 1998a. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1998/decreto-2574-29-abril-1998-397920-norma-pe.html>. Acesso em: 25 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943**. Aprova a consolidação das leis do trabalho. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del5452.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm). Acesso em: 19 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976**. Revogado pela Lei nº 12.395, de 2011. Dispõe sobre as relações de trabalho do atleta profissional de futebol e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l6354.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%206.354%2C%20DE%20%20DE%20SETEMBRO%20DE%201976.&text=Texto%20para%20impress%C3%A3o.,futebol%20e%20d%C3%A1%20o%20utras%20provid%C3%A2ncias](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6354.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%206.354%2C%20DE%20%20DE%20SETEMBRO%20DE%201976.&text=Texto%20para%20impress%C3%A3o.,futebol%20e%20d%C3%A1%20o%20utras%20provid%C3%A2ncias). Acesso em: 21 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 6.423, de 17 de junho de 1977**. Estabelece base para correção monetária e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l6423.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6423.htm). Acesso em: 22 ago. 2022.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm). Acesso em: 20 ago. 2022.

\_\_\_\_\_. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. 1998b. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm). Acesso em: 22 set. 2022.

\_\_\_\_\_. **Projeto de lei nº 3450, de 28 de outubro de 2015.** Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Brasília: Câmara dos Deputados, 2015. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514&ord=1>. Acesso em: 3 out. 2022.

\_\_\_\_\_. **Projeto de Lei nº 383/2017.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. 2017a. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 3 out. 2022.

\_\_\_\_\_. **Projeto de Lei nº 7747, de 30 de maio de 2017.** Institui o esporte virtual. 2017b. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: 3 out. 2022.

\_\_\_\_\_. Tribunal Regional Federal da 3ª Região. Apelação Cível nº 361835 - 0005486-52.2015.4.03.6100. Relator: Des. Federal Johnson Di Salvo. São Paulo, SP, 16 de junho de 2016. **Diário Eletrônico da Justiça Federal.** São Paulo, 28 jun. 2016.

\_\_\_\_\_. Tribunal Superior do Trabalho. Agravo Embargos. Conhecimento. Dissenso Jurisprudencial Evidenciado. Súmula N.º 296, I, do Tribunal Superior do Trabalho. Atleta Profissional. Direito de Imagem. Artigo 87-A da Lei N.º 9.615/1998. Natureza Jurídica nº 1442-94.2014.5.09.0014. Relator: Ministro Lelio Bentes Correa. Brasília, DF, 30 de setembro de 2021. **Diário Eletrônico da Justiça do Trabalho.** Brasília, DF, 25 mar. 2022.

CAVALIERI FILHO, Sérgio. **Programa de responsabilidade civil.** 9. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.

CORRAIDE, Marco Túlio. **Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esportes no Brasil:** uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável. 2019. 53 f. Monografia (Graduação em Direito) - Escola de Direito, Turismo e Museologia, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2019.

DINIZ, M. H. **Curso de direito civil brasileiro.** 21. ed. São Paulo: Saraiva, 2004. v. 1.

DELGADO, M. G. **Curso de Direito do Trabalho.** 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

FRANÇA, R. L. **Manual de Direito Civil.** São Paulo: Revista dos Tribunais, 1966. t. 1.

GEHLING, R. T. **O contrato de trabalho desportivo e suas peculiaridades.** 2020. Disponível em: <https://gehling.com.br/wp-content/uploads/2020/01/O-Contrato-de-Trabalho-Desportivo-e-suas-Peculiaridades-Ricardo-Gehling.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

GOMES, A. C. M. **Uma abordagem doutrinária e jurisprudencial do Direito à imagem.** Disponível em: <http://conteudojuridico.com.br/consulta/Artigos/48043/uma-abordagem-doutrinaria-e-jurisprudencial-do-direito-a-imagem#:~:text=O%20>

direito%20%C3%A0%20imagem%%2020%C3%A9,dos%20direitos%20e%20 garantias%20individuais. Acesso em: 07 out. 2022.

LUIZ, F. **E-Sports**: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas. 2021. Disponível em: <https://ndmadvogados.com.br/artigos/e-sports-formas-de-contratacao-dos-atletas-e-os-riscos-trabalhistas>. Acesso em: 3 out. 2022.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, n. 45, p. 246-267, 2019.

MARQUES, R. F. R. O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controvérsias. **Revista Observatório del Deporte**, Santiago, v. 1, p. 147-185, 2015.

MARTINS, S. P. **Direito do Trabalho**. 28. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

MENEZES, B. C. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos**. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 22 ago. 2022.

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

SÁ FILHO, F. M. **Contrato de Trabalho Desportivo**: revolução conceitual de atleta profissional de futebol. São Paulo: LTr, 2010.

SOARES, J. M. A. **Direito de imagem e direito de arena no contrato de trabalho do atleta profissional**. São Paulo: LTr, 2008.

ZAINAGHI, D. S. **Nova Legislação Desportiva**: aspectos trabalhistas. 2. ed. São Paulo: LTr, 2004.