

**OS DIREITOS TRABALHISTAS NO ÂMBITO DOS E-SPORTS:
AS LACUNAS JURÍDICAS NA REGULAMENTAÇÃO DO REGIME TRABALHISTA
DOS CYBERS-ATLETAS BRASILEIROS**

Vinicius Florêncio Oliveira Costa
Acadêmico de Direito na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Orientadora: Tchoya Gardenal Fina do Nascimento
Área do Direito: Direito do Trabalho

RESUMO

O presente trabalho visa analisar a disposição do ordenamento jurídico, sobre a ótica da legislação trabalhista, quanto a regulamentação das relações de trabalho no âmbito dos e-Sports, com enfoque na aplicação quanto ao labor desenvolvido pelos atletas profissionais, compulsando a evolução do entendimento sobre o assunto, bem como a progressão lógica que se espera deste. Para tanto, será realizado um estudo sobre a lei seca, bibliografias, artigos e jurisprudências, desenvolvendo uma análise da legislação trabalhista desportiva brasileira levando em conta seu teor regulamentário quanto ao caso analisado. Com isso, o ensaio realizado relata que, apesar de suas particularidades, o atleta eletrônico profissional se equipara a um trabalhador como qualquer outro, dotado de direitos regulamentados pelo ordenamento jurídico, com subsídio da Consolidação das Leis Trabalhistas, carecendo, no entanto, de legislação específica, tendo em vista as singularidades que acompanham essa relação.

Palavras-chave: e-Sports; Legislação Trabalhista Desportiva; Relações de Trabalho; Consolidação das Leis Trabalhistas.

ABSTRACT

The present study aims to analyze the provision of the legal system, from the perspective of labor legislation, regarding the regulation of labor relations in the scope of e-Sports, focusing on the application regarding the work developed by professional athletes, comprehending the evolution of legal understanding on the subject, as well as the logical progression that is expected of it. For this purpose, a study will be carried out on the law, bibliographies, articles and jurisprudence, developing an analysis of the brazilian sports labor legislation, considering its regulatory content regarding the case analyzed. By these means, the study carried out reports that, despite its particularities, the professional electronic athlete is equated to a worker like any other, endowed with rights regulated by the legal system, with subsidy from the Consolidation of Labor Laws, lacking, however, specific legislation, bearing in mind the singularities that accompany this relationship.

Keywords: e-Sports; Sports Labor Legislation; Labor relations; Consolidation of Labor Laws.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1. EVOLUÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL E NO MUNDO

1.1. CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DE E-SPORTS

1.2. COMPARAÇÃO COM O DESENVOLVIMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS

2. O CYBER ATLETA

2.1. DEFINIÇÃO, OBRIGAÇÕES E REMUNERAÇÕES

2.2. DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFISSIONAIS

3. CONTRATOS E RELAÇÕES DE TRABALHO

3.1. TIPOS DE CONTRATOS UTILIZADOS NA INDÚSTRIA DE E-SPORTS

3.2. DESAFIOS NA NEGOCIAÇÃO DE CONDIÇÕES DE TRABALHO

3.3. JORNADA DE TRABALHO

3. LACUNAS LEGAIS E REGULATÓRIAS

4.1. AUSÊNCIA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA PARA E-SPORTS NO BRASIL

4.2. LEGISLAÇÃO DESPORTIVA BRASILEIRA

4.3. COMPARAÇÃO COM REGULAMENTAÇÕES EM OUTROS PAÍSES

4. PERSPECTIVAS PARA REGULAMENTAÇÃO FUTURA

4.1. PROPOSTAS PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS RELAÇÕES TRABALHISTAS

4.2. DESAFIOS E OPORTUNIDADES NA IMPLEMENTAÇÃO DE MEDIDAS REGULATÓRIAS

5. CONCLUSÃO

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o cenário dos esportes eletrônicos emergiu como uma indústria global de bilhões de dólares, alimentada pela paixão de milhões de jogadores e espectadores em todo o mundo. No entanto, à medida que essa indústria cresce, surgem questões críticas relacionadas à falta de regulamentação das relações trabalhistas dos profissionais envolvidos, em particular os cyber atletas.

No contexto brasileiro, a ausência de uma legislação específica para os cyber atletas levanta preocupações significativas sobre os direitos trabalhistas, contratos, condições de trabalho e bem-estar desses profissionais. Enquanto outras formas de entretenimento, como o esporte tradicional, possuem estruturas regulatórias estabelecidas, os “e-sports” muitas vezes operam em um ambiente menos definido legalmente, deixando os participantes vulneráveis à práticas injustas e exploração.

Este artigo busca examinar os desafios enfrentados na regulação das relações trabalhistas dos cyber atletas no contexto brasileiro. Ao explorar as lacunas legais, as complexidades contratuais e as preocupações éticas, busca-se uma análise de questões trabalhistas neste setor em rápida evolução.

Portanto, fica o questionamento: quais as diferenças e similaridades entre esportes tradicionais e eletrônicos? Quais as peculiaridades dos esportes eletrônicos? Qual são as lacunas jurídicas da legislação quanto a regulamentação dos jogadores profissionais de “e-sports”?

Além disso, é proposto reflexões sobre possíveis estratégias de regulamentação que possam proteger eficazmente os direitos e interesses desses cyber atletas, promovendo um ambiente justo e sustentável para o crescimento contínuo da indústria.

Ao abordar essas questões críticas, pretende-se contribuir para o debate acadêmico e político sobre a regulação das relações trabalhistas dos cyber atletas, destacando a necessidade urgente de medidas adequadas para proteger os direitos fundamentais desses profissionais em um mundo digital em constante transformação.

1 EVOLUÇÃO DOS E-SPORTS NO BRASIL E NO MUNDO

1.1 CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DE E-SPORTS

A indústria dos esportes eletrônicos, ou “e-sports”, tem experimentado um exponencial crescimento nas últimas duas décadas, consolidando-se como uma das formas de entretenimento mais populares e lucrativas no mundo digital. Este crescimento pode ser atribuído a uma combinação de avanços tecnológicos, mudanças culturais, investimentos financeiros significativos e a crescente profissionalização do setor.

Inicialmente, os “e-sports” eram vistos como uma forma de entretenimento de nicho, mas ao longo dos anos, tornaram-se uma indústria multimilionária, rivalizando, inclusive, com os esportes tradicionais em termos de popularidade e receita.

Os avanços tecnológicos têm sido fundamentais para o crescimento dessa indústria. A proliferação da internet de alta velocidade e o desenvolvimento de plataformas de “streaming”, como “Twitch” e “YouTube Gaming”, revolucionaram a

maneira como os jogos são consumidos. Essas plataformas permitiram que as competições de esportes eletrônicos fossem transmitidas para audiências globais em tempo real, aumentando significativamente a visibilidade e o alcance dos eventos.

Além disso, o aprimoramento contínuo do “hardware” de computadores e consoles de jogos proporcionou experiências de jogo mais imersivas e competitivas. A acessibilidade a equipamentos de alta performance permitiu que um número maior de jogadores participasse de competições em alto nível, contribuindo para a expansão da base de jogadores e espectadores.

Jogos como “League of Legends”, “Counter Strike 2”, “EA FC24” e “Fortnite”, estão entre os maiores cenários de “e-sports” no mundo, seja considerando seus profissionais ou mesmo o público que os acompanham e o dinheiro movimentado.

O apoio de grandes empresas e marcas tem sido fundamental para o crescimento dos “e-sports”. Nos últimos anos, vimos um influxo significativo de capital na indústria, com empresas de tecnologia, bebidas energéticas, vestuário esportivo e até mesmo bancos investindo em patrocínios e parcerias. Esses investimentos ajudaram a financiar eventos de grande escala, oferecer prêmios substanciais e profissionalizar a infraestrutura dos esportes eletrônicos.

De acordo com o estudo da consultoria de dados “New Zoo” o mercado de “e-sports” movimentou US\$ 1,1 bilhão no ano de 2022, com a expectativa de que esse mercado cresça ainda mais, atingindo a cifra de US\$ 1,8 bilhão até 2025.

Pode-se concluir que um dos motivos principais pelo o crescimento exponencial desse mercado é seu apelo universal. Assim, diferentemente dos esportes tradicionais, os esportes eletrônicos transcendem barreiras geográficas, culturais e linguísticas. (FONSECA, 2024)

O crescimento da indústria analisada é um fenômeno multifacetado, impulsionado por avanços tecnológicos, mudanças culturais, investimentos financeiros e a profissionalização do setor. Embora enfrente desafios, as oportunidades de inovação e expansão continuam a ser promissoras. Com o contínuo desenvolvimento de novas tecnologias e a expansão para novos mercados, o futuro dos “e-sports” parece brilhante, prometendo um impacto duradouro tanto no entretenimento quanto na cultura global.

1.2 COMPARAÇÃO COM O DESENVOLVIMENTO DE ESPORTES TRADICIONAIS

Originária do francês antigo “*disport*”, a palavra “*sport*” foi registrada pela primeira vez na Grã-Bretanha do século XV, mas é somente na transição dos séculos XVIII e XIX que ela assume o sentido atual. Para ser mais preciso, é nesse momento que se configura o campo esportivo conforme hoje o conhecemos (BOURDIEU, 1983).

A ascensão dos “e-sports” e seu desenvolvimento podem ser comparados aos esportes tradicionais, embora com algumas diferenças significativas em suas trajetórias e impactos. Os esportes tradicionais possuem uma longa história, com suas origens remontando a milhares de anos, enquanto os esportes eletrônicos surgiram no final do século XX.

Nesse sentido, é válido destacar que os esportes eletrônicos experimentaram um crescimento muito mais rápido, impulsionado principalmente pela evolução de

“internet” e da tecnologia em si, que, apesar de impulsionarem os esportes tradicionais, favorecem especialmente os eletrônicos.

Em relação ao impacto econômico, ambos os esportes geram receitas significativas, mas de maneiras ligeiramente diferentes. Os esportes tradicionais lucram com a venda de ingressos, direitos de transmissão, patrocínios e mercadorias. Eles também geram um ecossistema econômico robusto que inclui a construção de estádios e a criação de empregos em várias áreas, desde atletas e treinadores até profissionais de marketing e mídia.

Em suma, os “e-sports” e os esportes tradicionais representam duas vertentes similares, porém, distintas do entretenimento competitivo, cada uma com sua própria história, modelo econômico e impacto social. Enquanto os esportes tradicionais têm uma base sólida e uma história rica, os esportes eletrônicos emergiram como uma força disruptiva na era digital, aproveitando a conectividade global e as plataformas “online”.

A convergência entre o mundo físico e o digital oferece um terreno fértil para explorar novas formas de competição, engajamento e experiência do fã, prometendo uma próxima era emocionante e dinâmica para os entusiastas de todos os tipos de esportes.

2 OS CYBER ATLETAS

2.1 DEFINIÇÃO, OBRIGAÇÕES E REMUNERAÇÕES

Os cyber-atletas, também conhecidos como jogadores profissionais de jogos eletrônicos, são indivíduos altamente habilidosos que competem em torneios e competições de jogos eletrônicos em níveis profissionais, trata-se de uma dedicação intensa e focada em aprimorar suas habilidades de jogo para alcançar o mais alto nível de desempenho competitivo. Eles são atletas digitais que dominam não apenas a mecânica do jogo, mas também estratégias complexas, trabalho em equipe e habilidades de comunicação para alcançar o sucesso em um ambiente altamente competitivo.

“Os jogadores que participam desses torneios são chamados de cyberatletas, e muitos deles se dedicam exclusivamente a essa atividade, treinando por horas diárias e recebendo salários e patrocínios de organizações ou marcas. Além disso, os cyberatletas contam com uma equipe de apoio, composta por técnicos, analistas, médicos, psicólogos, nutricionistas e tantos outros profissionais.” (HARUNO,2023)

Assim como em outros esportes, o esforço individual do cyber atleta não basta para que seja selecionado por equipes ou mesmo se manter neles, há a necessidade de despender várias horas diárias em treinamentos, além de seções com psicólogos, atividades físicas, atividades sociais em nome do clube e transmissões ao vivo.

O perfil de um cyber-atleta abrange uma variedade de características e habilidades essenciais para o sucesso no mundo dos “e-sports”. Em primeiro lugar,

é necessário reflexos rápidos, coordenação mão-olho excepcional e capacidade de resolver problemas de forma rápida e eficaz dentro do contexto do jogo.

Outro aspecto fundamental do perfil de um cyber-atleta é sua capacidade de trabalho em equipe e comunicação eficaz. Embora os jogos eletrônicos sejam frequentemente vistos como atividades solitárias, os “e-sports” exigem um alto nível de colaboração entre os membros da equipe, devendo os jogadores serem capazes de se comunicar claramente com seus companheiros de equipe, coordenar estratégias em tempo real e confiar uns nos outros para alcançar o sucesso coletivo.

Nesse sentido, é fácil identificar que a rotinas desses profissionais vai muito além do que jogar videogame, se submetendo a jornadas extremas de preparação, que se intensificam ainda mais quando em época de campeonatos.

O jogador profissional do jogo “Counter Strike 2” conhecido como “Ponter” deu entrevistas para o jornal “A voz da Serra” (BORGES, 2023), onde fala sobre a rotina de um jogador profissional.

“Como é o dia a dia de um gamer?”

“É bem cansativa porém prazerosa. Divide-se em treinamentos individuais e coletivos, sendo aproximadamente 2 - 3h individuais, e 7 - 8h coletivo. Além disso tem a parte fora do jogo, onde eu particularmente vou à academia ou assisto um filme ou série. “

Outro ponto importante sobre esta carreira em ascensão está relacionado à remuneração desses atletas, que possuem suas próprias características e individualidades, recebendo não apenas os salários mensais acordados, como também adicionais pelo uso de sua imagem, participação em campeonatos, entre outros.

Em entrevista à revista FORBES (FORBES,2023), o CEO da equipe de esportes eletrônicos LOS Grandes, Alexandre Kakavel, discorre sobre as demais formas de remuneração dos atletas, além de seus salários:

“Patrocínios, ações, stream e principalmente premiações, que funcionam como remuneração variável. Quando falamos de cenário internacional temos grandes nomes já ganhando valores acima de US\$ 1 milhão anuais. Já em cargos executivos e operacionais, a indústria de e-sports paga no Brasil salários que variam do mínimo até valores de executivos do mercado tradicional.”

Analisando alguns dos meios de remuneração relatados, entende-se patrocínio como o apoio financeiro ou de material por empresas que buscam se utilizar da imagem dos atletas para impulsionar suas vendas. Conforme explica Wesley Cardia (2004),

“o patrocínio esportivo é um investimento que uma entidade pública ou privada faz em um evento, atleta ou equipe com a finalidade de precípua de atingir público e mercado específico, recebendo, em contrapartida, uma série de vantagens em

incremento de vendas, melhora de imagem e simpatia do público”. (CARDIA, Wesley. Marketing e Patrocínio Esportivo. Editora Bookman, 2004. Pag. 46)

Seguindo, outra fonte de remuneração dos cyber-atletas está baseada na transmissão ao vivo e postagem de vídeos de diferentes tipos de conteúdo em sites como o “Youtube” e “Twitch.TV”, onde recebem pelo número de pessoas que visualizam e assinam seu canal ou mesmo com doações dos fãs.

Utilizando o exemplo do site “Twitch.TV”, o guia do site “TechTudo” (2023) explica:

“Para ganhar dinheiro com a Twitch, é preciso ser um afiliado da plataforma. Por sua vez, para se afiliar, é preciso atingir a meta de 50 seguidores e ter feito 500 minutos de stream nos últimos 30 dias (divididas em, no mínimo, sete transmissões separadas) com uma média de +3 espectadores simultâneos. Depois de se tornar um afiliado, os criadores já podem receber dinheiro por meio dos Bits — a moeda virtual da plataforma — ou das inscrições dos usuários — que custam R\$ 7,90 por mês.

Outra forma de ganhar dinheiro no site é por meio dos ads. Para que suas lives recebam anúncios, é preciso se tornar um parceiro da Twitch. Os streamers só conseguem chegar a esse posto, contudo, por meio de um convite da plataforma.”

Outrossim, cabe destacar que o labor realizado pelo atletas analisados vai além do ato de jogar, sendo necessário buscar e atingir resultados na competição que atua, garantir uma boa relação entre seus companheiros de clube e com seu próprio corpo, além de, muitas vezes, ser necessário a realização de outras atividades para compor seu salário mensal.

Em resumo, os cyber-atletas representam uma nova geração de atletas profissionais que competem em um campo de jogo digital. Seu perfil inclui uma combinação de talento, ética de trabalho, habilidades de comunicação e capacidade de trabalho em equipe. Eles são impulsionados pela paixão pelo jogo e pela busca constante pela excelência, dedicando-se incansavelmente à prática e ao aprimoramento de suas habilidades para se destacarem no cenário competitivo dos “e-sports”.

2.2 DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFISSIONAIS

Os cyber-atletas enfrentam uma série de desafios únicos em sua jornada para se destacarem no cenário altamente competitivo dos “e-sports”. Um dos principais desafios é a necessidade de equilibrar o tempo dedicado à prática e competições com outros aspectos da vida, como educação, trabalho ou relacionamentos pessoais.

Muitos cyber-atletas começam suas carreiras enquanto ainda estão na escola ou universidade, o que pode ser especialmente desafiador ao tentar conciliar os

compromissos acadêmicos com as demandas rigorosas dos treinamentos e competições. Além disso, a natureza altamente exigente do treinamento pode levar a problemas de saúde, como lesões por esforço repetitivo, distúrbios do sono e estresse mental, exigindo uma atenção cuidadosa à saúde física e mental dos jogadores.

De acordo com a pesquisa realizada pelo site ESPN Esports (2017), o cenário internacional de “League of Legends”, um dos maiores jogos em questão de faturamento e público dos “e-sports”, conta com uma média de idade de 21.2 anos.

Visando o respeito ao Artigo 7º, inciso XXXIII da Constituição Federal, grande parte dos esportes eletrônicos estabelecem uma idade mínima de 17 anos completos até o fim da temporada para a participação em campeonatos, haja vista a impossibilidade de empregar o menor cuja idade for inferior a 16 anos.

Outrossim, cumulando a rotina intensa de um cyber-atleta com a baixa idade destes, um ponto muito questionado é relacionado a sua aposentadoria. Como já mencionado, é exigido do cyber atleta uma rápida velocidade de respostas para cada situação ocorrida dentro de jogo. No entanto, os reflexos dos atletas naturalmente tendem a ser mais lentos com o passar do tempo.

Cientistas da Universidade Simon Fraser, no Canadá, chegaram à conclusão de que o cérebro humano começa a apresentar um declínio cognitivo a partir dos 24 anos. (GOULART,2014)

Assim, quanto mais o tempo passa para um cyber atleta, mais treino e dedicação são necessários para se manter em alto nível, o que favorece as situações de aposentadoria do jogador.

Nesse sentido, cabe destacar que a mencionada aposentadoria se assemelha à vista pelos atletas de futebol e não à previdência, onde o atleta se aposenta por dificuldades físicas e cognitivas para se manter na profissão.

Outro desafio significativo enfrentado pelos cyber atletas é a pressão competitiva e o estresse associado ao desempenho em um cenário altamente competitivo.

A natureza altamente pública e transparente dos “e-sports” significa que os jogadores estão constantemente sujeitos à análise pública e à avaliação de suas habilidades e desempenho. Além disso, a competição intensa pode levar a altos níveis de estresse e ansiedade, especialmente durante eventos importantes ou momentos decisivos em uma partida.

Por fim, os cyber-atletas também enfrentam desafios relacionados à estabilidade financeira e ao reconhecimento profissional. Embora os “e-sports” tenham experimentado um crescimento significativo nos últimos anos, muitos jogadores ainda lutam para garantir uma renda estável e sustentável por meio de suas atividades competitivas.

A falta de regulamentação e estruturas salariais padronizadas tornam difícil para os jogadores negociarem contratos justos e obterem compensação adequada por seu trabalho árduo e dedicação. Além disso, o reconhecimento profissional dos esportes eletrônicos como uma forma legítima de esporte ainda está em desenvolvimento, com muitos desafios enfrentados em termos de aceitação social, regulamentação e legitimidade nos olhos do público em geral e de instituições esportivas tradicionais.

Superar esses obstáculos exigem não apenas habilidade e dedicação no jogo, mas também uma compreensão profunda dos aspectos financeiros, legais e sociais da indústria de “e-sports”.

3 CONTRATOS E RELAÇÕES DE TRABALHO

3.1 TIPOS DE CONTRATOS UTILIZADOS NA INDÚSTRIA DE E-SPORTS

O Contrato de trabalho é um gênero do qual as partes realizam um acordo de vontade verbal ou escrito entre empregado e empregador, sendo estes sujeitos de direito e deveres decorrentes dessa relação de emprego de trato sucessivo.

O autor Amauri Mascaro Nascimento, define o contrato de trabalho como (2014, p. 564):

“Contrato de trabalho é um gênero, e não se confunde com relação de emprego ou contrato de emprego, que uma modalidade – a mais importante – de contrato de trabalho.”

Para entender os aspectos da contratação do atleta profissional, se faz necessário compreender e definir o que seria contrato de trabalho. Mauricio Godinho (2019, p.613), apresenta sua definição de contrato de trabalho:

“Também pode ser definido o contrato empregatício como o acordo de vontades, tácito ou expresso, pelo qual uma pessoa física coloca seus serviços à disposição de outrem, a serem prestados com pessoalidade, não eventualidade, onerosidade e subordinação ao tomador. A definição, portanto, constrói-se a partir dos elementos fático-jurídicos componentes da relação empregatícia, deflagrada pelo ajuste tácito ou expresso entre as partes”

A Consolidação das Leis do Trabalho define o contrato individual de trabalho nos artigos 442 e 443, em que o fixa como um acordo tácito ou expresso, por prazo determinado ou indeterminado. Ocorre que, esta definição vale apenas para o trabalhador comum, pois, de acordo com a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, o atleta profissional celebrará um contrato especial de trabalho desportivo:

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

II - sem qualquer limitação, para as transferências internacionais

§ 2º 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.

§ 3º O valor da cláusula compensatória desportiva a que se refere o inciso II do caput deste artigo será livremente pactuado entre as partes e formalizado no contrato especial de trabalho desportivo, observando-se, como limite máximo, 400 (quatrocentas) vezes o valor do salário mensal no momento da rescisão e, como limite mínimo, o valor total de salários mensais a que teria direito o atleta até o término do referido contrato.

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei, especialmente as seguintes:

I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede;

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto;

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual;

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana;

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas;

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais.

§ 5º 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:

É possível entender que o contrato de trabalho desportivo é o negócio jurídico realizado entre uma pessoa jurídica, denominada atleta (ou cyber-atleta), e o clubes/organizações, que disciplina as condições de trabalho de forma onerosa e sob a orientação do empregador.

Apesar de não ser um tema muito debatido, principalmente em virtude de sua atualidade, se faz necessária a verificação das condições de trabalho e contratuais dos atletas, tanto pela inexperiência laborativa, que é um resultado da baixa idade da maioria dos cyber-atletas, quanto pelas condições muitas vezes impostas pelas organizações, já que ser um profissional, para muitos jogadores, é um sonho.

Porém, como se observa, em sua maioria, os contratos realizados com os cyber-atletas não são de emprego e sim de prestação de serviços ou adesão.

“Os cyber-atletas têm sido contratados por organizações esportivas ou patrocinadores, na prática, para participarem de times ou equipes competitivas, e a contratação é feita sob a rubrica de “contrato de adesão e outras avenças”, sugerindo, num primeiro momento, a existência de uma singela relação civil de patrocínio. No entanto, também é verdade que o próprio instrumento estipula um rol importante de condições de trabalho que, por si só, não se traduz na simples nomenclatura do contrato.” (COELHO,2016)

Diferente do contrato de trabalho, o contrato de adesão tem uma característica unilateral, onde o contratante formula e apresenta as cláusulas da contratação e o contratado apenas aceita ou recusa os termos, não sendo possível modificar substancialmente seu conteúdo.

De acordo com pontos já levantados, o atleta contratado realiza uma rotina de trabalho rigorosa, sendo exigido disciplina, foco, treinamento, dedicação, condições físicas satisfatórias e boa alimentação, sendo similar ao exigido dos atletas de futebol, vôlei, basquete e outros esportes tradicionais. Ainda se tratando de uma

atividade que exige habilidade física, reflexos apurados e velozes, exigindo pensamento rápido, estratégico, até mesmo cálculos.

Conforme analisado, há elementos suficientes para a configuração de um vínculo empregatício na relação desenvolvida entre as organizações contratantes e os cyber-atletas contratados.

Ainda, existe nos contratos firmados uma remuneração para os jogadores profissionais. Em entrevista (Globo, 2017), o empresário Lucas Almeida, gerente da equipe INTZ e-Sports informa que “eles têm um salário que pode variar de R\$3.000,00 a R\$20.000,00, além das premiações dos campeonatos.

“Não obstante os prêmios recebidos pela equipe e individualmente pelos “cyberatletas” ao obterem uma vitória, que é um resultado natural da relação mantida entre as partes por força do salário pago ao “cyber-atleta”, eles também percebem, mensalmente, uma quantia fixa a título de salário, ou seja, uma contraprestação pelas atividades realizadas, o que preenche o requisito da onerosidade.” (COELHO, 2016)

Maurício Godinho (2015) propõe uma forma de subordinação em que o trabalhador se integra à estrutura do empregador, mesmo que não receba ordens diretas deste, mas sim que se adeque à sua cultura organizacional e assim, modifique sua própria realidade.

“Com essa proximidade diária mantida entre as partes, decorrem outras obrigações contratuais, que podem indicar a presença da subordinação jurídica, a saber: a) permanecer diariamente (segunda a sexta-feira) na infraestrutura fornecida pela organizadora para os treinos e competições, sob pena de descumprimento do contrato e até mesmo da aplicação de punições ou outra sorte de penalidades; b) presença física, pessoal e artística do atleta em eventos e campeonatos; c) cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término de treino; d) dedicação mínima de 8 (oito) horas por dia; f) presença virtual em outras atividades que determinar a contratante; g) exclusividade; h) cessão de uso de direito de imagem; i) participação da organização ou do patrocinador nos prêmios obtidos pelo time nos campeonatos que vencerem.” (COELHO, 2016)

Na prática, os times de “e-sports” precisam dos jogadores para que estejam disponíveis para representar a equipe em competições, campeonatos, jogos patrocinados e outros eventos relacionados ao mercado dos jogos eletrônicos. Nesta situação, o jogador precisa ser um profissional qualificado, que treine regularmente, que receba um salário fixo e que siga as diretrizes da equipe, atributos que caracterizam um relacionamento de trabalho.

Os pontos que as organizações esperam dos cyber-atletas estão previstos na CLT e são definidos como pressupostos de vínculo empregatício, como define Bruno Galluci (2021):

“a) Pessoaalidade — que é quando somente o atleta de forma específica pode realizar as atividades ou representar a instituição;

b) Não eventualidade — que se caracteriza pelo fato de o jogador treinar de forma periódica em favor do time;

c) Onerosidade — é definida pelo recebimento de remuneração para competir e estar à sempre disposição do time;

d) Subordinação — que se caracteriza pelo fato de o atleta seguir regras e condutas definidas pela equipe que o contrata.”

Outrossim, é possível que equipes realizem a contratação por meio de contrato de prestação de serviços, se utilizando de pessoas jurídicas (PJs) constituídas pelos atletas. Tendo as regras definidas pelo Código Civil nos artigos 593 a 609, popularmente se tratando de um modalidade menos custosa, porém, muito arriscada sob a ótica da legislação trabalhista, podendo se configurar como fraude.

Além dos contratos de jogador, também são comuns os contratos de patrocínio e publicidade. Esses contratos estabelecem acordos entre jogadores, equipes ou organizações e marcas comerciais que desejam associar sua imagem aos “e-sports” como forma de marketing e promoção.

Os contratos de patrocínio podem incluir uma variedade de termos, como o uso do nome da marca em camisetas de equipe, banners em transmissões ao vivo, menções em mídias sociais e participação em eventos promocionais. Esses contratos são uma fonte importante de receita para jogadores e equipes, ajudando a financiar suas atividades e competições.

Os contratos de transmissão e licenciamento também desempenham um papel significativo na indústria de “e-sports”, regulamentando a distribuição e o uso de conteúdo em plataformas de transmissão e mídia. Tais acordos estabelecem termos entre organizações e empresas de mídia que desejam transmitir competições de esportes eletrônicos para uma audiência global. Eles especificam os termos de distribuição, os direitos de transmissão, as obrigações de marketing e promoção, e outros aspectos relacionados à transmissão de eventos de “e-sports”.

Em grande parte dos contratos firmados, tanto os patrocínios quanto os direitos de transmissão, licenciamento e demais termos são discutidos em contrato único no ato da contratação.

Um dos aspectos fundamentais desses contratos é a definição clara das responsabilidades e obrigações tanto do jogador quanto da organização. Isso inclui detalhes sobre o período de vigência do contrato, as obrigações de treinamento e competição, as expectativas de desempenho e comportamento, além de outros termos relevantes para a relação de trabalho entre ambas as partes.

Sendo assim, a contratação do cyber-atleta envolve discussões amplificadas sobre os termos e detalhes deste, o que, por muitas vezes, devido a suas especificações, bem como pela falta de regulamentação específica das obrigações e responsabilidades da classe, gera injustiças aos direitos trabalhistas desses atletas.

Ex-jogadores do Santos e-Sports entraram na Justiça do Trabalho contra o clube e a Select, empresa que administra a divisão de esportes eletrônicos, cobrando salários e direitos trabalhistas. Um dos processos tem valor estimado em R\$ 566.081,29 e o outro, em R\$ 9.081,34.

(...)

Na ação, o jogador relata que assinou contrato de prestação de serviços com a Select para representar o Santos, mas defende que, na verdade, a relação era de trabalho, pois existiam todos os requisitos previstos em lei para caracterização de emprego. Por isso, o atleta pede a assinatura da Carteira de Trabalho pelo tempo em que esteve contratado, de março a setembro de 2021(OLIVEIRA, 2022).

Os contratos também devem esclarecer quem possui os direitos sobre o conteúdo gerado pelos jogadores durante sua participação nas competições de “e-sports”, como replays de partidas, transmissões ao vivo e conteúdo gerado em mídias sociais. Resolver essas questões contratuais específicas é essencial para proteger os interesses e direitos dos cyber-atletas, garantindo uma relação de trabalho justa e transparente entre jogadores e organizações.

3.2 DESAFIOS NA NEGOCIAÇÃO DE CONDIÇÕES DE TRABALHO

As negociações de condições de trabalho para cyber-atletas são complexas e multifacetadas, refletindo a natureza única da indústria de “e-sports” e as nuances das relações entre jogadores e organizações.

Um dos principais desafios é estabelecer padrões claros e equitativos para remuneração e benefícios. Dada a relativa novidade da indústria de esportes eletrônicos, muitas organizações podem não ter políticas estabelecidas para compensação, deixando os jogadores em uma posição desvantajosa ao negociar seus salários e benefícios. Além disso, as discrepâncias na estrutura de compensação entre diferentes organizações podem levar a uma competição desigual por talentos, criando uma pressão adicional sobre os jogadores para aceitar condições menos favoráveis.

Nesse caminho, cabe destacar também a insegurança jurídica enfrentada por aqueles profissionais inexperientes e sem uma carreira consolidada, que, por muitas vezes acabam concordando com termos contratuais totalmente abusivos e desvantajosos a eles, pela esperança de poder fazer parte de uma organização e desenvolver sua carreira como cyber-atleta.

Outro desafio significativo na negociação de condições de trabalho é a falta de transparência e comunicação entre jogadores e organizações, onde muitos jogadores podem não estar cientes de seus direitos ou das práticas padrão da indústria, tornando mais difícil para eles advogarem por si mesmos durante as negociações contratuais.

Além disso, as organizações de “e-sports” são relutantes em divulgar informações sobre salários, benefícios e outras condições de trabalho, dificultando para os jogadores avaliarem suas ofertas e tomar decisões informadas sobre seu

futuro profissional. Isso pode levar a situações em que os jogadores são explorados ou mal remunerados, prejudicando sua estabilidade financeira e bem-estar geral.

Por fim, os desafios culturais e sociais também desempenham um papel importante na negociação de condições de trabalho para cyber-atletas. Muitos jogadores são jovens e sem experiência prévia em negociações contratuais ou compreensão das complexidades legais e financeiras envolvidas.

Ademais, o estigma em torno dos jogos e esportes eletrônicos como uma forma de entretenimento ou passatempo, em vez de uma carreira legítima, dificultar para os jogadores obterem respeito e reconhecimento por seu trabalho.

Superar esses desafios requer uma abordagem colaborativa e proativa de todas as partes envolvidas, incluindo jogadores, organizações de “e-sports”, agentes públicos e outras partes interessadas, para garantir que as condições de trabalho na indústria de “e-sports” sejam justas, transparentes e respeitadas.

3.3 JORNADA DE TRABALHO

Segundo Maurício Godinho Delgado (2019, p.1024), “Jornada de trabalho é o lapso temporal diário em que o empregado se coloca à disposição do empregador em virtude do respectivo contrato.”

A Constituição Federal estabelece que, o trabalhador nos centros urbanos e rurais tem o direito de ter uma jornada de trabalho que não ultrapasse oito horas por dia ou quarenta e quatro horas por semana, conforme estabelecido no artigo 7º, inciso XIII. Complementando essa questão, a Lei n. 12.395/2011 introduziu à Lei Pelé, no artigo 28, inciso VI, a regra da jornada desportiva de quarenta e quatro horas semanais, sem, no entanto, mencionar um limite diário específico.

A carga horária de trabalho dos cyber-atletas é uma questão complexa que envolve longas horas de prática e competição, muitas vezes ultrapassando os limites tradicionais de um horário de trabalho convencional. Devido à natureza altamente competitiva dos “e-sports”, os jogadores frequentemente dedicam grandes quantidades de tempo e energia à melhoria de suas habilidades, participando de treinamentos intensivos e sessões de prática prolongadas, chegando a atingir 15 horas diárias (BORGES,2023).

Além disso, as competições de “e-sports” muitas vezes ocorrem em horários irregulares, incluindo finais de semana e feriados, o que pode resultar em uma agenda de trabalho imprevisível e exigente para os jogadores.

Essa carga horária extensa pode levar a desafios relacionados ao equilíbrio entre trabalho e vida pessoal, saúde física e mental e qualidade de vida geral dos cyber-atletas. A pressão para competir em um nível profissional e manter um alto padrão de desempenho pode ser esmagadora, levando a problemas de estresse, esgotamento e “burnout”. Outrossim, as longas horas passadas na frente de telas de computador podem contribuir para problemas de saúde, como fadiga ocular, lesões por esforço repetitivo e distúrbios do sono, que podem impactar negativamente o bem-estar dos jogadores a longo prazo.

Nesse tipo de atividade, há uma tendência para se tornar um workaholic? Como você administra o seu tempo?

Com certeza. Alguns jogadores quando estão em treinamentos intensivos, o famoso "bootcamp", chegam a dedicar 13 à 15h

por dia no jogo com o intuito de melhorarem tanto individual quanto coletivamente. Horas estas que são divididas em treinamentos com o time, preparações individuais, estudos do jogo, entre outras variáveis. Logo, é muito importante tomar cuidado para não ter a Síndrome de Burnout, doença causada pelo excesso de trabalho que tem sintomas como exaustão extrema, estresse e esgotamento físico. Então, é bem importante saber programar o seu tempo no dia a dia para não tornar a profissão em algo chato e desgastante. Eu, por exemplo, gosto de praticar atividade física (academia), assistir uma série, um filme, ler um livro, entre outras diversões. (BORGES, 2023)

Para mitigar esses desafios, é essencial que as organizações de “e-sports” e os jogadores trabalhem juntos para estabelecer práticas de trabalho saudáveis e sustentáveis. Isso inclui a implementação de políticas que limitem o número de horas de treinamento por dia, incentivem pausas regulares e promovam a importância do autocuidado e do descanso adequado, principalmente por meio da regulamentação específica da modalidade.

Ademais, ao equilibrar as demandas competitivas dos esportes eletrônicos com a saúde e o bem-estar dos jogadores, é possível criar um ambiente de trabalho mais sustentável e gratificante para todos os envolvidos na indústria.

4 LACUNAS LEGAIS E REGULATÓRIAS

4.1 AUSÊNCIA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA PARA O E-SPORTS NO BRASIL

A ausência de legislação específica para os “e-sports” no Brasil representa o maior desafio para a indústria e os jogadores. Enquanto os esportes eletrônicos continuam a crescer em popularidade e impacto econômico, a falta de regulamentação clara e específica cria incertezas jurídicas em áreas-chave, como direitos autorais, propriedade intelectual, contratos de jogadores e questões trabalhistas. Isso deixa jogadores, equipes e organizações vulneráveis a disputas legais e problemas de conformidade, dificultando o desenvolvimento saudável e sustentável da indústria de “e-sports” no país.

Em definição dada pela Lei nº. 9.615, de 24 de março de 1998, o esporte é o conjunto de práticas formais e não-formais, onde as práticas formais obedecem às normas gerais dispostas na referida lei, bem como a regulação nacional ou internacional de cada modalidade.

De acordo com o Conselho Europeu do Desporto, esporte é aquele que, por meio de participação ocasional ou organizada, têm o objetivo de expressar ou aprimorar a forma física e o bem-estar mental, promovendo interações sociais e a busca de resultados em competições de diferentes graus de intensidade. (European Sport Charter, 1992).

Valdir José Barbanti (2006, p.57) defini Esporte como:

“Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades

motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”.

Nesse sentido, observa-se que atualmente um dos principais entraves para o desenvolvimento da indústria dos esportes eletrônicos está na classificação da modalidade, havendo discussões sobre a equiparação com os esportes tradicionais.

Ainda, em entrevista ao canal de notícias Globo Esporte, a psicóloga Alessandra Dutra, que trabalha com “e-sports” e já integrou o Comitê Olímpico Brasileiro (COB), fez a seguinte colocação (OLIVEIRA e NASCIMENTO, 2023):

— Existe uma discussão pelos especialistas sobre o que vem a ser esporte. Há aqueles mais conservadores que consideram esporte somente aquilo que vem de esforço físico. Mas há uma outra vertente que acredita que esporte também vem daquilo que há desgaste físico. Aqui entram games, xadrez, Fórmula 1, Stock Car. E-sports têm regras, treinamento, entidades organizadas, campeonatos. Além disso, estamos na era da intersecção do desempenho com a saúde mental. Nos esports esse diálogo ocorre há muito tempo.

Portanto, observa-se que, apesar de preencher os requisitos da definição sobre o que é esporte, os esportes eletrônicos encontram uma forte barreira em sua classificação, geralmente formada pelo preconceito à tecnologia e conservadorismos do meio, retardando seu processo de regulação.

A ausência de legislação específica afeta diretamente a capacidade dos “e-sports” de obter reconhecimento oficial como uma forma legítima de esporte no Brasil, como tratado anteriormente.

Enquanto em alguns países, como Coreia do Sul e os Estados Unidos, os “e-sports” são oficialmente reconhecidos como esportes, no Brasil, a falta de uma definição legal clara dificulta a aceitação dos “e-sports” como uma atividade esportiva legítima, afetando a obtenção de financiamento público, apoio institucional e inclusão dos “e-sports” em programas esportivos educacionais e comunitários.

Adicionalmente, a inexistência de leis específicas está barrando o avanço e a profissionalização do setor de “e-sports” no Brasil. A falta de normas bem definidas em questões como licenciamento, publicidade e patrocínio restringem as possibilidades de crescimento do ramo, assim como a habilidade das equipes e organizações de atrair investimentos e planejar estrategicamente para seu crescimento sustentável.

No Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL), onde as equipes competem pelo título nacional, a empresa Riot Games, responsável pelo desenvolvimento e administração do jogo, fechou um acordo com a Associação Brasileira de Clubes de e-sports (ABCDE) para buscar a regulamentação dos jogadores profissionais através de contratos de trabalho baseados na CLT e, quando aplicável, na legislação esportiva.

Ou seja, na falta de regulação específica para a modalidade, as partes podem optar por seguir os princípios da CLT, os termos da Lei Pelé ou mesmo se socorrer de forma velada a fraudes por meio do Código Civil, haja vista que não há no sistema jurídico brasileiro qualquer norma que reconheça a atividade exercida pelos

“e-sports”, sendo necessário utilizar as demais normas de maneira subsidiárias para preencher as lacunas existentes, forma danosa principalmente ao cyber-atletas.

Com isso, pode-se concluir que pela falta de regulamentação e oficialização do ramo, os jogadores ficam desamparados e desprotegidos socialmente, sem qualquer amparo financeiro, além de não haver restrição de horas jogadas por conta de contratos falsos de patrocínio. Além disso, não há definição explícita do tempo destinado ao lazer, descanso e férias dos jogadores, quesitos que deveriam ser determinados para todos os profissionais – e que precisariam ser fiscalizados pelas empresas empregadoras.

Apesar do constante e expressivo crescimento desde o final dos anos 90, a legislação brasileira ainda não cuidou de tratar, com a devida profundidade, a classificação e regulação dos esportes eletrônicos. Devido a isso, todo imbróglio causado pela vacância da regulamentação, bem como os demais problemas nas relações trabalhistas nos “e-sports” são resolvidos de acordo com a situação a qual o cyber atleta foi submetido.

4.2 LEGISLAÇÃO DESPORTIVA BRASILEIRA

No ano de 1998 foi instituída a Lei Geral do Desporto, nº. 9.615 de 24 de março, conhecida também como “Lei Pelé”, figurando até hoje como a principal norma do Direito Desportivo brasileiro, vigorando até a presente data.

Com foco no futebol, a lei apresentou diversas inovações buscando o desenvolvimento da atividade desportiva no país, revogando parte da legislação vigente até então, mais tarde, sofrendo novas alterações pelas Leis nº 9.981/2000 e 10.672/2003, considerando que as leis precisam estar atualizadas e devidamente adequadas à realidade do desporto e do mercado internacional.

As inovações introduzidas pela legislação e suas subseqüentes modificações foram significativas no contexto de proteção às entidades esportivas e atletas profissionais. Um exemplo é a possibilidade dada às entidades esportivas de se tornarem sociedades empresariais, o que facilita a entrada de investimentos externos e contribui para o crescimento do clube. Anteriormente pela “Lei do Passe”, que foi substituída pela Lei Pelé, os clubes podiam exigir pagamentos pelas transferências de jogadores mesmo após o término dos contratos de trabalho.

Com a evolução da legislação, os jogadores passaram a ter uma maior proteção contratual, não sendo mais considerados propriedade dos clubes. A partir da alteração feita pela lei nº. 12.935, de 16 de março de 2011, foi garantida uma pequena parcela como indenização pelo investimento feito pela entidade na formação do atleta.

Recentemente, entrou em vigor a nova Lei Geral do Esporte, lei nº. 14.597, de 14 de junho de 2023, com o objetivo principal de unificar diversas legislações esportivas, como Lei Pelé (Lei 9.615, de 1998), Estatuto do Torcedor (Lei 10.671, de 2003), Lei de Incentivo ao Esporte (Lei 11.438, de 2006) e Lei da Bolsa Atleta (Lei 10.891, de 2004), trazendo algumas alterações a estas (ESPN, 2023), porém, sem qualquer menção a definição ou regulação dos esportes eletrônicos, seguindo a visão conservadora e atrasada da ministra do esporte Ana Moser (UOL, 2023):

“A meu ver o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. Então você se diverte jogando videogame, você se divertiu. O atleta de eSports treina, mas a

Ivete Sangalo também treina para dar show e ele não é atleta, ela é uma artista que trabalha com entretenimento. O jogo eletrônico não é imprevisível, ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, diferente do esporte"

O argumento de que os jogos eletrônicos são um esporte é reforçado pela certificação do Ministério do Esporte da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos (CBDEL) como entidade conveniada, bem como pelo fato de que a atividade dos jogadores se assemelha àquela praticada por atletas em esportes convencionais, apesar de ser realizada virtualmente.

"A CBDEL desde 2017 é a única entidade brasileira do desporto digital a ter a Certificação do Ministério do Esporte 18 e 18A.

Além disso é afiliada exclusiva e certificada das entidades de administração do esporte digital internacionalmente." (CBDEL, 2024)

Sendo assim, é possível observar que, em contrapartida ao amadurecimento legislativo observado no futebol, a prática de "e-sports" no Brasil foi e continua sendo escanteada pela regulamentação legislativa, ainda que apresente ano após ano resultados e números sobre sua exponencial evolução.

Logo, conforme o mercado de esportes eletrônicos cresce no país, aumenta a necessidade da apresentação de meios que confirmem a segurança das relações entre os indivíduos parte. Onde, a promulgação de uma lei que ao menos confira status de modalidade esportiva aos "e-sports", já possibilitaria sua inclusão em políticas públicas, concederia proteção à equipes e cyber-atletas, além de acompanhar uma tendência mundial bem sucedida.

4.3 COMPARAÇÃO COM REGULAMENTAÇÕES EM OUTROS PAÍSES

Ao se comparar as regulamentações do trabalho do cyber-atleta brasileiro com a de outros países, onde o assunto é mais discutido, observa-se uma grande atraso do país, bem como a necessidade urgente de uma abordagem mais específica para a legislação de "e-sports" no Brasil.

Países como Coreia do Sul, Estados Unidos e China têm adotado uma postura proativa em relação aos "e-sports", estabelecendo regulamentações específicas que abordam uma variedade de questões, desde o reconhecimento oficial como esporte até a proteção dos direitos dos jogadores e a promoção da integridade competitiva. Essas regulamentações proporcionaram um ambiente mais estável e favorável para o crescimento do cenário dos esportes eletrônicos, facilitando investimentos, patrocínios e o desenvolvimento de infraestrutura para competições de alto nível, além do desenvolvimento seguro dos atletas desse meio.

Analisando o cenário sul coreano, percebe-se a abordagem sobre o desenvolvimento dos esportes eletrônicos como uma maneira de desenvolvimento físico, psíquico e social. Quanto a isso, houveram grandes discussões sobre cenário

nos anos 2000, onde, com o auxílio do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo do país, foi fundada a organização governamental Korean e-Sport Association – KeSPA (BARROCAS, 2023).

Assim, com a criação da mencionada organização foi possível a conquista da garantia de salário-mínimo aos cyber-atletas e, principalmente, a existência da licença reconhecendo o indivíduo como jogador profissional de jogos eletrônicos, garantindo ao “e-sport” o reconhecimento de profissão, estendendo aos cyber-atletas as proteções previstas aos demais empregos.

Além disso, foi observado a criação do International e-Sports Federation (IeSF) em 2008, com sede na Coreia do Sul, que já conta com mais de 120 países-membros, visando padronizar a regulamentação dos esportes eletrônicos no âmbito internacional.

Outro país que vem buscando uma maneira de integrar o esporte eletrônico em sua cultura é o Estados Unidos, que, desde 2013 conta com a previsão para emissão visto de trabalho aos profissionais de esportes eletrônicos, tanto para disputar competições no país, quanto para atuar no país como atleta. Em matéria do jornal Folha de Pernambuco (FONTES, 2017), uma fala do ex-jogador profissional de e-Sports Gustavo "Baiano" Gomes relatou:

"É com grande honra que venho anunciar que saiu meu visto americano de atleta profissional! Sim, agora os Estados Unidos da América me consideram um atleta de eSports"

Importante destacar também a atuação da França, sendo o primeiro país europeu a codificar sobre a regulação do cenário dos esportes eletrônicos, incluindo em seu Code du Travail (Código do Trabalho) em 2016 o artigo 102 que regula as relações de trabalhos advindas dos e-Sports, visando se destacar no meio, contando, inclusive, o apoio aberto de seu presidente (CARBONE, 2022):

– Eu não esqueço dos esportes eletrônicos. Outra área de excelência da França, com equipes como Team Vitality ou Karmine Corp. Temos uma oportunidade histórica: a dos Jogos Olímpicos de 2024. Cabe a nós aproveitá-la para fazer uma ligação entre as Olimpíadas dos dois mundos e sediar os maiores eventos esportivos do mundo naquele ano: um Major de CS:GO, o Mundial de League of Legends e o The International de Dota 2 – disse Macron, em entrevista antes da reeleição.

Enquanto isso, no Brasil, a ausência de legislação específica deixa a indústria de em um estado de incerteza e vulnerabilidade. A falta de reconhecimento oficial e regulamentação clara dificultar a obtenção de financiamento, o estabelecimento de parcerias comerciais e o desenvolvimento de programas de desenvolvimento de talentos.

5 PERSPECTIVAS PARA A REGULAÇÃO FUTURA

5.1 PROPOSTAS PARA A REGULAMENTAÇÃO DAS RELAÇÕES TRABALHISTAS

Para que os “e-sports” continuem a prosperar e alcançar seu pleno potencial no Brasil, é crucial que sejam estabelecidas leis e regulamentações específicas que abordem as necessidades e desafios únicos enfrentados pela indústria. Essa legislação pode fornecer um quadro legal claro e consistente para os jogadores, equipes, organizações e outras partes interessadas, promovendo o crescimento sustentável e saudável dos esportes eletrônicos no país.

Uma proposta-chave é a definição do status de emprego dos cyber-atletas, reconhecendo-os como trabalhadores profissionais sujeitos a direitos e benefícios trabalhistas. Isso incluiria a limitação de horas de trabalho, salários mínimos, compensação por horas extras, licenças médicas e outros aspectos fundamentais das relações de trabalho, proporcionando uma base sólida para a proteção dos direitos dos jogadores.

Além disso, as propostas de regulamentação podem abordar questões específicas relacionadas à saúde e segurança dos cyber-atletas, estabelecendo diretrizes para ergonomia adequada, pausas regulares durante sessões de treinamento e competição, e acesso a cuidados de saúde física e mental.

Atualmente, existem alguns Projetos de Lei em tramitação que objetivam regulamentar os esportes eletrônicos. O Projeto de Lei nº 7.747/2017, proposto pela Deputada Mariana Carvalho (PSDB-RO), pretende acrescentar o §3º ao art. 3º da Lei Pelé, reconhecendo o desporto virtual como prática esportiva. A mesma proposta integra o Projeto de Lei nº 3450/2015, cujo autor é o Deputado Federal João Henrique Caldas (PSB-AL). Outrossim, temos o Projeto de Lei nº. 205/2023 do Deputado Júlio Cesar Ribeiro (REPUBLIC/DF) que visa definir os "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva para todos os efeitos legais.

Outrossim, para a implementação de relações trabalhistas seguras, existe a possibilidade da criação de órgãos reguladores específicos para os “e-sports”, responsáveis por supervisionar e fiscalizar o cumprimento das leis e regulamentos trabalhistas na indústria. Garantindo a aplicação consistente das regulamentações em todas as organizações, protegendo os interesses dos cyber-atletas e promovendo a integridade e transparência da indústria como um todo.

Por fim, se tratando da principal medida a ser tomada, de imediato, pela legislação brasileira é o reconhecimento legal dos “e-sports” como modalidade esportiva, se tornando obrigatória a formalização de vínculo empregatício.

Ademais, importante ressaltar que todas as medidas sugeridas pelas doutrina e pelo entendimento de parte da sociedade, estão balizadas em procedimentos já legislados no país, como é o caso do futebol, bem como em países mais desenvolvidos em relação aos “e-sports”.

5.2 DESAFIOS E OPORTUNIDADES NA IMPLEMENTAÇÃO DE MEDIDAS REGULATÓRIAS

A implementação de medidas regulatórias na indústria de e-sports enfrenta uma série de desafios e oportunidades que moldam o futuro do setor. Um dos

principais desafios é o preconceito e conservadorismos existente em parte da sociedade ao equiparar os e-sports com esportes tradicionais.

A implementação bem-sucedida de medidas regulatórias depende da colaboração e engajamento de todas as partes interessadas, incluindo jogadores, equipes, organizações, órgãos reguladores e comunidade em geral. Isso requer um diálogo aberto e transparente para identificar as necessidades e preocupações de todas as partes envolvidas e desenvolver soluções que atendam aos interesses coletivos do setor.

Por outro lado, o preconceito existente na maior parte das pessoas que repudiam a caracterização do esporte eletrônico como esporte consiste, principalmente, que é necessária a realização de atividade física para esse enquadramento.

Em 2014, John Skipper, presidente da ESPN, afirmou que não considera os e-Sports como esporte, mas uma competição (TASSI, 2014). Em 2019, durante a discussão do Projeto de Lei 383/2017, a senadora Leila Barros (PSB-DF), argumentou que não enquadra o “e-sport” como prática esportiva (GANIKO, 2019).

“Eu acho que me sinto uma legítima representante do esporte. Eu queria deixar bem claro que são 'jogos' eletrônicos. Esporte, vocês vão ver lá Cuba e Estados Unidos competindo dentro de uma quadra e cessando todo tipo de conflito. Desculpa, isso [esports] não é esporte, porque esporte tem uma preparação também. Tem que ouvir a comunidade esportiva também. O alto rendimento é isso, é uma entrega. Quem é do esporte abdica muito da sua vida, inclusive pessoal, para representar um país.”

A crescente exponencial dos “e-sports” no mundo acarretou, inclusive, um comunicado oficial do Comitê Olímpico Internacional – COI, em 2023, onde, anos após de se manifestar favorável ao enquadramento dos esportes eletrônicos como atividades desportivas, anuncia planos para criação dos Jogos Olímpicos de Esports, ainda que com ressalvas (Globo Esporte, 2023).

Ao enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades da implementação de medidas regulatórias, a indústria de “e-sports” pode continuar a prosperar e alcançar todo o seu potencial como uma forma legítima de entretenimento e competição global e, principalmente, convertendo esse crescimento em retorno ao país.

6 CONCLUSÃO

A implementação de medidas regulatórias adequadas é crucial para garantir que os direitos trabalhistas dos cyber-atletas sejam protegidos de forma eficaz, proporcionando-lhes condições de trabalho justas e equitativas. Isso requer uma abordagem multifacetada que considere não apenas as necessidades imediatas dos jogadores, mas também os desafios em constante evolução enfrentados pela indústria de “e-sports” como um todo. Além disso, é essencial que as regulamentações sejam flexíveis o suficiente para acompanhar o ritmo rápido das mudanças na indústria, garantindo que os cyber-atletas possam se beneficiar de um

ambiente de trabalho seguro e sustentável em meio à constante inovação e crescimento do setor.

Em conclusão, o presente artigo examinou de forma abrangente as lacunas jurídicas na regulamentação do regime trabalhista dos cyber-atletas brasileiros, no contexto crescente e dinâmico da indústria de e-sports. Ao analisar os desafios enfrentados pelos jogadores, incluindo questões contratuais, carga horária de trabalho, e a ausência de legislação específica, fica claro que há uma necessidade premente de ação regulatória.

O artigo realizado tem o propósito de realizar a discussão acadêmica quanto a existência e efeitos das lacunas legislativas quanto a regulação das relações de trabalho dos cyber-atletas no Brasil, visto que, foi possível identificar a escassez de doutrinas e discussões acadêmicas sobre o tema, já demonstrado sua importância.

A falta de proteção e reconhecimento dos direitos trabalhistas dos cyber-atletas representa uma lacuna significativa na legislação brasileira, que requer uma resposta urgente por parte dos legisladores, órgãos reguladores e todas as partes interessadas. Somente através do diálogo aberto, colaboração e ação coordenada, podemos trabalhar para estabelecer um ambiente de trabalho justo, seguro e sustentável para os cyber-atletas brasileiros, garantindo assim o crescimento e a profissionalização contínua da indústria de “e-sports” no país.

REFERÊNCIAS

Agencia Câmara de Notícias. **Projeto define eSports como modalidade esportiva**. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/#:~:text=O%20Projeto%20de%20Lei%20205,de%20maneira%20presencia%20ou%20online>. Acesso em: 20 de maio de 2024

ALAGOAS. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei nº.3450/2015. 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**.

Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 20 de maio de 2024

BARBANTI, Valdir José, **O que é Esporte**. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, v.11, n.1, p.54-58-2006. Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/RBAFS/article/view/833/840>. Acesso em: 20 de maio de 2024

BARROCAS, Gabriel. **Coreia do Sul a capital mundial do e-Sport**. 2023.

Disponível em: <https://www.grandegamer.com/coreia-do-sulacapital-mundial-do-esport/>. Acesso em: 20 de maio de 2024

BORGES, Ana. A voz da Serra. **Ser um Gamer não é só diversão: entrevista com Gabriel “Ponter” Amaral**. 2023. Disponível em:

<https://avozdaserra.com.br/noticias/ser-um-gamer-nao-e-so-diversao-entrevista-com-gabriel-ponter-amaral>. Acesso em: 20 de maio de 2024

BRASIL. **Constituição da Republica de 1988**. Brasília. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/ConstituicaoCompilado.htm. Acesso em: 20 de maio de 2024

BRASIL. **Decreto lei n.5.452/43.Consolidação das Trabalhistas**. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm. Acesso em: 20 de maio de 2024

BOURDIEU, Pierre. Como é possível ser esportivo? In: BOURDIEU, Pierre. Questões de sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p.136-163.

CARBONE, Felipe. Globo Esporte. **Macron defende o elo entre esports e Olimpíadas de Paris 2024**. 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/04/25/macron-defende-elo-entre-esports-e-olimpiadas-de-paris-2024.ghtml>. Acesso em: 20 de maio de 2024

CARDIA, Wesley. **Marketing e Patrocínio Esportivo**. Editora Bookman, 2004

CBDEL. **Conheça a CBDEL**. 2024. Disponível em:

<https://cbdel.com.br/portal/index.php/sobre>. Acesso em:20 de maio de 2024

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-Sport: Os Riscos nos Contratos de Cyber-A atleta**. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas?ref=http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/cultura/item/1187-advogado-explica-aspectos-juridicos-e-como-os-atletas-digitais-devem-trabalhar-com-e-sports-no-brasil>. Acesso em: 20 de maio de 2024

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho**. Ed. 18. Editora LTr, 2019.

ESPN Stats & Info. **Juventude importa? Confira a média de idade dos atletas de esports**. 2017. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/729490_juventude-importa-confira-a-media-de-idade-dos-atletas-de-esports. Acesso em: 20 de maio de 2024

Espn.com.br com Agência Brasil. **Lei Geral do Esporte: o que você precisa saber do veto que interessava ao futebol, direitos de TV e mais**. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/futebol/brasileirao/artigo/_/id/12195873/lei-geral-esporte-o-que-voce-precisa-saber-veto-interessava-futebol-direitos-tv-mais. Acesso em: 20 de maio de 2024

FONSECA, Gabriel. TecMundo. **Celebridades Abraçam o mercado de e-Sports**. 2024 Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/284615-celebridades-abracam-mercado-sports.htm>. Acesso em: 20 de maio de 2024

FONTES, Mario. Folha de Pernambuco. **Jogador radicado em Pernambuco recebe visto de atleta profissional de e-sports nos EUA**. 2017. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/esportes/esports/jogador-radicado-em-pernambuco-recebe-visto-de-atleta-profissional-de/23488/>. Acesso em: 20 de maio de 2024

GALLUCI, Bruno. **E-sports: riscos dos contratos de trabalho dos atletas do mundo eletrônico**. 2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-ago-10/galucci-sports-riscos-contratos-atletas/>. Acesso em: 20 de maio de 2024

GANIKO, Priscila. Jovem Nerd. **Senadora Leila Barros é contra inclusão de esports em modalidades esportivas**. 2019. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/e-sports/senadora-leila-barros-e-contra-inclusao-de-esports-em-modalidades-esportivas>. Acesso em: 20 de maio de 2024

Globo. **Pequenas Empresas & Grandes Negócios – Edição de 05/03/2017**. Publicado em 05 de março de 2017. Disponível em <https://globoplay.globo.com/v/5700913/>. Acesso em: 20 de maio de 2024. Minuto 16 segundo 08

Globo Esporte. **COI anuncia planos para criação de Jogos Olímpicos de Esports**. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/10/14/coi-anuncia-planos-para-criacao-de-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>. Acesso em 20 de maio de 2024

GOULART, Frederico. **Cérebro humano fica mais lento a partir dos 24 anos, aponta estudo**. 2014. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/saude/cerebro-humano-fica-mais-lento-partir-dos-24-anos-aponta-estudo-12213203>. Acesso em: 20 de maio de 2024

HARUNO, Alexandre. **Cyberatletas: empregados comuns ou atletas profissionais?** 2023. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/385622/cyberatletas-empregados-comuns-ou-atletas-profissionais>. Acesso em: 20 de maio de 2024

NASCIMENTO, Amauri Mascaro e NASCIMENTO, Sonia Mascaro. **Curso de Direito do Trabalho**. São Paulo. Ed. 29. Editora Saraiva, 2014, p. 564

NewZoo. **Free Global Esports Live Streaming Market Report**. Amsterdam, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 20 de maio de 2024

OLIVEIRA, Gabriel. Globo Esporte. **Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidade trabalhistas**. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/jogadores-processam-santos-e-sports-por-irregularidades-trabalhistas.ghtml>. Acesso em: 20 de maio de 2024

OLIVEIRA, Gabriel e NASCIMENTO, PH. **Esports são esportes? O que dizem especialistas e estudos**. 2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/esports-sao-esportes-o-que-dizem-especialistas-e-estudos.ghtml>. Acesso em: 20 de maio de 2024

PACETE, Luiz Gustavo. **Quanto ganham os atletas e quais as principais funções nos e-sports?** 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/quanto-ganham-os-atletas-e-quais-as-principais-funcoes-nos-e-sports/>. Acesso em: 20 de maio de 2024

RONDONIA. Assembleia Legislativa. **Projeto de Lei nº.7747/2017. Acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2139618>. Acesso em: 20 de maio de 2024

TASSI, Paul. Forbes. **ESPN Boss Declares eSports 'Not A Sport'**. 2014. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/09/07/espn-boss-declares-esports-not-a-sport/?sh=5a655d8c5f80>. Acesso em 20 de maio de 2024

TELLES, Bruna. **Quanto ganha um streamer da Twitch? Entenda sistema de monetização**. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/09/quanto-ganha-um-streamer-da-twitch-entenda-sistema-de-monetizacao-edjogos.ghtml>. Acesso em: 20 de maio de 2024

UOL. **Ana Moser: 'eSports é indústria de entretenimento, não é esporte'**. 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/10/ana>

moser-esports-e-industria-de-entretenimento-nao-e-esporte.htm. Acesso em: 20 de maio de 2024