

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
ESCOLA DE DIREITO, TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE DIREITO**

Vinicius Nazario Coelho

**A REGULAGEM DE CONTRATOS DE JOGOS ELETRÔNICOS EM UM
CONTEXTO DE AUSÊNCIA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA**

Ouro Preto
2021

Vinicius Nazario Coelho

**A REGULAGEM DE CONTRATOS DE JOGOS ELETRÔNICOS EM UM
CONTEXTO DE AUSÊNCIA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Direito da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientadora: Profª Dra. Juliana Evangelista de Almeida

Ouro Preto

2021



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
ESCOLA DE DIREITO, TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE DIREITO



FOLHA DE APROVAÇÃO

Vinicius Nazario Coelho

**A REGULAGEM DE CONTRATOS DE JOGOS ELETRÔNICOS EM UM
CONTEXTO DE AUSÊNCIA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA**

Monografia apresentada ao Curso de Direito da Universidade Federal
de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel

Aprovada em 30 de abril de 2021

Membros da banca

Doutora- Juliana Evangelista de Almeida - Orientador(a) UFOP
Mestre - Fabiano César Rebuzzi Guzzo - UFOP
Graduado -Marco Túlio Corraide - UFOP

[Juliana Evangelista de Almeida], orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 30/04/2021



Documento assinado eletronicamente por **Juliana Evangelista de Almeida, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 30/04/2021, às 19:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0166102** e o código CRC **447D9120**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.004067/2021-43

SEI nº 0166102

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35400-000
Telefone: 3135591545 - www.ufop.br

RESUMO

Diante do grande crescimento dos jogos eletrônicos, a competitividade logo tomou conta deste cenário, instituindo figuras importantes para este mundo, como os *cyberatletas* e os *e-sports*. Diante de um investimento milionário por várias empresas e pelos grandes prêmios que são oferecidos para os ganhadores de torneios, a vontade de se consagrar um grande profissional dos *e-sports* se tornou sonho de muitos. A ausência de uma legislação específica sobre o tema causa diversas lacunas interpretativas acerca da natureza jurídica destas instituições, já que nenhum dos Projetos de Lei acerca do assunto foram aprovados até os dias atuais. Com isso, é objeto desta pesquisa Jurídico-interpretativa a dissecação das figuras dos *cyberatletas* e dos *e-sports*, analisando jurisprudências, trabalhos científicos, casos práticos e legislações internacionais a fim de que se mostre a possibilidade de abarcar estas figuras jurídicas nos moldes da Lei 9.615/98 (Lei Pelé), para que sejam reconhecidas oficialmente como atletas e esportes, podendo gozar dos efeitos jurídicos que esta interpretação daria, além de quais seriam suas consequências práticas no cenário do esporte eletrônico.

Palavras-chave: Direito do trabalho; Esporte eletrônico; *E-sport*; *Cyberatleta*; Lei 9.615/98 (Lei Pelé).

ABSTRACT

With the great growth of electronic games, competitiveness soon took over this scenario, instituting important figures for this world, such as the cyberathletes and e-sports. Faced with a millionaire investment by several companies and the great prizes that are offered to tournament winners, the desire to become a great professional in e-sports has become a dream of many. The absence of specific legislation on the subject causes several interpretive gaps about the legal nature of these institutions, since none of the bills on the subject have been approved until the present day. Thus, the object of this Legal-interpretative research is the dissection of the figures of the cyberathletes and e-sports, analyzing jurisprudence, scientific work, practical cases and international legislation in order to show the possibility of encompassing these legal figures along the lines of the Law 9.615/98 (Law Pelé), so that they are officially recognized as athletes and sports, being able to enjoy the legal effects that this interpretation would give, in addition to what would be the practical consequences in the electronic sports scenario.

Keywords: Labor Law; Electronic sport; E-sport; Cyberathlete; Law 9.615/98 (Law Pelé).

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. IMPORTÂNCIA DOS JOGOS.....	8
2.1 Características do esporte.....	10
2.2 Evolução dos <i>e-sports</i>	11
3. PROFISSÃO “CYBERATLETA” E O SEU TRATAMENTO JURÍDICO NO BRASIL.....	16
3.1 Lei 9.615/98 (Lei Pelé).....	19
3.2 Problemática dos <i>cyberatletas</i> menores de idade.....	23
3.3 Adicionais noturnos, de feriados e fins de semana.....	25
3.4 Direito de Arena e Transmissão.....	27
4. E-SPORTS E SEU TRATAMENTO JURÍDICO INTERNACIONAL.....	31
4.1 Coreia do Sul.....	31
4.2 França.....	33
4.3 China.....	34
4.4 Alemanha.....	35
4.5 Entidades e Associações Internacionais.....	35
5. PROBLEMÁTICA DA INTRODUÇÃO DE UMA LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA NO MUNDO DOS E-SPORTS.....	37
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

Os jogos são elementos presentes nas relações humanas mesmo antes dos primórdios da civilização. Na obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga¹ explica como os jogos e brincadeiras não advêm da evolução humana, mas que esteve sempre presente entre os animais em geral. Esta conduta social seguiu junto com a sociedade, sempre transformando conforme a evolução da tecnologia e dos costumes.

Vemos esta evolução dos jogos ao longo da história, de modo que foram desenvolvidos os esportes, dando origem também às competições ao redor destes esportes, causando a criação de grandes torneios, como as olimpíadas. Ao longo dos anos, os esportes sofreram transformações, novas tecnologias foram implantadas, novos métodos introduzidos a este mundo, até que chegamos a criação dos jogos eletrônicos.

Não é de se surpreender que, eventualmente, a indústria de jogos eletrônicos que tanto cresceu neste século alcançasse patamares gigantescos, com competições oferecendo premiações milionárias, com grandes organizações se formando e até clubes, famosos pelos seus times de futebol, criarem seus próprios departamentos com equipes de *e-sports*.

Com o grande crescimento desta modalidade de competitividade, criou-se uma demanda jurídica acerca do assunto, que não possui uma legislação específica no Brasil. Logo, diante de um cenário de grande crescimento, é preciso discutir e definir certas diretrizes de entendimento sobre as eventuais demandas jurídicas que possam se formar sobre o assunto.

Neste sentido, apresenta-se o problema desta pesquisa Jurídico-interpretativa, que analisa o estado jurídico das figuras dos *cyberatletas* e dos *e-sports* como um todo diante da falta de legislação específica e qual seria seu tratamento jurídico adequado, além de discutir a possibilidade de abarcamento destes institutos na chamada Lei Pelé (Lei 9.615/98), que discorre sobre as relações contratuais de atletas dos esportes profissionais com os times, além da regulação do esporte nacional.

Em seu desenvolvimento, primeiramente são definidos os principais conceitos acerca do tema, assim como se deu este crescimento e a importância histórica do instituto dos *e-sports*. Em um segundo momento, são analisadas situações práticas sobre o problema no contexto jurídico brasileiro, como tem sido as interpretações dos tribunais e como as equipes e desenvolvedoras dos jogos tem realizado seus contratos, diante da falta de uma norma específica. Neste sentido, também se analisa o conteúdo da Lei Pelé e como os *cyberatletas* podem ser encaixados na amplitude desta lei, assim como o que ela garantiria para estes jogadores e quais soluções ou problemas ela traria na

1HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000.

interpretação deste instituto jurídico. A seguir, é feita uma análise sobre como o tema é tratado em países que legislaram sobre o tema e quais os impactos que trouxeram para os *e-sports*, assim como as entidades (nacionais e internacionais) específicas do contexto do esporte eletrônico. Por fim, são discutidos os Projetos de Lei que abarcam o assunto atualmente e como esta tentativa de regular o cenário causa grandes polêmicas entre os representantes dos *e-sports* no Brasil, diante da burocratização e perdas econômicas que isso poderia trazer, mesmo com uma uniformização e oficialização das interpretações acerca da figura trabalhista dos *cyberatletas*.

Ao final de todas as análises, é obtido uma interpretação sólida de como os *cyberatletas* podem ser considerados atletas esportivos nos parâmetros da Lei Pelé, além de um panorama mais amplo sobre as grandes problemáticas que a introdução de um regulamento específico traria para o cenário e como a falta desta também incorre em lacunas para a solução de eventuais demandas jurídicas.

2. IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Junto ao crescimento da humanidade, conseguimos observar desde os primórdios a existência dos jogos entre a sociedade como uma forma de expressão social, e a dificuldade de definir exatamente o que seria o jogo, devido as suas peculiares características, como apresentado na obra de *Johan Huizinga, Homo Ludens*:

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos “jogo” e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude.²

O ritual do jogo existe como uma necessidade além das formas básicas de sobrevivência, é um indicativo de prosperidade entre populações³. Mas possui algo a mais, desde a infância dos praticantes deste ritual, este impõe certos limites a fim de que o jogo possa ser executado de uma maneira coerente e funcional⁴. Percebemos que a presença destas regras serve um propósito superior:

Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”. E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” recomeça.⁵

Desde então, deu-se início a um dos principais aspectos no mundo dos jogos, a formação de comunidades de jogadores, juntando mentes similares com um propósito em comum, manter o jogo dentro das regras com um grupo disposto a segui-las.⁶

Apesar do exposto, ainda se questiona sobre a importância dos jogos para a sociedade, o porquê de, desde a infância, possuímos tanta afeição por esta prática:

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestara-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza "extra-ordinária" do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esufiante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara. Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e

2HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.9.

3HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.11.

4HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.12.

5HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.12.

6HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.13.

exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.⁷

A maneira de como esses jogos evoluíram e como foram fatores geradores de grandes impactos na sociedade, alterando a dinâmica de vários aspectos da conduta humana, é certo que os jogos nunca foram meros passatempos da humanidade, mas desde sempre destinados a ser um grande ritual da liberdade humana:

“[...] o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?” A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo⁸

Com a evolução da tecnologia, foi evidente que o mundo dos jogos também seria transformado, assim como a interação humana em geral. O primeiro exemplo de um jogo eletrônico a recriação do antigo jogo “Nim”, exibida pelo físico nuclear Edward Uhler Condon em 1940, em uma máquina chamada de NIMATRON.⁹ Porém, o primeiro videogame a ser comercializado viria apenas em 1967, chamado inicialmente de *brown box* (caixa marrom), mais tarde batizado de *Magnavox Odyssey*¹⁰, dando início a era dos jogos digitais.

Os jogos eletrônicos podem ser definidos como jogos de formato digital e que podem ser reproduzidos em dispositivos eletrônicos, como videogames, celulares, computadores, televisões e dispositivos móveis em geral.¹¹

A partir deste momento em que os jogos se tornaram primariamente digitais, acabaram se tornando mais atrativos para a população, principalmente para os jovens. Este crescimento marcaria as gerações, criando um novo modelo de criação parental e uma nova abordagem de vida:

7HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.13.

8HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000. p.6.

9History Computer. **Edward Condon**. Disponível em: <history-computer.com/edward-condon>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

10CHIKHANI, Riad. **The History of Gaming: An Evolving Community**. **Techcrunch**, 2015. Disponível em: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

11AL-HILEH, Mohamed M.; IBRAHIM, Nedaa S.I.; **The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers' Point of View**. International Journal of Applied Engineering Research ISSN 0973-4562 Volume 13, Number 4 (2018) pp. 1805-1812.

Os jogos eletrônicos passaram a ocupar uma posição em vez de jogos populares e educacionais, como resultado inevitável deste crescimento que ocupou nossas vidas, em todos os seus detalhes como; computadores, laptops e diferentes dispositivos de jogos, como o X-Box, Playstation, Gameboy, Wii, tablets e celulares. (tradução nossa)¹²

Com isso, foi apenas uma questão de tempo até que os jogos eletrônicos tomassem um caminho para o crescimento competitivo, assim como os esportes tradicionais.

2.1 Características do esporte

Ao estudar a origem do termo *e-sports*, primeiro é preciso definir o que é o esporte e qual a sua diferenciação dos jogos e atividades físicas em geral. Em um documento feito pelo Conselho da Europa, foram definidas diretrizes de desenvolvimento dos esportes pelos países membros, e neste documento, em seu Artigo 2, 1, a, esporte é definido como:

[...] todas as formas de atividade física que, por meio da participação casual ou organizada, visam expressar ou melhorar a aptidão física e o bem-estar mental, formar relações sociais ou obter resultados em competições de todos os níveis. (tradução nossa)¹³

Valdir Barbanti, no artigo “O que é esporte?”, estabelece diversas condições que diferenciam uma atividade física comum e o esporte:

1 – As regras da atividade são padronizadas. Isto significa que as regras não são simplesmente o produto de um simples grupo que se reúne informalmente e não são apenas expressões espontâneas de interesses e preocupações individuais. No esporte, as regras do jogo definem um conjunto de procedimentos com guias e restrições. 2 – O cumprimento das regras é feita por entidades oficiais. 3 – Os aspectos técnicos e organizacionais da atividade se tornam importantes 4 – A aprendizagem das habilidades esportivas se torna mais formalizada.¹⁴

Complementando, a atividade física se tornaria esporte ao padronizar e sistematizar suas regras, além de um método de impor as regras aos seus participantes, como é o caso de campeonatos regulados por entidades oficiais que estabelecem os limites do esporte.¹⁵

12No original: “Electronic games have started to occupy a position instead of popular and educational games, as an inevitable result of the boom that occupied our lives, in all its details like; computers, laptops and different game devices, as X box game, play station, Boy, Wii, and tablets and handsets like; Galaxy Tab, I Pad and I Pod, as well as smartphones like: Galaxy, Black Berry, and I phone”. AL-HILEH, Mohamed M.; IBRAHIM, Nedaa S.I.; **The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers’ Point of View.** International Journal of Applied Engineering Research ISSN 0973-4562 Volume 13, Number 4 (2018) pp. 1805-1812. Tradução nossa.

13No original: “all forms of physical activity which, through casual or organised participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels.” Council of Europe. **RECOMMENDATION No. R (92) 13 REV**, 24 de setembro de 1992. Tradução nossa. Disponível em <<https://rm.coe.int/16804c9dbb>>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

14BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

15BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

A definição apresentada não abarcaria alguns esportes clássicos, como o automobilismo, xadrez e os próprios *e-sports*. No entanto, o autor estabelece outra maneira de definir o esporte, não somente identificando-o como atividades que exigem esforço físico elevado, mas também as que exigem habilidades motoras complexas, o que diversifica a sua conceituação e abarca estas atividades que antes estariam excluídas.¹⁶

2.2 Evolução dos *e-sports*

No universo dos jogos eletrônicos, existem os que foram feitos para serem jogados com apenas um jogador, chamados de jogos *single player*, e os jogos *multi player*, com dois ou mais jogadores. Em diversos casos, um único jogo possui as duas alternativas de estilo de se jogar. Os jogos *multiplayer* podem ser cooperativos, em que os jogadores se ajudam com objetivos em comum, ou competitivos, no qual os jogadores se enfrentam em jogos do gênero de simulação de esportes (FIFA, Madden NFL), tiro tático (Counter strike, Free fire, Rainbow Six), *MOBA* (League of Legends, Dota)¹⁷, entre outros. Nos jogos competitivos é aonde se encontra a origem dos *e-sports* que, com a evolução da internet, ganhou um grande foco nos jogos online, enquanto antes ocorriam apenas ao vivo, em LAN (Redes de área local) ou em um mesmo dispositivo eletrônico.

O esporte eletrônico ou *e-sport*, abreviação do inglês para *eletronic sport*, é um grande fenômeno do século XXI que tem ganhado cada dia mais público. A ideia de competitividade que antes se via nos esportes tradicionais já é presente neste tipo de atividade desde o século passado:

A primeira competição de videogames pode ser traçada até 19 de outubro de 1972, no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford, em que cerca de duas dezenas de alunos competiram jogando Spacewar. Um dos primeiros torneios competitivos reconhecidos em videogames foi quando a Atari realizou uma competição em diversas cidades que ofereceu a 10.000 participantes a chance de se tornar um campeão mundial em Space Invaders. (tradução nossa)¹⁸

No artigo “*What is eSports and why do people watch it?*” (O que são e-sports e porque as pessoas assistem?), Hamari e Sjöblom dissertam sobre a origem do termo e suas características, além de definirem a atividade da seguinte maneira:

16BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

17Multiplayer Online Battle Arena. Modalidade de jogo em que duas equipes de jogadores se enfrentam em uma arena fechada.

18No original: “The first video game competition can be traced back to October 19, 1972, at Stanford University’s Artificial Intelligence Laboratory in which about two dozen students competed playing Spacewar. One of the first recognized competitive tournaments in video games was when Atari held a multi-city competition that offered 10,000 participants a chance to become a world champion in Space Invaders” KANE, Daniel; SPRADLEY, Brandon. **Recognizing ESports as a Sport**. 2017. *The Sport Journal*, 19. Tradução nossa. Disponível em <<http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Forma de esporte em que os principais aspectos do esporte são facilitados por meios sistemas eletrônicos. Os comandos e ações de jogadores e equipes, bem como os resultados do sistema de eSports são mediadas por interfaces humano-computador.

Em termos mais práticos, os eSports comumente se referem a competições (profissionais e amadores) de jogos eletrônicos que muitas vezes são coordenadas por diferentes ligas, rankings e torneios, e onde os jogadores normalmente pertencem a equipes ou outras organizações esportivas que são patrocinadas por várias organizações empresariais. (tradução nossa)¹⁹

Na longa discussão sobre a possibilidade de se considerar os *e-sports* como esportes, podemos perceber uma grande diferença entre os esportes eletrônicos e os tradicionais. A maneira em que os resultados das ações dos jogadores e times se manifestam nos *e-sports* são primariamente em meios digitais, já que são sistemas eletrônicos com suas regras próprias que realizam todos os cálculos e apresentam os resultados, seja por meio de imagem, vídeo ou som, sendo os jogadores responsáveis por interpretar essas informações e inserirem suas ações por meio de equipamentos eletrônicos, como controles, manetes, mouses e teclados. Já os esportes tradicionais são manifestadamente físicos, apesar de possuírem diversos artifícios eletrônicos para auxiliar a imposição de regras e o andamento das partidas.²⁰

Apesar das grandes diferenças, os jogadores de *e-sports* também apresentam diversos fatores em comum com jogadores dos esportes físicos tradicionais. Profissionais de esportes eletrônicos praticam diariamente, comumente em centros de treinamento dos times aos quais pertencem, diversas habilidades técnicas como coordenação motora com os dedos, mãos, coordenação entre os olhos e membros do corpo, além de uma grande resistência para se manterem focados²¹ em partidas que podem durar horas. Estes são apenas alguns exemplos de características que os melhores jogadores de um *e-sport* precisam para se manter no topo da competitividade.

Daniel Kane e Brandon D. Spradley analisam, no artigo *Recognizing ESports as a sport* (Reconhecendo *e-sports* como um esporte), um estudo sobre as semelhanças do esforço físico feito na prática de um esporte do esforço realizado nos *e-sports*, no qual foram detectadas mudanças na pressão sanguínea, aumento de batimentos cardíacos e aumento de queima de calorias, assim como se daria o atleta realizando um esporte físico tradicional.²²

¹⁹No original: “form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. In more practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other “sporting” organizations which are sponsored by various business organizations”. HAMARI, J; SJOBLÖM, M. **What is eSports and why do people watch it?**. Internet Research, Vol. 27 No. 2, pp. 211-232. Tradução nossa.

²⁰HAMARI, J; SJOBLÖM, M. **What is eSports and why do people watch it?**. Internet Research, Vol. 27 No. 2, pp. 211-232.

²¹THIEL, Ansgar.; JANNIKA, John . **Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions, European Journal for Sport and Society**. 2018. Disponível em <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2018.1559019>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

²²THIEL, Ansgar.; JANNIKA, John . **Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions, European Journal for Sport and Society**. 2018. Disponível em

O professor Ingo Froböse, da *German Sports University* (GSU), em conjunto com outros cientistas, realizou diversos estudos sobre os esforços físicos e mecânicos que os atletas de *e-sports* realizam no cenário de alto nível:

Os atletas de eSports alcançam até 400 movimentos no teclado e no mouse por minuto, quatro vezes mais que uma pessoa comum. A coisa toda é assimétrica, porque ambas as mãos estão sendo movidas ao mesmo tempo e várias partes do cérebro também estão sendo usadas ao mesmo tempo.

A quantidade de cortisol produzida é quase o mesmo nível de um piloto de corrida. Isso é combinado com um pulso alto, às vezes de 160 a 180 batidas por minuto, o que é equivalente ao que acontece durante uma corrida muito rápida, quase uma maratona. Isso sem falar nas habilidades motoras envolvidas. Então, em minha opinião, Os eSports são tão exigentes quanto a maioria dos outros tipos de esportes, se não mais exigentes. (tradução nossa)²³

Pelo alto desgaste físico, atletas de *e-sports* ficam propensos a fadiga e diversas lesões, as vezes tão graves que podem acabar com a carreira do atleta. Por este motivo, treinos, exercícios de aquecimento e uma boa dieta podem estender a carreira de um atleta profissional de *e-sport*, que costuma ser relativamente curta, já que a medida que a idade aumenta, os reflexos tão necessários para competir em alto nível se esvaem.²⁴

Estes estudos mostram como a realidade de um atleta de *e-sport* pode ser desgastante, com níveis de tensão que podem ultrapassar esportes consolidados, como o tênis de mesa.²⁵ Logo, diante de todas características do esporte eletrônico e pelas condições que um esporte convencional possui, o reconhecimento dos *e-sports* como esportes é plenamente possível neste cenário, com sua alta necessidade de capacidade motora, esforços físicos e mentais, assim como seria o xadrez ou o automobilismo.

Na presença destes esportes que podem ter seu reconhecimento afetado pela definição simplista do conceito de “esporte”, os autores do artigo “eSport vs irlSport” apresentam uma nova ideia de entendimento sobre o esporte. Além de discutirem as conceituações sobre os *e-sports*, é apresentada a ideia de reconceituação do esporte em geral, para que este conceito abarque os *e-sports* e outros tipos de atividades que podem ter seu reconhecimento dificultado, além da

<<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2018.1559019>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

23No original: “The eSports athletes achieve up to 400 movements on the keyboard and the mouse per minute, four times as much as the average person. The whole thing is asymmetrical, because both hands are being moved at the same time and various parts of the brain are also being used at the same time. The amount of cortisol produced is about the same level as that of a race-car driver. This is combined with a high pulse, sometimes as high as 160 to 180 beats per minute, which is equivalent to what happend during a very fast run, almost a marathon. That's not to mention the motor skills involved. So in my opinion, eSports are just as demanding as most other types of sports, if not more demanding.”SCHUTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW. 2016. Tradução nossa. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/114sT>>. Acesso em: 4 de março de 2021.

24SCHUTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW. 2016. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/114sT>>. Acesso em: 4 de março de 2021.

25SCHUTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW. 2016. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/114sT>>. Acesso em: 4 de março de 2021.

redefinição dos esportes tradicionais, usando nestes casos o conceito de “irlSports”²⁶, já que estes são realizados com resultados mais físicos, sem a necessidade que um sistema eletrônico demonstre seus resultados.²⁷

A ideia de se considerar um jogador profissional de um *e-sport* um atleta já vem sendo difundida no mundo. Jogadores conseguindo vistos de trabalho e viagem nos Estados Unidos, organizações sendo reconhecidas como entidades oficiais dos *e-sports*, como a KesPA (Associação Coreana de *E-sports*), além do fato de que os *e-sports* já estão sendo reconhecidos como esportes pelo IOC (Comitê Olímpico Internacional) e sendo considerado a entrada destes como esporte olímpico:

Os "eSports" estão apresentando um forte crescimento, especialmente entre a população jovem em diferentes países, e podem fornecer uma plataforma para envolvimento com o Movimento Olímpico.

Os "eSports" competitivos podem ser considerados como uma atividade esportiva, e os jogadores envolvidos se preparam e treinam com uma intensidade que pode ser comparada aos atletas de esportes tradicionais. (tradução nossa)²⁸

O crescimento do mundo dos *e-sports* de forma tão abrupta nos últimos anos pode ser explicada pela sua direta correlação, em geral, com o mundo da internet, computadores e dispositivos eletrônicos, que também vem crescendo ao longo dos últimos anos.²⁹ Todo este crescimento é perceptível diante da introdução e do aumento das necessidades tecnológicas em nosso dia a dia. A familiarização com os instrumentos digitais, em conjunto com a evolução da tecnologia, vem trazendo a cada dia um número maior de novos jogadores.³⁰ A acessibilidade destes jogos, que hoje são facilmente jogados em um celular comum, vem gerando um grande aumento do consumo de jogos entre os jovens. De acordo com estudos do site Newzoo, o Brasil é um dos principais mercados emergentes no mundo dos jogos mobile, que utilizam celulares, sem a

26IRL é uma gíria da internet que significa *In real life*, que se traduz no português para “na vida real”, se referindo a eventos que acontecem pessoalmente, fora do ambiente online.

27MCCUTCHEON, Christopher; HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. eSport vs irlSport. 2017. In: Advances in Computer Entertainment Technology: 14th International Conference, ACE 2017, London, UK, December 14-16, 2017, Proceedings. Lecture Notes in Computer Science, pp. 531-542.

28No original: ““eSports” are showing strong growth, especially within the youth demographic across different countries, and can provide a platform for engagement with the Olympic Movement. Competitive “eSports” could be considered as a sporting activity, and the players involved prepare and train with an intensity which may be comparable to athletes in traditional sports.”. Olympic. **Communique of the Olympic Summit**. Olympic. 2017. Tradução nossa. Disponível em <<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021

29PAPALOUKAS, Marios. **E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?**. Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress. 2018. Disponível em <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfmabstract_id=3323593>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

30PAPALOUKAS, Marios. **E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?**. Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress. 2018. Disponível em <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfmabstract_id=3323593>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

necessidade de investimento em um computador, o que gera grande atração entre os jovens sem grandes condições financeiras.³¹

Sendo um mercado de grande crescimento, que vem atraindo cada vez mais patrocínios, novos jogos e novas tecnologias, o mundo dos *e-sports* ainda crescerá muito ao longo dos próximos anos. A receita global dos *e-sports* em 2020 atingiu em outubro a marca total de 2019, no valor de 950.6 milhões de dólares, sendo cerca de três quartos deste valor advindos de direitos de mídia e patrocínios.³² Este crescimento de receita vem acompanhado com o gigante crescimento de audiência, que chegou ao número de 495 milhões de pessoas no ano de 2020, sendo esperado que este número chegue em 646 milhões até 2023.³³

Estes dados são perceptíveis ao analisar o crescimento que o jogo *Free Fire* teve no ano de 2020, tanto mundialmente quanto no Brasil. O jogo do estilo *battle royale*³⁴ foi o mais baixado do mundo em 2020 do setor de jogos Mobile, que correspondem a 58% da receita geral de jogos.³⁵

31Newzoo. **Newzoo Global Esports Market Report 2020**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

32Newzoo. **2020 Global Esports Market**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/key-numbers>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

33Newzoo. **Global Esports Audience Growth**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/key-numbers>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

34Jogos online *multiplayer* (que envolvem vários jogadores) do estilo de jogo *last-man-standing* (Ultimo homem em pé ou sobrevivente).

35WAKKA, Wagner. **Free Fire é o game mobile mais baixado do Brasil e do mundo em 2020**. Canaltech, 2021. Disponível em <<https://canaltech.com.br/jogos-mobile/free-fire-e-o-game-mobile-mais-baixado-do-brasil-e-do-mundo-em-2020-177491/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

3. PROFISSÃO “CYBERATLETA” E O SEU TRATAMENTO JURÍDICO NO BRASIL

A palavra “atleta”, derivada do grego “*athletes*”, tem sua origem em lutadores que combatiam com a intenção de competir, em jogos oficiais.³⁶ Ao transferir este conceito para o mundo dos *e-sports*, teremos que os *cyberatletas* são as pessoas que competem profissionalmente, praticam, participam de clubes e de competições, ganhando salários e obtendo patrocínios³⁷. A profissão do *cyberatleta* já era presente no Brasil antes do grande crescimento deste cenário atual, e já contava com campeonatos que distribuíam prêmios considerados gigantes para a época.

Um destes exemplos é o jogo de tiro *Counter-Strike*. Em 2001, período em que não existia a tecnologia de *streaming*³⁸ para acompanhar os jogos ao vivo e a maior parte do cenário dos *e-sports* girava ao redor das LAN houses nas quais vários jogadores reuniam, treinavam e competiam pessoalmente, este jogo já contava com campeonatos com premiações altas. O primeiro grande campeonato de *Counter-Strike 1.6*, a *Cyberathlete Professional League* (CPL) de 2001, contou com uma premiação total de 150 mil dólares, atraindo jogadores de várias regiões do mundo.³⁹

Os campeonatos da CPL se mantiveram como os principais do cenário durante vários anos, e na edição da CPL de verão de 2003, com o investimento do pai de um dos jogadores do time que classificou para o torneio, nasceu um dos principais e mais renomados clubes de *e-sports* do Brasil, a *Made In Brazil*, conhecida popularmente como MIBR.⁴⁰ A equipe ganhou renome mundial ao participar de vários campeonatos internacionais ao longo dos anos, além de um histórico título da ESWC 2006 (Copa do Mundo de esportes eletrônicos).⁴¹

Ao longo dos anos, com a chegada de novas empresas e jogos eletrônicos no mercado, o mundo dos *e-sports* atraiu grandes investimentos e deu surgimento a novas equipes, como o Clube de Regatas do Flamengo, que criou sua própria ala de *e-sports* em 2017, no intuito de ingressar no circuito brasileiro profissional do jogo *League of Legends*, da produtora *Riot Games*.⁴²

36MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **Atleta: Definição, Classificação e Deveres**. Direito do Trabalho Desportivo. Os Aspectos Jurídicos da Lei Pelé frente as Alterações da Lei n. 12.395/2011, p. 145-152. São Paulo, 2013.

37SILVEIRA, Douglas; Bruno. **Os direitos trabalhistas do Cyber atleta**. 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

38Sistema de distribuição de conteúdo digital, que é recebido e utilizado ao mesmo tempo pelo usuário que recebe a informação por meios de pacotes da internet, não havendo necessidade de armazenar estes arquivos em um disco rígido do próprio usuário.

39MITCHELL, Ferguson. **Esports essentials: The impact of the Counter-Strike Majors**. The Esports Observer. 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/esports-essentials-counter-strike-majors/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

40BIAZZI, Leonardo. MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. Sportv. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

41BIAZZI, Leonardo. MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. Sportv. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-dobrasil.ghtml>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

A rotina de um *cyberatleta* envolve diversos aspectos que também se encontram na rotina de atletas de esportes convencionais. Muitos jogadores no mundo dos *e-sports* realizam seus treinos em casa, mas alguns clubes possuem centros de treinamento, conhecidos como *gaming houses*, nas quais os jogadores se mudam a fim de aproveitarem melhor o contato com a equipe e terem acesso a equipamentos do mais alto nível, em conjunto com o fato de que vários desses jogadores moram em lugares diversos, o que atrapalharia o entrosamento da equipe. Dentro das *gaming houses*, os jogadores treinam diariamente fazendo *scrims*⁴³, além de possuírem acesso a profissionais das mais diversas áreas, como psicólogos e nutricionistas.⁴⁴

Em conjunto com as responsabilidades advindas dos trabalhos como *cyberatleta*, muitos jogadores também optam por serem criadores de conteúdo para plataformas digitais, como Youtube e Twitch, realizando a produção de vídeos e jogando ao vivo para milhares de pessoas.

A natureza do trabalho profissional do *cyberatleta* é tema polêmico de discussão no âmbito do direito brasileiro. As equipes e organizações brasileiras muitas vezes se utilizam de artifícios legais para afastarem direitos trabalhistas:

Pelos contratos de prestação de serviço, as organizações devem adotar medidas que não venham caracterizar o vínculo empregatício, como por exemplo, não adotar o sistema da gaming house, não estabelecer horários para que o atleta treine, entre outras medidas. Basicamente, os atletas firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização, não tendo de maneira alguma rotinas de trabalho e treinos. Contudo, os gamers acabam perdendo as verbas trabalhistas decorrentes do contrato de trabalho, devendo, o atleta, pesar as vantagens e desvantagens de firmar tal contrato.⁴⁵

Apesar da tentativa de mascarar um eventual vínculo trabalhista com contratos de “patrocínio” e de serviços, a presença dos requisitos para o reconhecimento deste vínculo pode acarretar diversos problemas jurídicos para as organizações e para os jogadores. Como apresentado pelo advogado Hélio Coelho no artigo *E-sport: Os riscos nos contratos de Cyber-Atleta*, estes contratos exigem o cumprimento de diversas cláusulas pelos *cyberatletas*, o que incluem rotinas de mais de 8 horas diárias de treinos, cessão de uso de imagem, propagandas e representação em campeonatos.⁴⁶

42MACKUS, Evelyn. **Analisando a trajetória do Flamengo nos eSports**. MaisEsports. 2018. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/trajetoria-flamengo-esports/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

43Jogos treino contra outras equipes do cenário.

44SILVEIRA, Douglas; Bruno. **Os direitos trabalhistas do Cyber atleta**. 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

45SILVEIRA, Douglas; Bruno. **Os direitos trabalhistas do Cyber atleta**. 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

46COELHO, Hélio Tadeu Borgna. **E-sport: Os riscos nos Contratos de Cyber-atleta**. 2016. 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: 28 de fevereiro de 2021.

Ao analisar estas características que são comumente presentes nas relações de trabalho dos *cyberatletas*, nota-se a presença dos principais requisitos para que haja o reconhecimento do vínculo empregatício, como a pessoalidade, habitualidade, onerosidade e subordinação⁴⁷, sendo estes os requisitos que podem reconhecer eventuais vínculos empregatícios, independente de disposições contratuais, conforme o princípio da primazia da realidade.

Um dos casos icônicos no direito brasileiro no aspecto trabalhista de *e-sports* foi o jogador de League of Legends Carlos “Nappon” Rucker, contratado pela Pain Gaming em 15 de maio de 2018 como “Jogador de Esporte Eletrônico”⁴⁸. Ao ser afastado pela equipe em outubro do mesmo ano e ser obrigado a sair da Gaming House do clube, o jogador também deixou de receber salários e os auxílios com moradia e alimentação que recebia do clube.⁴⁹ Diante da situação, Nappon ajuizou uma ação trabalhista em face da Pain Gaming no ano seguinte, chegando a um acordo de indenização em favor ao jogador.

É de suma importância o reconhecimento do vínculo trabalhista em casos como este, já que existiam os requisitos da CLT de presença deste vínculo, mas esta decisão causou uma grande evolução de como os jogadores de esportes eletrônicos são vistos juridicamente, já que a segurança jurídica que o reconhecimento do vínculo trabalhista traz uma liberdade maior de discussão dos contratos que os jogadores têm com os clubes.

E com estes reconhecimentos, o cenário brasileiro de *e-sports* nos últimos anos também contou com o apoio de diversos clubes brasileiros, que em 2016 criaram a Associação Brasileira de Clubes de E-Sports (ABCDE), a fim de fomentar a discussão interna e estabelecer condições melhores de trabalho para todos os envolvidos no cenário, com condições mínimas de trabalhos para jogadores, treinos entre equipes e até desenvolvimentos de campeonatos, como a Superliga de League of Legends.⁵⁰

Outra entidade brasileira criada a fim de fomentar o crescimento dos *e-sports* no Brasil, sendo certificada pelo Ministério do Esporte, é a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico, conhecida como CBDEL, afiliada e representante brasileira de diversas das mais importantes entidades dos *e-sports* no âmbito internacional, como a IESF (International Esports Federation) e a

47COELHO, Hélio Tadeu Borgna. **E-sport: Os riscos nos Contratos de Cyber-atleta**. 2016. 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: 28 de fevereiro de 2021.

48BOCCHI, Nicholas. **Vínculo empregatício nos esportes eletrônicos**. Leiemcampo. 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/vinculo-empregaticio-nos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 8 de março de 2021.

49BOCCHI, Nicholas. **Vínculo empregatício nos esportes eletrônicos**. Leiemcampo. 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/vinculo-empregaticio-nos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 8 de março de 2021.

50Vidadeempresa. **Criada em 2016, Associação Brasileira de Clubes de eSports eleger novo presidente**. 2019. Disponível em: <<https://vidadeempresa.com.br/2019/05/15/criada-em-2016-associacao-brasileira-de-clubes-de-esports-elege-novo-presidente/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

WESCO (World Esports Consortium). A confederação busca o reconhecimento nacional dos *e-sports*, incentivando o seu crescimento, sua legislação, melhores condições de trabalho para os jogadores e também na resolução de conflitos. Como exemplo, foram criados tribunais de arbitragem especializados na resolução de méritos referentes ao mundo dos *e-sports* dentro dos Tribunais de Justiça Desportiva (TJDs), como o Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico (STJDDE).⁵¹ Outro método de resolução de conflitos dos *e-sports* foi a criação da Câmara de Resolução de Litígios em Esportes Eletrônicos (CARLEE) pela CBDEL, na tentativa de garantir uma melhor resolução das demandas jurídicas que vierem a acontecer dentro do cenário dos *e-sports*.⁵²

3.1 Lei 9.615/98 (Lei Pelé)

A ideia de se reconhecer os *e-sports* como esportes oficiais não é apenas uma mera preciosidade para os aficionados e profissionais do cenário, mas também traria diversos efeitos jurídicos para as partes envolvidas, como a aplicação das regras da Lei 9.615/98 nos contratos de trabalho dos atletas.

Popularmente conhecida como Lei Pelé, a Lei 9.615/98 regulamenta o esporte formal e não-formal no Brasil, estabelecendo oficialmente diversas divisões deste cenário, como as entidades oficiais desportivas, o sistema judiciário e administrativo próprio, além de proteger as atividades profissionais dos atletas, clubes e transmissoras dos esportes.

A Lei Pelé, que na data de sua promulgação tinha como Ministro dos Esportes o próprio Pelé (eis a homenagem da lei em seu nome), possui como uma de suas principais características a aplicação de suas normas específicas nos regimes de trabalho dos atletas de esportes, conforme o seu art. 28, §4.⁵³, complementando e substituindo em algumas partes as normas gerais da CLT,

Apesar da falta de reconhecimento oficial dos *e-sports* como esportes, a ABCDE e CBDEL já incentivam que os contratos de jogadores de esportes eletrônicos estejam regidos pela Lei 9.615/98, e este entendimento está presente no cenário de *e-sports* brasileiro. Em 2017, a publicadora de jogos Riot Games estimulou uma mudança nos contratos que os jogadores de equipes de League of Legends, que no final acabou impactando positivamente no cenário brasileiro:

Com efeito, a partir de 2017, a Riot Games passou a exigir que todas as equipes que participam de suas competições norte-americanas e europeias formalizem os vínculos empregatícios com seus jogadores e treinadores. Por sua vez, o Brasil, de olho nas

51CBDEL. STJDDE. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/sobre-o-stjdde>>. Acesso em 8 de março de 2021.

52CBDEL. Carlee. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/pleno-carlee>>. Acesso em 8 de março de 2021.

53BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 8 de março de 2021.

determinações internacionais da companhia, decidiu, por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de eSports (ABCDE) firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé. Em vista disso, os atletas e treinadores de eSports passaram a ter o mesmo contrato que atletas da modalidade do futebol utilizam.⁵⁴

Com isso, aplica-se nestes casos as especificidades trabalhistas expressas pela Lei Pelé, sendo firmados contratos especiais de trabalho desportivo para estes atletas, com regras diferentes dos contratos comuns da CLT, como, por exemplo, a determinação de prazo do contrato de trabalho do atleta, que deverá ter vigência de, no mínimo, três meses e no máximo cinco anos, vide o art. 30 da Lei Pelé.⁵⁵

Apesar do acordo realizado pela Riot Games, muitas equipes continuaram a realizar contratos de patrocínio ou serviço com os atletas, o que causa uma atenuação desta medida tomada pela publicadora. Mas, deixando de lado por um momento a decisão da publicadora, os *e-sports* poderiam ser considerados esportes oficiais segundo os próprios moldes da Lei Pelé?

O reconhecimento dos esportes em geral fica restrito a estas quatro definições expressas pelo art. 3º da Lei:

- I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;
- II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;
- 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.
- IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição.”⁵⁶

Os *e-sports* profissionais que estamos tratando, por seguirem normas privadas das publicadoras dos jogos, com *cyberatletas* e equipes buscando resultados em campeonatos nacionais e internacionais com premiações, se aproximam com a definição de Desporto de Rendimento,

54ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. ESPN. 2017. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/noticia/724367carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formasde-contrato-nos-esports-entenda>>. Acesso em: 8 de março de 2021.

55BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 8 de março de 2021.

56BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 8 de março de 2021.

expresso pelo inciso III do art. 3º da Lei Pelé. Logo, na própria definição da lei, os *e-sports* poderiam ser considerados esportes oficiais.⁵⁷

Ademais, também é possível encontrar manifestações dos *e-sports* nas outras categorias expressas pela Lei Pelé.⁵⁸ Por exemplo, na categoria de “desporto educacional”, existem casos no Brasil de escolas incluindo esportes eletrônicos na grade curricular, como o que ocorreu em um colégio que decidiu oferecer aulas no jogo *League of Legends* para alunos que não se interessassem nas aulas convencionais de educação física.⁵⁹ Na categoria de “desporto de participação”, encontramos todos os atletas que disputam os *e-sports* como método de lazer, em ligas amadoras ou nas áreas competitivas próprias dentro dos jogos.⁶⁰ Por fim, já existem diversos times de base que encaixam na definição de “desporto de formação”, como as peneiras online de um dos principais clubes de *e-sports* do Brasil:

Tradicional e uma das mais antigas organizações do cenário brasileiro, a CNB, que hoje tem Ronaldo Fenômeno como sócio, investe pesado na captação e desenvolvimento de talentos. A equipe paulista possui hoje cinco times de base, sendo um semiprofissional. São 30 a 35 jogadores nas chamadas “categorias de base” dos Blumers. O time também possui o Epac, Escola de Formação de Atletas do CNB.⁶¹

Portanto, fica clara a presença dos *e-sports* no cotidiano de vários brasileiros, e como suas práticas já se encaixam nas definições desportivas da Lei Pelé, viabilizando seu reconhecimento como esporte oficial no Brasil, o que abriria uma série de diferenças nos contratos trabalhistas dos *cyberatletas*.

Das principais diferenças que ocorrem nos contratos especiais desportivos, regidos pela Lei Pelé, em relação aos contratos regidos primariamente pela CLT, a duração do contrato de trabalho se mostra uma das mais importantes:

A Lei n. 9615, de 1998, estabelece, nos art. 28 e 30, que o contrato de trabalho do atleta será formal, isto é, escrito e terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses; essa exigência visa propiciar-lhe um tempo mínimo para mostrar suas habilidades profissionais. Note-se, entretanto, que a “Lei Pelé” não estabeleceu a duração máxima do ajuste, a não ser em relação ao primeiro contrato profissional do atleta com o clube que o formou (art. 29), o que poderia induzir à conclusão de que os contratos que sucedessem estariam sujeitos à regra do art. 445 da CLT, aplicado subsidiariamente, o qual prevê a

57CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/10/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

58BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?**. Leiemcampo. 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

59GUTIERREZ, Barbara. **Por sugestão de aluno, escola troca aula de Educação física por “LoL”**. Uol Start. 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/20/por-sugestao-de-aluno-escola-troca-aula-de-educacao-fisica-por-lol.htm>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

60BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?**. Leiemcampo. 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

61TEIXEIRA, Chandy. **Escolinha, olheiro e categoria de base: como o e-sport capta e produz talentos**. Sportv. 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/escolinhas-olheiros-e-equipes-de-base-como-o-e-sport-capta-e-produz-talentos.html>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

duração máxima de dois anos para os contratos determinados. Acontece que, posteriormente, o referido art. 30 teve sua redação alterada pela Lei n. 9981, de 14.07.2000, a qual previu que o contrato de trabalho do atleta terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos, deixando expresso que o disposto no art. 445 da CLT não se aplica ao atleta (art. 30, parágrafo único)⁶²

Outra grande parte do universo jurídico dos esportes são os direitos de imagem e patrocínio dos atletas e *cyberatletas*. Assim como no futebol, os clubes de *e-sports* sobrevivem financeiramente com patrocínios. A especificidade das empresas que englobam este cenário fazem com que a maior parte destes contratos envolvam empresas de equipamentos periféricos, cadeiras *gamer*, *headsets*, mouses, peças de computador em geral, entre outros. Já que diversos *cyberatletas* também produzem conteúdos em plataformas de *streaming*, além das aparições em campeonatos, é de praxe que estes contratos possuam cláusulas de exclusividade, que obrigam aos jogadores patrocinados a usarem somente equipamentos das marcas especificadas.

Porém, também é comum que os contratos de cessão de imagem dos atletas não sejam vinculados aos próprios clubes em que fazem parte, podendo haver divergências entre marcas patrocinadas. Um dos exemplos práticos no mundo do futebol seria do jogador Cristiano Ronaldo, patrocinado pela Nike, mas que usa camisas da Empresa Adidas em seus jogos oficiais, já que a Juventus (seu atual clube) é patrocinado por ela. Logo, diante da grande diversidade de marcas de periféricos, como Razer, SteelSeries, Logitech, entre outros, é comum que haja essa divergência também no mundo dos *e-sports*, principalmente pelo fato de que as organizadoras de campeonatos também possuem patrocinadores próprios, e estes são responsáveis por disponibilizar computadores e monitores nos campeonatos presenciais.

Assim como ocorre em outros esportes, os *e-sports* possuem jogadores que acabam por se tornar lendas do jogo, ficando mais famosos, ganhando um maior espaço e notoriedade na mídia, o que gera mais oportunidades de patrocínios e contratos que podem exceder o que normalmente é celebrado entre equipes, empresas e atletas. Com este crescimento, os patrocínios chegaram a produtos comuns do cotidiano das pessoas, como é o caso da marca Clear, que antes tinha como principal representante o jogador de futebol Cristiano Ronaldo, e agora, no Brasil, tem como um de seus mais famosos embaixadores a lenda do *e-sport* de Counter-Strike, Gabriel “Fallen” Toledo.⁶³

Porém, a possibilidade de direitos de imagem e patrocínio ultrapassarem a barreira salarial definida pela Lei Pelé pode acarretar em uma confusão entre a profissão do *cyberatleta* como

62BARROS, Alice Monteiro de. **O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

63PACETE, Luiz Gustavo. **Unilever Esports lança primeiro projeto estruturado**. Meioemensagem. 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2019/08/19/unilever-esports-lanca-primeiro-projeto-estruturado.html>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

“artista”, o que fugiria da natureza jurídica do contrato trabalhista específico, justificando a escolha do legislador de estabelecer este limite contratual exposto pelo art. 87-A:⁶⁴

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem.⁶⁵

Como exemplo, temos o emblemático caso do jogador de futebol Neymar, que usava de artifícios de uma empresa criada pelos seus pais a fim de receber os montantes referentes aos seus direitos de imagem, que acabavam por ultrapassar o seu salário, sem que pagasse os devidos tributos fiscais. O Conselho Administrativo de Recursos Fiscais teve decisão entendendo que, mesmo com natureza civil, o direito de imagem pode possuir natureza salarial quando estes montantes ultrapassam os limites impostos pela Lei Pelé.⁶⁶

Por fim, outro importante regramento imposto pela Lei Pelé oferece, como método de proteção aos atletas, a possibilidade de rescindir os seus contratos trabalhistas com os clubes de maneira unilateral nos casos previstos pelo art. 31:

Art. 31. A entidade de prática desportiva empregadora que estiver com pagamento de salário ou de contrato de direito de imagem de atleta profissional em atraso, no todo ou em parte, por período igual ou superior a três meses, terá o contrato especial de trabalho desportivo daquele atleta rescindido, ficando o atleta livre para transferir-se para qualquer outra entidade de prática desportiva de mesma modalidade, nacional ou internacional, e exigir a cláusula compensatória desportiva e os haveres devidos⁶⁷

Do mesmo jeito como ocorre no futebol, a fim de evitar que a carreira do cyberatleta estagne em um clube que não cumpra com suas obrigações contratuais, o regramento deste artigo autoriza que o jogador possa buscar outro clube mais facilmente, sem que sofra as sanções impostas pelo contrato trabalhista.

64FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos.** Âmbito Jurídico. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

65BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 10 de março de 2021.

66GRILLO, Brenno. **Direito de imagem tem natureza salarial se valor é maior que salário.** Conj. 2017. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2017-jun-24/direito-imagem-natureza-salarial-valor-maior-salario>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

67BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 10 de março de 2021.

3.2 Problemática dos *cyberatletas* menores de idade

Apesar de possibilitar a solução de diversos problemas jurídicos contratuais dos *cyberatletas*, a aplicação da Lei Pelé continuaria sem dar ponto final em uma das grandes polêmicas no mundo dos *e-sports*, a situação jurídica dos jogadores menores de idade que adentram no cenário esportivo profissional.

Nos últimos tempos, com a evolução da tecnologia e dos brinquedos, os jogos eletrônicos têm tomado grande proporção na infância das pessoas. Com isso, mais cedo as pessoas têm criado vínculos com estes jogos, desenvolvendo grandes habilidades e adentrando no mundo competitivo, se tornando *cyberatletas* dos *e-sports*. Por exemplo, a história do jogador brasileiro de Fortnite, conhecido nas plataformas popularmente como “Zenon”. Apesar da produtora do jogo Fornite permitir crianças nos campeonatos apenas a partir dos 13 anos, o jogador Zenon de apenas 9 anos, sempre acompanhado de seu pai, participava constantemente de campeonatos oficiais. No torneio latino-americano FNCS de 20, Zenon conseguiu uma boa colocação, o que fez com que diversos jogadores denunciassem a sua presença no campeonato, o que causou seu banimento do jogo competitivo pela publicadora, até que completasse 13 anos.⁶⁸

Não só em torneios, mas esta limitação de idade também é imposta pela Twitch, maior plataforma de streaming de jogos da atualidade. Muitos ícones e pessoas com o sonho de se adentrarem no mundo dos *e-sports* começam pelo streaming, tentando atrair pessoas e seguidores para os assistirem jogar. A plataforma oferece contratos de parceria para streamers que atingem uma certa meta dentro do sistema, sendo este o objetivo de muitos para se tornarem relevantes no cenário. Porém, esta possibilidade também se limita apenas aos maiores de 13 anos, conforme a própria política de privacidade da Twitch.⁶⁹

Diante da existência de diversos menores que já possuem habilidades suficientes para competir, a idade mínima de participação destas crianças no cenário é alvo de muitas críticas. Segundo os regramentos da Lei Pelé e da CLT, o menor pode começar a se envolver em atividades profissionais a partir dos 14 anos. Com a interpretação de que contratos de *cyberatletas* seriam regidos pelos ditames da Lei Pelé, o art. 29, §4 expõe o seguinte:

Art. 29. A entidade de prática desportiva formadora do atleta terá o direito de assinar com ele, a partir de 16 (dezesseis) anos de idade, o primeiro contrato especial de trabalho desportivo, cujo prazo não poderá ser superior a 5 (cinco) anos.

⁶⁸Tribunadonorte. **E-sports: a presença das crianças vira polêmica.** 2020. Disponível em: <<http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/e-sports-a-presena-a-das-criana-as-vira-pola-mica/480031>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

⁶⁹Twitch. **Aviso de privacidade.** Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/privacy-notice/#children_s_privacy>. Acesso em: 10 de março de 2021.

§4 O atleta não profissional em formação, maior de quatorze e menor de vinte anos de idade, poderá receber auxílio financeiro da entidade de prática desportiva formadora, sob a forma de bolsa de aprendizagem livremente pactuada mediante contrato formal, sem que seja gerado vínculo empregatício entre as partes.⁷⁰

Esta vedação, por demais que sejam as críticas, é extremamente importante em um mundo hipercompetitivo tal qual é o dos esportes em geral, em que os estresses da carreira poderiam acarretar em diversos problemas no desenvolvimento e crescimento do menor. A liberdade de interpretação destas normas é limitada. Logo, no momento, as chances do ingresso de jogadores menores de 14 anos no cenário esportivo eletrônico é baixa, mesmo pelo fato de que vários dos mais importantes jogos quais são praticados os *e-sports* possuem uma faixa etária de jogadores maior do que os 14 anos, devido à presença de algum nível de violência, o que inviabiliza, por agora, a possibilidade desta categoria de *cyberatletas* se profissionalizarem.

3.3 Adicionais noturnos, de feriados e fins de semana

Uma discussão polêmica presente no mundo do futebol atual é a possibilidade dos atletas receberem adicionais noturnos, devido a jogos de diversos campeonatos serem realizados após as 21 horas, normalmente terminando após as 23, e também o adicional de jogos realizados aos domingos e feriados.

No momento, não foram achados litígios, discussões relevantes e literatura científica acerca deste tema no mundo dos *e-sports* no Brasil. No entanto, diante da possibilidade dos *cyberatletas* terem seus contratos de trabalho regidos pelos ditames da Lei Pelé (situação que já é presente em alguns casos nos últimos anos), esta controvérsia poderá chegar ao mundo dos *e-sports* em breve. Já que os *e-sports* possuem semelhanças com os esportes tradicionais, com diversos campeonatos que ocorrem aos fins de semana, feriados e que, por muitas vezes, se alongam por noites e madrugadas, especialmente pela possibilidade única dos campeonatos de *e-sports* poderem ser realizados online, com equipes de diferentes regiões, de diferentes fusos horários, o que pode acarretar em partidas ocorrendo entre os horários de 22 da noite até 5 da manhã no Brasil.

Ao analisar o entendimento do direito dos atletas receberem este adicional, a autora Alice Monteiro de Barros, no artigo “O atleta profissional do futebol em face da “Lei Pelé” (nº 9.615, de 24.03.98) e modificações”, ela faz o seguinte posicionamento:

Entendemos que o adicional noturno está previsto em preceito constitucional (art. 7º, IX), logo, é aplicável ao atleta empregado, sempre que comprovado o trabalho entre 22 e 5

70BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 10 de março de 2021.

horas do dia seguinte. Trata-se de aplicação subsidiária do art. 71 da CLT, compatível com a legislação específica e autorizada pelo art. 28 da Lei n. 6.423, de 1977.⁷¹

Esta análise se mostra cabível dentro do âmbito jurídico-trabalhista dos atletas, visto que a Lei Pelé não possui menção a estes direitos trabalhistas. Logo, conforme o art. 28, §4º, abre-se um espaço de aplicação das regras da CLT sobre o assunto, que possui previsões acerca do pagamento de adicionais noturnos, feriados e afins. De fato, podemos argumentar a existência do direito de recebimento dos adicionais pelos atletas nos apoiando nesta interpretação e no precedente dado pelos magistrados da 11ª turma do TRT da 2ª região que, em 2020, condenaram o clube São Paulo FC a pagar ao atleta Maicon cerca de R\$700.000,00 (montante com juros e correção monetária) a título de adicionais sobre jornadas de trabalho noturnas, aos domingos e feriados.⁷²

Theotônio Chermont, advogado especializado em direito esportivo, possui opinião semelhante:

O trabalho noturno priva o atleta do convívio com a família, e também do sono, sendo mais penoso e causador de maior esgotamento do que o praticado durante o dia. A redação da Lei Pelé na exclusão desses direitos é mal redigida. Vou além. Os incisos I, II e III do parágrafo 4º do art. 28 da Lei Pelé colidem com as normas de proteção a fisiologia do atleta com as normas constitucionais.⁷³

No entanto, existem diversas interpretações que se posicionam de maneira contrária. Por se tratar de um contrato especial de trabalho, esta profissão possui suas especificidades e peculiaridades que inviabilizam a aplicação deste entendimento no cenário jurídico desportivo. É argumentado que, por serem características inerentes a profissão do atleta, não seria cabível o direito ao recebimento de adicionais noturnos, de feriados e domingos, como dito pelo especialista em direito desportivo, Martinho Miranda:

O Contrato dos atletas é um contrato peculiar. Não por acaso a Lei nº 9.615 diz que o contrato que o jogador celebra com o clube é denominado 'contrato especial de trabalho desportivo'. Estender adicionais noturnos a atletas é desnaturar a peculiaridade do seu trabalho⁷⁴

Este entendimento melhor se encaixa no disposto pela Lei Pelé, que dispõe de adicionais específicos da profissão no art. 28, §4º e incisos seguintes:

71BARROS, Alice Monteiro de. **O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores**. Revista eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, 2014.

72LAURENTIIS, Francisco de. **São Paulo perde ação e é obrigado a pagar adicional noturno e extra de domingos e feriados a Maicon**. ESPN. 2020. Disponível em: <https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_id/6921089/sao-paulo-perde-acao-obrigado-pagar-adicional-noturno-extra-domingos-feriados-maicon>. Acesso em: 10 de março de 2021.

73Leiemcampo. **Atleta tem direito de receber a mais por jogos aos domingos? TST responderá**. UOL. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/05/12/atleta-tem-direito-de-receber-a-mais-por-jogos-aos-domingos-tst-respondera.htm>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

74Leiemcampo. **Atleta tem direito de receber a mais por jogos aos domingos? TST responderá**. UOL. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/05/12/atleta-tem-direito-de-receber-a-mais-por-jogos-aos-domingos-tst-respondera.htm>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

- 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 semana⁷⁵

Ora, a própria natureza do trabalho do atleta intenta a possibilidade de partidas acontecerem em horários noturnos, que envolvem diversas organizações de dezenas de campeonatos anuais. O mesmo se diria aos profissionais dos *e-sports*. A própria natureza da profissão indicaria a possibilidade de partidas acontecendo a noite, após o horário no qual se designa o pagamento de adicionais noturnos, além de campeonatos que ocorrem aos fins de semanas, que é o mais comum, principalmente a medida que chegam as finais.

Devido a falta de uma positivação mais fechada acerca do tema, o legislador deixa o tópico a mercê de interpretações, o que pode futuramente ser alvo de discussões no cenário dos *e-sports*. Com suas peculiaridades, que podem até mesmo ultrapassar as do futebol, já que os campeonatos podem possuir horários que ultrapassam toda a noite devido à diferença de fusos horários entre regiões que tem a prática de competir entre si, o tema pode ser alvo de uma grande discussão futura, que deverá ser definida pelo legislador e pelas partes envolvidas nos contratos.

3.4 Direito de Arena e Transmissão.

Um dos direitos mais icônicos dos atletas que possuem seus direitos trabalhistas regidos pela Lei Pelé é o chamado Direito de Arena. Previsto no art. 42 da Lei Pelé, se refere ao direito das entidades desportivas de: negociar, autorizar ou proibir a transmissão e reprodução audiovisual dos espetáculos desportivos em que elas e seus atletas sejam participantes. Do valor total recebido pela entidade, 5% devem ser repassados aos sindicatos dos atletas, devendo este montante ser redistribuído igualmente aos atletas que participaram do espetáculo desportivo.⁷⁶

Exposta a definição do direito de arena, seria possível a aplicação deste instituto no mundo dos *e-sports*, garantindo aos clubes e *cyberatletas* o recebimento deste direito?

⁷⁵BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 10 de março de 2021.

⁷⁶BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 10 de março de 2021.

Ao se considerar os *e-sports* como esportes, com os direitos de suas entidades desportivas e *cyberatletas* juridicamente regidas pela Lei Pelé, as equipes teriam direito ao recebimento do Direito de Arena, dentro dos moldes da lei. Apesar disso, a problemática atual é que até o presente momento não foram reconhecidos nenhum sindicato de atletas de esportes eletrônicos, o que inviabilizaria o repasse de 5% aos competidores que participaram do espetáculo esportivo, seja por plataformas de *streaming*, televisão ou em estádios com público ao vivo.

Cabe lembrar que, o Direito de Arena não deve ser confundido com o direito de imagem dos atletas, que possuem natureza personalíssima, conforme explica o advogado Hélio Coelho:

[...] os contratos de cyber-atleta – ressalvadas posições divergentes, já atraem a aplicação da lei desportiva nº 9.615/1998 por sua própria natureza, que trata, dentre os mais variados assuntos, do direito de arena, que, como visto, não deve ser confundido com o direito de cessão de uso de imagem do jogador, pois, ao passo que o primeiro decorre de natureza de trabalho e é de titularidade do clube [time], que garante ao atleta a participação indireta nos resultados financeiros, o segundo se reveste de natureza eminentemente civil é de propriedade inalienável e irrenunciável do próprio profissional, que pode ceder ou autorizar o uso de sua imagem, nome ou aparência a qualquer pessoa, sejam patrocinadores ou ao próprio clube, devendo ser remunerado diretamente em razão da autorização.⁷⁷

Adicionalmente, o tópico de transmissões em plataformas da internet tem gerado grandes discussões no mundo do futebol, já que nos últimos anos diversas entidades desportivas têm vendido seus direitos de transmissão a plataformas diferentes de seus rivais, não havendo um monopólio de uma só empresa, causando grandes confusões na hora de transmitir uma partida, já que nem sempre a plataforma transmissora teria o direito de transmissão de ambos os times participantes. Em vista disso, no ano passado foi redigida a MP 984/20, que altera a redação do art. 42 da Lei Pelé para estabelecer que a negociação dos direitos de transmissão pertencem apenas ao time mandante, a fim de evitar demais confusões na hora das negociações de direito de transmissão entre equipes e empresas.⁷⁸ A Medida Provisória, por não ter sido aprovada pela Câmara dos Deputados, no momento não se encontra em vigência, devendo retornar em outros moldes no ano de 2021.⁷⁹

Por não existirem equipes “mandantes” nas partidas de *e-sports*, já que o cenário esportivo eletrônico segue uma lógica diferente dos esportes tradicionais, a definição do Direito de Arena pretendida pela MP 984/20 pode necessitar de uma conceituação diferente para o mundo dos

77COELHO, Helio Tadeu Brogna. **O Direito de Arena e o Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos**. 2016. Disponível em: <<https://www.slideshare.net/HelioTadeuBrognaCoel/direito-de-arena-e-direito-de-imagem-nos-esportes-eletronicos>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

78BRASIL. **Medida Provisória nº 984, de 2020 (Direitos de transmissão e duração do contrato de trabalho de atletas durante a pandemia da covid-19)**. Disponível em: <<https://www.congressonacional.leg.br/materias/medidas-provisorias/-/mpv/142594>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

79ROMÃO, Bruno. **Bolsonaro articula nova versão da MP do Mandante**. Torcedores. 2021. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2021/02/bolsonaro-nova-versao-mp-mandante>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

esportes eletrônicos. O tema deverá ser alvo de futuras discussões em uma eventual regulamentação dos *e-sports*, já que os campeonatos presenciais são regidos por organizadoras ou pelas publicadoras dos jogos, que possuem ou alugam estádios que não pertencem às equipes participantes, além de que a maior parte dos torneios profissionais são realizados via online, com transmissões em plataformas de *streaming*.

Desta forma, as organizadoras dos campeonatos são as detentoras dos direitos de transmissão dos campeonatos, e as equipes e jogadores devem se encaixar as normas estabelecidas pela empresa a fim de participarem nos torneios. Como exemplo, os seguintes regramentos são definidos pela ESL, uma das maiores organizadoras de Counter-Strike no mundo:

2.5 Transmissão da partida

2.5.1 Direitos

Todos os direitos de transmissão da ESL são propriedades da ESL Gaming GmbH. Isso inclui, mas não está limitado a: bots IRC, streams de shoutcast, streams de vídeo (por exemplo, streams POV), GOTV, replays, demonstrações ou transmissões de TV.

2.5.2 Renúncia a esses direitos

ESL Gaming GmbH tem o direito de conceder direitos de transmissão para uma ou várias partidas a um terceiro ou aos próprios participantes. Nesses casos, as transmissões devem ter sido combinadas com a equipe de distribuição da ESL Broadcast antes do início da partida.

2.5.3 Responsabilidade do jogador

Os jogadores não podem se recusar a ter suas partidas transmitidas por transmissões autorizadas pela ESL, nem podem escolher em de que maneira a partida será transmitida. A transmissão só pode ser rejeitada por um árbitro principal. O jogador concorda em fazer acomodações suficientes para que a transmissão dos jogos possa ocorrer. (tradução nossa)⁸⁰

Ou seja, os direitos são absolutos por parte da organizadora em questão, devendo os jogadores e equipes se adequarem a estas regras e negociarem seus direitos de imagem diretamente com elas. Mas, no caso em que qualquer destes regramentos entrem em conflito com as leis locais dos países em que ocorram os campeonatos ou de onde advenha as equipes participantes, também é prevista a possibilidade de se adequar estes regramentos conforme a Lei do país, como seria no Brasil no caso do governo legislar oficialmente sobre o assunto e eventualmente entrar em conflito com estes regulamentos:

2.2 Validade das regras

Se uma disposição deste livro de regras for ou se tornar ilegal, inválida ou inexecutável em qualquer jurisdição, isso não afetará a validade ou exequibilidade nesta jurisdição de

⁸⁰No original: “2.5 Match broadcasting 2.5.1 Rights All broadcasting rights of ESL are owned by ESL Gaming GmbH. This includes but is not limited to: IRC bots, shoutcast streams, video streams (e.g. POV-streams), GOTV, replays, demos or TV broadcasts. 2.5.2 Waiving these rights ESL Gaming GmbH has the right to award broadcasting rights for one or multiple matches to a third party or the participants themselves. In such cases the broadcasts must have been arranged with the ESL Broadcast Distribution team before the start of the match. 2.5.3 Player responsibility Players cannot refuse to have their matches broadcast by ESL-authorized broadcasts, nor can they choose in what manner the match will be broadcast. The broadcast can only be rejected by a head referee. The player agrees to make sufficient accommodation so that broadcasting of matches can take place”. ESL Play. Rulebook. Tradução nossa. Disponível em: <https://play.eslgaming.com/rules#wdh_1_5-Game20Coverage>. Acesso em: 19 de março de 2021.

qualquer outra disposição deste livro de regras ou a validade ou exequibilidade em outras jurisdições de essa ou qualquer outra disposição deste livro de regras.

2.2.1 Leis locais

Se quaisquer regras ou procedimentos estiverem em conflito com as leis locais, elas serão ajustadas para se alinharem com as leis de forma a ficar o mais próximo possível do efeito originalmente pretendido. (tradução nossa)⁸¹

Portanto, nota-se como é comum a prática das organizadoras deterem totalmente os direitos de transmissão dos campeonatos no cenário dos *e-sports*, o que também pode ser visto nos regulamentos de outra famosa organizadora de Counter-Strike, a Blast Premier, que detêm os direitos de transmissão de seus campeonatos em todas as plataformas existentes ou que possam existir no futuro, podendo explorar da maneira que for necessário para a distribuição do conteúdo.⁸²

Outro ponto importante é a mudança das plataformas utilizadas para transmissões em geral, não só dos *e-sports*, mas também para os esportes tradicionais. Apesar de já existirem campeonatos transmitidos por canais de televisão, como o CBLol pela SporTV⁸³, a principal parte destas transmissões são feitas por plataformas de *streaming*, que também tem atraído um público grande de outros esportes. A plataforma Facebook, desde 2017, possui contrato de transmitir alguns jogos ao longo do ano de *baseball*, esporte de grande influência e geração de audiência nos Estados Unidos.⁸⁴No Brasil, a crescente relevância das plataformas de *streaming* também mudou o modo em que diversos campeonatos são transmitidos, além dos usuais canais de televisão, como a plataforma de *streaming* DAZN, que adquiriu exclusividade para transmitir jogos da Copa Sul-Americana de Futebol de 2019,⁸⁵ou a TNT Sports, compradora do Esporte Interativo, que recentemente ganhou disputa contra SBT e Globo para a exclusividade dos direitos de transmissão da maior parte dos jogos da Champions League no Brasil.⁸⁶

81No original: “2.2 Validity of the rules If a provision of this rulebook is or becomes illegal, invalid or unenforceable in any jurisdiction, that shall not affect the validity or enforceability in that jurisdiction of any other provision of this rulebook or the validity or enforceability in other jurisdictions of that or any other provision of this rulebook. 2.2.1 Local laws If any rules or procedures are in conflict with local laws, they will be adjusted to be aligned with the laws in a way to stay as close as possible to the originally intended effect”. ESL Play. Rulebook. Tradução nossa. Disponível em: <https://play.eslgaming.com/rules#wdh_1_5-Game20Coverage>. Acesso em: 19 de março de 2021.

82Blast Premier. **Blast Premier Rulebook 2020 Season**. 2020. Disponível em: <https://blastpremier.com/wp-content/uploads/2020/02/blast_premier_rulebook.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2021.

83SPANGLER, Todd. **Facebook Cuts MLB Live-Streaming Schedule to Just Six Games for 2019**. Variety. Disponível em: <<https://variety.com/2019/digital/news/facebook-mlb-live-streaming-games-2019-1203176053/>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

84FOLHAPRESS. CBLol 2021 inicia transmissões da temporada 2021. 2021. Acidadeon. Disponível em: <<https://www.acidadeon.com/ribeiraopreto/esportes/NOT,0,0,1574566,cblol-2021-inicia-transmissoes-da-temporada-2021.aspx>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

85Redação. **DAZN oficializa transmissões exclusivas de jogos de brasileiros na Sul-Americana pela internet**. Superesportes. 2019. Disponível em: <https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/futebol/futebol-internacional/2019/05/16/noticia_futebol_internacional,585260/dazn-oficializa-transmissoes-exclusivas-de-jogos-da-sul-americana.shtml>. Acesso em: 19 de março de 2021.

86MATTOS, Rodrigo. **TNT Sports ganha disputa e segue com Champions; SBT terá 1 jogo por rodada**. UOL. 2021. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/futebol/colunas/rodrigo-mattos/2021/03/01/tnt-sports-ganha-disputa-e-transmitira-champions-inteira-sbt-tera-1-jogo.htm>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

4. E-SPORTS E SEU TRATAMENTO JURÍDICO INTERNACIONAL

O Brasil, de acordo com o site Statista, foi um dos cinco maiores países em 2020 no quesito de número de jogadores profissionais ativos nos *e-sports*⁸⁷. Mesmo com esta posição importante nos *e-sports*, ainda não possuímos leis que reconhecem formalmente o esporte eletrônico e a figura do *cyberatleta*.

4.1 Coreia do Sul

Um dos principais países na história dos *e-sports* é a Coreia do Sul. Seja pelo seu grande número de jogadores famosos, grandes times e organizações, mas também pelo fato de terem reconhecido desde o início, a importância e tamanho do mundo dos esportes eletrônicos. A evolução inspirada pela maneira que o país tratou o esporte eletrônico foi de vital importância para o crescimento do cenário, que começou pelo reconhecimento da necessidade de criação de uma certa regulação desta atividade. Este regulamento começou com a criação da KesPA:

Os coreanos foram os primeiros a reconhecer que os *e-sports* exigiam supervisão quando criaram a KeSPA em 2000. A KeSPA era uma organização que buscava estabelecer algumas regras básicas para todos os *e-sports* em nível nacional, principalmente para direitos de transmissão e contratos de jogadores, e era o modelo para a maioria das outras entidades reguladoras nacionais que surgiram. Mesmo assim, o resto do mundo ficou muito atrás, e o próximo órgão regulador, a Associação de esportes eletrônicos do Reino Unido, foi fundada em 2014. A China veio logo em seguida com a Associação para esportes chineses. (tradução nossa)⁸⁸

A criação da KesPA (*Korean e-Sports Association*), com a certificação do ministro Coreano da Cultura, Esportes e Turismo, foi um grande passo para o reconhecimento do cenário dos *e-sports*, mesmo nos anos 2000, quando a prática deste tipo de atividade ainda estava em seu começo. A associação, apesar de ter tentado regular o cenário coreano, encontrou problemas para impor sua soberania no país, devido ao fato dos jogos eletrônicos nos quais acontecem os *e-sports* serem propriedades intelectuais de empresas privadas. Ou seja, a associação teve que entrar em acordo com essas empresas para exercer sua função livremente. Ou seja, em vez de serem reguladores, as

87GOUGH, Cristina. **Leading eSports countries ranked by number of active players 2020**. Statista. 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/780631/esports-competition-country-number-of-players-world>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

88No original: “Koreans were the first to recognize that esports required oversight when they created KeSPA in 2000. KeSPA was an organization that sought to establish some basic rules for all esports at the national level, mainly for broadcasting rights and players contracts, and was the model for most of the other national regulatory bodies that have emerged. Yet the rest of the world trailed far behind, and the next regulatory body, the United Kingdom eSports Association, was founded in 2014. China followed not long after with the Association for Chinese Esports.”. LEROUX-PARRA, Marc. **Esports Part 2: The Evolving Rules of Esports**. HIR. 2020. Tradução nossa. Disponível em: <<https://hir.harvard.edu/esports-part-2/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

entidades governamentais estão focando em fazer uma função maior de prestar assistência jurídica aos *cyberatletas* do país, deixando a maior parte dos regulamentos para as publicadoras.⁸⁹ Ainda sim, a associação exerce um papel importante nas negociações com as publicadoras, como ocorre com a Riot Games na Coreia do Sul:

A KesPA negociou com sucesso com a Riot para introduzir novas políticas para a temporada de 2015, incluindo salários-mínimos e duração de contrato mínimo de um ano para jogadores. Essas mudanças se aplicam apenas à liga coreana da Riot, mas enfatizam o impacto que a negociação organizada pode ter. Claro, neste caso, a entidade de negociação não é uma associação de jogadores, mas uma agência criada pelo governo. (tradução nossa)⁹⁰

Além da presença da Associação Nacional, a Coreia do Sul reconheceu formalmente a figura do *e-sport* com o Ato na Promoção De Esportes Eletrônicos nº 11315, de 2012, que tem como proposta, expresso no seu art. 1º:

Estabelecer infra-estrutura para a cultura e indústria de e-sports, aumentar a competitividade em e-sports, e contribuir para aumentar as oportunidades das pessoas para desfrutar de tempo de lazer com e-sports e para o desenvolvimento robusto da economia nacional, fornecendo as matérias necessárias para promover os *e-sports*. (tradução nossa)⁹¹

Além de reconhecer o cenário oficialmente, foram estabelecidas diversas leis no país que causaram impacto nos *e-sports* nacionais. Em 2011, a fim de conter um grande aumento do vício em jogos de internet, principalmente por jovens, o governo coreano estabeleceu a “*Shutdown law*”, ou “*Cinderella law*”, que proíbe menores de 16 anos de acessarem jogos entre a meia-noite e 6 da manhã.⁹² A lei, considerada constitucional pelo judiciário coreano, foi alvo de diversas controvérsias, e foi relaxada em 2014 para que, com a autorização dos pais, os jovens pudessem ser excluídos da eficácia desta lei.

89LEROUX-PARRA, Marc. **Esports Part 2: The Evolving Rules of Esports**. HIR. 2020. Disponível em: <<https://hir.harvard.edu/esports-part-2/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

90No original: “the Korean e-Sports Association (a government-created group that manages eSports within the country), successfully negotiated with Riot last year to introduce new policies for the upcoming 2015 season, including a one-year minimum contract length for players and minimum player salaries. These changes apply only to Riot’s Korean league, but they underscore the impact that organized bargaining can have. Of course, in this case, the bargaining entity is not a player’s association, but a government-created agency.”. HOLLIST, Katherine E. **TIME TO BE GROWN-UPS ABOUT VIDEO GAMING: THE RISING ESPORTS INDUSTRY AND THE NEED FOR REGULATION**. Arizona Law Review. 2015. Tradução nossa. Volume 57, issue 3.

91No original: “The purpose of this Act is to establish infrastructure for the culture and industry of e-sports, enhance competitiveness in e-sports, and contribute to increasing people’s opportunities to enjoy leisure time with e-sports and the robust development of the national economy by providing for matters necessary to promote e-sports.”. Coreia do Sul. **Act No. 11315, Feb. 17, 2012, ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS)**. Tradução nossa. Disponível em: <https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17>. Acesso em: 13 de março de 2021.

92LEE, Jiyeon. **South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers**. CNN. 2011. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

4.2 França

Em 2016, a França entrou no rol dos países que legislaram e oficialmente reconheceram os *e-sports* e a figura do *cyberatleta*:

O jogador profissional assalariado de jogos eletrônicos competitivos é definido como qualquer pessoa cuja atividade remunerada seja a participação em competições de jogos eletrônicos em relação de subordinação jurídica com uma associação ou empresa com o aval do ministro responsável pelo digital, especificada por via regulamentar. (tradução nossa)⁹³

Esta regulação trouxe diversas mudanças jurídicas para as pessoas e entidades dentro do mundo dos *e-sports*, principalmente com a introdução dos decretos 871 e 872. Como exemplo de mudanças importantes, a fim de evitar fraudes das organizadoras de campeonatos, todos os torneios devem ser reportados para as autoridades governamentais.⁹⁴ Seguindo parâmetros parecidos com os presentes na Lei Pelé, a legislação francesa também determina que os contratos de *cyberatletas* tenham duração mínima de 1 ano e máxima de 5 anos.⁹⁵

No entanto, podemos notar que um dos principais regramentos realizado pelo governo francês é a regulação dos menores de idade no cenário competitivo de *e-sports*. Por exemplo, a proibição da participação de menores de 12 anos em campeonatos que oferecem prêmios em dinheiro, além de estabelecerem que os menores de 18 anos dependem da autorização dos pais para que sua participação seja válida. Para proteger as finanças dos jogadores, apenas uma parte do que eles recebem em competições e a título remuneratório ficam a disposição dos pais, sendo o resto depositado em contas poupança regidas pelo governo, ficando disponíveis aos jogadores ao atingirem a maioridade. Para as organizações poderem contratar menores de 16 anos, deverão obrigatoriamente seguir este regramento de depositarem parte do salário do atleta em uma conta *escrow*⁹⁶, além de terem que impor limitações da dificuldade e das horas de jornadas de trabalho do

93No original: “Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire.”. FRANÇA. **LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016**. Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000033202746/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

94SADLER, Arthur. VOLKEL, Oliver. **The pioneering French regulation on esports**. Stadler Volkel – Attorneys at Law. 2019. Disponível em: <<https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

95SADLER, Arthur. VOLKEL, Oliver. **The pioneering French regulation on esports**. Stadler Volkel – Attorneys at Law. 2019. Disponível em: <<https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

96Conta escrow é um tipo de conta em que o seu conteúdo financeiro é controlado por um terceiro até que os termos do contrato que originou esta conta sejam concluídos. No caso em questão, o atingimento da maioridade do atleta o dá direito ao conteúdo da conta.

menor. A equipe também deverá obter a autorização do Comitê de Entretenimento Infantil francês para empregar o atleta.⁹⁷

4.3 China

Em 2021, a China conferiu status oficial para as carreiras de jogadores profissionais de *e-sports*. A mudança é bem-vinda no cenário, já que a China é um dos maiores públicos consumidores dos esportes eletrônicos do mundo, com mais de 5 mil times e cerca de 100 mil jogadores profissionais e 50 mil jogadores amadores, com a grande minoria atendendo com os padrões regulamentares.⁹⁸

Serão considerados jogadores oficiais na China “aqueles que participam de eventos de eSports, treinam com jogadores profissionais ou competem em torneios esportivos profissionais”.⁹⁹ Estes terão direito a carreiras oficiais, que envolvem sistemas de promoção:

Para conseguir aumentar de nível dentro do “plano de carreira” é preciso cumprir alguns pré-requisitos. Para o jogador aumentar do nível 5 para o 4, por exemplo, ele precisará ter atuado competitivamente durante quatro anos ou ter conquistado um prêmio internacional. Não foram revelados os requisitos adotados pelo governo chinês para o restante dos níveis de emprego.¹⁰⁰

No entanto, a maior parte do poder regulador ainda resta nas mãos das publicadoras, e as regras que queiram impor. Por exemplo, a League of Legends Pro League, maior liga do jogo eletrônico na China, introduzirá na temporada de 2021 um sistema de teto salarial, similar ao imposto pela NBA nos Estados Unidos. A liga introduzirá um sistema de “honra” individual de cada jogador que ditará o seu teto salarial, além de levar em conta desempenhos pessoais nas partidas para essa contagem. A mudança já causa preocupações no cenário:

Sem associação de jogadores da LPL, a liga e as organizações estão fazendo um movimento deliberado para limitar a capacidade dos jogadores de ganhar dinheiro durante seus primeiros anos. Um teto salarial inerentemente limitará a renda dos jogadores, mas tão

97SADLER, Arthur. VOLKEL, Oliver. **The pioneering French regulation on esports**. Stadler Volkel – Attorneys at Law. 2019. Disponível em: <<https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>>. Acesso em 13 de março de 2021.

98CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes**. Globo Esporte. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>. Acesso em 13 de março de 2021.

99CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes**. Globo Esporte. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>. Acesso em 13 de março de 2021.

100CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes**. Globo Esporte. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>. Acesso em 13 de março de 2021.

preocupante quanto é o “sistema de honra” que essencialmente retirará seu poder de barganha inteiramente. (tradução nossa)¹⁰¹

Logo, a progressão de carreira recém-regulamentada na China poderá encontrar limitações dentro dos regramentos das próprias publicadoras dos jogos eletrônicos e organizadoras das ligas profissionais.

4.4 Alemanha

A Alemanha possui, desde 2020, vistos de trabalho específicos para *cyberatletas* de fora da Europa.. A política incentiva campeonatos realizados em solo nacional, já que mais jogadores conseguirão os seus vistos internacionais mais facilmente para adentrar o país, além de possibilitar a contratação de *cyberatletas* e técnicos estrangeiros.¹⁰²

4.5 Entidades e Associações Internacionais

Com o aparente sucesso que a KesPA trazia para o regulamento nacional dos *e-sports*, a ideia era que estes regulamentos pudessem ser aplicados em âmbito internacional. Com isso, foi criada em 2008, ainda na Coreia do Sul, a *International e-Sports Federation*, ou IeSF. Com apenas alguns países membro no início, hoje a IeSF conta com 100 membros ao redor do globo, incluindo o Brasil, na figura da entidade CBDEL.¹⁰³ A Federação tem vários acordos com diversas entidades mundiais, pregam pelos direitos mínimos dos *cyberatletas* e suas equipes, além de incentivarem políticas famosas no mundo dos esportes tradicionais, como o anti-doping.

Uma das principais entidades internacionais dos *e-sports* é a *Esports Integrity Commission*, ou ESIC. Estabelecida em 2016, a ESIC investiga e apura casos que ferem a integridade do cenário dos *e-sports*, como casos de uso de *cheats*¹⁰⁴, manipulação de resultados e anti-doping, possuindo uma lista de substâncias que são ilegais para uso durante competições, sendo estas regras aplicadas por diversas organizadoras de torneios.¹⁰⁵ Tal medida teve sua importância percebida em 2015, após um

¹⁰¹No original: “With no LPL players association, the league and organizations are making a deliberate move to limit players’ ability to earn money during their prime years. A salary cap will inherently limit the income of players, but just as concerning is the “honor system” that will essentially strip their bargaining power entirely.”. RONDINA, Steven. **LPL introduces salary cap, and it might be bad for pro players**. Win. 2020. Tradução nossa. Disponível em: <<https://win.gg/news/5558/lpl-introduces-salary-cap-and-it-might-be-bad-for-pro-players>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

¹⁰²Germany Visa. **Germany to Introduce Esports Visa in 2020**. 2020. Disponível em: <<https://www.germany-visa.org/news/germany-to-introduce-esports-visa-in-2020>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

¹⁰³International Esports Federation. **IESF**. Disponível em: <<https://ie-sf.org/about/members>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

¹⁰⁴Programas a fim de burlar os jogos eletrônicos para se ganhar uma vantagem indevida.

¹⁰⁵Esports Integrity Commission. **ESIC**. Disponível em: <<https://esic.gg/about/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

grande campeonato de CSGO, quando um jogador admitiu que ele e a equipe estavam sob os efeitos de Adderall durante o campeonato, substância essa usada para melhorar o foco e a resistência dos jogadores.¹⁰⁶ Desde então, o tópico do uso de substâncias para aumento de performance chegou também aos *e-sports* e testes antidoping começaram a ser realizados oficialmente.

A associação de jogadores também ganhou força nos últimos anos, se unindo para obterem melhores propostas e condições de trabalho. No cenário competitivo do jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, jogadores profissionais se juntaram em 2018 para formar a Counter-Strike Professional Players' Association. A CSPPA possui diversos acordos com organizadoras de campeonatos a fim de obterem um melhor espaço de trabalho para os jogadores, negociando horários e datas dos campeonatos para que não fiquem sobrepostos e causem danos aos períodos de descanso dos jogadores. Nesta época incomum vivida, a associação também está acordando com organizadores acordos de protocolos de segurança para um eventual retorno a campeonatos em formato LAN, que estão paralisados desde o início da pandemia mundial de Covid-19. Ademais, a associação também foca no estado mental dos jogadores, fechando parcerias com profissionais de saúde que oferecem tratamento para os associados.¹⁰⁷

106WOLF, Jacob. **Semphis: Cloud9 was on Adderall at ESL Katowice**. Dot esports. 2015. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/counter-strike-semphis-adderall-esl-2085>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

107Counter-Strike Professional Players' Association. **CSPPA**. Disponível em: <<https://www.csppa.gg/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

5. PROBLEMÁTICA DA INTRODUÇÃO DE UMA LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA NO MUNDO DOS *E-SPORTS*

Apesar da ideia de encaixar os *e-sports* como esportes no contexto jurídico brasileiro, a principal característica sistemática dos esportes eletrônicos, causadora da maior parte da polêmica sobre a possível regulação do cenário no Brasil, é simples. A organização da prática desportiva tradicional não é ligada a uma entidade específica, não possui donos e nunca terá, havendo apenas uma série de regras e limites legais que devem ser obedecidos a fim de que uma entidade possa ser parte do cenário dos esportes.¹⁰⁸ Já o caso dos jogos eletrônicos é diferente por possuírem proprietários:

Nenhuma entidade é “dona” do futebol, basquete, atletismo, ou qualquer outro esporte tradicional. Por outro lado, os jogos eletrônicos adotados como modalidades de e-sports são propriedade intelectual de seus respectivos desenvolvedores ou empresas publicadoras (“publishers”, como são comumente conhecidas). Essas entidades detêm controle sobre o uso e distribuição dos jogos, sendo as únicas legalmente capazes de alterar seus mecanismos internos de funcionamento. Como a legislação não prevê a existência de entidades detentoras de direitos legais sobre as modalidades esportivas em si, a promoção da prática profissional de e-sports torna-se diferente, na medida que as entidades organizadoras de competições profissionais precisam de autorização das publishers para o uso da marca e do software dos jogos eletrônicos em seus eventos.¹⁰⁹

Portanto, ao legislar sobre o assunto, deve ser analisado a possibilidade de se aplicar a lei nesta situação tão específica, já que poderia ter resultados desastrosos na maneira em que os *e-sports* são guiados no Brasil pelas publicadoras, organizações e jogadores. Por ser um cenário de grande crescimento e extremamente volátil, já que a cada ano novas publicadoras são criadas e novos jogos se tornam famosos e adentram o cenário dos *e-sports*, as leis teriam que se adaptar rapidamente a este crescimento, o que geraria problemas posto a falta de celeridade do sistema legislativo brasileiro. Em segundo lugar, o cenário dos esportes eletrônicos é de alto custo e a entrada de novos jogadores é um grande desafio para os que o tentam, logo uma regulação mal formulada poderia impactar negativamente na indústria dos *e-sports*.¹¹⁰

Neste intuito, foram apresentados alguns projetos de lei nos últimos anos que tentam instituir os *e-sports* oficialmente na legislação brasileira, mas foram alvos de diversas críticas pelos representantes do cenário.

108CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/10/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf>>. Acesso em: 14 de março 2021.

109CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/10/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf>>. Acesso em: 14 de março 2021.

110HOLLIST, Katherine E. **TIME TO BE GROWN-UPS ABOUT VIDEO GAMING: THE RISING ESPORTS INDUSTRY AND THE NEED FOR REGULATION**. Arizona Law Review. 2015. Volume 57, issue 3.

Por exemplo, o Projeto de Lei nº 3.450/2015, apensado com o PL nº 7.747/2017, foi proposto no intuito de acrescentar o inciso V ao art. 3º da Lei Pelé, que reconheceria o desporto virtual como prática esportiva oficial. No entanto, o relator da comissão do esporte, Dep. Fernando Monteiro, rejeitou a proposta do PL, junto do apensado, com a seguinte justificativa:

Inexiste na Lei Pelé – ou em qualquer legislação federal vigente no ordenamento jurídico – qualquer dispositivo que defina quais são as práticas esportivas reconhecidas como tal pelo Estado brasileiro ou quais seriam as regras dessas modalidades. A sociedade e suas práticas esportivas são dinâmicas e uma regulamentação legislativa que discorresse sobre o reconhecimento de modalidades e suas respectivas regras, além de imensamente extenso, seria considerada incompleta e anacrônica, dado o surgimento de novas formas de modalidade esportiva.

A Lei Pelé define apenas as quatro manifestações desportivas: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação, conforme seu art. 3º. O desporto virtual poderia estar inserido em cada uma dessas manifestações, dependendo das características e do contexto em que é praticado. Não se refere, dessa forma, à nova manifestação desportiva, pois poderia ser desenvolvido de maneira lúdica (desporto de participação); com finalidade pedagógica (desporto educacional); ou privilegiando a competição (desporto de rendimento).¹¹¹

Conforme a ideia apresentada pelo deputado e pelo exposto anteriormente, os *e-sports* podem ser reconhecidos como esportes oficialmente, sem que haja a necessidade de inclusão de uma definição específica na lei para tanto. No entanto, na opinião do advogado Nicholas Bocchi, especialista em direito desportivo, apesar de tecnicamente inútil esta definição oficial, o reconhecimento dos *e-sports* ainda possui divergências, e a interpretação da lei pode variar dependendo de quem a esteja interpretando, podendo causar uma intensa insegurança jurídica em casos que envolvam o tema.¹¹² Portanto, uma definição legal do tema poderia ser de suporte para o sistema jurídico.

Apesar deste argumento, o deputado apoiou-se, em outra parte de sua decisão, em um conceito errôneo sobre os *e-sports*:

Cumpre-nos, também, destacar o que estabelece a Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) sobre a prática desportiva no importante documento “Carta Internacional da Educação Física e Desportos”, de 1978. Para esse organismo internacional, o esporte constitui um direito fundamental de todos e tem-se a compreensão de que a atividade esportiva demanda algum tipo de esforço físico, com vistas ao desenvolvimento integral do ser humano. Nesse caso, os jogos eletrônicos não estariam contemplados nessa definição.¹¹³

Ora, como apresentado em diversos estudos, a prática dos *e-sports* são derivadas de diversos esforços físicos pelos seus praticantes, podendo chegar a grandes números de movimentos por

111BRASIL, PL 3450/2015. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em: 14 de março de 2021.

112COUTINHO, Beatriz. PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil. Millenium. 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>>. Acesso em: 15 de março de 2021

113BRASIL, PL 3450/2015. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em: 14 de março de 2021.

minuto, além de poderem causar sérias lesões físicas nos *cyberatletas*. Portanto, se ater a este argumento para o não reconhecimento do cenário oficialmente no Brasil se mostra infundado diante da realidade desta prática desportiva.

Em outra tentativa de regular os *e-sports*, o PLS nº 383/2017 está parado nos trâmites legais do Senado Federal desde 2019, e também tem sido alvo de diversas críticas pelos protagonistas do cenário brasileiro. O Projeto de Lei segue com as seguintes disposições:

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; 2 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.¹¹⁴

Ao se analisar o documento, a presença de certas disposições preocupa as figuras do *e-sport* brasileiro. Por exemplo, o art. 2º, § 3º, desconsidera como esporte eletrônico as modalidades que incluam jogos com conteúdos violentos. A disposição, caso aprovada desta maneira, excluiria vários jogos importantes para o cenário brasileiro de esportes eletrônicos, como Counter-Strike, Free Fire e Rainbow Six. De um jeito menos impactante, a maneira em que está redigida a disposição poderia incluir vários jogos que contenham violência em um grau menor, inclusive o fenômeno League of Legends, que em suas próprias recomendações de indicação de idade aponta a presença de violência, mesmo sem a presença de grandes efeitos gráficos.

O autor da emenda que incluiu esta disposição, Senador Eduardo Girão, baseou-se em estudos que apontam uma relação entre jogos e desenvolvimento de comportamentos violentos em crianças e jovens, principalmente quando estes jogos apresentam um teor maior de violência, além

114BRASIL. PLS 383/2017. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

de correlacionar estes estudos ao massacre da escola de Suzano¹¹⁵.¹¹⁶No entanto, diversos estudos também apresentam conclusões contrárias, apontando que os estudos que comprovam esta relação são baseadas em situações que não se encaixam na violência do mundo real e se utilizam de casos específicos em que as pessoas já apresentam outros traços de personalidade que incentivariam o desenvolvimento de comportamentos perigosos, além de argumentarem que os jogos desenvolvem a criatividade, a sociabilidade e são apenas fontes de prazer e diversão para os jovens.¹¹⁷¹¹⁸

Outra parte controversa do PLS apresentado em seu art. 4º, que dispõe sobre a possibilidade dos *e-sports* nacionais serem geridos por federações e confederações. Neste sentido, o “ecossistema” do *e-sports* no Brasil¹¹⁹, como representantes da ABCDE, *cyberatletas* e representantes de times e empresas importantes para o esporte eletrônico brasileiro, apresentaram uma carta à Senadora Leila Barros, pedindo cautela no desenvolvimento do Projeto de Lei. Após pedir que os protagonistas do cenário brasileiro fossem consultados para o desenvolvimento do PLS 383/2017, a senadora se tornou um meio de voz para os representantes do esporte eletrônico. Na carta apresentada, é criticada a tentativa de incluir os *e-sports* como esportes tradicionais, além de não reconhecerem a representatividade das confederações brasileiras de *e-sports*, como a CBDEL. Também expressam certos receios de esta regularização atrapalhar o andamento e desenvolvimento dos *e-sports* brasileiros:

Submeter o e-sport ao sistema nacional de esportes e assim permitir qualquer controle do segmento por confederações, federações ou “entidades de administração do desporto” poderia

- a. Resultar em excessiva judicialização do segmento em virtude dos direitos de propriedade intelectual incorporados nos jogos.
- b. “Rebaixar” o Brasil de terceiro maior mercado para e-sports no mundo (perde apenas para a China e os Estados Unidos), podendo afugentar investimentos em e-sports para outros países e até mesmo causar a cessação da distribuição oficial dos jogos no país.
- c. Encarecer os custos dos e-sports para o consumidor na medida em que encareceria o custo de manutenção dos jogos que requerem uma interação online muito intensa e uma manutenção de servidores de alta performance.

115Massacre realizado na manhã do dia 13 de março de 2019 na Escola Estadual Professor Raul Brasil, no município de Suzano, São Paulo. Dois jovens ex-alunos do colégio se empregaram de armas e machadinhas para atacar as pessoas que estavam na escola. O ataque deixou 10 mortos, incluindo os dois ex-alunos (um foi morto pelo próprio comparsa, que cometeu suicídio logo em seguida). Depois de uma fala polêmica do vice-presidente da República, se instituiu uma grande discussão sobre a influência que jogos violentos teriam sobre os jovens nos dias atuais, e como isso poderia ter sido responsável pela atitude da dupla que realizou o massacre.

116BAPTISTA, Rodrigo. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado**. Senado. 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

117Harvard Health Publishing. **Violent video games and young people**. 2010. Disponível em: <https://www.health.harvard.edu/newsletter_article/violent-video-games-and-young-people>. Acesso em: 15 de março de 2021.

118MARTIN, Samantha. **No evidence to support link between violent video games and behaviour**. University of York. 2018. Disponível em: <<https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2018/research/no-evidence-to-link-violence-and-video-games/>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

119Maneira em que se referem ao universo de protagonistas do e-sport que abrange as desenvolvedoras dos jogos, jogadores, times e organizadores de campeonatos.

Não há necessidade de criação de estruturas que “controlem” os e-sports no Brasil. Reiteramos que é preciso ter cautela em avançar numa direção que possa desviar o Brasil de uma trajetória até agora muito bem-sucedida e com grande potencial de sucesso num futuro próximo¹²⁰

Portanto, os próprios integrantes dos *e-sports* admitem a maneira bem-sucedida em que as publicadoras e organizadoras tem levado o cenário, não havendo necessidade de burocratização do processo e do envolvimento de entidades de administração.

O advogado Nicholas Bocchi também critica esta disposição do PLS, afirmando que o art. 217 da Constituição Federal afirma que o governo deve somente fomentar as práticas desportivas, não devendo interferir no poder de organização e funcionamento que as publicadoras e desenvolvedoras já exercem no cenário.¹²¹

Contrariamente, o presidente da CBDEL, Daniel Rossi, afirma que o esporte eletrônico é como qualquer outro esporte e que a interferência proposta pelo PLS 383/2017 não causaria impactos negativos no mercado privado, além de que uma eventual união das publicadoras e equipes aos meios institucionais sugeridos seria voluntária.¹²²

120BIASE, Leonardo de *et al.* **CARTA DO ECOSISTEMA BRASILEIRO DE E-SPORTS À EXCELENTÍSSIMA SENADORA LEILA BARROS.** 2019. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>> e <<https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

121COUTINHO, Beatriz. **PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil.** Millenium. 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>>. Acesso em: 15 de março de 2021

122BAPTISTA, Rodrigo. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado.** Senado. 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos exercem, desde os primórdios da história humana, uma grande parte no desenvolvimento pessoal e da sociedade ao longo do tempo. Com a evolução, estes tomaram proporções competitivas, que deram origem aos esportes e, mais tarde, aos *e-sports*.

O desenvolvimento tecnológico estabeleceu um novo método de criação e de infância, com a presença dos jogos eletrônicos, que eventualmente se tornaram uma paixão e uma febre na população, dando origem a um dos maiores fenômenos do século XXI, os *e-sports*.

Com o aparecimento de diversos jogos eletrônicos que incentivaram a criação do cenário competitivo, o fenômeno dos *e-sports* atingiu o Brasil, entrando para os rankings mundiais dos maiores consumidores de jogos eletrônicos e de uma grande parcela de *cyberatletas*.

O aparecimento da profissão do *cyberatleta* gerou conflitos no âmbito jurídico da natureza trabalhista destes profissionais. Muitos clubes realizam, desde então, contratos fraudulentos na tentativa de evitar o vínculo trabalhista reconhecido oficialmente, mas a justiça trabalhista, em sua maioria, tem decidido pela atribuição de direitos trabalhistas aos *cyberatletas*, visto a presença dos requisitos necessários.

A discussão da natureza contratual ganhou força quando publicadoras e times se juntaram para garantir aos jogadores direitos trabalhistas, também os equiparando aos atletas definidos pela Lei 9.615/98, conhecida como Lei Pelé.

Apesar deste acordo, os *cyberatletas* podem ser considerados atletas formais dentro dos moldes da Lei Pelé, dado que apresentam os requisitos necessários para ganharem este reconhecimento, inclusive como uma atividade que tem um peso relevante nas condições físicas de seus praticantes.

Este reconhecimento não é formal no âmbito jurídico, sendo alvo de grandes divergências interpretativas. O Brasil ainda não possui uma lei que atribua esta característica formalmente aos *cyberatletas*, e os projetos que lei que visam este fim estão longe de serem aprovados, já que grande parte da comunidade brasileira de *e-sports* e especialistas de direito desportivo não reconhecem a necessidade da aprovação de uma lei sobre o assunto, já que as próprias organizadoras de campeonatos e desenvolvedoras dos jogos exercem o papel regulador do cenário.

Muitos ainda não consideram os *e-sports* como esportes, e polêmicas como a violência dos jogos permeiam as discussões acerca do tema. O fato de países com grandes comunidades de *e-sports*, como Coreia do Sul, China e França já terem legislado sobre o assunto não afetaram a propagação desta ideia no Brasil, que ainda segue incubada. A mera presença de entidades

federativas ainda não é reconhecida, apesar de sua ligação com importantes Federações internacionais, como a IeSF.

Apesar dos entraves, a possibilidade de atribuir aos *cyberatletas* a condição de atleta, com direito às regras impostas pela Lei Pelé em seus contratos trabalhistas é certa, dado que existe a presença dos requisitos formais para este reconhecimento. A falta de certas formalidades, como a criação de sindicato que distribua a parcela do Direito de Arena aos jogadores, impede que todos os regramentos da lei sejam devidamente executados.

Mas, com o acelerado crescimento dos *e-sports* nos últimos anos, é certo que as discussões sobre o tema evoluirão e farão com que os entendimentos sobre o mundo dos esportes eletrônicos se tornem mais sólidos e unificados, garantindo aos protagonistas do cenário brasileiro um tratamento jurídico adequado.

REFERÊNCIAS

- AL-HILEH, Mohamed M.; IBRAHIM, Nedaa S.I.; **The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers' Point of View**. International Journal of Applied Engineering Research. ISSN 0973-4562 Volume 13, Number 4 (2018) pp. 1805-1812.
- ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. ESPN. 2017. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/noticia/724367carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formasde-contrato-nos-esports-entenda>>. Acesso em: 8 de março de 2021.
- BAPTISTA, Rodrigo. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado**. Senado. 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-dos-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>. Acesso em: 15 de março de 2021.
- BARBANTI, Valdir. **O que é esporte? Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**. 2006. Disponível em <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>> Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.
- BARROS, Alice Monteiro de. **O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé" (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.
- BIASE, Leonardo de *et al.* **CARTA DO ECOSISTEMA BRASILEIRO DE E-SPORTS À EXCELENTÍSSIMA SENADORA LEILA BARROS**. 2019. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>> e <<https://www12.senado.leg.br/noticias/arquivos/2020/02/19/carta-do-ecossistema-brasileiro-de-e-sports>>. Acesso em: 15 de março de 2021.
- BIAZZI, Leonardo. **MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil**. Sportv. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.
- Blast Premier. **Blast Premier Rulebook 2020 Season**. 2020. Disponível em: <https://blastpremier.com/wp-content/uploads/2020/02/blast_premier_rulebook.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2021.
- BOCCHI, Nicholas. **Esporte eletrônico é esporte?**. Leiemcampo. 2019. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/esporte-eletronico-e-esporte/>>. Acesso em: 9 de março de 2021.
- BOCCHI, Nicholas. **Vínculo empregatício nos esportes eletrônicos**. Leiemcampo. 2020. Disponível em: <<https://leiemcampo.com.br/vinculo-empregaticio-nos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 8 de março de 2021.
- BRASIL, **PL 3450/2015**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em: 14 de março de 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>.

BRASIL. **Medida Provisória nº 984, de 2020 (Direitos de transmissão e duração do contrato de trabalho de atletas durante a pandemia da covid-19)**. Disponível em: <<https://www.congressonacional.leg.br/materias/medidas-provisorias/-/mpv/142594>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

BRASIL. **PLS 383/2017**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelen De Marchi. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos**. Baptista Luz Advogados, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2018/10/artigo-baptista-luz-pt-E-sports.pdf>>. Acesso em: 9 de março 2021.

CARBONE, Filipe. **Governo chinês oficializa eSports como profissão; veja detalhes**. Globo Esporte. 2021. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/governo-chines-oficializa-esports-como-profissao-veja-detalhes.ghtml>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

CBDEL. **Carlee**. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/pleno-carlee>>. Acesso em: 8 de março de 2021.

CBDEL. **STJDDE**. Disponível em: <<https://cbdel.com.br/portal/sobre-o-stjdde>>. Acesso em: 8 de março de 2021.

CHIKHANI, Riad. **The History of Gaming: An Evolving Community**. Techcrunch, 2015. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community>>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

COELHO, Hélio Tadeu Borgna. **E-sport: Os riscos nos Contratos de Cyber-atleta**. 2016. 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: 28 de fevereiro de 2021.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **O Direito de Arena e o Direito de Imagem nos Esportes Eletrônicos**. 2016. Disponível em: <<https://www.slideshare.net/HelioTadeuBrognaCoel/direito-de-arena-e-direito-de-imagem-nos-esportes-eletronicos>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

Coreia do Sul. **Act No. 11315, Feb. 17, 2012, ACT ON PROMOTION OF E-SPORTS (ELECTRONIC SPORTS)**. Disponível em: <https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=43120&type=part&key=17>. Acesso em: 13 de março de 2021.

Council of Europe. **RECOMMENDATION No. R (92) 13 REV**, 24 de setembro de 1992. Tradução nossa. Disponível em <<https://rm.coe.int/16804c9dbb>>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

Counter-Strike Professional Players' Association. **CSPPA**. Disponível em: <<https://www.csppa.gg/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

COUTINHO, Beatriz. **PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esports no Brasil**. Millenium. 2020. Disponível em: <<https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>>. Acesso em: 15 de março de 2021

ESL Play. Rulebook. Disponível em: <https://play.eslgaming.com/rules#wdh_1_5-Game20Coverage>. Acesso em: 19 de março de 2021.

Esports Integrity Comission. **ESIC**. Disponível em: <<https://esic.gg/about/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

FOLHAPRESS. CBLol 2021 inicia transmissões da temporada 2021. 2021. Acidadeon. Disponível em: <<https://www.acidadeon.com/ribeiraopreto/esportes/NOT,0,0,1574566,cblol-2021-inicia-transmissoes-da-temporada-2021.aspx>>. Acesso em: 19 de março de 2021

FRANÇA. **LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016**. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000033202746/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

FRANCISCO, Isabelly Bueno de. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos**. Âmbito Jurídico. Disponível em: <<https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

Germany Visa. **Germany to Introduce Esports Visa in 2020**. 2020. Disponível em: <<https://www.germany-visa.org/news/germany-to-introduce-esports-visa-in-2020>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

GOUGH, Cristina. **Leading eSports countries ranked by number of active players 2020**. Statista. 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/780631/esports-competition-country-number-of-players-world>>. Acesso em: 13 de março de 2021

GRILLO, Brenno. **Direito de imagem tem natureza salarial se valor é maior que salário**. Conj. 2017. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2017-jun-24/direito-imagem-natureza-salarial-valor-maior-salario>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

GUTIERREZ, Barbara. **Por sugestão de aluno, escola troca aula de Educação física por “LoL”**. Uol Start. 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/20/por-sugestao-de-aluno-escola-troca-aula-de-educacao-fisica-por-lol.htm>>. Acesso em: 9 de março de 2021

HAMARI, J; SJOBLUM, M. **What is eSports and why do people watch it?**. Internet Research, Vol. 27 No. 2, pp. 211-232.

Harvard Health Publishing. **Violent video games and young people**. 2010. Disponível em: <https://www.health.harvard.edu/newsletter_article/violent-video-games-and-young-people>. Acesso em: 15 de março de 2021.

History Computer. **Edward Condon**. Disponível em: <history-computer.com/edward-condon>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2021.

HOLLIST, Katherine E. **TIME TO BE GROWN-UPS ABOUT VIDEO GAMING: THE RISING ESPORTS INDUSTRY AND THE NEED FOR REGULATION**. Arizona Law Review. 2015. Volume 57, issue 3.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução: J.P Monteiro et al., 4. ed. São Paulo: Perspectiva SA, 2000.

International Esports Federation. **IESF**. Disponível em: <<https://ie-sf.org/about/members>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

KANE, Daniel; SPRADLEY, Brandon. **Recognizing ESports as a Sport**. 2017. The Sport Journal, 19. Tradução nossa. Disponível em <<http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

LAURENTIIS, Francisco de. **São Paulo perde ação e é obrigado a pagar adicional noturno e extra de domingos e feriados a Maicon**. ESPN. 2020. Disponível em: <https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_/id/6921089/sao-paulo-perde-acao-obrigado-pagar-adicional-noturno-extra-domingos-feriados-maicon>. Acesso em: 10 de março de 2021.

LEE, Jiyeon. **South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers**. CNN. 2011. Disponível em: <<https://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

Leiemcampo. **Atleta tem direito de receber a mais por jogos aos domingos? TST responderá**. UOL. 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/05/12/atleta-tem-direito-de-receber-a-mais-por-jogos-aos-domingos-tst-respondera.htm>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

LEROUX-PARRA, Marc. **Esports Part 2: The Evolving Rules of Esports**. HIR. 2020. Tradução nossa. Disponível em: <<https://hir.harvard.edu/esports-part-2/>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

MACKUS, Evelyn. **Analisando a trajetória do Flamengo nos eSports**. MaisEsports. 2018. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/trajetoria-flamengo-esports/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

MARTIN, Samantha. **No evidence to support link between violent video games and behaviour**. University of York. 2018. Disponível em: <<https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2018/research/no-evidence-to-link-violence-and-video-games/>>. Acesso em: 15 de março de 2021.

MATTOS, Rodrigo. **TNT Sports ganha disputa e segue com Champions; SBT terá 1 jogo por rodada**. UOL. 2021. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/futebol/colunas/rodrigo-mattos/2021/03/01/tnt-sports-ganha-disputa-e-transmitira-champions-inteira-sbt-tera-1-jogo.htm>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

MCCUTCHEON, Christopher; HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. **eSport vs irlSport**. 2017. In: Advances in Computer Entertainment Technology: 14th International Conference, ACE 2017, London, UK, December 14-16, 2017, Proceedings. Lecture Notes in Computer Science, pp. 531-542.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **Atleta: Definição, Classificação e Deveres**. Direito do Trabalho Desportivo. Os Aspectos Jurídicos da Lei Pelé frente as Alterações da Lei n. 12.395/2011, p. 145-152. São Paulo, 2013.

MITCHELL, Ferguson. **Esports essentials: The impact of the Counter-Strike Majors**. The Esports Observer. 2018. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/esports-essentials-counter-strike-majors/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

Newzoo. **2020 Global Esports Market**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/key-numbers>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Newzoo. **Global Esports Audience Growth**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/key-numbers>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Newzoo. **Newzoo Global Esports Market Report 2020**. 2020. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Olympic. **Communique of the Olympic Summit**. Olympic. 2017. Disponível em <<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

PACETE, Luiz Gustavo. **Unilever Esports lança primeiro projeto estruturado**. Meioemensagem. 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2019/08/19/unilever-esports-lanca-primeiro-projeto-estruturado.html>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

PAPALOUKAS, Marios. **E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?**. Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress. 2018. Disponível em <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3323593>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Redação. **DAZN oficializa transmissões exclusivas de jogos de brasileiros na Sul-Americana pela internet**. Superesports. 2019. Disponível em: <https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/futebol/futebol-internacional/2019/05/16/noticia_futebol_internacional,585260/dazn-oficializa-transmissoes-exclusivas-de-jogos-da-sul-americana.shtml>. Acesso em: 19 de março de 2021.

ROMÃO, Bruno. **Bolsonaro articula nova versão da MP do Mandante**. Torcedores. 2021. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2021/02/bolsonaro-nova-versao-mp-mandante>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

RONDINA, Steven. **LPL introduces salary cap, and it might be bad for pro players**. Win. 2020. Tradução nossa. Disponível em: <<https://win.gg/news/5558/lpl-introduces-salary-cap-and-it-might-be-bad-for-pro-players>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

SADLER, Arthur. VOLKEL, Oliver. **The pioneering French regulation on esports**. Stadler Volkel – Attorneys at Law. 2019. Disponível em: <<https://www.svlaw.at/en/the-pioneering-french-regulation-on-esports>>. Acesso em: 13 de março de 2021.

SCHUTZ, Martin. **Science shows that eSports professionals are real athletes**. DW. 2016. Tradução nossa. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/1I4sT>>. Acesso em: 4 de março de 2021.

SILVEIRA, Douglas; Bruno. **Os direitos trabalhistas do Cyber atleta**. 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

SPANGLER, Todd. **Facebook Cuts MLB Live-Streaming Schedule to Just Six Games for 2019**. Variety. Disponível em: <<https://variety.com/2019/digital/news/facebook-mlb-live-streaming-games-2019-1203176053/>>. Acesso em: 19 de março de 2021.

TEIXEIRA, Chandy. **Escolinha, olheiro e categoria de base: como o e-sport capta e produz talentos**. Sportv. 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/escolinhas-olheiros-e-equipes-de-base-como-o-e-sport-capta-e-produz-talentos.html>>. Acesso em: 9 de março de 2021.

THIEL, Ansgar.; JANNIKA, John. **Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions**, European Journal for Sport and Society. 2018. Disponível em <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2018.1559019>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

Tribunadonorte. **E-sports: a presença das crianças vira polêmica**. 2020. Disponível em: <<http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/e-sports-a-presena-a-das-criana-as-vira-pola-mica/480031>>. Acesso em: 10 de março de 2021.

Twitch. **Aviso de privacidade**. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/privacy-notice/#children_s_privacy>. Acesso em: 10 de março de 2021.

Vidadeempresa. **Criada em 2016, Associação Brasileira de Clubes de eSports eleger novo presidente**. Disponível em: <<https://vidadeempresa.com.br/2019/05/15/criada-em-2016-associacao-brasileira-de-clubes-de-esports-elege-novo-presidente/>>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.

WAKKA, Wagner. **Free Fire é o game mobile mais baixado do Brasil e do mundo em 2020**. Canaltech, 2021. Disponível em <<https://canaltech.com.br/jogos-mobile/free-fire-e-o-game-mobile-mais-baixado-do-brasil-e-do-mundo-em-2020-177491/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2021.

WOLF, Jacob. **Semphis: Cloud9 was on Adderall at ESL Katowice**. Dot esports. 2015. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/counter-strike-semphis-adderall-esl-2085>>. Acesso em: 13 de março de 2021.