

Data de aprovação: ____/____/____

**O ATRASO DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA DIANTE DOS ESPORTES
ELETRÔNICOS
THE DELAY OF THE BRAZILIAN LEGISLATION AGAINST THE E-SPORTS**

Nicolas De Souza Falconi¹
Marcelo de Barros Dantas²

RESUMO

O presente artigo visa trazer uma visão mais ampla do conceito de esporte. Da mesma forma também visa expandir a visão de mundo dos leitores, mostrando o quão importante é a valorização dos esportes eletrônicos, no mundo globalizado, e o quão difícil é o trabalho do advogado que se aventura nesse meio, visto que deve ser um explorador e buscar diversas procedências para poder resolver os casos, utilizando-se de diversas fontes jurídicas e princípios norteadores do direito, uma vez que não há lei específica, no Brasil, sobre os atletas de jogos. Os dados abordados nesse artigo são acachapantes, quebrando expectativas e até preconceitos das pessoas menos informadas sobre o assunto, logo, abordar-se-á, inicialmente, uma contextualização acerca do que são esportes eletrônicos e depois adentrando em temas mais técnicos, visando demonstrar como as lides são resolvidas na prática. Além disso, é demonstrado em que os projetos de lei existentes - no Brasil - estão pecando e o que os está travando em seu prosseguimento. Por fim, utiliza-se - no presente artigo - o método de abordagem indutivo, partindo da premissa do reconhecimento do E-sport como esporte, à luz da legislação, no Brasil, e tirando conclusões mais abrangentes, e, como método de procedimento utiliza-se o estudo de caso, casos práticos e o estatístico, com dados variados sobre o tema.

Palavras-Chave: E-sports, Reconhecimento, Legislação, Esporte, jogos, atraso, sociedade.

ABSTRACT

This article aims to bring a broader view of the concept of sport, it aims to expand the worldview of the readers, showing how important is the appreciation of the electronic sports in a more globalized world and how hard is the work of the lawyer who wants to get one adventure on this area, since he must explore a lot of sources to solve a case, using a lot of principles, since there's no specific law on Brazil about the cyber-athletes. The data approached on this article are overwhelming, breaking all expectation and even prejudice, of the less informed people. Furthermore, it is shown where existing bills in Brazil are sinning and what is holding them back. Finally, this article uses the inductive approach method, starting from the premise of recognizing E-sport as a sport in the light of the Brazil's legislation and bringing broader conclusions, and the case study is used as a procedure method and the statistician with varied data about this subject.

Keywords: E-sports, Recognition, Legislation, Sport, Games, Delay, Society

1. INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, a tecnologia e a globalização trouxeram inovações técnicas muito grandes, mas o quanto uma geração pode ser influenciada por esses avanços?

Os jogos foram apenas uma pequena parte dessa evolução, porém, essa pequena parte se transforma em grandes sonhos, o que antigamente era impensável, hoje é a normalidade, crianças que sonham em viver de jogos e não mais serem atletas de vôlei e ou futebol.

Diante desse fato, a pesquisa da PBG 2020 feita em todos os estados do país mostra o quão grande é a influência dos *games* no cenário nacional, provando que pelo menos 33,3% das pessoas entrevistadas se consideram *gamers* e que a maioria das pessoas têm entre 16 e 34 anos, além disso, pelo menos 74,3% dos entrevistados brasileiros se consideram *gamers*.¹

É cristalino que os jogos deixaram de ser apenas um *hobby* ou um meio de descontração entre amigos, na geração atual, é uma rotina, algo cotidiano. Além

¹ Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020> (acessado em 23/10/2021)

disso, existem estilos de jogos que são ditos como “competitivos”, nos quais o nível que deve ser desempenhado para ser “bom” e vencer as competições é algo que demanda muito tempo e treino, os estilos de jogos competitivos mais comuns são: “FPS”, “MOBA” e “RTR”, as competições de jogos - em alto nível - são chamadas de “eSports/E-sports”, modalidade esta que já é reconhecida como esporte de fato em diversos países, como Estados Unidos e Coréia do Sul, não apenas “um joguinho”.

Os esportes eletrônicos vêm tomando grande espaço dentro do universo econômico e empresarial, no Brasil e no mundo, já sendo considerado esporte em alguns países, porém o Brasil apresenta um grande atraso em relação aos E-sports (esportes eletrônicos). No solo pátrio, os esportes eletrônicos de maior relevância são: “League of legends” (LOL), “Counter Strike: Global Offensive” (CS:GO), “Defense of the Ancients 2” (DotA 2), “Free Fire” (FF) e Valorant.

Esses jogos já possuem campeonatos extremamente organizados e estruturalmente gigantes, possuindo grandes transmissões ao vivo (chamadas de “live”), times milionários investindo no ramo, a exemplo da “FaZe Clan”, atualmente, muito próxima chegar ao valor de 1 bilhão de Dólares segundo a FORBES², e até mesmo atletas de alto nível (chamados de “pro-players” ou “cyber-atletas”).

As transmissões dos campeonatos são feitas tanto por uma plataforma digital de “lives” a “Twitch TV”, como TV por assinatura no canal SPORTV, principalmente. Na final do Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLOL) em 2017 mais de 2,6 milhões de pessoas acompanharam a partida que envolvia R\$ 110 mil de premiação, R\$70 mil para o vencedor e R\$40 mil para o vice³.

Porém, no Brasil os E-sports ainda não são considerados esportes, portanto, os atletas nacionais não têm uma certificação ou carteira de trabalho assinada como ATLETA, e os atletas estrangeiros recebem visto de turista, não de trabalho.

Entretanto, por que os atletas de eSports devem ser considerados atletas, já que o máximo que fazem é mexer os dedos na frente de um computador, celular ou console? Bem, não é apenas isso, sem falar o psicológico a ser trabalhado para

² Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2021/10/conheca-a-faze-clan-primeira-empresa-de-e-sports-avaliada-em-us-1-bi/> (acessado em: 16/11/2021)

³ Disponível em <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/26-milhoes-assistiram-a-final-do-campeonato-brasileiro-de-lol.ghtml> (acessado em 09/09/2021)

lidar com fama, torcida, pressão dos campeonatos, são necessárias muitas horas de treino e dedicação além de atenção focalizada e reflexos extremamente rápidos.

Ademais, é importante traçar o crescimento dos eSports ao longo dos anos para um melhor entendimento sobre essa área, que ainda hoje é super nichada, mas de antemão, em pesquisa realizada pelo NewZoo, 289 milhões de pessoas jogam jogos competitivos e ou acompanham campeonatos de E-sports de forma frequente na América Latina, sendo 10% do total de pessoas que acompanham esportes eletrônicos, o total de entusiastas hoje é impressionante: 3.0 Bilhões de pessoas no mundo fazem parte do mundo dos esportes eletrônicos⁴, sua maioria no continente asiático, principalmente, na China e Coreia do Sul.

Hoje no Brasil ainda há uma lacuna legal enorme para as problemáticas jurídicas que aparecem no país, o atraso legislativo e jurisdicional - relacionado aos esportes eletrônicos - só traz mais problemas, afastando empresas gigantes dispostas a investir no país e nos talentos brasileiros, e afasta um dos mercados mais influentes e crescentes do mundo. Países como Estados Unidos, um dos países com maior influência no mundo dos esportes eletrônicos, já reconhecem os “cyber-atletas” como atletas de fato desde 2013, concedendo visto de trabalho para pessoas com habilidades especiais.

Porém um dos pioneiros é a Coreia do Sul, com incentivos à população local e reconhecimento desde 2000, também concedendo visto de trabalho para pro-players, algumas implementações legais em apoio à comunidade seria muito bem vista por essas grandes empresas, gerando emprego e mais incentivo à cena brasileira.

Portanto, este artigo utiliza o método de abordagem indutivo, utilizando de dados e estudos sobre o tema, e, trazendo uma conclusão baseada nos mesmos, e como método de procedimento utiliza-se o estudo de caso, trazendo casos reais da prática jurídica cotidiana atual e por fim o método estatístico para basear e fundamentar a tese abordada.

⁴ Disponível em: <https://newzoo.com/key-numbers/> (acessado em 17/11/2021)

2 O QUE É ESPORTE ELETRÔNICO?

2.2 CONTEXTUALIZAÇÃO GLOBAL

2.2.1 Da importância do reconhecimento dos eSports

Inicialmente, vejamos a definição sobre o que é Esporte na visão do Conselho Federal de Educação Física (CFEF) em seu estatuto:

§ 2º - O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados (CFEF,2018).

Logo, atualmente, os E-sports compreendem todos os pontos elencados pelo que foi determinado pela CFEF, inclusive, como será abordado posteriormente, a institucionalização dos eSports tem um caráter autônomo, as “publishers” que são as criadoras e distribuidoras dos jogos (ex.: Riot games e Valve), criam regulamentos para seus campeonatos e jogos casuais, criando um termo de responsabilidade para o jogador, no momento o qual adquire o jogo, fazendo-o se comprometer com seus termos, podendo sofrer sanções dentro do jogo ou até sendo banido do mesmo em caso de descumprimento, como aconteceu com diversos Pro-players tendo conduta antidesportiva e sofrendo as medidas cabíveis elencadas pelas *publishers*, às vezes, acarretando banimentos severos, em competições oficiais, como no caso do jogador brasileiro de Counter Strike Vinicius “V\$M” Moreira, por uso de *hacks* na infância.

De mais a mais, acerca de uma contextualização sobre o que consiste em um esporte eletrônico é importante trazer dados que provam o motivo dos E-sports serem uma potência mundial.

Como citado anteriormente, 3.0 bilhões de pessoas mundo afora têm alguma relação com jogos e campeonatos, em números mais concretos, isso gira em torno de 42% da população mundial, sendo 289 milhões de pessoas só na América Latina. Diante de dados acachapantes como esses, é inegável que o atraso, no Brasil, é refletido no desconhecimento da maior parte da população sobre o que é um esporte eletrônico, normalmente, a população mais jovem já é habituada com a terminologia e com as inovações que esse cenário traz.

Mas, por que as pessoas gostam tanto de jogos? Por que os números são tão grandes? A resposta é simples, a competitividade, a adrenalina e a vontade de ser cada vez melhor, assim como em um esporte tradicional, a diferença é que o esforço é mais mental do que físico, e acaba sendo um hobby bem mais confortável, no qual você não precisa sair de casa, ou pode exercê-lo em qualquer lugar com um smartphone.

Um dos motivos mais comuns dos jovens jogarem competitivamente ou terem o sonho de jogar, competitivamente, é a expectativa de mudar de vida, mudar a vida de sua família e obter grandes lucros a partir de um simples jogo, hoje, podemos usar exemplo de brasileiros mesmo, que mudaram de vida por causa de “um joguinho”, como o gigante Alexandre “*Gaules*”, o maior *streamer* do Brasil, sendo um dos maiores do mundo e o atleta Gabriel “*Fallen*”, a maior referência do Brasil quando o tema é eSports, visto que foi um dos maiores campeões de sua categoria e um dos que mais investem no cenário nacional.

Logo, muitas crianças hoje sonham em mudar de vida e ganhar a vida fazendo o que amam, tendo a oportunidade de fazer isso com um celular ou computador, porém são repreendidas pelos pais mais conservadores que consideram isso um vício ou uma perda de tempo.

Porém, como não se inspirar em um atleta de CS:GO (jogo da categoria FPS) que já ganhou (até o tempo da apresentação deste artigo) o equivalente em \$1,130,142.41 só de premiações, podendo ganhar ainda mais, decorrente de investimentos, salário advindo da equipe e ou bônus contratual. Esse foi o total de dólares que o “*Fallen*” já ganhou até o tempo desse artigo, mas é necessário atenção ao termo “premiação”, apenas de suas vitórias em campeonatos, podendo

ganhar ainda mais visto que seu salário gira em torno de R\$ 360.000,00, um salário digno de jogador de futebol da Série A do campeonato Brasileiro⁵.

O grande problema que o Brasil vive hoje é de atraso com relação ao cenário dos esportes eletrônicos, que já tinha força desde os anos de 2003, com a febre do CS 1.6 nas *lan-houses*, porém só começou a tomar as proporções de hoje em dia, no Brasil, por meados de 2013, com o circuito brasileiro de *league of legends* (CBLOL), de forma tradicional, realizando as finais em estádios de futebol e, logicamente, com as torcidas lotando as arquibancadas. O LOL hoje é o jogo com maior engajamento no país, ao lado do *Free Fire* (FF), jogo que abrange o público infantil mais facilmente por ser um jogo mobile, ou seja, de celular. Influenciadores do FF já chegam a ter 20 milhões de seguidores no Instagram, como o Coringa, influenciador do time Loud. Além dos dois citados acima, o Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) possui um engajamento muito concentrado no Streamer Gaules, que é detentor do recorde de espectadores simultâneos em um campeonato em uma transmissão de um canal autônomo.

Nesse ínterim, as relações contratuais nos esportes eletrônicos se utilizam de uma relação de analogia a duas fontes jurídicas, principalmente, sendo elas a Lei 9.615/98 (Lei Pelé) e da própria CLT, os times assinam a carteira de trabalho do seu atleta e seguem os regulamentos contratuais por analogia à Lei Pelé, demais imbróglis futuros são resolvidos na justiça do trabalho, visto que a justiça desportiva é para discutir coisas relacionadas a condutas antidesportivas, infrações a regulamentos e demais assuntos relacionados.

Diante dessa problemática, quando se realiza um contrato de um atleta de jogos é utilizado como analogia a LGD (Lei Geral do Desporto), cumulado com a CLT, de forma subsidiária, porém, por mais que a pessoa em questão seja considerada atleta dentro desse nicho, à luz da legislação ainda não há nada na legislação brasileira concreto o suficiente que afirme com clareza que “cyber-atletas” possuem um contrato desportivo, e como um contrato desportivo atua de forma secundária ao contrato de trabalho, ou seja, acessório, e não existe nenhuma entidade com a qual se possa registrar esse contrato (como no futebol, por exemplo que se utiliza a CBF ou FIFA), em tese esse vínculo é apenas de prestação de serviços, vínculo empregatício. Entretanto, dependendo das determinações da

⁵ Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall> (acesso em 17/11/2021)

Publisher, em alguns campeonatos é necessário que se registre o contrato do jogador em um período estipulado pela organizadora do campeonato, como será explicado mais à frente.

Quando se cria um contrato de trabalho/contrato desportivo à um “cyber-atleta” se usam os seguintes artigos: 2º, 3º da CLT e 28º da LGD, e não se aplica o §5º da Lei Pelé, visto que não existem órgãos administrativos nos quais se possa registrar esse contrato desportivo, logo, hoje se considera um vínculo de emprego.

Porém, na prática, o artigo 28 da lei supracitada se aplica tão bem aos esportes eletrônicos que os times prezam por realizar os contratos com seus atletas baseados nas cláusulas constantes no mesmo, visto que se aplica a indenizações compensatórias, jornada de trabalho, concentração, piso salarial, descanso semanal remunerado e entre outras garantias que ajudam o time na contratação e na segurança jurídica para com seu novo atleta, mas, logicamente, muitos times pequenos, emergentes, os quais estão em processo de crescimento não conseguem arcar com salários acima do salário mínimo e outras bonificações, logo fazem contratos informais.

Ainda sobre os times e organizações mais estruturadas e a forma a qual firmam seus contratos, os atletas do momento da contratação passam a ter jornada monitorada, recebem remuneração mínima mensalmente, isso quando a *Publisher* não determina um piso salarial acima do mínimo, cedem direito de imagem aos patrocinadores e claro, são subordinados àquela marca, logo, aplicados os artigos 2º e 3º da CLT, está configurada a relação de trabalho com vínculo desportivo, fazendo recair as obrigações do artigo 28º da LGD, assim sendo, uma maior normatização acerca dos eSports ajudará atletas menos conhecidos, iniciantes e times emergentes a ter mais segurança jurídica e em como devem reger suas relações de trabalho.

Com isso, a lacuna legal impacta, principalmente, nos debates trabalhistas, em que a aplicação da lei é totalmente feita por analogia às leis citadas alhures, entretanto, o grande problema se encontra na especificidade de cada jogo, em que as características de cada um podem influenciar no caso concreto, o que ensejaria uma lei mais geral e menos específica, deixando algumas decisões para as próprias *publishers*, detentoras do direito autoral de cada jogo.

Ademais, é possível verificar parte dessa especificidade na questão das “*gaming houses*”, que nada mais são do que casas onde os atletas daquele time residem, treinam e competem, como se pode aferir a jornada do seu atleta se a todo momento ele está lá à disposição, como se pode comprovar o horário efetivo de treino/competição e até mesmo quando fazem as famosas “*live stream*” utilizando da marca e patrocinadores da empresa? Como eles estão a todo momento dentro da casa e os computadores que usam para jogar nas horas de lazer são da empresa, é comum eles alegarem que a todo momento estavam à disposição do time, sem horário efetivo de descanso, quando na verdade as *gaming houses* foram criadas com o intuito de cortar gastos e criar um elo entre os jogadores.

Nesse Liame, os times passaram a procurar novos meios de dar condições de trabalho dignas a seus atletas e não sofrer tanto em possíveis ações judiciais futuras, é onde entra o atual modelo de *gaming office*, no qual funciona como um escritório tradicional, os atletas chegam para treinar, cumprindo jornada de até 8 horas, podendo aferir jornada com ponto biométrico ou digital de forma mais precisa, logo, as atividades nas quais o atleta desempenhar em casa, como jogar em horário de lazer, fazer “*lives*” ou usar seu próprio computador não são mais responsabilidades da empresa.

Essa prática é muito comum no continente europeu e foi adotada – rapidamente - pelos maiores times do Brasil, que estão mais estruturados, chegando a influenciar times iniciantes da mesma forma, mas ao invés de possuir um office/escritório próprio, determinam a realização de treinos e campeonatos no formato “home office”, o que se popularizou muito na pandemia do COVID-19.

Diante desse espectro, a regulamentação dos Esportes eletrônicos seria mais incisiva nessas questões de aferição de jornada, quando pode ser considerado hora trabalhada e quando não é, como no exemplo das “*livestream*”, que são muito atuais e específicas, mas que de toda forma podem ser acordadas por meio de ACT e CCT futuramente, se acontecer.

A regulamentação não poderá se aplicar a campeonatos e criação de times, visto que tais atos desestimulariam o investimento de empresas internacionais no país e até mesmo a criação de novos times emergentes.

3. DA REGULAMENTAÇÃO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

3.1 DO RESPEITO AO TRABALHADOR

Da Consolidação das Leis do Trabalho em diante, o Brasil avançou em diversos pontos sobre o respeito e dignidade do trabalhador brasileiro e, a dignidade da pessoa humana deste, deve ser respeitada para que seja criada uma maior segurança jurídica para esses atletas e treinadores.

Ademais, com fulcro no artigo 1º, § III da CF/88, a dignidade da pessoa humana é um direito fundamental da nação, direito este que é de certa forma, amplo e subjetivo, na visão do direito do trabalho, essa condição pode ser traduzida por um ambiente de trabalho favorável, boas condições de realizações das suas funções ou até mesmo a proteção de seus direitos trabalhistas.

Outro ponto interessante é o cuidado que times e empresas devem ter com o psicológico e físico desses atletas, assim como em qualquer esporte, é preciso estar bem no sentido de “mente sã, corpo são” para um melhor desempenho.

Dessa forma, o direito adquirido dos atletas ainda não é incontroverso, visto que a lacuna legal para com suas profissões não permite a segurança jurídica necessária, ainda mais em um meio no qual as jurisprudências ainda estão em formação.

3.2 DA FUNCIONALIDADE DOS E-SPORTS

Uma característica marcante dos esportes eletrônicos é facilmente percebida no momento em que se percebe a forma na qual os campeonatos (na maioria dos jogos) acontece, como por exemplo o Counter Strike (CS), diversas empresas promovem campeonatos independentes, ESL, IEM, FACEIT e outras, porém cada uma promovendo seu próprio campeonato, diferentemente do que acontece com o futebol, cujo todos os campeonatos são de confederações nas quais os times devem estar inscritos (CBF, CONMEBOL, UEFA), nos jogos eletrônicos isso não acontece.

No mesmo caso do CS, a Publisher dona do jogo, nesse caso, a VALVE, ela promove apenas um campeonato, o major, que em analogia, é como se fosse a copa do mundo, porém a Valve sempre realiza o major com parceria dessas empresas, raramente sendo a mesma empresa dois anos seguidos.

Esse caráter privado é o que faz os campeonatos de games crescerem tanto, são mais patrocínios, investimentos, produtos em favor dos times e empresas realizadoras dos campeonatos, é uma tendência do mundo inteiro. Logo, a regulamentação dos esportes eletrônicos deve tentar manter essa autonomia dentro do Brasil também, visto que se houver uma burocracia grande é possível que gere um desinteresse por parte dessas empresas e investidoras, podendo diminuir a quantidade de campeonatos realizados e as oportunidades para os brasileiros seja cada vez menor, mesmo os eSports mudando a vida de tantos adolescentes hoje.

Outrossim, é de se ressaltar que os esportes eletrônicos têm uma característica única que deve ser levada em conta ao se legislar sobre, em toda a sua existência o que faz ser possível seu funcionamento é a tecnologia e suas evoluções, inclusive com softwares, e esse produto é de propriedade de uma determinada empresa, logo, tal fato nunca fora observado em esportes tradicionais, talvez tendo grande impacto na autonomia gerada pelos jogos para com suas competições.

Ademais, cada jogo tem sua especificidade, devido a isso as *publishers* criam regulamentos internos para seus jogos, que em caso de descumprimento, é possível haver sanções para os atletas, levando até o banimento.

Em suma, esse fenômeno pode ser visto de forma constitucional por meio do deslumbrante artigo 5º, XVII e XVIII, os quais preceituam a liberdade de filiação ao ou associação à entes federativos, visto que, com sua criação, o desinteresse mercadológico aumentaria, trazendo retrocesso há tantos anos de luta para que o mercado internacional começasse a investir em atletas e times brasileiros.

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:
(...)
XVII - é plena a liberdade de associação para fins lícitos, vedada a de caráter paramilitar;
XVIII - a criação de associações e, na forma da lei, a de cooperativas independem de autorização, sendo vedada a interferência estatal em seu funcionamento (BRASIL,XXXXX)

3.3 DOS PROJETOS DE LEI PENSADOS PARA O BRASIL

Um dos projetos de lei em tramitação, no Brasil, hoje é o PL 3.450/15, este projeto de lei visa implementar o inciso V no artigo 3º da lei Pelé (9.615/98), esse inciso dirá explicitamente que serão reconhecidos como esporte:

V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero (BRASIL, 1998).

Será um grande avanço para o reconhecimento de *cyberatletas*, porém, mesmo sem sua efetiva participação - no espectro legislativo brasileiro - ainda, é possível aplicar o inciso III do mesmo artigo para enquadrar os atletas de alto nível de jogos:

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

O mais comentado projeto de lei acerca de esportes eletrônicos no Brasil é o PL 383/17, este, bem mais específico acerca do reconhecimento de atletas e categorias, além de definir os princípios norteadores do esporte eletrônico, entretanto, apesar de trazer este grande benefício para os *cyberatletas*, o projeto de lei vai na contramão com o princípio da autonomia já citado, visto que em seu art. 4º define a regulação dos campeonatos por meio de federações e confederações, além de definir que campeonatos e times serão geridos por essas confederações/federações, tirando a autonomia das *publishers* e empresas investidoras na realização de campeonatos, além de, obviamente, abrir espaço para a corrupção e politicagem dentro desses entes federativos, o que não seria surpresa para nenhum brasileiro.

Portanto, esse projeto de lei fora amplamente reprovado pela comunidade, tendo até a divulgação de grandes personalidades como Gabriel “Fallen” , Alexandre “Gaulés” e Epitácio “TACO”, levando a uma reprovação de 87% no site do senado federal⁶, comprovando a importância da manutenção desse princípio norteador da autonomia, evitando afastar um dos maiores mercados do mundo,

⁶ Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177> (acesso 17/11/2021)

atualmente, que pode crescer ainda mais, estimando-se uma movimentação de 1,6 Bilhões de Dólares até o ano de 2024 segundo a NewZoo⁷.

Ao se legislar sobre eSports é preciso ter grande atenção no regime contratual, e, o impacto que os jogos terão na vida de atletas menores de idade, que – logicamente - ainda não concluíram seus estudos, visto que por mais que seja um trabalho e que ajude formar o caráter das pessoas, como qualquer esporte, não deve interferir na formação deste menor para com seus estudos, devendo haver um regime diferenciado para seus horários de estudo e treinos.

Com efeito, o PL 383/17 como já citado se restringe apenas ao reconhecimento de atletas e dos E-sport como esporte de fato, nessa toada é necessário uma lei mais específica (e sem a redação do artigo 4º da pl 383), delimitando jornada, quando é considerado hora extra e quando é considerado lazer (a exemplo das *live stream* e das *gaming houses*), considerando a entrada de atletas estrangeiros com visto de trabalho, não de turista e outras especificidades, que podem se desincumbir apenas afirmando que tal lide pode ser resolvida por meio do regulamento interno das *publishers* para com seus próprios jogos, visto tamanha diversidade de jogos e especificidades.

De igual modo, é difícil - agora - vislumbrar a criação de sindicatos tanto para atletas como para times, porém, nada impede que sejam criados, contanto que suas ACT e CCT versem somente sobre aspectos contratuais, e os citados alhures (jornada, hora extra, insalubridade...), não interferindo no caráter privado de gerenciamento e criação de campeonatos.

De mais a mais, o PL 383/17 visa gerar o fomento da prática e desenvolvimento dos esportes eletrônicos, porém dá um tiro no pé em seu art. 4º, sua vagarosa passagem pelo senado ainda aguarda audiência pública, o que se espera a revogação de tal artigo e de resto, que a lei entre em vigor dando um grande passo de avanço no direito brasileiro acerca do mercado mais emergente do mundo.

Por fim, caso alguma lei específica para esportes eletrônicos venha a ser criada e venha a ser efetiva, é de suma importância um foco maior nas questões trabalhistas, como por exemplo os de relações de hora extra, por mais que na prática sejam assentados com as leis análogas os cyber-atletas possuem muitas

⁷ Disponível em: <https://newzoo.com/key-numbers/> (acessado em 17/11/2021)

peculiaridades ao ser comparados com atletas tradicionais, portanto, é necessária uma regulamentação maior, no âmbito trabalhista, para a resolução de lides mais nichadas dos E-sports, sendo dever do legislativo convidar especialistas, atletas, advogados e empresários especializados no assunto para auxiliá-los a criar uma Lei que seja eficiente.

4. COMO ACONTECE A TRANSFERÊNCIA DE UM CYBER-ATLETA

Assim como no esporte tradicional, acontecem contratações e transferências de cyber-atletas, e em organizações maiores e jogos mais consolidados as transferências chegam a ser milionárias, com valores salariais astronômicos e questões já citadas de hora extra e patrocínios bem definidos, logo, na prática as contratações acontecem na forma que será descrita a seguir.

Inicialmente, explicita-se que as contratações são feitas por leis análogas, como já citado, essencialmente usa-se a CLT, Lei geral do esporte, e, por vezes, é usado o Código Civil para um contrato de prestação de serviços.

O contato, ou abordagem para a negociação, é feita normalmente por meio do agente do atleta ou de um representante do time, a mudança de “line” como é comumente chamado no nicho, ou seja, mudança da formação de atletas sempre é algo visto com muita ansiedade da torcida, e claro, para os donos dos times e seus patrocinadores.

A chegada de um novo “player” sempre pode acarretar muitas coisas, além da vitória, se for um jogador de renome, com muita mídia e fama sob si, para o time é visto como um ativo passível de valorização, se ganhar muitos títulos e tiver um bom desempenho, pode ser vendido por um preço maior do que o qual fora contratado, e visando o marketing do time, pode vender camisas e demais produtos, assim como um time de esporte tradicional. Além disso, grandes marcas podem ir para onde aquele jogador for.

Ademais, os grandes times contam com a ajuda de grandes patrocinadores os quais querem ver os melhores mostrando sua marca, como por exemplo as marcas de energético *Monster* e *Red Bull* as quais são grandes apoiadoras do esporte eletrônico e sempre buscam patrocinar times campeões com grandes

jogadores e personalidades, a exemplo do *Team Liquid*, time norte americano e da Fúria, time brasileiro.

Entretanto, assim como já fora dito anteriormente, os esportes eletrônicos possuem características inerentes, díspar para com o esporte padrão, bem como suas transferências.

Na prática, via de regra, usa-se a norma desportiva para a celebração de contratos desportivos, com amparo na CLT, para demais lacunas, todavia, nos esportes tradicionais existem órgãos reguladores os quais determinam as regras da transferência e datas de inscrição, como por exemplo a CBF e o Comitê olímpico internacional (COI), no caso dos esportes eletrônicos, os direitos autorais do jogo pertence à *Publisher*, a empresa dona do jogo, portanto, algumas regras de inscrição para campeonatos e transferência de jogadores são determinadas por ela mesma, e como existem várias empresas e vários jogos, muitas especificidades podem ser encontradas.

A Riot, dona do *Valorant* e *League of Legends*, é mais centralizadora para com seus campeonatos, usando um sistema de Franquia, bem como a NFL ou NBA, como os times participantes dos seus campeonatos oficiais são parceiros, eles obedecem às regras impostas pela Riot, logo, as janelas de transferência possuem datas determinadas a cada temporada, usualmente, sempre entre temporadas, além de data limite para inscrição de novos atletas. Já a Valve, dona do CS é mais liberal, tendo apenas um campeonato próprio por ano, o “Major”, sempre realizado em parceria com uma empresa (Esl, ESEA, Intel, Faceit...), logo, não determina um período de tempo para janela de transferências, apenas data limite para inscrição de novos players e uma pequena punição de pontos para quem mudar a “line” em cima da hora.

Logo, nota-se que caso haja uma regulamentação sobre os E-sports, não deve ser feita de forma muito específica, pois cada jogo possui sua própria *publisher* para regulamentar os aspectos mais específicos, ou seja, o caráter autônomo dos esportes eletrônicos aparece novamente quando se fala na realização de campeonatos.

Segundo o doutrinador Hélio Tadeu Brogna Coelho Zwicker (2021), a legitimidade que as “*publishers*” tem dessa autonomia privada sobre os direitos autorais dos jogos é legal ao se analisar o artigo 170 da Constituição Federal, ao dispor sobre o direito da livre iniciativa da propriedade privada e livre concorrência:

“Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existências dignas, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios:

(...)

II - Propriedade privada;

III - função social da propriedade;

IV - livre concorrência (BRASIL, 1988).

Por fim, qualquer transferência nacional ou internacional de cyber-atleta deve obedecer às regras impostas na lei geral do esporte, artigos 29-A e 38, dispondo sobre as porcentagens as quais devem ser recebidas pelo time formador em cada transferência e a anuidade do jogador para com essa transação, respectivamente.

5. COMO ACONTECE A RESCISÃO DO CONTRATO

5.1 RESCISÃO DE CONTRATO DESPORTIVO

Na visão do direito do trabalho, a CLT dispõe que os contratos de trabalho devem seguir, em regra, o modelo de tempo indeterminado, porém, como é de conhecimento comum, os contratos desportivos seguem a linha de tempo determinado de contratação, o tempo de vínculo desportivo de um atleta com uma organização nunca será inferior há 3 meses e jamais superior há 5 anos.

Essas são as limitações impostas pelo artigo 30º da Lei Geral do Esporte, a contratação de cinco anos é muito comum para atletas jovens, os quais irão se desenvolver naquele time e caso tenham um futuro promissor, o time passa a visar sua venda com cláusulas indenizatórias em valores astronômicos.

Art. 30. O contrato de trabalho do atleta profissional terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos (BRASIL, 1998).

Nos esportes eletrônicos não acontece diferente, esse mesmo artigo é aplicado na contratação de cyber-atletas, normalmente, as jovens promessas ganham um contrato de 5 anos, a exemplo do jogador Kaike “kscerato” Cerato, jogador de CS:GO do time da Fúria, seu vínculo desportivo com a organização é de 5 anos, e, de fato, merecedor de tal contrato, visto que é uma das maiores revelações do jogo no Brasil.

Isso posto, a lei 7.064 de 1983 a qual dispõe sobre a situação de trabalhadores contratados ou transferidos para prestar serviços no exterior auxilia os times e advogados ao contratar atletas brasileiros que irão treinar e jogar campeonatos no exterior, essa lei é utilizada para reger contratos como o do jogador “Kscerato”, um atleta brasileiro, contratado por uma organização brasileira, porém atua totalmente nos Estados Unidos, onde as condições de trabalho, ou seja, internet e computadores são melhores, e, também as oportunidades para times atuantes nos Estados Unidos são maiores, obtendo mais visibilidade e podendo disputar em campeonatos de grande porte.

Mesmo que o foco do CS:GO hoje seja maior na Europa e Rússia, a facilidade para os times irem aos Estados Unidos é maior, e o crescimento comparado aos que ficam no Brasil já é extremamente discrepante, por mais que atualmente existem muitos jogadores, organizações e empresas que invistam no cenário nacional, ainda não há condições de se comparar as oportunidades geradas, a exemplo do próprio mundial que da 5 (cinco) vagas para a América do Norte e 1 (uma) para a América do Sul.

De igual modo, como citado anteriormente, o contrato de trabalho desportivo, no Brasil, pode ter um período de duração máximo de 5 anos, e como a organização Fúria é originalmente brasileira, CNPJ brasileiro e fundação no Brasil, por mais que o jogador ou parte do time atue fora do país hoje, o contrato desportivo deve ser regido à luz da legislação Brasileira, isso sendo determinado pela Lei 7.064/1983.

Art. 2º - Para os efeitos desta Lei, considera-se transferido:

[...]

III - o empregado contratado por empresa sediada no Brasil para trabalhar a seu serviço no exterior (BRASIL,1983).

Como já está determinado a forma na qual os contratos de trabalho desportivo nos E-sports são feitos, também deve ser feita a explicitação como são findados os contratos de trabalho desportivos em conformidade com a legislação brasileira.

À luz da Lei Pelé, em seu artigo 28, o vínculo de um contrato desportivo pode ser findado de várias maneiras, sendo elas: O fim da vigência do contrato; Pagamento de cláusula indenizatória (comumente conhecida como cláusula rescisória); Rescisão decorrente de inadimplemento salarial ou direitos de imagem,

demais hipóteses de rescisão indireta na CLT e Dispensa imotivada do atleta, além da justa causa que será abordada mais à frente.

“Art. 28 (...)

§ 5º O vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício, dissolvendo-se, para todos os efeitos legais:

I - com o término da vigência do contrato ou o seu distrato;

II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva;

III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei;

IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e

V - com a dispensa imotivada do atleta (BRASIL,1983).

O artigo supracitado é taxativo, e, como amplamente debatido, também, usado para os esportes eletrônicos, se adequando bem à realidade dos atletas atualmente no país.

As formas de rescisão de contrato que não a indireta e a justa causa são as mais comuns na prática, acontecendo pelo curso natural do tempo, contratação de outro time, com o pagamento da cláusula indenizatória, e, também por vontade das partes, com adimplemento da cláusula também.

Não obstante, essas maneiras mais amistosas de rescisão contratual, as obrigações entre time e atleta podem findar de forma anormal, justa causa e ou rescisão indireta.

Ademais, em casos de times menos organizados e em estado financeiro ruim a rescisão indireta, ou seja, por parte do atleta, acontece nos moldes do artigo 31 da LGD, no qual caso o empregador deixe de cumprir com a obrigação pecuniária salarial ou de direito de imagem, no todo ou em parte por mais de três meses, poderá ser rescindido o contrato especial de trabalho desportivo:

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 devidos (BRASIL, 1998).

Soma-se a isso o artigo 32, o qual dá o direito ao atleta de recusar competir pelo time no qual possui vínculo caso os valores acima citados estejam atrasados

em 2 meses, logo, um mês depois, caso persistam os atrasos, será possível a rescisão indireta do contrato, assim como acontece em qualquer esporte tradicional que segue o regimento da LGD.

Outrossim, o artigo 483 da CLT pode ser aplicado a atletas de eSports para rescisões indiretas do contrato, além de pleitear indenização devido à descumprimento contratual do empregador e abuso sob as atribuições do atleta:

Art. 483 - O empregado poderá considerar rescindido o contrato e pleitear a devida indenização quando:

- a) forem exigidos serviços superiores às suas forças, defesos por lei, contrários aos bons costumes, ou alheios ao contrato;
- b) for tratado pelo empregador ou por seus superiores hierárquicos com rigor excessivo;
- c) correr perigo manifesto de mal considerável;
- d) não cumprir o empregador as obrigações do contrato;
- e) praticar o empregador ou seus prepostos, contra ele ou pessoas de sua família, ato lesivo da honra e boa fama;
- f) o empregador ou seus prepostos ofenderem-no fisicamente, salvo em caso de legítima defesa, própria ou de outrem;
- g) o empregador reduzir o seu trabalho, sendo este por peça ou tarefa, de forma a afetar sensivelmente a importância dos salários (BRASIL, 1943).

Tal artigo não é taxativo, admitindo demais situações análogas as quais estão descritas, e além delas, o artigo 34 da Lei Pelé complementa, de certa forma, a redação do artigo 483, demonstrando os deveres da entidade de prática desportiva para com seus atletas, a fim de evitar irregularidades.

De mais a mais, a justa causa em contrato desportivo de esportes eletrônicos é similar ao contrato desportivo de jogadores de futebol, nos quais existem cláusulas contratuais de comportamento, tanto “dentro do servidor”, ou seja, ao participar de campeonatos, como fora deles também, visto que os atletas e influenciadores são pessoas públicas que têm atreladas à sua imagem diversas marcas e patrocinadores, não só as dele próprio, mas patrocinadores das organizações também.

Portanto, ao celebrar o contrato, existem cláusulas de comportamento as quais devem ser respeitadas, como por exemplo: se negar a participar de treinos ou jogos oficiais, falar mal dos patrocinadores, faltar (por mera liberalidade) os eventos oficiais do clube, ter uma imagem pública amplamente prejudicada por possíveis declarações ou atitudes desrespeitosas, e até mesmo, em casos de contravenções.

Nesse óbice, as condições elencadas na CLT possuem as adições dessas cláusulas morais podendo ocasionar em justa causa em caso de descumprimento do atleta de alto rendimento, ou, caso o atleta descumpra as determinações elencadas no artigo 35 da lei desportiva, artigo este que determina as obrigações que o atleta tem para com seu time, e entre eles está uma determinação muito interessante, a do inciso segundo, o qual determina a preservação da condição física e mental do atleta em condições que permitam que o mesmo participe de competições oficiais pelo time, ou até mesmo, no caso de influenciadores, esteja em condições de representar a marca e divulgar os patrocinadores.

Além disso, é possível acontecer justa causa em caso de trapaça do atleta, ou seja, caso o atleta de games utilize de meios ilícitos para obtenção de resultados, logo, “*hacks*” e “*cheats*”, que seriam considerados como trapaça e utilização de artefatos/meios ilícitos, além da expulsão e banimento do campeonato.

Por fim, existe caso de doping para esse tipo de atleta também, que consiste na utilização de medicamentos que aguçam sentidos e ou deixam os reflexos do atleta mais rápidos, normalmente são os mesmos medicamentos que atletas olímpicos pegos em *doping* usam.

6 CONCLUSÃO

Destarte, é evidente que é impossível ignorar os esportes eletrônicos, no âmbito legislativo, a cada ano os números de adeptos e investimentos na área aumentam de forma exponencial, logo, o atraso do Brasil em questões básicas vão acarretar mais problemas no futuro, e dessa forma, afastando potenciais investidores com interesse de entrar no mercado pátrio.

Ao analisar a influência que os esportes eletrônicos têm sobre os jovens é cristalino o desejo de grande parte deles vir a ser um cyber-atleta no futuro, ter condições de mudar a vida da família financeiramente, ser um astro e ter a chance de ser ídolo dos jovens no futuro.

Ademais, reforça-se o caráter autônomo dos E-sports ao se pensar na criação de leis específicas, as quais devem respeitar essa peculiaridade dos esportes eletrônicos, visto que, como explicitado alhures, têm algumas regras e disposições normativas (como a janela de transferência, piso salarial e questões

comportamentais) ditadas pelas próprias *publishers*, o que deve ter uma especificação maior.

Além do reconhecimento, dessa modalidade eletrônica/digital como esporte, são as questões trabalhistas que merecem maior atenção do legislador, visando maior proteção aos atletas de alto nível que já jogam em times mais estruturados, bem como os atletas iniciantes, em times emergentes.

Por mais que muitas situações sejam resolvidas por analogia com as leis já citadas, é de suma importância a criação de uma lei mais específica em respeito à segurança jurídica e aos atletas que - muitas vezes - não sabem dos seus direitos.

Desse modo, ao se deparar com um problema de rescisão contratual o atleta fica, de certa forma, sem norte. Da mesma maneira, times os quais necessitam de adequação à lei em seus contratos, realização de *compliances* e orientação jurídica nas ações que irão tomar nas negociações com jogadores e ou patrocinadores, deverão ser regidas por essa possível lei.

Com isso, as leis que serão criadas, relacionadas aos esportes eletrônicos, devem seguir um sistema menos controlador, ou seja, menos rígido acerca dos campeonatos, pois como já foi explicitado, as *publishers* possuem total autonomia sobre esse aspecto, além disto, é imprescindível que essas futuras leis legislem acerca da questão de atletas estrangeiros os quais atuam no país, podendo ter o direito de adquirir um visto diferente do de turismo, um visto de atleta e, finalmente, tentar legislar de forma mais específica acerca de questões trabalhistas, como controle de jornada e saúde ocupacional do atleta.

Por fim, assim como muitos jogadores fazem hoje em dia, a busca por melhores condições de treino e mais oportunidades em campeonatos internacionais é em decorrência da falta de investimento nacional, a partir do momento no qual o país começar a avançar no legislativo e se desprender dos preconceitos para com os games, os investimentos nacionais vão crescer e, como o cenário já é grande hoje em dia, o futuro será ainda maior e melhor, e mais famílias terão suas vidas viradas ao avesso graças aos jogos, afinal, não é só mais um joguinho, é a busca de um sonho.

REFERÊNCIAS

BIRNBAUM, J. (31 de outubro de 2021). *Conheça a FaZe Clan, primeira empresa de e-sports avaliada em US\$ 1 bilhão*. **FORBES** Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2021/10/conheca-a-faze-clan-primeira-empresa-de-e-sports-avaliada-em-us-1-bi>. Acesso em: nov. 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: nov. 2021.

_____. **Decreto-lei n. 5.452**, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Diário Oficial [dos] secção 1, Rio de Janeiro, DF, ano 82, n. 184, p. 11937-11984, 9 ago. 1943.

_____. **Lei nº 9.615**, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.

_____. **Lei nº 7.064**, de 11 de maio de 1983. Disponível em: <http://legis.senado.gov.br/legislacao/DefaultDocumento.action?id=132863>. Acesso em: nov. 2021.

CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA-CONFED. **Memórias, fatos e registros dos 20 anos da regulamentação da profissão de educação física no Brasil e da criação do sistema CONFED/CREFs**. Rio de Janeiro: CONFED/CREFs, 2018. 71 p.

ISBN: 978-85-61892-10-4

EARNINGS, E.-s. (17 de novembro de 2021). **E-sports earnings - Players Overall**. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/players/highest-overall>. Acesso em: nov. 2021.

MIGUEL, R. G. A.; **O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrônico**. 2018. Dissertação (Mestrado em Direito)- Faculdade de Direito, Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

NEWZOO. (2020). Disponível em: <https://www.mktesportivo.com/2020/03/mercado-de-esports-deve-ultrapassar-us-1-bilhao-de-receitas-em->

