



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRO-REITORIA DE GRADUAÇÃO
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DIREITO
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO

JOGOS ELETRÔNICOS E DIREITO

A REALIDADE DO E-SPORTS NO BRASIL E NO ÂMBITO JURÍDICO

ORIENTANDA: ALICE INÊIS URZÊDA FERREIRA

ORIENTADORA - PROFA. DRA. MARIA CRISTINA VIDOTTE BLANCO TARREGA

GOIÂNIA-GO
2022

ALICE INÊIS URZÊDA FERREIRA

JOGOS ELETRÔNICOS E DIREITO

A REALIDADE DO E-SPORTS NO BRASIL E NO ÂMBITO JURÍDICO

Artigo Científico apresentado à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).
Prof.^a. Orientadora: Dra. Maria Cristina Vidotte Blanco Tárrega.

GOIÂNIA-GO

2022

ALICE INÊIS URZÊDA FERREIRA

JOGOS ELETRÔNICOS E DIREITO

A REALIDADE DO E-SPORTS NO BRASIL E NO ÂMBITO JURÍDICO

Data da Defesa: ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. (a) Dra.: Maria Cristina Vidotte Blanco Tarrega. Nota

Examinador (a) Convidado (a): Prof. (a) Mestre (a): Márcia Pimenta de Paiva.
Nota

JOGOS ELETRÔNICOS E DIREITO

A REALIDADE DO E-SPORTS NO BRASIL E NO ÂMBITO JURÍDICO

Alice Inêis Urzêda Ferreira¹

O presente trabalho de conclusão de curso abordou o estudo referente a regulamentação jurídica dos jogos eletrônicos ou mais conhecido como e-sports, tratando-se da sua importância do reconhecimento como modalidade esportiva, tendo como objetivo principal sua regulamentação exclusiva, garantindo a devida proteção para os atletas profissionais e de seus torcedores. O objetivo geral do presente trabalho visa a análise do cenário dos jogos eletrônicos para uma regulamentação e implementação no âmbito jurídico, tendo em vista que o cenário é regido pela Consolidação das Leis do Trabalho referente ao vínculo de emprego abordado e a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), não obtendo nenhuma legislação própria, como por exemplo a própria Lei Pelé abordada. Não obstante, visa também a importância da legislação própria no cenário dos jogos eletrônicos, tendo em vista que na atualidade vários jovens exercem uma profissão como atleta neste cenário dos games. A metodologia do presente trabalho foi realizada por meio de artigos na internet, revistas, livros, entendimentos de profissionais, jurisprudências e artigos. Diante disso, permitiu a conclusão diante do enorme crescimento da tecnologia nos últimos anos, é de extrema importância a regulamentação jurídica no cenário dos jogos eletrônicos como modalidade esportiva, trazendo consigo a regulamentação exclusiva no cenário, garantindo a devida proteção necessária para os atletas profissionais, bem como seu reconhecimento do vínculo empregatício no país.

Palavras-chave: Games. Jogos Eletrônicos. Tecnologia. Globalização. E-Sports.

¹Acadêmica de Direito na Pontifícia Universidade Católica de Goiás. E-mail: aliceurzedal5@gmail.com

¹Acadêmica de Direito na Pontifícia Universidade Católica de Goiás. E-mail: aliceurzedal5@gmail.com

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 JOGOS ELETRÔNICOS E SEU CONCEITO	7
1.1 NOTÍCIA HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	8
1.2 JOGOS ELETRÔNICOS COMO MODALIDADE ESPORTIVA	9
2.1 A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL AO E-SPORTS.....	12
2.2 A RELAÇÃO DA LEI Nº 9.615/98 (LEI PELÉ) NO CENÁRIO DOS JOGOS	13
3 REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DO TRABALHO NO E-SPORTS	14
3.1 IMPORTÂNCIA DE UMA REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA EXCLUSIVA NO CENÁRIO	17
CONCLUSÃO.....	19
REFERÊNCIAS	22

INTRODUÇÃO

A tecnologia no século XXI está tornando cada vez mais importante, bem como ocasionando um mundo globalizado, cabendo ressaltar que os jovens estão sendo capazes de conseguir um emprego nesse meio com mais facilidade. Tratando da tecnologia, os jogos eletrônicos atualmente tomaram um conhecimento enorme, visto que ocasionou várias situações e entendimentos referente ao cenário.

Os jovens atualmente estão conseguindo um vínculo empregatício nos jogos eletrônicos com mais facilidade devido o enorme crescimento do cenário, para garantir o seu sustento e de sua família, tendo em vista que o atual cenário é compreendido pela CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas) bem como relacionado a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) que são referenciais para o Direito Desportivo.

Para o entendimento do cenário dos jogos eletrônicos foram criadas enormes empresas desenvolvedoras como por exemplo: *Riot Games*, *Valve*, *Blizzard* e entre outros, para promover o diálogo entre os jogos e a comunidade de jogadores. Após, são criadas as organizações onde os jovens atualmente entram para realizar os jogos, como em um jogo de futebol onde existem vários atletas competindo para um prêmio e sua vitória, cabe ressaltar que alguns times do Brasil já investem nesse cenário, como por exemplo o Flamengo, *Kabum*, *INTZ*, entre outros.

A própria Federação Internacional de Esportes Eletrônicos (2021. Site: Migalhas) define que: "Um esporte competitivo performado em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas."

Devemos mencionar o quão importante é o direito de imagem para esses jovens atletas profissionais no cenário, motivo pelo qual acabam tornando uma figura pública da internet fazendo com que sua vida seja pública também, bem como a importância do direito de arena que é regido no artigo 42 da Lei Pelé. Diante disso, observa-se que não há uma legislação própria que tenha uma proteção aos jogadores atualmente desse cenário para obter um rendimento diante uma relação de emprego que estão praticando, tendo em vista que são protegidos apenas pela CLT e relacionado a Lei Pelé, não havendo uma regulamentação específica para os atletas de esporte eletrônicos.

O presente trabalho visa o estudo dos jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva, investigar o cenário atual do e-sports no Brasil, bem como a pesquisa das

normas que são regidas na atualidade no cenário dos *games* e além da proteção da Consolidação das Leis do Trabalho garantindo um vínculo empregatício para os jovens e sua correlação com a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), ser garantido uma regulamentação exclusiva do cenário dos jogos eletrônicos para a devida proteção dos atletas profissionais deste cenário e de seus torcedores.

Tratando-se do objetivo e escolha se dá pela devida necessidade de analisar as questões jurídica e sua regulamentação nos jogos eletrônicos no Brasil, com sua finalidade de garantir que o esporte eletrônico seja considerado como profissional, demonstrando os devidos benefícios decorrente de contratos trabalhista de esportista profissional.

A problemática do presente trabalho refere-se a regulamentação exclusiva dos jogos eletrônicos para garantir a proteção dos atletas profissionais deste cenário, bem como o reconhecimento como modalidade esportiva garantindo uma atividade de rendimento para os jovens e para sua proteção.

Portanto, cabe mencionar a importância de uma norma jurídica exclusiva no cenário de e-sports garantindo uma proteção aos atletas profissionais desse meio, bem como aqueles que obtêm também um vínculo empregatício dos jogos eletrônicos por meio de plataforma para realizar transmissões ao vivo, tendo como a mais conhecida chamada *Twitch*, para seu sustento e de sua família, tendo em vista que o legislador deve reconhecer o cenário dos jogos eletrônicos para uma proteção dos direitos dos atuais atletas profissionais, exigindo assim uma possibilidade de dispor dos direitos exclusivos a eles referente sua imagem e seu vínculo empregatício.

1 JOGOS ELETRÔNICOS E SEU CONCEITO

Os *E-sports* é uma abreviação de “*Electronic Sports*” sendo traduzido como esportes eletrônicos, nada mais é que realização de competições organizadas de jogos online na qual faz partes inúmeros atletas para formação de uma estrutura profissional, envolvendo equipes de todos os países que disputam uma vitória com prêmios entre si. Tais competições são passadas em plataformas online ao vivo, pela Televisão ou podendo ser assistidas de forma presencial.

O termo tão popular como o *E-sports* vem dominando o mercado de games (jogos eletrônicos) e atraindo inúmeros jovens do mundo inteiro, cabendo ressaltar que nos

anos de 2018 e 2019 houve um aumento do mercado dos jogos, ultrapassando os 12%, tendo em vista que em 2019 houve no total 397 milhões de espectadores assistindo todos os jogos e torcendo para sua equipe favorita. (BICHARA E MOTTA ADVOGADOS, 2022).

Com o cenário dos jogos online crescendo cada dia mais, principalmente durante a pandemia, os jovens começaram a ter mais contato com o mundo dos games e seus campeonatos, de acordo com a “Newzoo” o mercado dos jogos eletrônicos deve atingir cerca de 196 bilhões de dólares no ano de 2022 e chegar a 219 bilhões de dólares em 2024. (VIANNA, 2022).

Diante disso, devido o enorme crescimento dos jogos online, o *e-sports* veio para mostrar que além da diversão, pode-se haver competições com prêmios para os jovens chegando até ganhar monetização, motivo pelo qual atualmente a maioria dos atletas profissionais que entram em uma equipe para campeonatos trabalham duro e acabam obtendo um vínculo empregatício que irá ser abordado com frequência no referido trabalho.

1.1 NOTÍCIA HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A modalidade dos jogos eletrônicos ou “*E-sports*” têm crescido muito nos últimos anos, porém a disputa no ramo dos games já existe a bastante tempo. No ano de 1972 na Universidade de Stanford, foi criada as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar (jogo de combate espacial que foi desenvolvido para um computador PDP-1), após isso em 1980 foi fabricado o tão conhecido Atari, popularizando o videogame na época e promovendo um campeonato de outro jogo chamado *Space Invaders*, onde reuniu cerca de 10 mil participantes. (FIA, 2018).

No ano de 1981, foi fundada uma organização na qual tinha o objetivo de classificar todos os recordes dos esportes eletrônicos sendo denominada como “*Twin Galaxies*”. Na mesma época, houve várias competições envolvendo o mundo dos games, inclusive recordes postados no livro “*Guinness World Records*” e também transmitido em vários programas de TV (CBESPORTS). A partir dos anos 2000, a nova modalidade dos games começou a tomar outra forma, onde começou a revolução da internet banda larga, novos jogos foram criados, com gráficos melhores e interfaces modernas, tornando-o cada vez mais competitivo e interessante para os jovens (CBESPORTS). Durante essa

época, houve vários torneios dentre eles, “*World Cyber Games*”, “*Intel Extreme Master*” e “*Major League Gaming*”.

Diante disso, a partir do ano de 2010, devido o enorme crescimento dos jogos eletrônicos, houve a criação de vários sites para *lives*, ou seja, transmissões ao vivo dos jogos online, sendo os principais: League of Legends, Dota e Counter Strike Global Offensive e assim houve a criação uma das principais fontes de transmissões, chamada *Twitch* lançada em 2011 (CBESPORTS).

1.2 JOGOS ELETRÔNICOS COMO MODALIDADE ESPORTIVA

A tecnologia no século XXI está se tornando cada vez mais importante, bem como ocasionando um mundo globalizado, cabendo ressaltar que por ser uma área que desperta o interesse das pessoas jovens entre 14 a 25 anos, estão sendo capazes de conseguir um vínculo empregatício nesse meio com mais facilidade se comparado à outras áreas.

Tratando-se dos jogos eletrônicos, a sua maioria são caracterizadas como “*multiplayers online*”, ou seja, são jogos online de dois ou mais jogadores participando simultaneamente com uma conexão via internet. Atualmente os jogos mais conhecidos, devido atrair mais espectadores, são: League of Legends, Dota e Counter Strike Global Offensive, sendo os dois primeiros na modalidade “*Multiplayer Online Battle Arena*” (MOBA) e o último “*First Person Shooter*” (FPS), como por exemplo nas imagens abaixo como referência dos dois jogos mais famosos pelos jovens atualmente.

Figura 1 – Interface League of Legends (MOBA)



Fonte: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/04/santander-amplia-investimento-em-games-com-league-of-legends/>

Figura 2 – Interface Counter Strike Global Offensive (FPS)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=KnpljMWwy3o>

No cenário dos jogos eletrônicos, foram criadas enormes empresas desenvolvedoras de games, como por exemplo: *Riot Games* (fundadora do jogo *League of Legends*), *Valve Corporation* (fundadora dos jogos *Counter Strike Global Offensive* e *Dota*), *Blizzard* entre outros, com o intuito promover o diálogo entre os jogos e a comunidade de jogadores. Ademais, são criadas equipes ou organizações entre 5 a 10 jovens que entram para realizar os jogos em uma competição com prêmios, como por exemplo alguns times do Brasil que já investem nesse cenário, dentre eles: Flamengo, KaBuM! eSports, Rensga eSports, INTZ eSports Club, entre outros.

Cabe mencionar que a Federação Internacional de Esportes Eletrônicos (MIGALHAS, 2021) define que está modalidade é "Um esporte competitivo performado em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas." É fato que ainda, para a maioria dos indivíduos, reconhecer o cenário dos jogos eletrônicos como esporte e o atleta dessas áreas como um profissional ainda é algo muito estranho, porém o cenário do *E-sports* está se tornando cada vez mais notório, bem como garantindo inúmeros empregos para a sociedade jovem atualmente. (SILVA, 2016).

Portanto, cabe destacar a importância da norma jurídica exclusiva no cenário de *E-sports* garantindo uma proteção aos atletas profissionais desse meio, bem como aqueles que obtêm um vínculo empregatício por meio dos jogos eletrônicos através das plataformas de transmissões ao vivo para o seu sustento e de sua família.

2 O CENÁRIO ATUAL DO E-SPORTS NO BRASIL

Tratando-se do cenário atual dos jogos eletrônicos, diante da novidade dos games, bem como a enorme expansão na atualidade, houve um levantamento juntamente com a Pesquisa Game Brasil (PGB) chegando o percentual de 74,5% da população brasileira que jogam jogos eletrônicos, com um aumento de 2,1 pontos no ano de 2021. Importante mencionar que, de acordo com a *Newzoo*, atualmente o Brasil é o maior mercado dos games da América Latina, a receita estimada de suas vendas chegando em torno de R\$ 11 bilhões no ano de 2021, tendo em vista que houve uma alta no ano de 2022 no percentual de 6% (seis por cento).

De acordo com Dias (2014):

Podemos dizer que os jogos digitais (ou *videogames*) já fazem parte da cultura popular. Mas nem sempre foi assim. Assim como o cinema não era, inicialmente, considerado uma forma de arte, os jogos digitais por muito tempo foram considerados apenas como uma forma de entretenimento para crianças e adolescentes.

Diante do enorme crescimento do mundo dos jogos eletrônicos no Brasil, atualmente os games tornaram-se uma válvula de escape para jovens diante de uma pandemia, cabendo mencionar que além da diversão, o cenário do *e-sports* ganhou uma maneira de conectar com as pessoas e além disso ocasionou inúmeras oportunidades para os jovens em conseguir um vínculo empregatício, garantindo o seu sustento e de sua família (FORBES, 2022).

Ademais, cabe mencionar que de acordo com a empresa *Streamlabs*, a plataforma de transmissão ao vivo mencionada no referido trabalho chamada *Twitch*, na pandemia houve um crescimento no percentual de 83%, com mais de 5 bilhões de horas de conteúdos visualizados no ano de 2020 por segundos. Além do interesse das pessoas em assistirem jogadores em partidas online de inúmeros jogos eletrônicos, tendo como um aspecto importante no cenário a consolidação dos *e-sports*, ou seja, as competições dos games realizadas de maneira profissional.

Outrossim, além de ser um meio de entretenimento, os jogos eletrônicos acabam representando um novo meio de profissão para os jovens que atraem inúmeros telespectadores, como por exemplo, de acordo com o Globo Esporte a final da competição do jogo *League Of Legends* da empresa *Riot Games*, mais conhecida como CBLOL, ultrapassou mais de 331 mil espectadores simultâneos.

Vejamos a tabela de espectadores nas finais da competição do CBL 2022:

Edição	audiência
1º split 2021	416.335
2º split 2020	395.752
2º split 2022	331.367
1º split 2022	306.075
2º split 2021*	224.746

Fonte: Esports Charts

Portanto, além da diversão, atualmente o *e-sports* garante a possibilidade de os jovens garantirem um emprego por jogarem partidas online do seu jogo favorito, valendo premiações, sendo assim acaba trazendo uma dúvida para tais “atletas” referente a devida regulamentação jurídica para garantir seus direitos no ramo do *e-sports*, trazendo consigo a sua consolidação.

2.1 A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL AO E-SPORTS

Os atletas dos jogos eletrônicos devido o vínculo empregatício não ser reconhecido de maneira correta, buscaram a entender juntamente com o Ministério do Esporte referente a sua legislação aplicável e qual seria o reconhecimento. No parecer jurídico de 91/2015, o Ministério manifestou-se afirmando que: **“esporte é um direito social, não cabendo às leis reconhecer a existência ou prática dos mesmos (sic), apenas fomentar a sua prática, independente da modalidade escolhida”**.

A partir dos entendimentos tanto do Ministério do Esporte com o passar dos anos, quanto do Ministério do Trabalho em aceitar projetos na modalidade dos jogos eletrônicos dentro da Lei nº 11.438/06 (Lei de Incentivo ao Esporte), as equipes começaram a formalizar seus contratos para garantir atletas profissionais dentro do ramo licenciando, além do uso de imagem diante de inúmeros canais de mídia, também fundamentado na Lei 9.615/98 (Lei Pelé).

Em razão do enorme crescimento dos jogos eletrônicos no mundo inteiro, propiciando novas relações de empregos para os jovens, acabou crescendo uma necessidade

¹Acadêmica de Direito na Pontifícia Universidade Católica de Goiás. E-mail: aliceurzedal5@gmail.com

enorme para evolução legislativa e um cenário jurídico para o ramo de e-sports por mais que o esporte eletrônico não esteja regulado na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e nem na Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), acabam apresentando traços semelhantes que caracterizam as relações de emprego no Brasil.

Diante disso, é de suma importância que haja um entendimento que diferencia o trabalhador e o empregador no atual cenário do *e-sports*, tendo em vista que para ser considerado um empregado necessita estar de acordo com o art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho, bem como entender como é o funcionamento do Contrato de Trabalho nesse ramo dos jogos eletrônicos, tendo em vista que além do entretenimento, acaba gerando bilhões de dólares para os donos dos jogos e além disso, para campeões de inúmeras competições.

Portanto, o esporte eletrônico como ainda não é reconhecimento juridicamente no Brasil, e para tal reconhecimento como prática esportiva no cenário profissional acaba tendo que seguir a Lei Pelé que insere a relação laboral do atleta profissional, bem como andar juntamente com a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) para garantir seu vínculo empregatício.

2.2 A RELAÇÃO DA LEI Nº 9.615/98 (LEI PELÉ) NO CENÁRIO DOS JOGOS

Com a chegada das equipes desenvolvedoras de jogos eletrônicos no Brasil, mais conhecidas como *Valve* e *Riot Games*, houve uma grande evolução das transmissões e comunidade no país, por isso as equipes foram obrigadas a melhorar sua infraestrutura para garantir a continuidade devida da prática dos esportes eletrônicos.

Com o reconhecimento como prática esportiva escasso no cenário atual, a discussão dos jogos eletrônicos e sua regulamentação vem sendo tratada desde alguns anos, tendo em vista que atualmente o mercado cresceu significativamente ao ponto de inúmeras pessoas serem chamadas de atletas e garantir seu sustento dos jogos eletrônicos, sendo assim esses “atletas” começaram a buscar o entendimento do esporte eletrônico e como era enquadrado no ramo jurídico.

Atualmente temos um grande exemplo envolvido um atleta da equipe KaBuM! eSports do jogo *League Of Legends*, que teve o reconhecimento empregatício com a aplicação de Lei nº 9.615/98, mais conhecida como a Lei Pelé, onde essa decisão foi muito importante para o atual ramo eletrônico para garantir o devido conhecimento do esporte

eletrônico no ramo jurídico para que a maioria ou se não todos os atletas fossem assegurados.

De acordo com Alice Monteiro de Barros, em seu texto “O Atleta Profissional do Futebol em face da Lei Pelé”, afirma:

O contrato entre o atleta, com interesse pecuniário, e a entidade de desporto é vista como um contrato especial de trabalho. Aplicam-se aos atletas profissionais do futebol a Lei 6.354, de 02.09.1976, cujo anteprojeto foi de autoria do Prof. Evaristo de Moraes Filho; a Lei 9.615, de 24.03.1998, conhecida popularmente como Lei Pelé, seu regulamento - Decreto 2.574, de 29 de abril de 1998 - e, ainda, as disposições da CLT compatíveis com a situação deste profissional (art. 28, da Lei 6.423, de 1977).

Portanto, a decisão do atleta de ser reconhecido em um vínculo empregatício no ramo dos esportes eletrônicos trouxeram alguns questionamentos para os *cybers* atletas, entendendo que também a atividade no ramo dos jogos eletrônicos é caracterizada como uma atividade desportiva e buscaram a entender se a atividade do e-sports é reconhecida como um esporte e qual seria a legislação aplicável.

3 REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DO TRABALHO NO E-SPORTS

Tratando-se da regulamentação jurídica dos jogos eletrônicos, uma das polêmicas envolvida nesse cenário é o reconhecimento como uma modalidade esportiva acarretando conseqüentemente no vínculo empregatício. Cabe mencionar que vários países já estão reconhecendo os jogos eletrônicos como modalidade esportiva, como por exemplo: Rússia, Finlândia, Malásia, Irá, China, Índia, Coreia do Sul e África do Sul.

Devido esse enorme crescimento dos jogos eletrônicos no mundo inteiro, o Brasil acabou discutindo tal regulamentação, porém até o momento restou-se inerte, tendo em vista que a Lei nº 6.354/76 foi a primeira a tratar sobre o reconhecimento dos atletas do cenário de *e-sports* como trabalhador, porém acabou sendo revogada pela Lei nº 9.135/98.

Referente a regulamentação atualmente do *e-sports*, a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) que visa proteger os atletas do esporte brasileiro, mais conhecida como o futebol, acabou regulamentando toda a estrutura e o cenário dos jogos eletrônicos no Brasil, visando proteger todo e qualquer desportista. No artigo 94 da Lei nº 9.615/98 é autorizado outras modalidades esportivas serem aplicadas as regras do futebol, sendo assim no artigo 28 da Lei nº 9.615/98 (Lei Geral do Desporto No Brasil) entende a aplicação subsidiária da

Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) garantindo a relação empregatícia entre os atletas e a entidade responsável pela prática desportiva conforme o artigo 3º da CLT. (JUS BRASIL)

Os jogos eletrônicos por sua vez, para garantir a proteção dos atletas profissionais, é regido atualmente pela Consolidação das Leis do Trabalho, trazendo consigo o seu vínculo de emprego nos artigos 2º e 3º, vejamos:

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

(...)

Art. 3º - Considera-se empregada toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Parágrafo único – Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual.

Por outro lado, o artigo 28, § 4º da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), acaba trazendo a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), vejamos:

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

(...)

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

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

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

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

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

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

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

Ademais, o artigo 28, § 5º da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), traz consigo o vínculo desportivo, vejamos:

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

(...)

§ 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.

Porém, importante mencionar que o vínculo desportivo segundo o entendimento do Advogado Hélio Tadeu Brogna Coelho: **“No e-Sports, tecnicamente, não é o mais correto dizer que o atleta é “federado”, uma vez que as entidades associativas não têm a mesma representatividade nos e-sports como o é em outras modalidades.”**

Sendo assim, entende que os jogos eletrônicos só é reconhecido como uma modalidade esportiva, bem como reconhecendo seu vínculo empregatício se estiver vinculado a uma entidade de prática desportiva diante do contrato de trabalho como sua remuneração pactuada, bem como reconhecido como vínculo empregatício apenas na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT).

No Congresso Nacional Brasileiro, encontra-se um Projeto Lei nº 3.450/15 ainda em trâmite do Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas que trata-se do reconhecimento do esporte eletrônico visando a alteração do artigo 3º da Lei nº 9.615/98, que caso aprovado irá acrescentar mais um inciso, vejamos:

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

[...]

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.

Ademais, segundo a Comissão do Esporte não nega tal importância da regulamentação jurídica dos jogos eletrônicos mas entendeu que não é definido como um “esporte”, sendo assim em dezembro de 2019, rejeitou as propostas de lei mencionadas, aduzindo que as entidades do desporto possuem uma autonomia constitucional que está prevista no artigo 227, inciso I da Carta Magna e, que, são responsáveis pela organização e regulamentação de sua modalidade, não cabendo ao Poder Legislativo julgar tal normatização.

Outrossim, houve outro Projeto de Lei nº 383/2017 de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB/MA) dispondo a regulamentação jurídica da prática esportiva eletrônica, buscando definir o *e-sports* como uma modalidade esportiva, porém ainda encontra-se em tramitação, tendo em vista que foi aprovado tal Projeto pela Comissão de Ciência,

Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE).

Portanto, nota-se que a regulamentação exclusiva dos jogos eletrônicos ainda está sendo discutida no âmbito nacional brasileiro, sendo que até o momento os atletas profissionais são protegidos pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), bem como por não ter regulamentação própria, acaba sendo protegidos pela Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé).

3.1 IMPORTÂNCIA DE UMA REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA EXCLUSIVA NO CENÁRIO

Os jogos eletrônicos atualmente são aceitos tanto para o público brasileiro, quanto para as organizações de eventos e patrocinadores. O Advogado Hélio Tadeu Brogna Coelho, especialista em Direito de *E-sports*, é defensor da seguinte tese:

Assim, pelo que foi exposto, verifica-se que mesmo sem a aprovação do projeto de lei 3.450/15, os contratos de cyber-atleta – ressalvadas posições divergentes, já atraem a aplicação da lei desportiva 9.615/98 por sua própria natureza, que trata, dentre os mais variados assuntos, do direito de arena.

Quando se trata de resolução de conflito entre os atletas profissionais e as equipes, o mundo jurídico e a própria jurisprudência já entendem que é necessário usar a própria Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) aceitando que o *e-sports* já faz parte desse mundo desportivo. A regulamentação dos jogos eletrônicos juntamente com a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) já é um grande avanço na atualidade, porém para não existir quaisquer brechas para aqueles que ainda veem que o cenário dos games não é um esporte e muito menos precisa de uma regulamentação jurídica no tal cenário, é importante sua regulamentação exclusiva.

Ademais, é importante tal regulamentação exclusiva para proteger exclusivamente os atletas profissionais do cenário dos games, tendo em vista que devido o enorme crescimento dos jogos eletrônicos, ocasionou inúmeras oportunidades para os jovens atualmente obter um vínculo empregatício e garantir o seu sustento por meio dos games, transmissões ao vivo e competições.

Diante disso, para tal regulamentação exclusiva é preciso definir claramente as organizações dos jogos eletrônicos, suas confederações e federações para que tais

entidades não protegem apenas os atletas profissionais, mas também seus torcedores, bem como incluir os desenvolvedores dos jogos, por exemplo: *Valve* e *Riot Games*, tendo em vista que sem eles não é possível a realização dos campeonatos e eventos que acabam acontecendo atualmente, afinal o mundo dos games e a tecnologia são o futuro e devemos combater qualquer preconceito, principalmente para os jovens que buscam uma vida profissional por meio dos jogos eletrônicos, garantindo sua regulamentação jurídica e de forma exclusiva, para não ocorrer qualquer tipo de brechas em seu ramo, garantindo sua proteção e um vínculo empregatício de forma correta como qualquer outra profissão.

Como mencionado, o vínculo de emprego dos jogos eletrônicos é regido conforme o entendimento do artigo 3º da CLT (Consolidação das Leis do Trabalho) que considera “empregado” qualquer pessoa física que presta serviços ao empregador mediante salário.

Tratando-se dos jogos eletrônicos, os “cybers atletas” firmam um contrato juntamente com as equipes passando a integrar no time patrocinado, sendo assim existem inúmeras condições contratuais que devem ser observadas no tal cenário, como por exemplo: a maioria dos jogadores profissionais saem de regiões diferentes para residirem juntamente com outros atletas profissionais do mesmo time em um imóvel residencial que a própria equipe fornece, mais conhecido como *Gaming House*, onde comporta todos da equipe com sua infraestrutura própria, incluindo psicólogos e analistas.

Diante disso, após residirem em uma residência, terá que cumprir todas as obrigações em que constar em seu contrato, dentre elas: treinamentos no mínimo 8 horas de segunda a sexta feira, fiscalização de início e término de treino, presença em atividades em que a organização da equipe determinar, participação de eventos campeonatos, bem como a cessão de uso de direito de imagem.

Não obstante, é importante uma regulamentação exclusiva do cenário dos jogos eletrônicos, tendo em vista que auxilia em diversas questões e benefícios juntamente com os atletas profissionais no cenário, motivo pelo qual poderá facilitar e ter maior acesso das equipes, podendo beneficiar de forma exclusiva os jogadores profissionais, bem como torcedores.

Portanto, com a aprovação de uma regulamentação exclusiva do cenário dos jogos eletrônicos será possível garantir a proteção dos atletas profissionais deste ramo, bem como um acompanhamento mais próximo e efetivo para tais atletas, tendo em vista que além de possibilitar a vantagem dos games trazerem um vínculo empregatício aos jovens, acaba trazendo um desgaste físico e mental.

CONCLUSÃO

O presente trabalho de conclusão de curso ao longo do desenvolvimento se propôs analisar o enorme crescimento dos jogos eletrônicos ou *e-sports* como são bastante conhecidos devido o avanço da tecnologia, trazendo consigo as competições valendo premiações para os jovens na atualidade, arrastando multidões de entusiastas do esporte eletrônico, bem como atletas profissionais de games, contribuindo notoriamente pelo vínculo empregatícios de inúmeros indivíduos.

O país em que é mais desenvolvido e regularizado os jogos eletrônicos é na Coreia do Sul, onde atualmente é regularizado o cenário do *e-sports* com a criação nos anos 2000 da *International e-Sports Federation* (IeSF) e *Korean e-Sports Association* (KeSPA). No Brasil, de acordo com a *Newzoo* temos o terceiro maior público de torcedores e entusiastas do *e-sports* em uma pesquisa somando cerca de 7,8 milhões de brasileiros, que afirmam acompanhar e participar de algumas competições existentes dos jogos eletrônicos no país.

Devido o enorme crescimento dos jogos eletrônicos na atualidade, tornou-se de extrema importância uma regulamentação jurídica nesse meio, uma vez que os jovens começaram a garantir um vínculo empregatício juntamente com equipes (times) do seu jogo favorito e por não ter uma regulamentação exclusiva nesse cenário dos games, garantiu sua proteção na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) em seu artigo 3º, bem como sendo reconhecido apenas perante a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé).

Em razão da popularidade dos jogos eletrônicos, foi abordado na presente pesquisa a discussão da regulamentação jurídica do esporte eletrônico no Brasil como modalidade esportiva no âmbito nacional, porém até o momento ainda detém do preconceito do *e-sports* como uma profissionalização, acarretando a escassez da aplicação do país, tendo em vista que foi abordado o Projeto Lei nº 383/2017 que se encontra em tramitação até o momento.

Portanto, é possível notar que os jogos eletrônicos foram considerados como modalidade esportiva para torcedores, atletas e entusiastas, cabendo mencionar que em inúmeros países já existem a regulamentação dos jogos eletrônicos e o consideram como uma modalidade esportiva. No Brasil, houve inúmeros projetos de leis abordados e não aprovados para garantir tal proteção para os atletas profissionais, restando a única

alternativa a proteção da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) juntamente com a Lei Pelé.

ELECTRONIC GAMES AND LAW
THE REALITY OF E-SPORTS IN BRAZIL AND IN THE LEGAL SCOPE

Alice Inêis Urzêda Ferreira¹

The present work of conclusion of course approached the study regarding the legal regulation of electronic games or better known as e-sports, in the case of its regulation of the sport modality, having as main objective its exclusive regulation guaranteeing the due protection for the professional athletes and its fans. The general objective of the present work is to analyze the scenario of electronic games for a regulation and implementation in the legal scope, considering that the scenario is governed by the Consolidation of Labor Laws regarding the employment relationship addressed and Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), not obtaining any legislation of its own, such as the Lei Pelé itself. Nevertheless, it also aims at the importance of its own legislation in the electronic games scenario, considering that currently several young people exercise a profession as an athlete in this scenario of games. The methodology of the present work was carried out through articles on the internet, magazines, books, understandings of professionals, jurisprudence and articles. In view of this, it allowed the conclusion in the face of the enormous growth of technology in recent years, legal regulation in the scenario of electronic games as a sports modality is of extreme importance, bringing with it the exclusive regulation in the scenario, guaranteeing the necessary protection for professional athletes, as well as their recognition of employment in the country.

Palavras-chave: Games. Electronic games. Technology. Globalization. E-Sports.

¹Acadêmica de Direito na Pontifícia Universidade Católica de Goiás. E-mail: aliceurzeda15@gmail.com

REFERÊNCIAS

BICHARA E MOTTA ADVOGADOS. **O Crescimento do Mercado de E-sports no Brasil.** Disponível em: <https://www.bicharaemotta.com.br/o-crescimento-do-mercado-de-esports-no-brasil/>. Acesso em: 30 maio 2022.

CBESPORTS. **História do eSports.** Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>. Acesso em: 30 maio 2022.

CBESPORTS. **O que são os Esports?** Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 30 maio 2022.

COELHO, Hélio Tadeu; TERRA, Coelho Advogados. **E-sports: O risco nos contratos de Cyber-Atletas.** Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-rioscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 17 set. 2022.

DIAS, Rafael. **Fazendo carreira no mundo dos jogos digitais: o guia completo!** Disponível em: <https://producaodejogos.com/fazendo-carreira-mundo-dos-jogos-digitais-o-guia-completo1de4/>. Acesso em: 17 set. 2022.

FIA BUSINESS SCHOOL. **Esports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games.** Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 30 maio 2022.

GLOBO ESPORTE. **Mercado de e-sports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 30 maio 2022.

GOMES, Davidy. **CBL2022: campeã, LOUD lidera audiência do 2º Split.** Disponível em: <https://perolacapixaba.com.br/cblol-2022-campea-loud-lidera-audiencia-do-2o-split/>. Acesso em: 17 set. 2022.

JURÍDICO, ÂMBITO. **E-Sports: Os aspectos jurídicos e a regulamentação dos esportes eletrônicos.** Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/e-sports-os-aspectos-juridicos-e-a-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 17 set. 2022.

SCHNAIDER, Amanda. **O cenário brasileiro de desenvolvimento dos jogos eletrônicos.** Disponível em: <https://www.meioemensa-gem.com.br/home/proxima/2022/08/26/o-cenario-brasileiro-de-desenvolvimento-de-jogos-eletronicos.html>. Acesso em: 17 set. 2022.

SICA, André. **Evolução do mercado e da regulamentação dos Esports no Brasil.** Disponível em: <https://analise.com/opiniao/evolucao-do-mercado-e-da-regulamentacao-dos-esports-no-brasil>. Acesso em: 17 set. 2022.

SILVA, Leticia. **O reconhecimento do vínculo empregatício do cyber atleta.** Disponível em: <https://leticiasilva507.jusbrasil.com.br/artigos/389388597/o-reconhecimento-do-vinculo-empregaticio-do-cyber-atleta>. Acesso em: 30 maio 2022.

VASQUEZ, Ariela. ESPORTE. GLOBO. **Final de CBLol 2022 tem pico com 331 mil espectadores.** Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/09/05/cblol-final-tem-pico-com-331-mil-espectadores.ghtml>. Acesso em: 17 set. 2022.

VEIGA, Mauricio de Figueiredo Corrêa. **As vantagens da regulamentação do e-Sports.** Disponível em: <https://ibdd.com.br/as-vantagens-da-regulamentacao-dos-e-sports/>. Acesso em: 17 set. 2022.