

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ
CURSO DE DIREITO**

**CAIO MARINHO BARTOLETTE COSTA
RAQUEL DE LIMA MENDES**

**A VALIDAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO COMO
ESPORTE**

Rio de Janeiro
2020

A VALIDAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO COMO ESPORTE

THE VALIDATION OF ESPORTS AS AN OFFICIAL SPORT

Nome (s) do (s) autor (es)

CAIO MARINHO BARTOLETTE COSTA

Orientador

RAQUEL DE LIMA MENDES

RESUMO

A prática de esportes eletrônicos, também conhecida como eSports, é uma atividade lúdica que está se tornando cada vez mais frequente principalmente devido a constante inovação tecnológica que estamos vivenciando. O esporte eletrônico está sofrendo uma grande expansão no território brasileiro e devido a isso acaba surgindo a necessidade de uma regulamentação dessa atividade. Com isso em mente este estudo tem o objetivo de analisar na forma jurídica como se comporta esta modalidade, através do projeto de lei voltado para este assunto que está em constante atualização, lei que versa sobre os esportes tradicionais que acaba sendo um contraste para resolução de problemas existentes, e também lei que trata sobre a existência de vínculo empregatício entre o cyberatleta e o time.

Palavras-chave: Regulamentação, Eletrônicos, eSports.

ABSTRACT

The practice of Electronic Sports, also known as eSports is a ludic activity that has become more frequent due to the constant technological innovation that we are experiencing. "eSports" have been growing in Brazil and because of that, we have the necessity of a regulation of the activity. With this in mind, this study has the objective of analysing in the legal way how this sport behaves, through the bill that focuses on the subject and is constantly being updated, a law that deals with traditional sports, that ends up being a contrast to the resolution of existing problems, and also a law that deals with the existence of employment relationship between cyberathlete and the team.

Key-words: eSports, Regulation, Electronic Sports.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema central o esporte eletrônico, uma nova tendência tecnológica que vem ganhando força principalmente nos últimos anos tanto no Brasil, como em outros países.

Essa nova modalidade é chamada de eSports e tem como fonte os jogos eletrônicos que instigam tanto o entretenimento quanto a competição. Para competir em tais jogos, os jogadores precisam de muita dedicação, além de ser necessário a criação de times para participar de competições, sejam grandes ou pequenas, apesar da grande audiência que a modalidade vem recebendo, seja por meio dos vídeos que são transmitidos ao vivo na internet ou a atual existência de diversas organizações estruturadas competitivamente, o esporte eletrônico está passando por uma aceitação cultural crescente.

Mesmo existindo a necessidade de uma prática constante em conjunto com extrema destreza e um grande conhecimento sobre determinado jogo assim como em outros esportes de rendimento, ainda há contestação pelo fato de não ter a utilização física do corpo, surgindo a seguinte questão: o esporte eletrônico pode ser considerado um esporte ou não?

Portanto, este artigo tem como objetivo geral verificar a validade do esporte eletrônico como esporte e o seu funcionamento.

Este estudo tem como objetivos específicos verificar o cenário atual em que o eSports está inserido no Brasil, identificar a possível existência de vínculo empregatício, apresentar a falta de organização sindical por parte dos atletas de eSports, desenvolver o funcionamento da lei 9.615/98 em relação ao eSports, e analisar o PLS 383/2017;

A metodologia desse estudo é utilizar a pesquisa bibliográfica abrangendo as informações relacionadas aos objetivos determinados anteriormente, tendo como base os sites de pesquisas relacionadas ao tema, artigos e menções realizados por pessoas que atuam nessa área de esportes eletrônicos, e utilização do projeto de lei e lei existente.

É uma nova modalidade que está surgindo no Direito Desportivo nos últimos anos, logo é de grande importância a criação de artigos acadêmicos sobre novas tendências que vem aparecendo em conjunto com a evolução tecnológica que estamos vivenciando. O esporte eletrônico tende a gerar diversas vagas de emprego, não só como jogador, mas também em outras áreas como: técnico,

analista, marketing, psicólogo, administrador do time, narrador, produtor de vídeo, jornalista, e no direito.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O eSports tem crescido ano após ano, de acordo com as últimas pesquisas da empresa sobre análises de dados de jogos denominada newzoo no Brasil em 2017 tinha 11,4 milhões de espectadores, em 2018 houve um crescimento para 17,7 milhões de adeptos, e no ano de 2019 chegou a marca de 21,2 milhões de fãs, boa parte desse crescimento segundo Sica (2018) é que os clubes eletrônicos já nasceram neste século, ou seja, já adotaram o modelo empresarial e por isso esses esportes cresceram de maneira tão grande em um curto espaço de tempo em conjunto com outro fator determinante a evolução do amadorismo para o profissionalismo.

Devido a expansão dessa suposta modalidade de esporte acaba surgindo comparações com outros esportes “A equiparação dos eSports como esporte atrai para si a aplicação das regras da Lei Pelé (Lei 9.615/98), a qual determina expressamente que a atividade do atleta profissional é caracterizada pelo contrato especial de trabalho desportivo, nos termos do artigo 28. Portanto, parece contraditório equiparar a atividade praticada pelos cyberatletas profissionais como modalidade esportiva e não o fazer em termos do contrato de trabalho, conforme a previsão legal” (ALVEZ, 2017) e além disso os a cyberatletas também contam com o respaldo da CLT devido às características necessárias para realização do vínculo empregatício que estão dispostos no artº 3 da CLT “Considera-se empregado toda pessoa física (pessoalidade) que prestar serviços de natureza não eventual (continuidade) a empregador, sob a dependência deste (subordinação) e mediante salário (onerosidade)”

Segundo Caús (2018) “Se você presta seu serviço exclusivamente para uma empresa, dali tira seu sustento, atende a hierarquia e a carga horária de lá, trabalha com as ferramentas da empresa e é pessoal, ou seja, não pode ser substituído, está

caracterizado o emprego”, de acordo com essa afirmação é visível a existência de vínculo empregatício no eSports. (ARAUJO, 2018)

“Uma vez configurada a Relação de emprego jurídica de emprego, ficam automaticamente descartadas outras modalidades ou natureza contratual. Ressalta-se, mais uma vez, que situação é casuística, podendo ocorrer ou não a relação de vínculo de emprego entre o cyberatleta e a organização” (COELHO, 2016), logo assim que é constatado o vínculo empregatício é descartado às outras modalidades de natureza contratual.

Apesar do reconhecimento do vínculo empregatício e essa profissionalização do cenário de eSports ser de grande importância para este mercado, futuramente poderá ou não surgir problemas em relação às exigências contratuais realizadas pela organização, diante da opinião de Tadeu (2016) será necessário verificar com cuidado qual o teor das obrigações contratuais que vem sendo impostas aos contratados, e o possível risco de que tais cláusulas venham causar alguma irregularidade, bem como revelar uma possível fraude trabalhista, fiscal ou previdenciária, pois de acordo com o art. 9º, da CLT “Serão nulos de pleno direito os atos praticados com objetivo de desvirtuar, impedir ou fraudar a aplicação de dos preceitos contidos na presente consolidação”.

“Até o presente momento, não foi encontrada nenhuma organização sindical por parte dos atletas de e-sport ou até mesmo sua inclusão em sindicatos existentes. Apesar da Associação Brasileira de Clubes De E-sports (“ABCDE”) atuar como uma entidade autorregulamentadora de seus integrantes que participam do setor, não foram encontradas informações sobre esse repasse para os atletas.” (CAMARA, LAZZARINI, e GHERINI, 2018), devido a essa falta de representação futuramente os cyberatletas poderão ser prejudicados na defesa dos seus direitos e interesses.

O direito coletivo do trabalho tem como objetivo tutelar os conflitos de interesses existentes entre empregados e empregadores. O eSport até o momento não tem uma entidade sindical que auxilie os cyberatletas e de acordo com Tadeu (2018) o principal problema na relação entre equipes e atletas está nas cláusulas dos contratos. “Os jogadores, por exemplo, têm que ter direito de arena, que é quando são vistos na TV e garantem uma participação em dinheiro pela sua exposição em transmissões”, e com isso o direito de arena “Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a

retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.”(artigo 42 da lei 9615/98) acaba não sendo repassado para os atletas “Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil. (artigo 42 § 1º da lei 9615/98)

Para que não ocorra desentendimento entre atleta e organização “é muito importante que se crie uma regulamentação específica para o eSports, para que nem o atleta e nem o contratante sejam prejudicados” (Luciana, 2018) com a falta de uma regulamentação específica o senador Rocha (Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017) criou um projeto de lei com o objetivo regularizar o esporte eletrônico no Brasil.

Regulamentação é de extrema importância para o mercado de eSports, mas a existência de praticidade e agilidade para resolução de conflitos nessa área é também necessário, pensando nisso a advogada Lopes (2018) durante o evento Rio Esports Forum sugeriu a criação de um Tribunal Especial, com pessoas especializadas, para resolver litígios do eSports, antes que eles cheguem as vias de fato da Justiça.

A VALIDAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO COMO ESPORTE

1. O crescimento do esporte eletrônico

O esporte eletrônico é uma nova modalidade que surgiu nos últimos anos e que está dominando o mercado de jogos eletrônicos e em decorrência disso ele acaba atraindo uma legião de jovens e adultos de diversos países.

As competições disputadas de diversos jogos eletrônicos envolvem premiações dependendo da colocação de cada time, e os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e geram uma grande audiência presencial ou online, através de diferentes plataformas de streaming ou algum canal de televisão.

De acordo com as últimas pesquisas de uma empresa sobre análises de dados de games denominada newzoo no Brasil em 2017 tinha 11,4 milhões de espectadores, em 2018 houve um crescimento para 17,7 milhões de adeptos, e no ano de 2019 chegou a marca de 21,2 milhões de fãs (DOMINGUES, 2019)

Segundo Sica (2018) os clubes competitivos nasceram neste século, ou seja, já adotaram o modelo empresarial e por isso esses esportes cresceram de maneira tão grande em um curto espaço de tempo em conjunto com outro fator determinante a evolução do amadorismo para o profissionalismo.

Devido essa modalidade de jogos eletrônicos ser recente o Direito brasileiro ainda não tem uma legislação específica em funcionamento, e com isso acaba recorrendo as leis já existentes para resolução de conflitos que envolvam os esportes eletrônicos.

2. O Reconhecimento do eSports como Esporte.

É extremamente necessário esse reconhecimento do esporte eletrônico como esporte, “essa categorização da atividade permite enquadrá-la na regulação desportiva, conferindo maior segurança jurídica à atividade dos times, dos atletas, das transmissoras” (CAMARA, LAZZARINI, GHERINI, 2018), portanto com a aquisição desse reconhecimento terá uma facilidade para atrair mais investimentos para esse setor.

A Lei nº9.615 de 24 de Março de 1998 tem como objetivo prover normas gerais e outras providências em relação ao desporto, e em seu artigo 3º ela dispõe como alguma atividade pode ser reconhecida como desporto em quatro modalidades diferentes: desporto educacional, desporto de participação, desporto de rendimento, e desporto de formação. Futuramente poderá ser acrescentado uma quinta modalidade denominada: desporto virtual através do Projeto de Lei 7747 de 2017

Na linha de pensamento de Camara, Lazzarini, e Gherini (2018) o cenário de eSports está classificado na parte de desporto de rendimento, porque envolve várias entidades privadas que organizam times de diferentes modalidades para competir nacional e internacionalmente, e também a legislação brasileira não parece ser um obstáculo para o reconhecimento do eSports como uma prática desportiva em território nacional, podendo até a Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos realizar contrato de desempenho com o Ministério do Esporte.

Regulamentação é de extrema importância para o mercado de eSports, mas a existência de praticidade e agilidade para resolução de conflitos nessa área é também necessário, pensando nisso a advogada Lopes (2018) durante o evento Rio Esports Forum sugeriu a criação de um Tribunal Especial, com pessoas especializadas, para resolver litígios do eSports, antes que eles cheguem as vias de fato da Justiça.

2.1 O Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017

Para que não ocorra desentendimento entre atleta e organização “é muito importante que se crie uma regulamentação específica para o eSports, para que nem o atleta e nem o contratante sejam prejudicados” (LUCIANA, 2018) com a falta de uma regulamentação específica o senador Rocha (Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017) criou um projeto de lei com o objetivo regularizar o esporte eletrônico no Brasil.

O projeto de Lei do Senado nº383, de 2017 tem como objetivo a regulamentação da prática do esporte eletrônico no Brasil, devido a falta de lei específica para esta modalidade. O senador Rocha (2017) tem como justificativa que “o esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão, aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. O Brasil possui vários adeptos, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva”. (Brasil. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017)

Até o momento o projeto de Lei do Senado nº383, de 2017 teve três emendas solicitadas e apenas a 1º emenda foi aprovada. Esta emenda foi idealizada pelo senador Davi Alcolumbre com o objetivo de melhorar o entendimento da lei, alterando boa parte de sua redação. A principal alteração foi realizada no artigo 4º da lei, em que anteriormente na redação da lei explicitava que as competições deveriam ser gerenciadas por confederações e federações, com a modificação realizada ela agora poderá ser coordenada, gerida e normalizada por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. (Brasil. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017)

3. O vínculo empregatício dos cyberatletas

Os jogadores de eSports ou cyberatletas são pessoas que se dedicam como atleta e participam de campeonatos de determinado jogo, e devido aos resultados em campeonatos acabam atraindo a atenção de times e patrocínios, e portanto existirá a necessidade da efetuação de contratos ou afirmar o vínculo empregatício com determinado time.

Em virtude da expansão dessa suposta modalidade de esporte acaba surgindo comparações com esportes tradicionais “A equiparação dos eSports como esporte atrai para si a aplicação das regras da Lei Pelé (Lei 9.615/98), a qual determina expressamente que a atividade do atleta profissional é caracterizada pelo contrato especial de trabalho desportivo, nos termos do artigo 28” (ALVES, 2017)

Nos termos do artigo 28 da Lei 9615/98 “A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva”, ou seja, o atleta de esporte eletrônico também poderá realizar contratos com entidades, e com isso deverá ser respeitado a construção desse contrato de acordo como acontecem nos esportes tradicionais.

Também existe outra forma de contratação denominada atleta autônomo, que não necessitará de vínculo empregatício (Artigo 28-A da Lei 9615/98). O Contrato será formado através de bolsa de aprendizagem, um exemplo disso são as bolsas que são fornecidas por faculdades para atletas de determinada modalidade de jogo eletrônico.

De acordo com CLT às características necessárias para realização do vínculo empregatício são as que estão dispostas no artigo 3º “*Considera-se empregado toda pessoa física (pessoalidade) que prestar serviços de natureza não eventual (continuidade) a empregador, sob a dependência deste (subordinação) e mediante salário (onerosidade)*” (Brasil. Decreto de Lei nº 5452 de 01 de Maio de 1943), ou seja, a forma do vínculo empregatício entre empregado e empregador no meio do eSports atingir todos os requisitos disposto pelo artigo 3º da CLT esse vínculo poderá ser considerado legítimo.

“Os contratos entre atleta e organizações são essenciais, eles têm como objetivo beneficiar tanto as equipes quanto os jogadores, e são provavelmente o documento mais importante que os atletas vão assinar durante suas carreiras” (ALVES, 2017), é de extrema importância essa formalização de contrato entre empregado e empregador, com isso esta nova modalidade integrará o artigo 3º da CLT de forma correta.

Segundo Caús (2018), quando não é realizado um contrato de trabalho, a empresa dona da equipe tem mais dificuldades de atrair patrocinadores, porque tem risco de quando ocorrer algum problema com o atleta o patrocinador poderá entrar numa ação trabalhista com responsável. “É o que acontecia com o voleibol e o basquetebol há 10 anos e até hoje tem isso. O cara patrocina o clube e é acionado junto quando o atleta entra com uma ação trabalhista contra porque não há contrato de trabalho. E ele nunca mais entra. O que os eSports não podem fazer é isso. Deixar que esses patrocinadores fujam porque você não está organizado” (ARAUJO, 2018)

“Além do contrato de trabalho, o jogador e a organização podem fazer um contrato de licença de uso de imagem. Isso deixará o clube livre para usar a imagem dos jogadores fora de atividades relacionadas aos jogos, como, por exemplo, na divulgação e comercialização de produtos da organização, como camisetas” (COUTINHO, 2018), o direito de imagem também está presente nesse meio devido a grande visibilidade nas mídias sociais e em campeonatos que participam.

Devido à possibilidade dos cyberatletas realizarem transmissões online ao vivo sobre os jogos, a advogada Daniela (2018) explicou que “é importante que o contrato tenha uma cláusula sobre o tempo de streams que os jogadores devem fazer para a organização. É preciso indicar o limite máximo para essa atuação, que não deve ultrapassar a jornada de trabalho de 44 horas semanais, incluindo as horas dedicadas às competições e aos treinamentos”, porém os atletas podem realizar essas transmissões por conta própria.

Apesar do reconhecimento do vínculo empregatício e essa profissionalização do cenário de eSports ser de grande importância para este mercado, futuramente poderá ou não surgir problemas em relação às exigências contratuais realizadas pela organização, diante da opinião de Tadeu (2016) será necessário verificar com cuidado qual o teor das obrigações contratuais que vem sendo impostas aos contratados, e o possível risco de que tais cláusulas venham causar alguma irregularidade, bem como revelar uma possível fraude trabalhista, fiscal ou previdenciária.

De acordo com o art. 9º, da CLT “Serão nulos de pleno direito os atos praticados com objetivo de desvirtuar, impedir ou fraudar a aplicação de dos preceitos contidos na presente consolidação” (Brasil. Decreto de Lei nº 5452 de 01 de Maio de 1943). Isso poderá acontecer principalmente com o recebimento de patrocínio ou materiais dos atletas, logo cabe a Justiça do Trabalho, em decorrência

da existência de outras decisões em esportes tradicionais aplicar a devida punição ao clube que realizar esse ato ilícito.

O direito coletivo do trabalho tem como objetivo tutelar os conflitos de interesses existentes entre empregados e empregadores. O eSport até o momento não tem uma entidade sindical que auxilie os cyberatletas e de acordo com Tadeu (2018) o principal problema na relação entre equipes e atletas está nas cláusulas dos contratos. “Os jogadores, por exemplo, têm que ter direito de arena, que é quando são vistos na TV e garantem uma participação em dinheiro pela sua exposição em transmissões”. (ARAUJO. 2018)

O direito de arena “Pertence às entidades de prática desportiva o direito de arena, consistente na prerrogativa exclusiva de negociar, autorizar ou proibir a captação, a fixação, a emissão, a transmissão, a retransmissão ou a reprodução de imagens, por qualquer meio ou processo, de espetáculo desportivo de que participem.”(artigo 42 da lei 9615/98) acaba não sendo repassado para os atletas “Salvo convenção coletiva de trabalho em contrário, 5% (cinco por cento) da receita proveniente da exploração de direitos desportivos audiovisuais serão repassados aos sindicatos de atletas profissionais, e estes distribuirão, em partes iguais, aos atletas profissionais participantes do espetáculo, como parcela de natureza civil. (artigo 42 § 1º da lei 9615/98)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, este estudo teve como objetivo demonstrar o funcionamento do esporte eletrônico por meio do Direito através principalmente do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, Lei nº 9615, de 24 de março de 1998, e Decreto de Lei nº 5452 de 01 de Maio de 1943.

O reconhecimento sobre o esporte eletrônico com esporte é extremamente importante para o funcionamento desta atividade lúdica, e com o apoio da Lei nº 9615, de 24 de março de 1998, em contraste com os outros esportes vimos que é totalmente válido este reconhecimento.

Através do Projeto de Lei do Senado 383, de 2017, descobrimos que é evidente a falta de regulamentação sobre o eSports, mas com o surgimento desse projeto e seguindo de forma correta as sugestões com objetivo de fomentar cada

vez a melhora dessa regulamentação, em pouco tempo haverá realmente uma legislação que ajude a solucionar os conflitos sobre este tema.

E quanto ao vínculo empregatício com a análise do artigo 3º da CLT é totalmente válido essa existência, já que esporte eletrônico possui todos os requisitos necessário para essa relação de empregado e empregador

REFERÊNCIAS

ALVES, T. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports; entenda.** 2017. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda > Acesso em 1dez. 2019

ARAUJO, B. **Jogadores profissionais de games têm direito a carteira assinada? Entenda.** 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>> Acesso em: 1dez. 2019

BRASIL. Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.

BRASIL. Lei nº 9615, de 24 de março de 1998.

BRASIL. Decreto de Lei nº 5452 de 01 de Maio de 1943.

CAMARA, D, Lazzarini, G, Gherini, P. **E-sports: visão geral e desafios jurídicos.** 2018. Disponível em: <<https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafios-juridicos/>> Acesso em: 1dez. 2019

COELHO, H. **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>> Acesso em 1dez. 2019

COUTINHO, B. **Direito do Pro Player, Dever da Organização:** Como Funcionam os Contratos de Trabalho nos Esports. 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/direito-do-pro-player-dever-da-organizacao-como-funcionam-os-contratos-de-trabalho-nos-esports>> Acesso em: 01dez. 2019

DOMINGUES, F. **Pesquisa de eSports da Newzoo Mostra que Torcida Brasileira Cresceu 20%, e passa de 20 Mi.** 2019. Disponível em: <<http://www.fdcomunicacao.com.br/pesquisa-de-esports-da-newzoo-mostra-que-torcida-brasileira-cresceu-20-e-passa-dos-20-milhoes>> Acesso em 3jun. 2019

JUNIOR, J. **Juristas defendem esport como esporte e falam sobre regulamentação em Forum.** 2018. Disponível em: <<http://xlg.uol.com.br/noticias/2018/04/28/juristas-defendem-esport-como-esporte-e-falam-sobre-regulamentacao-em-forum#rmcl>> Acesso em: 3jun. 2019