

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

LUCAS EDUARDO FERREIRA DE SOUZA

RELAÇÕES TRABALHISTAS NOS E-SPORTS

(CYBERATLETAS)

São Paulo

2023

LUCAS EDUARDO FERREIRA DE SOUZA

Trabalho de Graduação Interdisciplinar apresentado
como requisito para obtenção do título de Bacharel no
curso de Direito da Universidade Presbiteriana
Mackenzie.

ORIENTADOR: CARLOS FREDERICO ZIMMERMANN NETO

São Paulo

2023

LUCAS EDUARDO FERREIRA DE SOUZA

RELAÇÕES TRABALHISTAS NOS E-SPORTS

(CYBERATLETAS)

Trabalho de Graduação Interdisciplinar apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Examinador(a):

Examinador(a):

Examinador(a):

RELAÇÃO TRABALHISTAS NOS E-SPORTS (CYBERATLETAS e STREAMERS)

Lucas Eduardo Ferreira de Souza

Resumo: O presente trabalho busca apresentar e demonstrar a importância de novas relações de trabalho advindas dos avanços tecnológicos, em especial, os *cyberatletas* e *streamers*. O artigo apresentará exemplos de forma declarada do universo dos e-Sports, e seus agentes, além disso serão demonstradas as questões relevantes e controversas acerca do tema, sua importância econômica, social e cultural. Será amplamente demonstrada a realidade prática dos agentes do *E-sports*. O principal objetivo do presente trabalho é demonstrar a importância dos *e-Sports* bem como os benefícios que uma legislação específica traria aos novos profissionais, a população, bem como à sociedade como um todo.

Palavras-chave: *e-sports*, jogos eletrônicos e *cyberatletas*.

Abstract: The present article seeks to present and demonstrate the importance of new working relationships arising from technological advances, in particular, cyberathletes and streamers. The article will present examples in a declared way of the e-Sports universe, and its agents, in addition, the relevant and controversial issues about the theme, its economic, social and cultural importance will be demonstrated. The practical reality of E-sports agents will be widely demonstrated. The main objective of this work is to demonstrate the importance of e-Sports as well as the benefits that specific legislation would bring to new professionals, the population, as well as society as a whole.

Keywords: e-Sports, games and Cyberathletes.

Sumário: 1. Introdução. 2. Das mudanças tecnológicas e suas consequências. 3. Do conceito e importância dos e-sports. 4. Da relação entre direito do trabalho, direito desportivo e *e-Sports*. 5. Do contrato de trabalho do cyberatleta com a equipe de e-Sports. 6. Precedentes nacionais. 7. Precedente internacional. 8. Considerações finais. 9. Referências bibliográficas

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho, versa sobre tema atual e de suma importância econômica e social. É notório que a sociedade passa por um ininterrupto processo de desenvolvimento tecnológico, tal desenvolvimento é advindo da internet em si, bem como das suas infinitas ramificações digitais. Este fato influencia todas as esferas da sociedade, seja nas relações interpessoais, eis que as fronteiras físicas e as dificuldades de comunicação basicamente não existem mais, seja no aspecto econômico, eis que, diariamente, o mercado de trabalho e a estrutura social se alteram e se aperfeiçoam devido às novas tecnologias desenvolvidas.

Em outras palavras, o advento da tecnologia e do universo digital mudou a forma com que a sociedade se comporta nas mais diversas esferas sociais, culturais e econômicas.

Em qualquer área, os profissionais atuantes devem perseguir a inovação e se conciliarem com as novas tecnologias, visando não serem abandonados pelo mercado de trabalho, o qual está cada dia mais competitivo e acirrado, haja vista que essa nova sociedade digital, sem limites e sem fronteiras, se transforma e exige cada vez mais capacitação e inovação profissional. Dessa forma, ocorre a vinculação da capacidade profissional com a adaptação às novas tecnologias.

Com o advento das novas e incessantes tecnologias, muitas profissões estão passando por uma verdadeira transformação, bem como há diversas profissões que antigamente não existiam as quais passaram a existir. Diante desse cenário, mencionadas novas profissões devem ter o devido respaldo jurídico necessário, visando assim à dignidade da pessoa humana, bem como o bem-estar dos trabalhadores e, por consequência, o bem-estar da sociedade como um todo.

Dentre essas novas profissões e relações empregatícias advindas do mundo moderno, os profissionais que serão objetos de estudo no presente artigo se trata do jogador profissional de *e-Sports*, *cyberatleta*. e do *Streamer*.

2. DAS MUDANÇAS TECNOLÓGICAS E SUAS CONSEQUÊNCIAS

Assim como em todas as áreas da sociedade, o tradicional esporte também foi alterado e transformado pela tecnologia, como se infere, por exemplo, nas diversas medidas tecnológicas acrescentadas na arbitragem do futebol, através do VAR (*Video Assistant Referee*), no qual,

basicamente, a tecnologia auxilia o ser humano, buscando uma arbitragem mais justa e, portanto, um resultado mais justo.

Outrossim, outra nítida transformação nos esportes se dá a partir do desenvolvimento e popularização dos esportes eletrônicos (e-Sports).

Fato é que a visão que os jogos eletrônicos são apenas um hobby está ultrapassada. Nos dias atuais, os *cyberatletas*, ou seja, os atletas profissionais de esportes eletrônicos, de qualquer forma que se olhe, são considerados e equiparados aos atletas dos esportes convencionais, gerando assim diversos impactos no mundo jurídico, seja no âmbito desportivo, consoante a Lei nº 9.615/1998 (Lei Rei Pelé), seja pelas consequências nas outras esferas do direito, como por exemplo, no direito trabalhista, haja vista os direitos trabalhistas inerentes aos mencionados *cyberatletas*, consoante determinado pela CLT e pela Constituição Federal.

Os e-Sports atraem cada vez mais investimentos de grandes empresas e, por consequência, aumentando o potencial financeiro e o público. Famosos jogadores de futebol investem no cenário, como por exemplo o Casemiro, jogador da seleção brasileira que fundou um time de CSGO, denominado “CASE”, assim como o jogador Paquetá, também da seleção brasileira de futebol, que fundou o time “*Paquetá Gaming*”.

Atualmente, o cenário de e-Sports passa por um momento de grande investimento, no qual diversos clubes de esportes tradicionais passaram a investir também nos esportes eletrônicos, clubes como o Flamengo, Corinthians, Santos, dentre muitos outros clubes, inclusive clubes estrangeiros.

Diante de todo o cenário dos e-Sports, e todo seu potencial, há de se ressaltar a ausência de legislação específica quanto ao tema, e os prejuízos dessa ausência à sociedade, eis que os e-Sports, conforme se demonstrará, têm enorme capacidade econômica e afetam à sociedade de diversas formas. Entretanto, por não haver uma legislação específica, muitas vezes há prejuízos aos integrantes desse novo nicho e, portanto, há prejuízos à sociedade como um todo.

Juridicamente, os *e-Sports* e suas consequências são alicerçadas, de forma equiparada, por legislações “emprestadas”, como por exemplo a mencionada Lei Rei Pelé, entretanto, há necessidade de uma lei específica, eis que por mais que os e-Sports se trate de uma modalidade

esportiva competitiva, há diversos fatos e peculiaridades inerentes à categoria que o diferenciam dos esportes tradicionais.

Por fim, ressalta-se a grande importância do estudo e análise das questões referentes aos e-Sports no âmbito do direito trabalhista, eis que há grandes lacunas legislativas quanto ao tema dentro do direito do trabalho, mesmo que já tenham ocorridos diversos casos concretos de reconhecimento de vínculo empregatício entre *cyberatletas* e Clubes contratantes. Ademais, há grande valia social, eis que a quantidade de pessoas ligadas aos jogos eletrônicos é cada vez maior, e os grandes eventos atraem cada vez mais pessoas e competidores, distribuindo premiações maiores e, portanto, gerando cada vez mais impactos na economia global.

3. DO CONCEITO E IMPORTÂNCIA DOS E-SPORTS

Por se tratar de um tema extremamente novo, devemos abordá-lo com o máximo de simplicidade e clareza possível. Desse modo, os *e-Sports* nada mais são que esportes eletrônicos. Trata-se de uma competição dentro do universo digital, por intermédio dos mais variados e distintos jogos.

Os esportes tradicionais são divididos em diversas modalidades: o futebol, tênis, basquete, corrida, atletismo, escalada, entre outras diversas modalidades. Ocorre exatamente o mesmo nos esportes eletrônicos, os quais também são divididos em diversos estilos de jogos. Dessa forma, assim como o futebol é diferente do tênis, há diferença entre os jogos eletrônicos.

Para exemplificar, temos jogos eletrônicos que simulam o futebol e os demais esportes tradicionais, jogos de lutas, jogos de estratégia e jogos de tiro, entre outros. Entre os jogos de tiro, os mais famosos são conhecidos como “FPS” *First Person Shooter*, nos quais o jogador tem a mesma perspectiva de seu personagem.

Ainda, os jogos podem ser individuais ou coletivos, há jogos eletrônicos nos quais os jogadores jogam sozinhos, como por exemplo no caso de jogos de lutas e de futebol, no qual uma só pessoa controla todos os jogadores do time fictício ou apenas um personagem.

No caso dos jogos coletivos, um número de pessoas deve interagir e trabalhar juntas, para alcançar um mesmo objetivo.

Historicamente, o primeiro registro de uma competição de um jogo eletrônico se passou em 1972, quando os estudantes da Universidade de Stanford, Estados Unidos (EUA), realizaram a chamada “Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar”, ou seja, trata-se de primeiro registro de um campeonato de jogo eletrônico com premiação, no caso, um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*.

Deste momento adiante, o cenário dos e-Sports, passou a ganhar cada vez mais força, talvez por conta da pandemia do COVID-19, mas nos últimos tempos passamos por uma verdadeira expansão abrupta dos jogos eletrônicos e seus impactos na sociedade.

A cada dia os *e-Sports* ganham mais adeptos e, conseqüentemente, a cada dia gera mais impactos na sociedade.

Cumprе ressaltar que os *cyberatletas*, ou seja, os atletas dos jogos eletrônicos, por mais que sejam de suma importância para os *e-Sports*, não podem ser considerados os únicos agentes do nicho. Há diversos agentes diferentes no universo dos e-Sports, cada qual com a sua função. Quanto aos *cyberatletas* podem ser definidos como:

“Cyber-atleta é o termo utilizado para aqueles jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste. É criada uma espécie peneira que, assim como no futebol, escolhe poucos jogadores dentre os muitos que sonham em “trabalhar jogando”. (Jessica Gois, 2017).

Por um lado, o *cyberatleta*, ou seja, uma pessoa que irá se esforçar diariamente, muitas vezes se relacionando com outros *cyberatletas* formando, assim, um time que, em troca de remuneração, participará de campeonatos online ou presenciais visando o recebimento da premiação em dinheiro.

De outro lado, há os desenvolvedores dos jogos, as empresas que criaram os jogos e, portanto, tem o direito da exploração comercial deste. Tais desenvolvedoras são detentoras da propriedade industrial e intelectual do jogo (SILVA, 2020).

Ainda, temos a figura dos organizadores de campeonatos, que como principal função devem organizar os campeonatos e competições arredor do mundo, distribuindo premiações cada vez maiores. (SILVA, 2020)

Superadas as três figuras acima, quais sejam: *cyberatletas* e equipes; desenvolvedoras e organizadoras, cumpre ressaltar a importância dos demais agentes que não participam diretamente na organização dos campeonatos, mas investem e participam do cenário de outra forma.

Assim, temos os *Streamers*. Um fato de grande relevância é o crescimento exponencial de expectadores nos campeonatos de *e-Sports*, fato que resulta no aumento da rentabilidade e visibilidade do nicho, ocasionando um crescimento de relevância do cenário que tende a ganhar cada vez mais adeptos, relevância nacional e internacional.

Os campeonatos de *e-Sports*, geralmente, são transmitidos pelo *live streaming*, ou seja, transmitidos ao vivo na internet através de plataformas conhecidas, como a *Twitch*, *Facebook Gaming*, *Youtube Gaming*.

Ademais, geralmente, acrescidas às transmissões ao vivo pelo *live streaming*, os grandes campeonatos também contam com público presencial. Os grandes campeonatos são realizados em verdadeiras arenas e estádios, nos quais os torcedores vão assistir suas equipes e times preferidos competirem.

Entretanto, cumpre destacar que recentemente estamos passando por uma revolução nos serviços de streaming. Os jovens se interessam cada vez menos por assistir canais da Televisão, optando por serviços de *streaming*, canais no Youtube, entre outras formas de conteúdos na Internet.

Diante desta incontroversa preferência dos jovens por serviços online e *streamings*, plataformas como a *Netflix*, *HBO Max*, *Disney Plus*, entre outras, passam por um constante crescimento, sendo que diversos programas que antes eram exclusivos da TV passam a ser transmitidos nos serviços de *streaming*, como é o caso do futebol por exemplo.

Mas, cumpre ressaltar que o movimento também ocorre ao contrário. Ao mesmo tempo que programas que antigamente eram exclusivos da televisão, como por exemplo jogos de futebol e basquete passaram a ser transmitidos no *streaming*, jogos de *e-Sports* são cada vez mais comuns nos canais de Televisão.

Nesse quadro, temos os profissionais denominados *Streamers* que são profissionais que praticam o ato do *streaming*, ou seja, são criadores de conteúdos que disponibilizam seus conteúdos nas plataformas de *Streaming*, seja transmitindo ao vivo o seu jogo, seja acompanhando os frequentes eventos de *e-Sports*.

Em 2022, a FORBES apurou os *streamers* mais assistidos do ano, sendo que o líder do ranking brasileiro foi o *streamer* Alexandre “Gaules” que atingiu a marca de 160,43 milhões de horas assistidas na plataforma. Alexandre “Gaules” faz lives diárias na plataforma de streaming *Twitch*, jogando diversos jogos, interagindo com seus fãs e, principalmente, acompanhando os campeonatos do jogo eletrônico, *Counter Strike Global Offensive*.

Assim como no esporte, há comercialização de camisetas, bandeiras e ingressos para os campeonatos, ainda há presença dos *stands*, onde são realizados os encontros entre os atletas e os seus fãs ocorrendo todo o processo da mídia, autógrafos e fotos.

Tal estrutura gera grande renda para as equipes que decidem formar seus times de *e-Sports* e, diante dessa estrutura, diversas equipes conhecidas mundial e nacionalmente, decidiram ingressar na modalidade do esporte eletrônico, equipes como o Corinthians, Flamengo, Santos, Paris Saint Germain, Real Madrid, Barcelona entre diversas outras.

No Brasil, o e-Sports estão em alta, o nosso público apaixonado, bem como a competência dos *cyberatletas* e equipes nacionais, as quais, frequentemente, competem e ganham títulos mundiais, atraem cada vez mais investimentos.

Desse modo, a *Team Liquid*, 3ª Equipe de *e-Sports* mais valiosa do mundo, valendo em torno de R\$ 2,2 bilhões (FORBES, 2022), recentemente, construiu um prédio de 13 andares em São Paulo, pensando em acomodar ao menos 80 funcionários da equipe. Conforme veiculado pela Draft5, uma das maiores divulgadoras de notícias dos *e-Sports* no Brasil, “O novo centro de operação da *Team Liquid* em São Paulo conta com dormitório, estúdios, estações de *streaming*, refeitório, academia e a primeira loja física da organização no mundo”.

Esses investimentos são advindos do enorme crescimento do cenário no Brasil e, principalmente, dos altos números de espectadores brasileiros nos *e-Sports*, inclusive, o fãs brasileiros são conhecidos por serem muito apaixonados, não medindo esforços para assistirem

seus times, comprar camisetas e interagirem nas mídias sociais, gerando assim engajamento para as equipes e, conseqüentemente, para o cenário.

No que tange aos jogos eletrônicos, o retorno financeiro é tão grande, que as Organizadoras e Desenvolvedoras dos jogos eletrônicos estão frequentemente optando pelo Brasil para sediar os campeonatos internacionais.

Recentemente o Brasil sediou o chamado IEM MAJOR RIO, campeonato mundial, tido como o mais importante do jogo “*Counter Strike Global Offensive*” (CSGO). O campeonato ocorreu no Rio de Janeiro, contando com uma premiação de USD 1,250,000 para o vencedor.

Conforme apurado pela Globo, o Major de CSGO realizado no Rio de Janeiro teve pico de audiência de 1.428.993 pessoas nas transmissões ao vivo, tal número sem considerar o público presente na *Jeunesse Arena*, local escolhido pela Organizadora do campeonato para sediar presencialmente o evento. Vale ressaltar, que a *Jeunesse Arena* teve lotação máxima, demonstrando o grande retorno econômico e cultural da atividade.

Tendo em vista se tratar de um evento internacional, diversos estrangeiros vieram ao país fomentando, assim, o turismo e a economia da área sediada pelos eventos.

Fato é que os *e-Sports* já alcançaram elevados patamares de impactos sociais, econômicos e culturais. Entretanto, a perspectiva é que o seu crescimento continue impactando em quase todas as esferas da sociedade.

Os *e-Sports*, além de introduzirem novas profissões, ainda exploram uma nova atividade comercial que se prova extremamente rentável e moderna.

Novas profissões estão sendo criadas, bem como diversas profissões estão sendo adaptadas para os jogos eletrônicos. Como por exemplo: analistas de desempenho das equipes, treinadores, jogadores, psicólogos, managers, médicos, dentre muitas outras profissões e profissionais que estão se dedicando totalmente aos jogos eletrônicos, mesmo que não seja para efetivamente jogar e competir, e sim, para auxiliar os competidores.

As organizações de campeonatos ganham cada vez mais investimentos de empresas patrocinadoras, bem como realizam diversas parcerias com marcas importantes.

Todo esse cenário acarreta num crescimento acelerado da indústria dos games, as desenvolvedoras de games pretendem sempre lançar jogos novos e modernos, lançar atualizações para os seus jogos. Por outro lado, as organizadoras tendem em realizar cada vez mais campeonatos arredor do mundo, tendo em vista que os eventos se demonstraram muito rentáveis, eis que abrangem tanto o espaço físico quanto o espaço virtual, além de fomentar diversas outras atividades como o marketing e engajamento das redes sociais.

Não menos importante, o grande crescimento dos jogos acarreta também em mudanças para os indivíduos e profissionais, que passam a não olhar para os jogos apenas como hobby, e sim veem nos jogos uma oportunidade de especialização profissional, ou até profissionalização.

É comum nos dias de hoje verificarmos crianças e jovens que sonham em se tornarem famosos jogadores de *e-Sports*, seja por trabalharem fazendo algo que gostam, seja pelo grande retorno financeiro.

Entretanto, mesmo sendo incontestável que os e-Sports já estão consolidados arredor do mundo, no Brasil, o cenário ainda carece de estrutura. Por mais que demonstrado os enormes resultados já obtidos e o potencial de obtenção ainda maior, o *e-Sports* não são levados com a seriedade necessária e merecida nacionalmente.

O cenário transparece também juridicamente. Ocorre que os *e-Sports* não tem nenhum respaldo jurídico no Brasil por legislação própria, sendo que este é regulado por legislações emprestadas, como por exemplo a lei Rei Pelé e a CLT.

4. DA RELAÇÃO ENTRE DIREITO DO TRABALHO, DIREITO DESPORTIVO E *E-SPORTS*

O direito do trabalho, assim como o direito desportivo, é um outro ramo do direito. Entretanto, apesar de serem ramos distintos, estes se sobrepõem em diversos momentos, assim como diversas áreas do direito. Fato é que o direito é uma matéria interdisciplinar, e suas diversas ramificações por vezes acabam interligadas entre si.

Nesse contexto, podemos definir o direito do trabalho como o ramo do direito que trata das relações entre empregados e empregadores, regulando e protegendo os princípios, normas

e regras trabalhistas, as quais preconizam boas condições de trabalho, bem como a dignidade da pessoa humana.

O direito do trabalho tem como finalidade garantir a proteção da relação de trabalho, se pautando em uma proteção maior aos empregados por serem consideradas partes que necessitam de maior proteção ante a natureza das relações empregatícias com seus empregadores, é buscado o constante equilíbrio entre os empregados e empregadores, evitando eventuais abusos à dignidade dos trabalhadores. Fato é que os *e-Sports*, haja vista não ter legislação própria, se utilizam de legislações emprestadas, principalmente o conjunto de normas abrangidas no Direito Desportivo.

Direito Desportivo, nada mais é que o conjunto de normas que regulam e alicerceiam o desporto e todas as suas peculiaridades, prezando por fornecer uma estrutura legal para o devido desenvolvimento, organização e regulação do esporte em si.

Dessa forma, a principal fonte reguladora dos esportes e, conseqüentemente, dos *e-Sports* é a Lei 9.614/1998, conhecida como Lei Rei Pelé. Mencionada Lei equivale ao mais importante respaldo do direito desportivo e, por consequência, dos *e-Sports*, eis que o entendimento majoritário é que os *e-Sports* são uma outra modalidade de esporte, assim, estando sujeito e subordinado às legislações desportivas.

A Lei 9.614/1998, dispõe acerca da classificação do direito desportivo, sendo uma das classificações o desporto de rendimento.

O artigo 3º, da Lei Rei Pelé, classifica o direito desportivo de rendimento como aquele regulado pela lei em questão, com finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades arredor do mundo. Ademais, no §1º de mencionado artigo, é disposto que o desporto de rendimento pode ser profissional ou não profissional, *in verbis*:

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

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes

na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

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

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição. (Incluído pela Lei nº 13.155, de 2015)

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado: (Renumerado do parágrafo único pela Lei nº 13.155, de 2015)

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.”

O desporto de rendimento é de suma importância ao presente artigo, haja vista que suas consequências no âmbito trabalhista são significativas. Ademais, majoritariamente, os e-Sports são entendidos como uma modalidade de direito desportivo de rendimento profissional. Vejamos.

O desporto de rendimento profissional é amparado tanto pela legislação trabalhista, quanto pela legislação desportiva.

Conforme disciplina o art. 28 da Lei Rei Pelé, *“aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei”*.

Em suma, o atleta esportivo de rendimento pode ser definido através dos mesmos requisitos do empregado comum, ressalvadas as peculiaridades inerentes à condição de atleta, conforme disposto na legislação desportiva.

Fato é que o direito desportivo e o direito do trabalho, principalmente no que tange aos atletas profissionais, estão interligados. Um atleta profissional tem contrato de trabalho com a entidade esportivas, nesse contexto, na seara trabalhista o atleta deve ter todos os seus direitos resguardados, nos termos da CLT.

Entretanto, por mais que os atletas profissionais sejam englobados no direito do trabalho, há de se ressaltar que o direito desportivo traz muitas peculiaridades ao contrato de trabalho celebrado entre o atleta e a entidade esportiva, como por exemplo: cláusula de rescisão de contrato, transferências, direito de imagem, regulamentos disciplinares, períodos de concentração.

Em outras palavras, o direito do trabalho representa a base legal dos contratos de trabalho dos atletas profissionais, e o direito desportivo representa as ressalvas e mudanças específicas nessa base legal, tendo em vista se tratar de uma relação única e regada especificamente pela Lei Rei Pelé.

Por fim, concluiu-se que os *cyberatletas* podem ser comparados aos atletas convencionais, eis que preenchem todos os requisitos para tal.

5. DO CONTRATO DE TRABALHO DO *CYBERATLETA* COM A EQUIPE DE *E-SPORTS*

O vínculo empregatício é uma relação jurídica entre empregado e empregador, regulamentada pela legislação trabalhista, que estabelece as obrigações e direitos de ambas as partes. Para que haja um vínculo empregatício válido, é necessário o cumprimento de uma série de requisitos legais.

Em primeiro lugar, é preciso que haja uma prestação de serviços por parte do empregado, que deve estar subordinado à vontade do empregador quanto à forma, ao local e ao horário de trabalho. Essa subordinação significa que o empregado deve seguir as ordens do empregador e se submeter às normas e políticas da empresa.

Além disso, é fundamental que haja uma remuneração pelo trabalho realizado, que deve ser previamente acordada entre as partes. O salário deve ser justo e compatível com as funções exercidas e a jornada de trabalho.

(...) relação empregatícia é uma relação de essencial fundo econômico. Por intermédio dessa relação sociojurídica é que o moderno sistema econômico consegue garantir a modalidade principal de conexão do trabalhador ao processo produtivo, dando origem ao largo universo de bens econômicos característicos do mercado atual. (DELGADO, 2021, p. 345).

Outro requisito importante é a não eventualidade, ou seja, a continuidade do trabalho ao longo do tempo. Não se caracteriza como vínculo empregatício uma prestação de serviço esporádica ou eventual, como um trabalho temporário ou uma prestação de serviços autônoma.

Por fim, é necessário que haja pessoalidade, ou seja, que a prestação de serviços seja realizada pelo próprio empregado, e não por um substituto. Esse requisito implica que o empregado não pode se fazer substituir por outra pessoa para realizar as suas atividades.

É essencial à configuração da relação de emprego que a prestação do trabalho, pela pessoa natural, tenha efetivo caráter de infungibilidade, no que tange ao trabalhador. A relação jurídica pactuada — ou efetivamente cumprida — deve ser, desse modo, intuito personae com respeito ao prestador de serviços, que não poderá, assim, fazer-se substituir intermitentemente por outro trabalhador ao longo da concretização dos serviços pactuados. (DELGADO, 2021, p. 339).

O vínculo empregatício também é relevante no contexto dos *cyberatletas*, profissionais que se dedicam aos esportes eletrônicos ou jogos digitais de forma competitiva. Muitas organizações de esportes eletrônicos contratam *cyberatletas* como funcionários ou prestadores de serviços, o que pode gerar um vínculo empregatício.

Nesse sentido, os requisitos legais para caracterizar o vínculo empregatício entre o *cyberatleta* e a organização são os mesmos que para qualquer outra relação de trabalho, como a prestação de serviços subordinada, a remuneração, a não eventualidade e a pessoalidade. Além disso, é importante ressaltar que a profissão de *cyberatleta* ainda é relativamente nova e, portanto, há desafios para a aplicação das leis trabalhistas existentes a essa área.

Porém, já existem iniciativas para regulamentar a profissão de *cyberatleta* e garantir os direitos dos jogadores. Por exemplo, alguns países já reconhecem a profissão de *cyberatleta* e oferecem benefícios e proteções legais, como a obrigatoriedade de contratos de trabalho e de registro de atividades trabalhistas. Algumas organizações de esportes eletrônicos também têm adotado medidas para garantir um ambiente de trabalho justo e saudável para seus *cyberatletas*, como a implementação de diretrizes de bem-estar, planos de saúde e de previdência privada.

Em resumo, o vínculo empregatício é relevante no contexto dos *cyberatletas*, e é necessário cumprir os requisitos legais para garantir que a relação de trabalho seja justa e legal. À medida que a profissão de *cyberatleta* se torna mais comum e reconhecida, é importante que

as leis trabalhistas se adaptem a essa nova realidade para garantir a proteção e os direitos dos jogadores.

6. PRECEDENTES NACIONAIS

Um dos precedentes nacionais mais emblemáticos, trata-se da reclamação trabalhista movida por Carlos “Nappon” Rucker em face da Pain Gaming, que tramitou em segredo de justiça na 84ª Vara do Trabalho de São Paulo, apesar do sigilo não ter impedido a divulgação do caso.

Trata-se o Sr. Carlos Rucker de um *cyberatleta* conhecido pelo cenário de “Nappon” que decidiu distribuir uma reclamação trabalhista em face de sua ex-equipe de *e-Sports*, requerendo fosse reconhecido o vínculo empregatício entre ele e a Pain Gaming.

Em que pese o processo não ter passado da fase de conhecimento, e nem ao menos ter ocorrido a instrução processual, eis que foi celebrado um acordo entre as partes, cumpre ressaltar que foi acordado que o *cyberatleta* tivesse a sua CTPS assinada, bem como foi pactuado o pagamento de suas verbas rescisórias.

Cumpre ressaltar que no Brasil, a Associação Brasileira de Clubes de e-Sports firmou acordo com o Campeonato Brasileiro de League of Legends, colocando como obrigatório o registro na carteira profissional do jogador que participe do campeonato.

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

Em outro processo semelhante, processo nº 1000005-39.2022.5.02.0006, em trâmite perante à 6ª Vara do Trabalho de São Paulo, movido por pessoa física alegando vínculo empregatício com a empresa (equipe de *e-Sports*), o mérito foi julgado, sendo que ao final do processo, o vínculo foi reconhecido pelo r. Juízo, tendo em vista que na relação entre o *cyberatleta* e empresa, estavam presentes todos os requisitos expressos na CLT.

Inclusive, prova de grande valia para o reconhecimento do vínculo foi o fato do Reclamante laborar na *gaming house*.

Uma "*gaming house*" é uma residência ou espaço físico onde os jogadores profissionais de e-sports vivem e treinam juntos como uma equipe. É um ambiente projetado para promover a colaboração, a prática intensiva e o aprimoramento das habilidades individuais e coletivas dos jogadores.

Uma *gaming house* é geralmente organizada por uma organização ou equipe de e-sports e oferece aos jogadores um local dedicado para se concentrarem em suas práticas e competições. Essas casas são equipadas com computadores de alto desempenho, conexão de internet rápida e outros recursos necessários para jogar e treinar em um ambiente profissional.

Os benefícios de uma *gaming house* incluem a criação de um ambiente de imersão total, permitindo que os jogadores estejam constantemente envolvidos com o jogo, trabalhem em conjunto, compartilhem conhecimentos e experiências, além de desenvolver uma maior coesão e camaradagem entre os membros da equipe. Além disso, a proximidade física facilita a comunicação e a resolução de problemas de forma rápida e eficaz. Nesse sentido:

Pelos contratos de prestação de serviço, as organizações devem adotar medidas que não venham caracterizar o vínculo empregatício, como por exemplo, não adotar o sistema da *gaming house*, não estabelecer horários para que o atleta treine, entre outras medidas. Basicamente, os atletas firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização, não tendo de maneira alguma rotinas de trabalho e treinos. Contudo, os gamers acabam perdendo as verbas trabalhistas decorrentes do contrato de trabalho, devendo, o atleta, pesar as vantagens e desvantagens de firmar tal contrato. (COELHO, 2021, p.17 apud SILVEIRA, 2020)

A partir disso, conclui-se que o reconhecimento do vínculo de trabalho para atletas de e-Sports tem sido um tema discutido cada vez mais no Poder Judiciário. Ainda há divergências sobre a natureza da relação entre os jogadores e as equipes, que muitas vezes se apresentam como "parcerias" ou "contratos de prestação de serviços".

No entanto, é importante destacar que a tendência é de que as cortes trabalhistas venham a reconhecer a existência do vínculo empregatício, uma vez que há elementos que evidenciam a subordinação dos jogadores em relação às equipes, como a determinação de horários de treinamento, participação em campeonatos, uniformes padronizados, entre outros.

7. PRECEDENTE INTERNACIONAL

A ação judicial do jogador profissional de *Fortnite*, um jogo eletrônico, Turner Tenney, conhecido como “Tfue”, contra sua organização de esportes eletrônicos, *FaZe Clan*, pode mudar a forma como os streamers fazem negócios.

A ação alegou que a *FaZe Clan* tinha um contrato ilegal com Tfue, que restringia sua capacidade de ganhar dinheiro fora da organização e impunha termos injustos. A ação também afirmava que a *FaZe Clan* recebia uma parcela significativa dos ganhos de Tfue com patrocínios e aparições, o que ele argumentou ser uma violação da Lei de Agências de Talentos da Califórnia.

A ação judicial trouxe à tona a questão da representação de talentos nos e-Sports, especialmente a relação entre streamers e suas organizações. Muitas organizações de e-Sports, como a *FaZe Clan*, oferecem aos seus jogadores uma plataforma e suporte para desenvolver sua marca e ganhar dinheiro por meio de patrocínios e aparições. No entanto, algumas organizações foram acusadas de tomar uma parcela injusta dos ganhos de seus jogadores e impor contratos restritivos.

O resultado da ação judicial de Tfue pode ter implicações significativas para a indústria de e-Sports, pois pode levar a mudanças na forma como os *streamers* e organizações fazem negócios. Se o tribunal decidir a favor de Tfue, pode estabelecer um precedente legal para que os streamers tenham mais controle sobre seus ganhos e sua marca, e pode levar a contratos mais transparentes e justos entre *streamers* e organizações.

Em resposta à ação judicial, algumas organizações de e-Sports já fizeram mudanças em seus contratos e práticas comerciais. Por exemplo, a *FaZe Clan* atualizou seus termos de contrato para dar aos jogadores uma parcela maior de seus ganhos e mais controle sobre sua marca. Outras organizações seguiram o exemplo, reconhecendo a importância de contratos justos e transparentes para atrair e reter os principais talentos.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, diante de todo o exposto restou evidente que as novas tecnologias têm desempenhado um papel fundamental no desenvolvimento e avanço da sociedade em diversas áreas.

Diante das novas tecnologias e progressos, os *e-Sports* ganharam enorme popularidade, adquirindo cada vez mais adeptos e, por consequência, gerando grandes impactos na sociedade. Tanto impactos sociais, quanto econômicos e culturais.

Diante das novas tecnologias, surgiram diversas novas profissões, bem como outras foram aperfeiçoadas, dentre elas ressalta-se os *cyberatletas* e *streamers*.

As novas tecnologias têm revolucionado as relações de trabalho, dessa forma, o direito trabalhista tem passado por grandes desafios visando se adaptar às rápidas necessidades desse novo nicho dos e-Sports.

Infelizmente, visualizasse através do presente artigo que as novas profissões, bem como o novo nicho objeto de estudo não estão amparados pela legislação brasileira. Fato esse que prejudica não só os *cyberatletas*, *streamers* e amantes dos jogos, mas prejudica, também toda a população, eis que resta evidente os impactos positivos que essa nova atividade econômica pode trazer à população.

E, não só impactos econômicos, os e-Sports têm grande potencial para impactar a sociedade de forma cultural e social, através da integração entre as pessoas de diferentes culturas e segmentos sociais, ajudando a unificar um país tão segmentado pela desigualdade.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. Entre o virtual e o real: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico. 2018. 65 f. Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.

ALMEIDA, André Luiz Paes. Direito do trabalho: material, processual e legislação especial. 18. ed. São Paulo: Riddel, 2018.

ALVES, Tarsila Machado. Considerações sobre os modelos de exploração dos esportes profissionais aplicados ao e-Sports. Revista Síntese, São Paulo, n. 41, p. 19-28, abr./jun.2018.

ANJOS, Marco Aurélio Valle Barbosa dos. E-sports e o direito do trabalho no Brasil: os players e seus direitos sociais. 2019.

AZEVEDO, T. Salário de jogador de “League of Legends” chega a R\$ 20 mil, diz INTZ. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/06/23/salario-de-jogador-de-league-of-legends-chega-a-r-20-mil-diz-intz.htm>>. Acesso em: 27 abr. 2023.

BAKER, C. Stewart Brand Recalls First ‘Spacewar’ Video Game Tournament – RollingStone. Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>>. Acesso em: 30 jan. 2023.

BASTOS, Guilherme Augusto Caputo. Direito desportivo. 2. ed. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2018.

BERNARDO, Kaluan Boarini. E-Sports: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista a contemporânea. 107 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Strico Sensu em Comunicação, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2016.

BEZERRA, Thiago Machado. Esporte: do Olimpo até as telas. 2017. 45 f. Monografia (Graduação) – Curso de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

BRATEFIXE, Antonio Carlos. Introdução ao Estudo do E-Sports Law: O Direito do Esporte Eletrônico. São Paulo: Google Books, julho de 2020;

BRASIL. Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: 2017. Disponível: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso: 04 de novembro de 2022;

CBES – Confederação Brasileira do E-Sports. E-sports. 2021. Disponível em:< <http://cbe-sports.com.br/> />. Acesso em: 04 de novembro de 2022;

COELHO, Helio Tadeu. Direito e e-Sports: Faça parte da Nova Era do Direito Digital, São Paulo, 22 de junho de 2021;

CORRAIDE, Marco Túlio. Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de e-Sports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável. 2019;

FORBES. 10 streamers mais assistidos no Brasil em 2022. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/10-streamers-mais-assistidos-no-brasil-em-2022/>. Acesso em: 12 mai. 2023.

FORBES. As empresas de e-sports mais valiosas do mundo em 2022. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/05/as-empresas-de-e-sports-mais-valiosas-do-mundo-em-2022/>. Acesso em: 12 mai. 2023.

GOIS, Jéssica Caramuru. O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros.2017. 69 f. Monografia (Graduação) – Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia,Salvador, 2017

LEITE, Diogo Almeida Ferreira; MESQUITA, Marcelo Magalhães. A proteção do cyberatleta através da regulamentação trabalhista dos e-Sports. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 18ª Região, Goiânia, v. 21, 2018

MAFFRA, Caroline Moura; ARAÚJO, Victor Targino. e-Sports X Direito, 1ª Edição, 29 de junho de 2021;

NASCENTES, T. A. E-sports e seus desafios no âmbito jurídico: 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Centro Universitário de Lavras, 2020;

OLIVEIRA, Gabriel. Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL. UOL. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em: 10 maio. 2023;

ZWICKER, H. B. C. Direito e e-Sports: Faça parte da Nova Era do Direito Digital. Obra Independente; 1ª edição, 2021;

NEWZOO. Free 2018 Global Games Market Report. [s.l.] Newzoo, 2018b. Disponível em:<<https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-e-Sports-market-report-2018-light/>>.Acesso em: 12.05.2023.

TERMO DE AUTENTICIDADE DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Eu, Lucas Eduardo Ferreira de Souza, discente regularmente matriculado(a) na disciplina TCC II, da 10ª etapa do curso de Direito, matrícula nº (31856039), período (noturno), turma (T), tendo realizado o TCC com o título: **RELAÇÕES TRABALHISTA NOS E-SPORTS (CYBERATLETAS)**, sob a orientação do Professor Carlos Frederico Zimmermann Neto, declaro para os devidos fins que tenho pleno conhecimento das regras metodológicas para confecção do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), informando que o realizei sem plágio de obras literárias ou a utilização de qualquer meio irregular.

Declaro ainda que, estou ciente que caso sejam detectadas irregularidades referentes às citações das fontes e/ou desrespeito às normas técnicas próprias relativas aos direitos autorais de obras utilizadas na confecção do trabalho, serão aplicáveis as sanções legais de natureza civil, penal e administrativa, além da reprovação automática, impedindo a conclusão do curso.

São Paulo, 12 de maio de 2023.



Assinatura do discente