

# A PROTEÇÃO DO CYBER ATLETA ATRAVÉS DA REGULAMENTAÇÃO TRABALHISTA DOS E-SPORTS

Diogo Almeida Ferreira Leite<sup>1</sup>

Marcelo Magalhães Mesquita<sup>2</sup>

## RESUMO

*Este artigo aborda a necessidade de uma legislação específica à atividade desportiva dos e-Sports, sendo feito um introito abordando o crescimento dessa prática e grande movimentação financeira decorrente, elementos que resultam em grande número de atletas de alto rendimento, originadores de uma nova categoria profissional. A abordagem aqui feita é focada em pontos específicos da atividade, as necessidades inerentes ao seu desempenho e ainda pontos semelhantes já abordados pela Lei n. 9.615/98, bem como a necessidade da inovação legislativa necessária ao devido amparo dos cyber atletas em observância à proteção ofertada pela Constituição Federal e pela CLT no âmbito laboral.*

**Palavras-chave:** e-Sports. cyber atletas. Lei n. 9.615/98. Legislação específica.

## ABSTRACT

*This article takes on the necessity of a legislation specific to the sportive activity of e-Sports, an introduction regarding the growth of this practice and the huge financial influx following, elements that result in a great number of high-performance athletes, originators of a new professional category. The approach made here is focused in specific points of the activity, the necessities inherent to its accomplishment and also similar points already addressed by the Law n. 9.615/98, as well as the need for legislative innovation required to the correct support of the cyber athletes regarding the protection given by the Federal Constitution and by the CLT in the labor sphere.*

**Keywords:** e-Sports; cyber athletes; Law n. 9.615/98; specific legislation.

**Sumário:** 1 Introdução. 2 A atual situação dos e-sports. 3 O atleta dos e-sports em um mercado de trabalho ultradinâmico e carente de regulação. 4 Propostas legislativas. 5 Problemática da falta de legislação específica. 6 Questões legais assemelhadas às dos demais desportos e aspectos específicos. 7 Conclusão: bases legais, discussão, inovação e amparo.

## 1 INTRODUÇÃO

Muito se fala a respeito dos e-Sports, uma modalidade esportiva, relativamente nova, que vem crescendo exponencialmente a cada ano. O e-Sport,

---

<sup>1</sup> Bacharel em Direito pela UFG. Advogado Associado no escritório Marden e Fraga Advogados Associados. Pós-graduando em Direito Civil e Processo Civil pela Universidade Cândido Mendes (ATAME Pós-graduação e Cursos) e em Direito Digital e Compliance pela Damásio Educacional. Membro da Associação Goiana da Advocacia Sindical Obreira e do Instituto Goiano de Direito Digital.

<sup>2</sup> Graduando em Direito pela Universidade Federal de Goiás, cursando o 4º (quarto) período. Estagiário no escritório Marden e Fraga Advogados Associados.

manifestado através de jogos multiplayer de alta competitividade e profundidade técnica<sup>3</sup>, vem conquistando pelo mundo muitos praticantes e também telespectadores, dando origem a um mercado de grande porte e que cada vez mais necessita de uma regulamentação, principalmente no âmbito trabalhista, que é o foco deste artigo.

Segundo a pesquisa do periódico holandês, NewZoo<sup>4</sup>, os e-Sports no ano de 2018 vão movimentar cerca de 905.6 milhões de dólares, isso significaria um crescimento de 48% em relação ao ano anterior. Toda essa movimentação financeira e impacto social são reflexos de diversas competições que hoje existem, para as quais estão se formando atletas, equipes e todo um corpo de profissionais altamente especializados e direcionados para o alto rendimento da modalidade, envolvendo preparação dos atletas, logística e paramentação, com patrocinadores variando de gigantes da tecnologia (Intel e Dell) a redes de fastfood (McDonald's) e gigantes do varejo (Submarino)<sup>5 6</sup>.

Esse rápido crescimento em popularidade e rentabilidade chama atenção às proporções que o mercado está tomando, tornando cada vez mais comum a profissionalização de jogadores em vista da alta competitividade do meio, sendo uma necessidade das equipes os investimentos em preparadores físicos, psicólogos e nutricionistas.

Constitui-se então um verdadeiro esporte com mercados de transferências, centros de treinamentos e alta especialização. Dessa forma, como é feita a regulamentação dos trabalhadores que se dedicam a tais modalidades? Como são resguardados os seus direitos? Há monitoramento de suas jornadas? Como são feitos os acertos e pagamentos de salários, garantindo que não ocorram fraudes?

É a respeito das garantias básicas que busca este artigo explorar, destrinchando os aspectos específicos da modalidade e buscando se precaver de abusos e problemas advindos de uma relação de trabalho ainda pouco discutida, mas que possui a necessidade de regulamentação.

## 2 A ATUAL SITUAÇÃO DOS E-SPORTS

Os e-Sports são uma modalidade relativamente recente em jogos eletrônicos, principalmente dos gêneros real-time strategy (RTS), first-person shooter (FPS), fighting, e multiplayer online battle arena (MOBA), sendo o principal componente a alta competitividade e dependência da habilidade dos envolvidos. As competições

---

3 Wikipedia. eSports. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>>. Acesso em: 10 julho 2018.

4 PANNEKEET, Jurre. Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investment Grows by 48%, NEWZOO. Publicado em 21 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>>. Acesso em 10 julho 2018.

5 ALVES, Thiago. 10 Cases de marcas que investiram em eSports. *eSPORTS PRO BR*. Publicado em 16 março 2017. Disponível em: <<http://esportsprobr.com.br/conteudo/10-cases-de-marcas-que-investiram-em-esports/>>. Acesso em: 10 julho 2018.

6 COUTINHO, Beatriz. 10 grandes marcas que patrocinam o cenário de eSports. *VERSUS BETA*. Publicado em 02 fevereiro 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/10-grandes-marcas-que-patrocina-o-cenario-de-esports>>. Acesso em: 10 julho 2018.

normalmente são organizadas pelas empresas privadas que desenvolvem e distribuem os jogos envolvidos. As regras e especificidades do campeonato são decididas de acordo com o jogo escolhido, podendo ter modalidades individuais ou coletivas.

Atualmente, não há uma regulamentação das relações de trabalho nesse meio, sendo que sequer o Código Brasileiro de Ocupações reconhece o atleta de e-Sports como uma profissão. Cumpre destacar que algumas competições exigem que o atleta possua um contrato de trabalho, razão pela qual a identificação da profissão utilizada refere-se às áreas de TI e não de atletas profissionais.

Dessa forma, nota-se que ainda inexistem um conjunto de regras que se adequem às especificidades dessa profissão, implicando a vulnerabilidade do atleta, que se encontra mergulhado em mercado altamente competitivo e com uma rotatividade, em termos de filiação às equipes, muito superior àquela referente aos atletas convencionais, principalmente quando consideramos toda a dinamicidade inerente ao público, jogos e transmissões via internet. Dessarte, a sujeição dos cyberatletas a abusos contratuais, instabilidade, incertezas profissionais e falta de amparo jurídico ignora totalmente as garantias ao livre exercício profissional insculpidas no artigo 5º, inciso XIII, da Constituição Federal.

Outrossim, a falta de reconhecimento da profissão impede ainda a devida fiscalização da observância dos ditames legais, o desenvolvimento de discussões que conduzam a inovações legais necessárias às peculiaridades da atividade e, por fim, à devida assessoria jurídica dos atletas, que, não obstante as partidas competitivas, ainda passam por sessões de treinamento extenuantes e requerem toda uma atenção à sua saúde no desempenho de atividades em uma carga e frequência para as quais o corpo humano não está acostumado.

### **3 O ATLETA DOS E-SPORTS EM UM MERCADO DE TRABALHO ULTRADINÂMICO E CARENTE DE REGULAÇÃO**

Atualmente, dado o crescimento do mercado de games e de competições esportivas destes, os jogos virtuais ganharam os olhos do mundo, inclusive do mercado financeiro, que ensejou igual aumento em termos de investimentos.

Não se trata mais de apenas jogos eletrônicos ou competições amadoras, o mercado se profissionalizou e muitas pessoas vivem dele. Um exemplo disso é o atleta Rafael Salles, também conhecido pela alcunha Rafifa13. O Atleta, que tem conciliado uma jornada de treinos e preparação para alcançar grandes resultados, firmou um contrato de dois anos com uma empresa interessada no público alvo do mundo dos games, e para garantir bons resultados, o contrato prevê pagamento de bonificações durante os campeonatos.

A preocupação aqui são as legislações que regulam esses contratos, principalmente no que tange à jornada laboral e consequências do labor na vida do atleta paralelamente à remuneração equivalente. Nesse sentido, uma vez que não existe uma regulamentação sólida, a empresa pode definir metas através de ofertas de bonificações que não estão ao alcance do atleta, causando evidente sobrecarga laboral e estabelecendo salário-condição que implica grande variação remuneratória em descompasso ao empenho do atleta, contrariando o Princípio da Estabilidade Financeira, já abordado pelo Tribunal Superior do Trabalho quando da redação da Súmula n. 372, I.

O problema da ausência de regulamentação não é apenas definir a jornada dos jogadores, é muito maior que isso. A CLT de 1943 é um marco para o país por instituir e regulamentar as relações de trabalho e, anos depois, houve sua reforma sob o argumento de adaptar a CLT às mudanças ocorridas nos mais de 70 anos de sua vigência de forma a propiciar avanços para que as relações de trabalho se desenvolvam de forma harmônica.

Dessa forma, é essencial a instituição de mecanismos legais capazes de estender ao cyberatletas a proteção conferida aos demais trabalhadores pela CLT, sendo a necessidade de uma regulação específica verificada diante de questões particulares a essa categoria em especial, evitando que a categoria profissional fique sujeita aos riscos da atividade econômica.

Assim, a continuidade da ausência de regulamentação e atenção a essa nova profissão pode gerar desequilíbrios futuros e contrariar preceitos legislativos trabalhistas de resguardo e amparo ao trabalhador, parte hipossuficiente e carente da proteção estatal a ser desempenhada pela devida regularização e tutela na resolução dos possíveis conflitos.

#### **4 PROPOSTAS LEGISLATIVAS**

Existem algumas propostas que tramitam no cenário nacional para regularizar a relação de trabalho entre os atletas e empresas que organizam as equipes, uma delas é a existente no estado de São Paulo, de autoria do deputado estadual Alexandre Pereira, e que está sob análise no senado, de autoria do senador Roberto Rocha.

Em síntese, as propostas apresentadas buscam adequar o praticante dos e-Sports ao termo “atleta”, sendo assim, por analogia, seria aplicado a estes as disposições da Lei Pelé (Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998), criando uma igualdade formal entre atletas de diferentes esportes.

Cabe ressaltar também que, segundo o artigo escrito pela advogada Tarsila Machado Alves<sup>7</sup>, a Riot Games, organizadora do campeonato de League of Legends, um jogo popular no meio dos e-Sports, a partir de 2017, impôs uma série de regulamentações para que fossem formalizados os vínculos empregatícios com os jogadores e treinadores. Dessa forma, foi determinado que seria aplicada, por analogia, a Lei Pelé aos atletas.

No entanto, mero enquadramento dos atletas dos e-Sports na Lei Pelé não se mostra suficiente quanto ao âmbito trabalhista. Cada esporte tem suas peculiaridades devendo ser tratadas como tal, bem como não é possível depender a aplicação análoga da Lei às regulamentações particulares de cada competição na ausência de lei específica, concedendo aos profissionais dos e-Sports status de atletas profissionais.

Assim, uma regulamentação geral não pode dispor de características específicas dos e-Sports, mas já demonstra um grande avanço, porquanto o reconhecimento formal da modalidade como esporte direciona os conflitos para as justiças especializadas e competentes para a solução da lide, no caso a Justiça Trabalhista e a Justiça Desportiva.

Os avanços são importantes, mas ainda se mostram pequenos diante da magnitude que o esporte tem tomado, por isso as atenções devem se direcionar ao esporte em comento.

## 5 PROBLEMÁTICA DA FALTA DE LEGISLAÇÃO ESPECÍFICA

Em vista do aumento da demanda de atletas no mundo dos e-Sports, criou-se a nível internacional um mercado próprio que envolve contratos, transferências e condições, assim, aumentam também o número de conflitos entre atletas, contratantes e terceiros, sendo necessária a interferência do Direito do Trabalho.

Como destacou o autor Marcos Ullhoa Dani<sup>8</sup>, no âmbito do direito desportivo, *“a lei n. 9.615/98(Lei Pelé) não trouxe regulação exaustiva de todas as situações que podem advir de um contrato desportivo, em especial no que tange aos registros e às transferências dos atletas.”*

A diferença é que, configurado o vínculo empregatício, como ocorre hoje em dia segundo a Lei nº 9.615, o jogador pode recorrer à justiça trabalhista para a justa solução de alguma lide, da mesma forma que existe a possibilidade dos conflitos desportivos no futebol serem resolvidos através da própria justiça do desporto, desde

---

7 ALVES, Tarsila. Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports, ESPN. Publicado em 4 de setembro de 2017. Disponível em: < [http://www.espn.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda)>. Acesso em 10 julho 2018

8 DANI, Marcos Ullhoa. Transferências e Registros de Atletas Profissionais de Futebol: responsabilidades e direitos. 1. ed. São Paulo: LTr, 2016. 96 p.

que esta não viole o ordenamento vigente, ela tem plena competência para a resolução de conflitos no âmbito desportivo.

Atualmente o atleta de jogos virtuais ainda não tem uma justiça detentora de conhecimentos peculiares ao seu labor, estando à mercê apenas dos contratos estabelecidos, podendo assim criar-se uma grande injustiça em decisões. Outro problema é que, diante da dinamicidade das contratações e competições, a alta rotatividade implica demissões relâmpago e desmembramento de equipes sem observância da legislação trabalhista quando de rescisões laborais e há ainda pouquíssimo amparo jurídico aos profissionais quando da redação dos contratos, sequer sendo observadas muitas rescisórias ou cláusulas compensatórias, de tal forma que apenas as empregadoras são resguardadas em caso de rompimento de vínculo.

A título de exemplo, cabe citar uma situação a qual se visa prevenir, o famoso caso Bossman, que modificou a estrutura das negociações futebolísticas no mundo. Um atleta teve sua carreira prejudicada por uma cláusula abusiva em seu contrato que previa o pagamento de um valor exorbitante pelo chamado Passe, que era a liberação dele do seu antigo time.

Dessa forma, nenhum clube pôde pagar aquele passe, e o jogador, que possuía o contrato vencido e nenhum interesse de renovação com o clube diante da imposição por este de grande redução salarial, acabou tendo sua transferência obstada pelo exagerado passe estipulado. A solução do caso se deu apenas com apelo à Corte Internacional.

Em observância a essa situação, que possui diversos paralelos e similaridades com os abusos existentes no ramo dos e-Sports, foi elaborada a legislação resguardando o desporto e buscando extinguir os abusos dos empregadores. No Brasil, a Lei nº 9.615/98 definiu o vínculo esportivo como acessório ao vínculo empregatício, outrossim, não existindo contrato de trabalho não se configura vínculo esportivo.

A mesma vinculação deve ocorrer no caso dos e-Sports, sob pena de precarização da profissão recém surgida e, subseqüentemente, prejuízo a toda essa nova forma de entretenimento.

## **6 QUESTÕES LEGAIS ASSEMELHADAS ÀS DOS DEMAIS DESPORTOS E ASPECTOS ESPECÍFICOS**

A fim de exemplificar as questões legais tidas como específicas dos atletas de e-Sports, passa-se a uma abordagem perfunctória de certos aspectos das atividades dos cyber atletas que necessitam de um foco diferenciado.

Primeiramente, é possível estabelecer um paralelo entre alguns aspectos da atividade dos atletas convencionais, amparados por dispositivos da Lei Pelé, que muito

se assemelham a aspectos da jornada dos atletas aqui abordados, quais sejam: os períodos de concentração anteriormente às partidas profissionais (art. 28, §4º, I), existência de cláusula compensatória no contrato laboral (art. 28, II), contrato por prazo determinado como regra (art. 30), fornecimento de treinamentos e equipamentos necessários à prática do esporte (art. 34, II), necessidade de integração ao contrato das condições de transferência do atleta (art. 40, §1º). Além desses pontos, existem vários outros, restando destacados somente alguns diante do intuito exemplificativo deste parágrafo, e não exaustivo.

Por outro lado, há questões de suma importância que reforçam a necessidade de legislação específica à categoria, como a necessidade de acompanhamento psicológico, não apenas para que os desportos lidem com questões inerentes à pressão e estresse comum aos esportes de grande competitividade, mas também em atenção à recente classificação, pela OMS, de vícios em jogos de videogame como um distúrbio mental<sup>9</sup>. Outras questões importantes são a importância da ergonomia e EPIs necessários à prevenção de doenças ocupacionais referentes à musculatura envolvida, estabelecimento de intervalos dentro da própria jornada em decorrência da intensidade da atividade, que não encontra limites específicos como é o caso de esportes convencionais e o cansaço visível dos atletas.

Além de todas essas questões é importante mencionar a divulgação da imagem dos atletas, que se dá muito mais comumente através de transmissões pela internet em plataformas como o Twitch e o YouTube, o que traz toda uma nova abordagem a respeito da diferente arrecadação e necessidade de repasse ao desporto, haja vista que as transmissões via televisão, regra nos esportes convencionais, aqui atingem apenas uma pequena parte do público.

Passadas essas questões, é evidente que há situações fáticas que não estão abarcadas pela Lei n. 9.615/1998 e que são essenciais ao correto exercício da profissão na perspectiva de uma tutela jurídica efetiva.

## **7 CONCLUSÃO – BASES LEGAIS, DISCUSSÃO, INOVAÇÃO E AMPARO**

Nos termos do que já foi exposto, o atleta dos e-Sports, atualmente, encontra-se num vácuo legislativo, onde seus direitos e suas responsabilidades não são atribuídos de forma clara e negligenciam as peculiaridades da sua modalidade.

Dessa forma, o estabelecimento da Justiça do Trabalho como competente à resolução de lides advindas de vínculos empregatícios entre empresas que possuem equipes de e-Sports e os atletas se dá, primeiramente, mediante toda uma discussão a

---

<sup>9</sup> WAKEFIELD, Jane. Pela primeira vez, vício em games é considerado distúrbio mental pela OMS. BBC NEWS BRASIL. Publicado em: 02 janeiro 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>>. Acesso em: 10 julho 2018.

respeito da natureza da atividade e, muitas vezes, através da necessidade de reconhecimento do vínculo empregatício existente para, só então, ser analisado o mérito da questão.

Por isso se faz importante o reconhecimento da modalidade como esporte, para que se torne obrigatória a formalização de um vínculo empregatício, bem como a atribuição de status de atleta profissional aos jogadores que atuam nas competições profissionais como forma de evitar abusos e resguardar os direitos do atleta, reduzindo as chances de uma pactuação unilateral e totalmente alheia às necessidades do cyberatletas, sejam as comuns aos atletas convencionais ou ainda aquelas específicas dos e-Sports.

O primeiro passo para tanto é o reconhecimento da condição dos cyber atletas mediante legislação específica, bem como a abordagem de questões já conhecidas como a jornada diferenciada, contabilização dos treinamentos na jornada laboral, caráter não-salarial de premiações, resguardo mediante cláusulas compensatórias, necessidade de acompanhamento médico e psicológico, nos termos do que já foi abordado neste artigo.

A partir de uma base legal sólida e já capaz de englobar os melindres da profissão em um momento inicial, a aplicação da lei permitirá um segundo momento de estudos e verificação do impacto legal, viabilizando novas alterações e adequações, possibilitando a inovação legal frente às inovações trazidas por esse peculiar vínculo empregatício e, logo, garantindo real amparo aos profissionais envolvidos e permitindo a continuidade do desenvolvimento dos e-Sports.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Tarsila. Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports, *ESPN*. Publicado em 4 de setembro de 2017. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/724367\\_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda](http://www.espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda)>. Acesso em: 10 jul. 2018.

ALVES, Thiago. 10 Cases de marcas que investiram em eSports. *eSPORTS PRO BR*. Publicado em 16 março 2017. Disponível em: <<http://esportsprobr.com.br/conteudo/10-cases-de-marcas-que-investiram-em-esports/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

COUTINHO, Beatriz. 10 grandes marcas que patrocinam o cenário de eSports. *VERSUS BETA*. Publicado em 02 fevereiro 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/10-grandes-marcas-que-patrocinam-o-cenario-de-esports>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

DANI, Marcos Ulhoa. *Transferências e Registros de Atletas Profissionais de Futebol: responsabilidades e direitos*. 1. ed. São Paulo: LTr, 2016. 96 p.

ESPORTS. In: WIKIPEDIA. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>>. Acesso em: 10 jul. 2018.



PANNEKEET, Jurre. Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investment Grows by 48%, NEWZOO. Publicado em 21 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>>. Acesso em 10 jul. 2018.

WAKEFIELD, Jane. *Pela primeira vez, vício em games é considerado distúrbio mental pela OMS*. BBC NEWS BRASIL. Publicado em: 2 jan. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>>. Acesso em: 10 jul. 2018.