

O NOVO MERCADO DE TRABALHO DIGITAL: REGULAMENTAÇÃO DOS CONTRATOS DE ATLETAS DE ESPORTS

THE NEW DIGITAL LABOR MARKET: REGULATION OF ESPORTS ATHLETE CONTRACTS

Diêgo Magalhães Brasileiro¹
Ícaro de Souza Duarte²

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo analisar a modalidade eletrônica de esportes, popularmente conhecida como *eSports*, sob a perspectiva jurídica e regulatória, com ênfase nos contratos celebrados por atletas atuantes nesse cenário. Para atingir tal finalidade, inicialmente será realizada uma comparação entre essa modalidade e os esportes tradicionais, destacando-se o crescimento de sua popularidade e rentabilidade. Na sequência, será examinado o mercado atual, tanto nacional quanto internacional, com foco em países como Brasil, Estados Unidos e Coreia do Sul, a fim de comparar os diferentes modelos de regulamentação jurídica adotados. Por fim, será proposta uma análise quanto à possibilidade de implementação de uma regulamentação específica para os contratos desses atletas na jurisdição brasileira, considerando aspectos como admissibilidade, perspectivas futuras e intersecções com os contratos de trabalho vigentes nos esportes tradicionais.

6502

Palavras-chave: Direito trabalhista. Direito civil. *ESports*. Regulamentação. Contrato.

ABSTRACT: This study aims to analyze the electronic sports modality, popularly known as *eSports*, from a legal and regulatory perspective, with emphasis on the contracts entered into by athletes active in this environment. To achieve this objective, an initial comparison will be made between this modality and traditional sports, highlighting the growth in popularity and profitability. Subsequently, the current market will be examined, both nationally and internationally, focusing on countries such as Brazil, the United States, and South Korea, in order to compare the different legal regulatory models adopted. Finally, an analysis will be proposed regarding the feasibility of implementing specific regulation for the contracts of these athletes within the Brazilian legal framework, considering aspects such as legal admissibility, future perspectives, and intersections with employment contracts in traditional sports.

Keywords: labor law. Civil law. *Esports*. Regulation. Contract.

¹ Docente no curso de direito, Centro de Ensino Superior de Ilhéus- CESUPI.

² Professor acadêmico de Direito, Centro de Ensino Superior de Ilhéus- CESUPI.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o cenário dos esportes eletrônicos, ou *eSports*, tem apresentado crescimento exponencial, atraindo a atenção de milhões de fãs ao redor do mundo e gerando receitas significativas.

A evolução do mercado de jogos digitais avançou consideravelmente na contemporaneidade, culminando no surgimento de competições profissionais dentro destas plataformas, denominadas como esporte eletrônico ou *eSports*, setor que tem destaque pelo faturamento e popularidade alta.

A perspectiva predominante na sociedade é que os *eSports* não são esportes e que os seus atletas devem ser considerados atletas. Tal visão fundamenta-se na ideia de que os jogos eletrônicos não apresentam características que os esportes tradicionais ostentam. O senso comum é de que os *cybers* atletas, os atletas de esporte eletrônico, ficam somente jogando e não exercem nenhuma função física ou cognitiva, e que todo aquele tempo gasto é mera forma de entretenimento.

O período após a pandemia do Covid-19 foi transformador para o direito e para a sociedade em geral, visto que as tecnologias estão mais presentes no cotidiano das pessoas, gerando a criação de novas categorias de trabalhadores. O conceito de trabalhador passou por um processo de modernização e o direito trabalhista e civil deve acompanhar esta modernização.

6503

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo dissertar e fundamentar o porquê os *eSports* devem ser reconhecidos como modalidade esportiva, as razões pelas quais este setor deve ter investimento, aprofundando as transformações sofridas no âmbito jurídico, especialmente no ramo do Direito do Trabalho e Direito Civil, decorrente aos avanços das novas tecnologias.

2 OS ESPORTS

2.1. Considerações acerca da rentabilidade da plataforma

O setor dos jogos eletrônicos tem avanços significativos nos últimos anos. De acordo com a Newzoo, empresa global de pesquisa de mercado especializada em pesquisa de mercado no segmento dos jogos eletrônicos, estima-se que o setor arrecadou cerca de US\$ 187,7 bilhões

em 2024, utilizando a taxa de câmbio média do valor do dólar neste mesmo ano, aproximadamente R\$ 1,095 trilhão.

A efeito de comparação, a *Gower Street Analytics*, empresa especializada em tecnologia aplicada à indústria cinematográfica, estima que o mercado global cinematográfico tenha gerado uma receita de aproximadamente de US\$ 30,5 bilhões utilizando a taxa de câmbio média do valor do dólar no ano de 2024, aproximadamente R\$ 172,3 bilhões.

Por fim, destaca-se o desempenho do jogo eletrônico *Grand Theft Auto V* que detém o recorde de produto mais lucrativo da história do entretenimento, com arrecadamento estimado em US\$ 9,54 bilhões com mais de 200 milhões de unidades vendidas até 2024, montante aproximado de R\$ 53,9 bilhões, superando, inclusive, as receitas obtidas por grandes produções cinematográficas (*blockbusters*), como *Avatar*, *Vingadores: Ultimato* e *Titanic*.

2.2. O surgimento e a evolução dos eSports

A prática desportiva tradicional está presente na sociedade a séculos, manifestando-se por meio de diversas modalidades. Existem diferentes classificações das modalidades esportivas, com destaque para os desportos praticados através da atividade física, a título de exemplo, o futebol, basquetebol e lutas marciais. Entretanto, existem os esportes classificados como de caráter intelectual, como por exemplo, o xadrez.

A inserção da tecnologia nos esportes tradicionais é cada vez mais frequente, como no futebol e no futebol americano, nos quais os árbitros podem consultar a tecnologia de repetição instantânea da jogada, para que se possa ser tomada a decisão mais acertada. Ressalta-se que a ausência destas tecnologias não impede a prática dessas modalidades.

O esporte eletrônico por se afastarem das concepções tradicionais, suscitam indagações pertinentes a respeito da definição do que é esta modalidade. A definição mais acertada, é apresentada por Hamari e Sjöblom (2017), que definem: “o *eSport* pode ser definido como uma forma de esporte na qual os aspectos primários de suas atividades são facilitados por sistemas eletrônicos”.

A primeira competição que se tem registros ocorreu no ano de 1972, na Universidade de Stanford. O jogo em questão foi o *Spacewar!* e recebeu o nome de *Intergalactic Spacewar Olympics* (Olimpíadas Intergalática de Spacewar). A premiação era 1 ano de assinatura da

revista *The Rolling Stones*. O passar dos anos trouxe novos campeonatos com cada vez mais frequência. Nos anos 80 a desenvolvedora de jogos eletrônicos, a Atari realizou um campeonato no jogo *The Space Invaders*, que contou com a participação de cerca de 10.000 participantes provenientes de pessoas de diferentes regiões dos Estados Unidos.

A grande mudança se deu em 1990, quando a desenvolvedora Nintendo promoveu a *Nintendo World Championship* (Campeonato Mundial da Nintendo), o maior campeonato existente até então. A premiação foi de US\$10.000 e uma televisão, a maior premiação até então de um campeonato de esporte eletrônico.

O final da década de 90 e o início dos anos 2000, com o advento da internet popularizou-se os *eSport*. Jogos como Counter-Strike, Quake, Warcraft e Starcraft tiveram suas criações voltadas para a competição entre os usuários, e as *Lan Houses* possibilitavam o aumento da popularidade destes games. No ano de 2000, em Yongin, Coreia do Sul, foi disputada a primeira edição da *World Cyber Games* (WCG), reunindo 174 jogadores de 17 países diferentes. Com o passar do tempo novas empresas voltadas para a promoção de campeonatos foram criadas, tais como a *Electronic Sports League* (ESL) em 2000 e a *Major League Gaming* (MLG), em 2002.

No Brasil, a popularidade destes jogos resultou em participações e títulos relevantes ao decorrer da história. Destacam-se os títulos do *Major: MLG Columbus 2016* e *Major: ESL One Cologne 2016*, campeonato mais importante do jogo eletrônico *Counter-Strike: Global Offensive* por uma equipe brasileira que arrecadou como premiação US\$ 1.000.000, equivalente a aproximadamente R\$ 3,35 milhões naquele mesmo ano. Em 2022 a equipe brasileira da LOUD conquistou o título da *Valorant Champions 2022*, com premiação de US\$ 300 mil, aproximadamente R\$ 1,5 milhão na cotação da época.

Cabe salientar que à medida que os anos transcorreram, jogos atingem os valores de premiações maiores, como por exemplo o *The International*, campeonato mais importante do jogo DOTA 2, que tem como premiação US\$ 2.776.566 equivalente a aproximadamente R\$ 15,59 milhões em 2024. O *League of Legends World Championship*, competição mais importante do jogo LOL, com premiação total de US\$ 2.225.000 equivalente a cerca de R\$ 12,48 milhões em 2024. Por fim o Major, competição mais importante do jogo Counter-Strike 2, apresentando uma premiação total de US\$ 1.250.000 cada, aproximadamente R\$ 7,7 milhões na cotação da época.

2.3. O eSport e o esporte tradicional

A comparação entre os eSports e os esportes tradicionais é inevitável, considerando as semelhanças entre as modalidades, especialmente no que diz respeito à competição. No entanto, o debate sobre a possibilidade de os eSports serem considerados esportes tem ganhado relevância. No artigo *The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation*, foram realizados testes com o objetivo de encerrar tais debates.

O teste de *The Lüschen and Nafziger Test* lista três elementos para que um esporte seja considerado competição esportiva: cooperação; associação; e competição. Os eSports satisfazem todos os três requisitos.

O segundo teste, o *The Slusher Test* observou três critérios para determinar quando uma atividade se qualifica como um esporte: regras para a criação do jogo; se o jogo é atraente para um público; e se ele atende a uma necessidade humana de atividade. Os eSports também satisfazem todos estes requisitos.

Por fim, o *The Wasserman Test* citou quatro elementos presentes em um esporte: grandes habilidades motoras; apenas maquinário simplório; pontuação objetiva ou pelo menos a possibilidade de determinar um vencedor por algo diferente de julgamento subjetivo; e competição entre os competidores. Apenas o segundo elemento não se encaixaria nos eSports, porém tal elemento também desclassificaria esportes tradicionais que utilizam veículos automotores, como a Fórmula 1, por exemplo.

6506

3. ASPECTOS JURÍDICOS TRABALHISTAS

No Brasil, não há legislações ou jurisprudências que estejam voltadas diretamente aos contratos nos eSports, cabendo assim às organizações decidirem quais direitos serão inclusos nos contratos, como salários, rescisões e direitos de imagem.

No Brasil os atletas têm a proteção dos direitos trabalhistas fruto da Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998, popularmente conhecida como Lei Pelé, lei que sofreu adaptações com o decorrer do tempo com o objetivo de integralizar novas modalidades esportivas em seu regimento.

Como o Direito tem o dever de acompanhar a evolução da sociedade, o eSport deve ser vislumbrado, não devendo ficar de fora desse escopo.

3.1 Legislação trabalhista esportiva

A prática esportiva organizada no Brasil tem registro desde o século XIX, porém durante décadas o atleta não tinha direito e não eram vistos como trabalhadores, carregando o estigma de que tais práticas eram somente para o entretenimento.

O marco legal se deu com a edição do Decreto-Lei 526 de 1º de julho de 1938, que inaugurou o Conselho Nacional da Cultura, e que teve em seus artigos as primeiras atribuições à organização esportiva no país.

Art. 2º O Conselho Nacional de Cultura será o órgão de coordenação de todas as atividades concernentes ao desenvolvimento cultural, realizadas pelo Ministério da Educação e Saúde ou sob o seu controle ou influência.

Parágrafo único. O desenvolvimento cultural abrange as seguintes atividades:

- h) a educação física (ginástica e esportes);
- i) a recreação individual ou coletiva.

Art. 3º Compete ao Conselho Nacional de Cultura:

a) fazer o balanço das atividades, de caráter público ou privado, realizadas em todo o país, quanto ao desenvolvimento cultural, para o fim de delinear os tipos das instituições culturais e as diretrizes de sua ação, de modo que delas se possa tirar o máximo de proveito;

b) sugerir aos poderes públicos as medidas tendentes a ampliar e aperfeiçoar os serviços por eles mantidos para a realização de quaisquer atividades culturais;

6507

A criação do Conselho Nacional de Desportos, com o Decreto-lei 1.056 de 19 de janeiro de 1939 e a criação do Código Nacional de Desportos, advento do Decreto-lei 3.199 de 14 de abril de 1941, foram editados subsequentemente, a fim de aumentar a intervenção estatal nos desportos nacionais.

Decreto-lei 1.056/39

Art. 1º Fica instituída uma comissão, denominada Comissão Nacional de Desportos que será constituída de cinco membros, designados pelo Presidente da República, dentre pessoas entendidas em matéria de Desportos ou a estes consagradas.

Art. 2º Compete à Comissão de que trata o artigo anterior realizar minucioso estudo do problema dos desportos no país, e apresentar ao Governo Federal, no prazo de sessenta dias, o plano geral de sua regulamentação.

Decreto-lei 3.199/41

Art. 1º Fica instituído, no Ministério da Educação e saúde, o Conselho Nacional de Desportos, destinado a orientar, fiscalizar e incentivar a prática dos desportos em todo o país.

A Constituição Federal brasileira de 1988, traz nos seus artigos 24 e 217 a respeito dos desportos no Brasil. O artigo 24 versa a respeito da competência para legislar sobre os

esportes, enquanto o artigo 217 versa a respeito do dever do Estado em relação às práticas desportivas.

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:

[...]

IX - Educação, cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;

Seção III – DO DESPORTO

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não-profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

A prática que se originou das relações privadas, passou a ter a intervenção estatal, com o objetivo de fomentar a cultura e a economia no país, visto que os esportes se tornaram populares e com crescimento econômico significativo.

Porém, há de se observar, que o principal diploma legal que institui normas gerais sobre o desporto brasileiro é a Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998, a Lei Pelé. Responsável por regularizar os contratos de trabalho de atletas, gestão de clubes, transferências de jogadores, direitos dos atletas, entre outros aspectos relevantes para o funcionamento do esporte no país.

A lei Pelé trouxe artigos de suma importância para direito trabalhista dos atletas, tais como o artigo 28, que versa a respeito da caracterização dos contratos de trabalho no âmbito desportivo, e suas obrigações.

Diferente do contrato de emprego convencional, que é possível uma celebração de contrato de trabalho por prazo indeterminado, a lei Pelé, em seu artigo 30 determina a duração mínima de pelo menos três meses e no máximo de cinco anos, podendo ser

renovado. Uma ressalva é feita em relação ao contrato ao atleta em formação, que não poderá ser superior a três anos, salvo se para equiparação de proposta de terceiro (artigo 29 § 7º).

A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva" elenca quais são as cláusulas obrigatórias a tais contratos especiais de desporto, como salário; função dos períodos de concentração, viagens, treinamentos, pré-temporada e participação em partidas. Também é necessário salientar que dentro deste salário compreende-se o abono de férias, 13º salário, as gratificações e prêmios decorrentes dos contratos de trabalho. É incluso ao contrato os direitos de 24 horas de repouso ininterruptas em uma semana, férias anuais de 30 dias com abono de férias acrescido, jornada de trabalho de 44 horas semanais.

No que diz respeito aos direitos de imagem do atleta, os artigos 87 e 87-A da Lei Pelé aprofunda-se sobre este tema. A redação determina que o direito de imagem pertence exclusivamente ao atleta. Este artigo tem como finalidade coibir a prática recorrente de registrar um salário inferior ao atleta e o direito de imagem em sua maioria, pois por possuírem natureza indenizatória, não estavam sujeitos à incidência de encargos trabalhistas e não tinham impostos. Esta prática era, na maioria das vezes, a causa reclamatória mais ajuizada na justiça do trabalho, que reconhecia que os valores recebidos pela atleta tinham natureza salarial, incidindo encargos trabalhistas de formas retroativas.

A lei Pelé incide sobre diferentes esportes, e por se tratar da principal norma a respeito dos direitos de atletas, e o passar do tempo influenciou para que o trabalho destes profissionais fosse mais valorizado. Os legisladores buscam esclarecer aspectos fundamentais para a adequada compreensão das relações jurídicas trabalhistas, ao mesmo tempo em que procuram adaptá-las às transformações sociais contemporâneas.

3.2 Reconhecimento do eSport como prática esportiva

Devido aos altos rendimentos organizações investem com maior frequência nos esportes eletrônicos. Estas organizações buscam resultados positivos em campeonatos, com a finalidade de receber as premiações, porém investem no marketing, com a venda de produtos, integrando comunidades em todo o país. Pensando como equipes dos esportes tradicionais, organizações do esporte eletrônico focam em treinamentos, capacitando os cybers atletas a melhorar a sua capacidade cognitiva, demandando mais coordenação motora, concentração, e em alguns jogos, o trabalho coletivo.

As *Gaming Houses*, setor de treinamento destas equipes, oferecem moradia, monitoramento diário, acompanhamento com nutricionistas e psicólogos, além de ortopedistas, médicos especializados em tratamentos das lesões por esforço repetitivo (LER), também conhecida como Distúrbio Osteomuscular Relacionado ao Trabalho (DORT), comum entre os *cybers* atletas. As rotinas de um atleta de *eSports* é equiparada com a de um atleta das modalidades tradicionais, com treinamentos físicos e intelectuais.

Entretanto, no que diz respeito a legislação, o Brasil não tem aprofundado as normas para que este reconhecimento como esporte seja efetivado. A última declaração oficial a respeito dos e-Sports pelo atual governo foi da ex-Ministra dos esportes Ana Moser (2023), é que “os esportes eletrônicos não são esportes e que não bastam de jogos de videogame por isso não haveriam investimentos neste segmento”. A ex-ministra ainda comparou os treinos dos *cybers* atletas com as preparações para shows da cantora Ivete Sangalo, comparando com o ramo da música, e que não passaria de um entretenimento. “O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação, ela é fechada, ela não é aberta, como o esporte”.

A busca para a efetivação dos *eSports* na legislação brasileira, o ex-deputado federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL), atualmente prefeito da cidade de Maceió, propôs o projeto de Lei nº 3.450/2015, por meio da inclusão do inciso V ao artigo 3º da Lei Pelé, que reconhece as manifestações do desporto no Brasil. O principal objetivo deste PL era equiparar os esportes eletrônicos às demais modalidades esportivas reconhecidas legalmente, conferindo-lhes os mesmos direitos e deveres previsto na legislação brasileira. A proposta previa abranger jogos eletrônicos, individuais ou coletivos, contra a máquina ou entre usuários, presencialmente ou na rede de internet, tanto para profissionais quanto para amadores.

6510

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude. O Brasil, no entanto, não tem acompanhado esse movimento social. A legislação, e atuação estatal, em terras brasileiras tem ignorado esse fenômeno, deixando escapar a possibilidade de geração de receitas, alimentar práticas sociais benéficas e prevenir a utilização em excesso e perniciosa, desse tipo de tecnologia. (Caldas, 2015)

Desde sua apresentação em 28 de outubro de 2015, o projeto foi encaminhado às Comissões de Esporte (CESPO) e a Constituição de Justiça e Cidadania (CCJC) da Câmara dos Deputados. Em 24 de junho de 2021, a CESPO aprovou parecer favorável ao projeto.

Porém, o projeto aguarda designação de relator na CCJC para prosseguir com sua tramitação. Não há previsão para a votação em plenário.

O projeto Lei nº 7.747/2017, de autoria da ex-deputada federal Mariana Carvalho (PSDB/RO), buscava trazer um artigo único na Lei Pelé para reconhecer o esporte virtual como uma modalidade esportiva no Brasil. A finalidade era a mesma da PL nº 3.450/2015. Desde a sua apresentação em 30 de maio de 2017, o projeto foi vinculado ao PL do ex-deputado João Henrique Holanda Caldas e tem a mesma tramitação atual.

Visto que alguns esportes eletrônicos podem ser muito violentos e acabem atraindo muitos menores para o ramo, como por exemplo Nicollas "Nicks" Polonio, ex-profissional do jogo *Fortnite* (atualmente pro player de *Counter-Strike*) que em 2018, quando tinha apenas 13 anos se tornou o principal nome no cenário brasileiro do esporte eletrônico. Em 2019 arrecadou em torno de US\$ 127 mil, cerca de R\$ 501.650 mil na cotação da época sendo o brasileiro que mais faturou com premiações no *eSports* no ano, tudo isso com somente 14 anos, além de um contrato com a organização milionária *Cloud9*. Cabe ressaltar que os esportes eletrônicos têm idade mínima para a participação de torneios e ligas profissionais, alguns com 13 anos (*Fortnite*, por exemplo) alguns com 14 anos (*Counter-Strike* e *Valorant*, por exemplo), porém não tem idade mínima para que tais atletas possam ingressar nos times de academia, ou times de base como são chamados no esporte convencional. Algumas organizações tem times com todos os jogadores menores de idade, com intuito de pagar pouco por tais jogadores, aprimorar as suas técnicas em conjunto e poder negociá-los por muito mais dinheiro futuramente. A Lei Pelé, traz no seu artigo 28-A, que o atleta de esporte, individual ou coletivo, só poderá participar assinar contrato profissional após os 16 anos, enquanto dos 14 aos 20 anos, poderá assinar um contrato de formação, desde que não ultrapasse os 5 anos. Visto que não há uma regulamentação específica aos menos, há projetos de lei que tentam introduzir uma idade mínima padrão ao esporte eletrônico, além de garantir direitos, como psicólogo aos menores, já que por serem jogos violentos e a rotina ser desgastante os atletas podem sofrer complicações mentais. Algumas organizações também tentando instruir os menores ao estudo e ao controle de carreira, visto que muitos podem não alcançar o esporte profissional, podendo ter uma alternativa em caso de fracasso, além do controle emocional, que os jovens podem vislumbrar a luxúria precocemente e acabarem se perdendo por conta de álcool, drogas e festas.

A *International e-Sports Federation* (IeSF) é uma organização internacional sem fins lucrativos fundada em 2008, com sede em Busan, na Coreia do Sul, cuja principal missão é promover o reconhecimento global dos eSports como prática esportiva legítima, além de criar um ecossistema padronizado e sustentável para o desenvolvimento competitivo dos jogos eletrônicos. O Brasil não é signatário da *International e-Sports Federation* (IeSF), portanto não existe regulamentação a respeito de tal matéria no âmbito do nosso país. É utilizada assim a analogia para que haja algum tipo de direito aos atletas do esporte eletrônico no Brasil, baseando-se em alguns artigos da lei número 9.615/1998 (Lei Pelé).

O ministério do Trabalho, em 2006, passou a conceder vistos de atletas aos estrangeiros que viessem ao Brasil disputar modalidades do esporte eletrônico. Além de que organizações brasileiras decidiram utilizar práticas dos esportes convencionais, como janela de transferências e uso do direito de imagem, afim de atrair patrocinadores e investimentos, deixando assim os e-Sports mais atrativos.

4. HIPÓTESE DA APLICAÇÃO DO REGIME JURÍDICO DESPORTIVA E TRABALHISTA NOS CONTRATOS DE TRABALHO DOS ESPORTS.

Após a análise dos textos legais referentes ao tema, a hipótese de aplicar os contratos dos atletas dos eSports às normas trabalhistas e desportivas torna-se inevitável, visto que o crescimento elevado da modalidade tem sido objeto de diversas pautas, sem que haja, até o momento, um parecer jurídico consolidado que aborde a questão. A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), juntamente com a Lei nº 9.615/1998 — conhecida como Lei Pelé —, constituem as fontes primárias para a regulamentação desses contratos, incorporando também projetos de lei em tramitação, a fim de compor uma redação normativa mais adequada. Considerando que cada modalidade esportiva apresenta regras e regulamentações próprias, uma análise aprofundada dos esportes eletrônicos se faz essencial para que a analogia seja aplicada da maneira mais correta possível, evitando-se, assim, eventuais conflitos judiciais.

6512

4.1 Legislações estrangeiras

Com a ausência de legislações no Brasil, e com pensamentos contrários do governo a respeito do tema, a analogia com países mais desenvolvidos, que tem legislações que protegem os *cybers* atletas é inevitável.

O primeiro país a reconhecer o contrato profissional dos *cybers* atletas foi a Coréia do Sul. Nos anos 2000, o país criou a *Korean eSports Association* (KeSPA), órgão sul-coreano filiado ao Ministério da Cultura Esporte e Turismo com o objetivo de regulamentar e financiar os esportes eletrônicos no país. Além da segurança aos trabalhadores da área, esta regulamentação trouxe mais investimentos ao país. A KeSPA possui autoridade comercial para negociar os direitos de imagem dos torneios, transmissões televisivas, regulamentar as condições salariais dos jogadores profissionais. O principal objetivo do órgão é fomentar o desenvolvimento do mercado no país, formando parcerias com empresas privadas, organizações tecnológicas e patrocinadores.

Na Espanha, a regulamentação dos contratos foi criada em colaboração pela ONTIER (Sociedade de advogados espanhola) e a *Liga de Videojuegos Professional* (LVP), em 2016. A norma utiliza a semelhança com os esportes tradicionais, utilizando os textos legais convencionais para a aplicação nos *eSports*.

Nos Estados Unidos, as legislações aplicadas aos *eSports* são mais flexíveis, variando conforme a liga e o estado em que se encontram. Entretanto, os salários e as penalidades contratuais são, em geral, mais elevados em comparação ao Brasil. Além disso, os atletas profissionais costumam contar com a atuação de agentes especializados na negociação de seus contratos, o que contribui para a ampliação de seus direitos e benefícios dentro do cenário competitivo.

Em síntese, a França, estabelece em seu texto normativo de desenvolvimento cultural, em seu artigo 102, afirma que as normas gerais do Código do Trabalho serão aplicadas aos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. A legislação também aborda sobre as competições dos *eSports*, que versa a respeito de questões administrativas e tributárias. Em 2022, o presidente Emmanuel Macron foi o responsável pelo anúncio do Major: *Blast Paris*, campeonato mais importante do jogo eletrônico *Counter-Strike*, e como resultado dos investimentos estatais no esporte, teve como vencedor a organização francesa, a *Vitality*.

4.2 Desafios e aplicação no Brasil

O Brasil não é signatário da *International e-Sports Federation* (IeSF), portanto não existe regulamentação a respeito de tal matéria no âmbito do nosso país. Com o avanço exponencial da modalidade a profissionalização e a complexidade dos contratos firmados

entre os jogadores, equipes, patrocinadores e organizadores de eventos o marco jurídico é necessário neste setor.

O reconhecimento dos esportes eletrônicos como modalidade esportiva constitui o primeiro passo para a regulamentação dos contratos firmados entre os *cybers* atletas e as organizações. Nesse contexto, destaca-se o andamento de projetos de lei em tramitação no Senado Federal, os quais visam ao reconhecimento formal da prática como esporte, possibilitando, assim, a criação do texto legal que ampare os profissionais da área e regularize os contratos nos setores.

O principal desafio se dá pelos campeonatos e ligas terem responsabilidades das desenvolvedoras dos jogos ou organizações competentes que ganham o aval destas desenvolvedoras. A detenção dos direitos econômicos pode ser empecilho para a regulamentação, visto que o estado pode ter retorno inferior quando comparados aos esportes convencionais. As diferenças em treinos, duração e formatos de campeonatos também é um empecilho para os legisladores, que em geral, não tem o conhecimento aprofundado para versar a respeito do tema, viabilizando apenas a equiparação com os esportes tradicionais como principal ferramenta para regulamentar os *eSports*, visto que não são necessárias regulamentações específicas para o tema, facilitando a inserção de artigos na Lei Pelé, garantindo autonomia em relações às diferenças ao esporte convencional, para que o *cyber* atleta possa negociar o melhor para o seu contrato. A utilização de normas estrangeiras, como as da Coreia do Sul, Estados Unidos, França e Espanha, mostra-se fundamental para embasar juridicamente a regulamentação no Brasil e mitigar possíveis conflitos interpretativos e jurídicos.

6514

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou compreender o fenômeno dos *eSports* à luz do ordenamento jurídico brasileiro, destacando a necessidade da regulamentação específica dos contratos de trabalho dos *cybers* atletas. A análise identifica que há semelhanças entre os esportes eletrônicos e os esportes convencionais — tais como organização, competição, preparação física e cognitiva, além do desenvolvimento econômico e engajamento do público — havendo uma obscuridade nos textos normativos brasileiro, que não asseguram os mesmos direitos e garantias legais previstos para atletas convencionais.

Cabe ressaltar, que inicialmente os esportes convencionais também não eram vistos como trabalhos, e a profissionalização destes fomentou no desenvolvimento das modalidades. O principal marco foi a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), que carece de adaptações para contemplar as particularidades dos atletas de *eSports*. A ausência da regulamentação específica expõe os *cybers* atletas a vínculos contratuais frágeis e exploração, que podem comprometer a carreira profissional, além da saúde física e mental.

Como contribuição acadêmica, este trabalho ressalta a urgência da integração dos *eSports* no ordenamento jurídico de desportos brasileiro, com direitos trabalhistas expressos em lei. Sugere-se o avanços dos projetos de lei que estão em trâmite no Congresso Nacional, além de debates entre legisladores e especialistas do setor de esportes eletrônicos, como caminho mais viável para garantir os direitos fundamentais, resguardando seus direitos, responsabilidades, assim como legislação especial para tratar a respeito de direito de imagem e especificidades do esporte eletrônico, para assim fomentar o desenvolvimento sustentável, para os atletas, organizações e até para o Estado, com essa modalidade esportiva que está em constante ascensão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6515

BARROS, Alice Monteiro de. *O atleta profissional do futebol em face da "Lei Pelé": (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores*. Revista Eletrônica do Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 29, n. 3, p. 7-26, 2014. Disponível em: <https://juslaboris.tst.jus.br/handle/20.500.12178/71991>. Acesso em: 26 set. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei nº 526, de 1º de julho de 1938. Institui o Conselho Nacional de Desportos e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Rio de Janeiro, 5 jul. 1938. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-526-1-julho-1938-358396-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 12 maio 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 1.056, de 19 de janeiro de 1939. Dispõe sobre sociedades civis que se dediquem à prática de desportos ou a estes consagradas. *Diário Oficial da União*, Rio de Janeiro, 21 jan. 1939. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1930-1939/decreto-lei-1056-19-janeiro-1939-349204-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 12 maio 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. Dispõe sobre a organização dos desportos em todo o território nacional e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Rio de Janeiro, 17 abr. 1941. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 12 maio 2025.

BRASIL. *Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.* Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 24 mar. 1998. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1998/lei-9615-24-marco-1998-351240-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 12 maio 2025.

BRASIL. Senado Federal. **CE aprova regulamentação dos esportes eletrônicos.** Agência Senado, Brasília, 2 jul. 2019. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/07/02/ce-aprova-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos>. Acesso em: 12 maio 2025.

EXIBIDOR. *Após retração, bilheteria global de 2025 deve crescer 8% e atingir US\$33 bilhões.* 2024. Disponível em: <https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/14486-apos-retracao-bilheteria-global-de-2025-deve-crescer-8-e-atingir-us33-bilhoes>. Acesso em: 12 maio 2025.

FANTINI, L. M. C. (ed.). *Esports championships, companies and organizations in electronic sports and their regulatory and compliance challenges with the Brazilian Statute of Child and Adolescent (ECA).* Disponível em: <https://bjlti.com/revista/article/view/7>. Acesso em: 26 set. 2024.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. *Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação.* Meritum, Belo Horizonte, v. 14, n. 1, p. 256-279, 2019. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/270198866.pdf>. Acesso em: 26 set. 2024.

GOVERNO francês cria plano para desenvolver os esports no país. *The Enemy*, 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/governo-frances-cria-plano-para-desenvolver-os-esports-no-pais>. Acesso em: 12 maio 2025.

6516

HOLDEN, J. T.; KABURAKIS, A.; RODENBERG, R. (eds.). *The future is now: esports policy considerations and potential litigation.* Disponível em: <https://journals.indianapolis.iu.edu/index.php/jlas/article/view/22241>. Acesso em: 26 set. 2024.

KOREA e-SPORTS ASSOCIATION. *Korea e-Sports Association.* Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Korea_e-Sports_Association. Acesso em: 12 maio 2025.

MEIO & MENSAGEM. *Mercado de games deve atingir receita global de US\$ 187,7 bi em 2024.* Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/mercado-de-games-deve-atingir-receita-global-de-us-1877-bi-em-2024>. Acesso em: 12 maio 2025.

PUIATI, Julio. Conheça Nicks, jogador brasileiro que é destaque no Fortnite. *TechTudo*, 25 out. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/conheca-nicks-jogador-brasileiro-que-e-destaque-no-fortnite-esports.ghtml>. Acesso em: 12 maio 2025.

SANTANA, Marcos Corrêa. **A regulamentação dos e-sports no Brasil: a ausência de um marco legal e suas consequências jurídicas.** 2017. 113 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/6197/1/marcoscorreasantana.pdf>. Acesso em: 12 maio 2025.



Revista Ibero-American
a de Humanidades,
Ciências e Educação

Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE

OPEN  ACCESS

SILVA, B. O.; LOPES, S. S. de A. (eds.). *E-sports: a ausência de regulamentação específica.* Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/e-sports-a-ausencia-de-regulamentacao-especifica/2344377257>. Acesso em: 26 set. 2024.

6517