



Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos jogadores profissionais de eSports

The legal and social challenges faced by professional eSports players

Wendell Rodrigues da Silva¹
Eduardo Antonio Doria de Carvalho²

RESUMO

Este trabalho acadêmico aborda o tema relacionado às dificuldades jurídico-sociais dos profissionais de *eSports*. Baseando-se no direito comparado, usando como referência os países Coreia do Sul, França e Estados Unidos, em relação ao Brasil. Analisando a evolução do mercado desde o ano de 2010 até os dias atuais, e como a falta de uma legislação própria prejudica o cenário dos *eSports*. Em razão do grande desenvolvimento da indústria dos *eSports* no Brasil, o objetivo do trabalho é demonstrar que a falta de legislação específica e o não reconhecimento destes jogadores como atletas, acaba tornando as contratações dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos mais suscetíveis a erros e ilegalidades. Assim, suprimindo os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de *eSports*. O presente trabalho se mostra necessário para demonstrar a necessidade de uma regulamentação específica para os *eSports*, observando desde o reconhecimento dos atletas, até os tipos e modelos de contratações. Por fim, a pesquisa demonstra a importância da implementação de uma legislação própria sobre os *eSports*, para que se dê a devida importância e proteção aos direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

Palavras-chave: Direito Comparado; Direito do Trabalho; *eSports*; falta de legislação.

ABSTRACT

This academic research seeks to address the issue related to the legal and social difficulties faced by *eSports* professionals, based on comparative law, using countries such as South Korea, France and the United States as a reference in relation to Brazil. Analyzing the evolution of the market from 2010 to the present day, and how the lack of proper legislation harms the *eSports* scene. Given the great development of the *eSports* industry in Brazil, the aim of this paper is to demonstrate that the lack of specific legislation and the failure to recognize these players as athletes ends up making the hiring of professional *eSports* players more susceptible to errors and illegalities. Thus, suppressing the labor rights of professional *eSports* players. This research is necessary to demonstrate the need for specific regulations for *eSports*, looking at everything from the recognition of athletes to the types and models for hiring them. Finally, the research demonstrated the importance of implementing specific legislation on *eSports*, so that the labor rights of professional *eSports* players are given due importance and protection.

Keywords: Comparative Law; Labor Law; *eSports*; lack of legislation.

¹ Graduando do Curso de Direito, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: wendellsilvaa15@gmail.com.

² Mestre em Direito e docente do Curso de Direito no Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: eduardo.carvalho@uniceplac.edu.br.



1 INTRODUÇÃO

A indústria dos *eSports* está em expansão anual. Dados do Newzoo revelam que o setor movimentou mais de U\$1,3 bilhão (R\$6,5 bilhões) e estima que mais de 640 milhões de pessoas acompanharão competições oficiais até 2025 (Ferreira, 2022).

Com a alta expressiva da indústria dos *eSports*, surgem mais competições. Assim, as organizações e equipes de *eSports* contratam mais jogadores. Hoje, porém, o Brasil não tem uma legislação específica para regulamentar a indústria dos *eSports*.

Este trabalho científico visa a realização de um estudo comparativo entre países que possuem legislações sobre os *eSports*, como a França, Coreia do Sul e os Estados Unidos, em relação ao Brasil que não possui regras específicas. O Brasil ainda caminha em passos lentos para a regulamentação do mercado de *eSports*, com projetos em trâmite na Câmara dos Deputados e no Senado Federal, mas sem grandes avanços.

A presente pesquisa requer demonstrar que há países referência quando se trata da regulamentação dos *eSports*. Também trata do desafio social pelo não reconhecimento dos profissionais de *eSports* como atletas. Por fim, tratamos sobre a aplicação da norma geral, como a CLT e a Lei Pelé em casos judiciais referente a contratações de jogadores profissionais de *eSports*.

2 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO DIREITO DO TRABALHO E OS ESPORTS

O Direito do Trabalho surgiu a partir da Revolução Industrial do século XVIII, quando as relações de trabalho e emprego não tinham intervenção do Estado. A classe trabalhadora, então, se mobilizou com os movimentos de greves e paralisações por melhores condições (Rezende, 2020).

O Direito do Trabalho tem três principais causas para o surgimento: econômica, política e jurídica. A econômica se deu pela Revolução Industrial, com o avanço das máquinas a vapor, contribuindo para a evolução do Capitalismo. A política foi a Revolução Francesa, pois transformou o comportamento do Estado frente à relação de emprego. E a jurídica pela reivindicação da classe trabalhadora por melhores condições de trabalho (Leite, 2022). Segundo Sérgio Pinto Martins:

Nasce uma causa jurídica, pois os trabalhadores começaram a reunir-se, a associar-se, para reivindicar melhores condições de trabalho e de salários, diminuição das jornadas excessivas (os trabalhadores prestavam serviços por 12, 14 ou 16 horas diárias) e contra a exploração de menores e mulheres. Substituiu-se o trabalho adulto pelo das mulheres e menores, que trabalhavam mais horas, percebendo salários inferiores. A partir desse momento, surge uma liberdade na contratação das condições de trabalho. O Estado, por sua vez, deixa de ser abstencionista, para se tornar intervencionista, interferindo nas relações de trabalho (Martins, 2023, p. 21).

Desta forma, a classe trabalhadora luta por melhores condições de trabalho, pagamentos condizentes com o serviço prestado, proteção do Estado nas relações de trabalho/ emprego e limitação da carga horária da jornada de trabalho. Houve uma necessidade de uma intervenção estatal, pois a relação era desigual (Martins, 2023). Para Maurício Godinho Delgado:

A primeira fase é a das manifestações incipientes ou esparsas, que se estende do início do século XIX (1802), com o Peel's Act britânico, até 1848. A segunda fase, da sistematização e consolidação do Direito do Trabalho, se estende de 1848 até 1919. A terceira fase, da institucionalização do Direito do Trabalho, inicia-se em 1919, avançando ao longo do século XX. Sessenta



anos depois, em torno de 1979/80, deflagra-se no Ocidente um processo de desestabilização e reforma dos padrões justrabalistas até então imperantes (que produzirá mais fortes reflexos no Brasil em torno da década de 1990, recrudescendo a partir de 2016/2017). Trata-se da fase de crise e transição do Direito do Trabalho (Delgado, 2019, p. 107).

A primeira fase, chamada de Manifestações Incipientes ou Esparsas, começou pela lei de Peel (*Peel's Act*), em 1802, na Inglaterra. Se tratava da proteção das mulheres e dos menores. Houve a limitação da jornada de trabalho para 12h, e não poderia começar antes das 6h e terminar depois das 21h (Martins, 2023).

A segunda fase, a Sistematização e Consolidação, foi de 1948 a 1919 com a criação de leis trabalhistas na Europa. Vale ressaltar a Encíclica *Rerum Novarum*, em 1891, editada pelo Papa Leão XIII, no qual continha uma manifestação da Igreja Católica sobre a necessidade de regulamentar as relações trabalhistas (Delgado, 2019).

A terceira fase, a Institucionalização do Direito do Trabalho, começou em 1919 após a Primeira Guerra Mundial. A Constituição de Weimar trouxe uma constitucionalização do Direito do Trabalho ao tratar de temas como a participação dos trabalhadores nas empresas. O Tratado de Versalhes criou a OIT no intuito de poder fazer a proteção das relações entre os empregados e os empregadores no âmbito internacional, sendo que para isso, faria por meio de expedições de convenções e recomendações aos países (Martins, 2023).

A quarta fase, a Crise e Transição do Direito do Trabalho, iniciou nos países ocidentais nos anos de 1979 a 1980. Ficou caracterizada pela crise do petróleo, pois gerou uma inflação que afetou o mercado de trabalho. Mesmo assim, foi um período positivo à divisão de tecnologias em razão dos avanços no setor, mas causou estranheza aos empregados, que temiam a perda de empregos com a redução significativa em postos de trabalhos pela substituição por máquinas. Criou-se, então, novas normas trabalhistas para se manter alinhada com o avanço global (Delgado, 2019).

2.1 Evolução histórica do direito do trabalho no Brasil

O Direito do Trabalho no Brasil se desenvolveu inicialmente com a abolição da escravidão pela Lei Aurea. O Brasil vivia uma época de escravidão, sem margem ao trabalho livre. Conforme Maurício Godinho Delgado:

Não havia, à época, espaço sensível para o trabalho livre, como fórmula de contratação de labor de alguma importância social; para a industrialização, como processo diversificado, com tendência à concentração e centralização, inerentes ao capitalismo; para a formação de grupos proletários, cidades proletárias, regiões proletárias, que viabilizassem a geração de ideologias de ação e organização coletivas, aptas a produzirem regras jurídicas; não havia espaço, em consequência, para a própria sensibilidade do Estado, de absorver clamores vindos do plano térreo da sociedade, gerando regras regulatórias do trabalho humano. Tais condições vão reunir-se, com maior riqueza e diversidade, apenas a contar do final da escravatura, em fins do século XIX (Delgado, 2019, p. 126).

Diante desse cenário, o debate sobre Direito do Trabalho não era possível. De acordo com Godinho:

Ressalte-se que não se trata de sustentar que inexistia no Brasil, antes de 1888, qualquer experiência de relação de emprego, qualquer experiência de indústria ou qualquer traço de regras jurídicas que pudessem ter vínculo, ainda que tênue, com a matéria que, futuramente, seria objeto do Direito do Trabalho. Trata-se, apenas, de reconhecer que, nesse período anterior, marcado estruturalmente por uma economia do tipo rural e por relações de



produção escravistas, não restava espaço significativo para o florescimento das condições viabilizadoras do ramo justralhista (Delgado, 2019, p. 126).

Portanto, no Brasil poderia existir relações de emprego. Mas, como o mercado não era oportuno para discutir essa relação, não houve uma evolução a respeito do Direito do Trabalho. Godinho, então, discutiu sobre a evolução do Direito do Trabalho no Brasil sob o mesmo método do tópico anterior, dividindo-o em marcos, ou seja, os mesmos períodos para explicar como ocorreu a evolução do Direito do Trabalho no Brasil.

Na evolução do Direito do Trabalho no Brasil houve as manifestações Incipientes ou Esparsas, de 1888 a 1930. O período ficou marcado pela falta de pressão trabalhista frente aos chefes de governo para exigirem as proteções e melhores condições de trabalho. A maior relevância desse período foi em relação ao segmento agrícola cafeeiro avançado de São Paulo e do Distrito Federal que ficava no Rio de Janeiro. À época, detinham o título de mais importantes centros urbanos do país (Delgado, 2019).

Para Carlos Henrique Bezerra Leite, a evolução do Direito do Trabalho no Brasil se deu sobre a influência de fatores externos e internos, diante da evolução das normas que aconteciam no mundo.

Os fatores externos se davam pela evolução que ocorria na Europa. Depois das Revoluções Industrial e Francesa, houve a discussão mais significativa acerca do Direito do Trabalho. Em 1919, com a criação da OIT pelo Tratado de Versalhes e o ingresso do Brasil, pôde se discutir no âmbito brasileiro sobre as questões trabalhistas. Já os fatores internos foram marcados pelo movimento da classe operária que vinha de países da Europa, pois vivenciavam a evolução nos países europeus. Durante a crise industrial, após a Primeira Guerra Mundial, houve grandes avanços tecnológicos. A política implementada por Getúlio Vargas, em 1930, a criação da Justiça do Trabalho, em 1939, e ainda, foi outorgado em 1943 o Decreto-Lei 5.452, a Consolidação das Leis Trabalhistas - CLT (Leite, 2022).

A CLT foi criada para reunir as leis esparsas que existiam na época. Por isso, se trata de uma consolidação de todas as leis trabalhistas em um único dispositivo. Segundo Sérgio Pinto Martins (2023, p. 25):

A CLT compilou e ordenou os decretos-leis existentes até então. Uns acham que inovou, criou novos direitos e obrigações. Não é um código, por não inovar no Direito do Trabalho. Não trouxe sistematização às normas de Direito do Trabalho, pois juntou textos legais, inclusive fazendo repetições (arts. 10 a 448 da CLT) e contradições. Foi editada no período autoritário e corporativista do governo de Getúlio Vargas. O estabelecimento de direitos trabalhistas foi uma forma de fazer média com a classe trabalhadora, outorgando benefícios aos dirigentes sindicais em troca do sindicato único, da intervenção e interferência no sindicato.

Getúlio Vargas utilizou a CLT como forma de agradar a classe trabalhadora e manter a dominação destes por parte do Estado. Se tratava de uma manobra política que beneficiou a classe trabalhadora (Martins, 2023).

2.2 A relação de emprego e a diferença com a relação de trabalho

Na CLT, há nos artigos 2º e 3º a definição de empregador e empregado. É onde se estabelece os requisitos (ou elementos essenciais) do vínculo da relação de emprego:

³Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário (Brasil, 1943).



Subordinação, Onerosidade, Pessoalidade, Não Eventualidade ou Continuidade (Brasil, 1943; Leite, 2022).

A subordinação é quando o empregado é subordinado ao empregador, ou seja, receberá as ordens de um superior hierárquico que definirá como será feita a atividade laboral. A onerosidade é do que o pagamento recebido pelos empregados, o salário recebido pelo serviço atividade laboral exercida, sendo por meio de salário fixo, comissões ou outro meio definido pelo contrato. A pessoalidade diz respeito à elaboração do serviço pela própria pessoa, sem possibilidade de substituição por outras (Delgado, 2017).

Para Carlos Henrique Bezerra Leite, a pessoalidade é apenas prestigiada pela pessoa física que, mediante contrato, torna-se empregada. A não eventualidade é caracterizada pela forma da execução do trabalho, pois é exigido a forma habitual, constante e regular (Leite, 2022).

Segundo Sérgio Pinto Martins (2023, p. 73), a relação de trabalho remete ao gênero, pois alcança toda modalidade de trabalho humano. A relação de emprego, por sua vez, é a espécie, pois evidencia o trabalho subordinado. Assim, toda relação de emprego é uma relação de trabalho, mas nem toda relação de trabalho é uma relação de emprego.

As modalidades da relação de trabalho são: relação de emprego, relação de trabalho autônomo; relação de trabalho eventual; relação de trabalho avulso; relação de trabalho voluntário; relação de trabalho institucional; relação de trabalho de estágio; relação de trabalho cooperativado. Todas têm características próprias que as distinguem umas das outras (Martins, 2023).

A doutrina diferencia a relação de trabalho da relação de emprego. A primeira se refere ao gênero, em que se evidencia a presença da prestação de serviço ou contratação de trabalho no trabalho humano. A segunda entra em espécies de trabalho, a relação de emprego, em que são características dessa espécie, os requisitos elencados no art. 3º da CLT. Caracteriza-se, então, como uma espécie e um regime jurídico próprio (Delgado, 2019).

2.3 Conceito de Empregado e Empregador

As definições de empregado e empregador estão dispostas no arts. 2º e 3º da da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). Para que haja um contrato de trabalho válido é necessário a figura dos referidos sujeitos na relação de emprego (Sandes, 2020).

O empregado é toda pessoa física ou natural que exerce ou presta serviços para um empregador e ainda recebe salário como pagamento dos serviços prestados (Sandes, 2020, Brasil, 1943).

Segundo Sérgio Pinto Martins (2023, p.100), o empregado é definido por cinco requisitos: pessoa física, não eventualidade na prestação de serviços, dependência, pagamento de salário e prestação de serviço pessoal. Para ser considerado empregado, deve-se obedecer os referidos requisitos.

Vale ressaltar que o empregado deve ser pessoa física, pois a legislação trabalhista ampara a figura do trabalhador. Assim, não é possível que o empregado seja pessoa jurídica, tutelada pelo Direito Civil (Martins, 2023).

No contrato de trabalho há outro sujeito que é o empregador. É aquele que toma as prestações de serviços. Na CLT, o empregador é definido pelo art. 2º:

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



§ 1º - Equiparam-se ao empregador, para os efeitos exclusivos da relação de emprego, os profissionais liberais, as instituições de beneficência, as associações recreativas ou outras instituições sem fins lucrativos, que admitirem trabalhadores como empregados (Brasil, 1943).

Há uma divergência doutrinária em que se discute o art. 2º da CLT, pois o legislador adotou o termo “empresa” para definir empregador. Orlando Gomes e Elson Gottschalk criticam a adoção desse termo. Entendem que a empresa não é sujeito de direito na relação de emprego, mas o objeto de direito. Valentin Carrion e Amauri Mascaro Nascimento entendem que a empresa também pode ser sujeito de direito na relação de emprego (Leite, 2022, Romar, 2022). Conforme a CLT, o empregador será o tomador dos serviços prestados pelo empregado, podendo ser pessoa física, jurídica ou ente despersonalizado (Resende, 2020).

2.4 Os contratos de trabalho e suas características

Contratos de trabalho são acordo/ negócio jurídico tácito ou expresso, em que uma pessoa física se obriga, perante a outrem, a colocar seus serviços à disposição. Define as regras da relação de emprego (Delgado, 2019).

O contrato de trabalho está disposto e caracterizado na CLT em seus arts. 442 e 443⁴. Necessita de atendimento dos requisitos presentes nos arts. 2º e 3º da CLT, no qual se figura o conceito de empregado e empregador.

Para que se comprove a figura do contrato de trabalho, é obrigatória as anotações na Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) e no Livro de Registros de Empregados, nos moldes dos arts. 29 e 40, da Consolidação das Leis Trabalhistas (CLT). No entanto, pode-se utilizar de outros meios para comprovação do vínculo empregatício e do contrato de trabalho, pois possuem presunção *juris tantum*, conforme Súmula 12 do TST (Leite, 2022).

Os contratos de trabalhos possuem características, como por exemplo: a) De Direito Privado - as partes possuem autonomia de vontade para decidir sobre as cláusulas do contrato de trabalho; b) Informal - o contrato pode ser celebrado de forma expressa ou tácita, verbal ou por escrito; c) Bilateral ou Sinalagmático - os direitos e deveres das partes devem ser balanceados, não sendo desfavorável para nenhum dos lados (Renzetti, 2021). Portanto, para o contrato de trabalho ser válido, devem estar presentes as características do contrato de trabalho citadas. Do contrário, não terá a validade.

2.5 Os eSports como nova modalidade de trabalho e sua evolução

Os eSports, também conhecido como “E-sports”, “Esporte Eletrônico” ou “*Electronic Sports*”, são competições de jogos eletrônicos, dedicadas ao *proplayers*. Para ser um eSport, o jogo deve proporcionar competitividade (Xp Educação, 2022).

Os *proplayers* ou *cyber atletas* são os jogadores profissionais dos jogos eletrônicos. Competem nos campeonatos de eSports, individual ou em equipe (Lacerda, 2022).

⁴ Art. 442 - Contrato individual de trabalho é o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego.

Art. 443 - O contrato individual de trabalho poderá ser acordado tácita ou expressamente, verbalmente ou por escrito, por prazo determinado ou indeterminado, ou para prestação de trabalho intermitente. (BRASIL, 1943)



Na maioria das vezes, as competições de *eSports* são transmitidas ao público (presencial ou virtual) pelas lives stream. A organização é de pessoas/empresas em destaque no meio competitivo. Geralmente oferecem grandes premiações aos campeões (Fia, 2017).

Essas competições almejam revelar o grande vencedor e destacar o melhor jogador do game específico. Há diversos jogos dos mais variados tipos e gênero com competições próprias para que os profissionais, os Pro Players, se enfrentem (Silva, 2021).

Os jogadores podem jogar sozinho ou em equipe, a exemplo do jogo Fortnite. É possível o jogador profissional atuar em todas essas categorias, desde que tenha seus companheiros de equipe. Outro exemplo é nos jogos Counter Strike Global Offensive, League of Legends, Valorant etc. Nesse caso, é preciso de uma equipe de jogadores para formar o grupo (Silva, 2021).

Também jogadores que se destacam no competitivo de outros jogos, a exemplo dos profissionais “Tonyboy” e “Ninext”. São *proplayers* com grandes habilidades em mais de um jogo.

Os *eSports* estão em alta popularidade mundial. Os esportes eletrônicos ganharam força no início dos anos 2000, com o “boom da internet”. Foi possível a realização de competições pelo mundo, de jogos como *Counter Strike*, *Warcraft III*, *Starcraft*, *Quake III Arena*, os mais jogados no cenário competitivo e com fãs que gostavam tanto de jogar quanto assistir as disputas (Telles, 2018, Abreu, 2018).

No início da década de 2010, o cenário mundial dos *eSports* deu um salto com a criação de ligas de competições em níveis internacionais, a exemplo do *CS:GO Major Championships*. Os *Majors*, organizado em 2022 no Rio de Janeiro, são competições do jogo *Counter Strike – Global Offensive* e também a *League of Legends Championships Series (LCS)*, criada pela própria desenvolvedora e criadora do jogo *League of Legends* a *Riot Games* (Rigueiras, 2021).

3 COMPARAÇÃO DA LEGISLAÇÃO DOS ESPORTS NO ÂMBITO MUNDIAL

Para restringir a pesquisa científica realizada no presente trabalho de conclusão de curso, focamos no estudo da evolução normativa e da regulamentação dos *eSports* na França, Coreia do Sul e nos Estados Unidos. O motivo é pela regulamentação avançada dos *eSports* nestes países em relação às demais nações, tornando-os referências para regulamentação.

3.1 Regulamentação dos eSports na França

A França é um dos poucos países com legislação específica aos *eSports*. Há dois dispositivos de lei importantes no direito francês para a regulamentação dos *eSports*, bem como para a definição dos profissionais e os moldes das contratações. A lei nº 2016-1321, de 7 de outubro de 2016, que é a mais importante no âmbito dos *eSports* na França, criou artigos para a regulamentação. Também modificou o Código do Trabalho para enquadrar os profissionais de *eSports*. Criado em 9 de maio de 2017, o Decreto nº 2017-871 buscou tratar referente à organização das competições de videogames (França, 2016).

Como mencionado anteriormente, a lei nº 2016-1321 foi a principal lei responsável pela regulamentação dos *eSports* na França. Neste sentido, no Título III intitulado como “Acesso Digital”, Capítulo II da “Facilitação de utilizações”, seção 4 “Competições de videogame”, da referida lei, é possível encontrarmos os artigos 101 e 102. Tratam sobre a regulamentação das competições, conceituam os profissionais dos *eSports* e os moldes da contratação (França, 2016).



O artigo 102⁵ da referida lei, se incubiu de conceituar quem é o profissional de *eSports*, vejamos:

Art. 102, I, - O jogador competitivo profissional de videojogos assalariado é qualquer pessoa cuja actividade remunerada seja a participação em competições de videojogos em relação de subordinação jurídica com uma associação ou empresa que beneficie da aprovação do Ministro responsável pelo digital, especificado em regulamento (França, 2016).

A lei nº 2016-1321 estabeleceu em seu art. 102 que o profissional de *eSports* é quem representa uma determinada associação ou empresa, mediante autorização do ministro responsável, em campeonatos e competições de videogames (França, 2016).

A lei nº 2016-1321 trouxe inovações ao Direito Francês por reconhecer a atividade profissional de *eSports*. No referido art. 102, II, a lei cita que o código do trabalho é aplicável aos jogadores profissionais de *eSports*. O art. 102 também é completo por estabelecer como serão os contratos dos profissionais de *eSports* (França, 2016).

Deste modo, a lei traz a figura do contrato de trabalho a termo, no qual é o meio pelo qual a associação ou a empresa beneficiária da aprovação do Ministro responsável pela tecnologia digital assegura a assistência ao jogador profissional, isso mediante remuneração. Logo, a empresa ou associação deverão ajustar o contrato com o jogador profissional de *eSports* para que se siga o disposto no art. 102 da lei nº 2016-1321 (França, 2016).

A lei nº 2016-1321 criou e alterou vários dispositivos, como o Código de Segurança Interna de 1º de Maio de 2012, pois abrange vários tipos de leis, incluindo as redações sobre os *eSports*. Sendo assim foi criado no Código de Segurança Interna, no Livro III, Título II, Capítulo I bis, intitulado como *Compétitions de jeux vidéo*. Neste capítulo, a lei buscou descrever como as competições de *videogame* serão organizadas (França, 2016).

Antes, temos que entender o que é um jogo de videogame nos termos da lei francesa, disposto no art. 220 *terdecies*⁶, II, do Código Geral Tributário da França. Para o Direito Francês:

II - É considerado um videogame qualquer software de lazer disponibilizado ao público em meio físico ou online que integre elementos de criação artística e tecnológica, oferecendo a um ou mais utilizadores uma série de interações baseadas num enquadramento. imagens, com ou sem som (França, 1952).

O Código de Segurança Interna da França definiu o que é os *eSports*. De acordo com o art. L321-8 do referido Código, uma competição de videogame é aquela em que pelo menos dois jogadores ou equipes de jogadores disputam uma determinada pontuação ou vitória de determinado jogo ou videogame. Dessa forma, as competições são regidas pelo Código de Segurança Interna da França (França, 2016).

As competições de *eSports* ou de videojogos, como é chamado na França, dependem de autorização prévia do governo francês. Os organizadores precisam fornecer à autoridade administrativa da França como serão as competições, bem como sobre a arrecadação, com

⁵ Do original: Article 102. Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire (França, 2016).

⁶ Do original: Article 220 *terdecies*, II. – Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non (França, 1952).



valores de inscrições e da premiação aos vencedores. Essas informações sobre as competições devem ser fornecidas para que a autoridade administrativa avalie o cumprimento das condições previstas no art. L321-9 do Código de Segurança Interna (França, 2016).

A lei nº 2016-1321 buscou também proteger as crianças acerca de competições de videogames. Esta proteção está atrelada ao contrato com as crianças que desde tão novas já despertam interesses de grandes empresas e associações. Diante disso, a lei criou artigos para tratar da questão dos menores e alterou o Código do Trabalho Francês para adequação às condições de trabalho exercidas pelos menores de idade.

O Código do Trabalho Francês em seu art. L7124-1, 4^o, proíbe expressamente a participação ou a contratação dos menores de dezesseis anos em competições de videogames sem autorização prévia do representante legal e da autoridade administrativa competente (França, 1973).

Para obter a autorização da autoridade administrativa, a pessoa ou empresa contratante deve seguir as normas estabelecidas pelos art. R7124-1 a R7124-7 do Código do Trabalho Francês. A autorização somente é concedida depois de parecer favorável da comissão do departamento responsável pela economia, emprego, trabalho e solidariedade. (França, 1973)

O Decreto nº 2017-871 de maio de 2017 é um complemento da lei nº 2016-1321. Buscou estabelecer as condições e penas a ser aplicáveis relativas às organizações de competições de videogames (França, 2017).

A legislação francesa, através do decreto nº 2017-871, definiu quem são os competentes para organizar as competições de videogames. Ainda elencou no art. R321-41 como será a declaração enviada ao Ministério do Interior para que se obtenha a autorização para a realização das competições. As diretrizes estão regulamentadas pelo decreto nº 2017-871 (França, 2017).

3.2 Regulamentação dos eSports na Coreia do Sul

A Coreia do Sul é um dos países mais importantes quando se trata de eSports. É o berço dos eSports e referência em termos de legislação. Nos anos 2000, o governo sul coreano, quando aprovou o Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, criou a *Korean eSport Association (KeSPA)*. É uma associação responsável pelas organizações e gerenciamento dos eSports no país (Barrocas, 2023).

A KeSPA é responsável por gerenciar os eSports na Coreia do Sul. A associação instaurou na cultura coreana que o eSports é uma profissão. Para isso, busca introduzir um salário mínimo ao profissional, bem como a obrigação de um contrato de pelo menos 1 ano aos novos jogadores que integrem uma equipe.

O governo da Coreia do Sul, por meio do Ministério da Cultura, do Esporte e do Turismo, na lei de nº 11315, de 17 de fevereiro de 2012, trouxe a Lei de Promoção de E-sports (esportes eletrônicos). Busca trazer a finalidade, definições, a responsabilidade dos governos em face dos eSports. No entanto, sofreu alterações ao longo dos anos para se adequar aos novos tipos de atividades que os eSports proporcionam (Coreia Do Sul, 2012).

⁷Artigo L7124-1- O menor de dezesseis anos não pode, sem prévia autorização individual da autoridade administrativa, ser, a qualquer título, contratado ou produzido: 4^o Em empresa ou associação que tenha por objeto a participação em competições de videogames na aceção do artigo (França, 1973).



Hoje, a antiga lei nº 11315 de 2012, se tornou a lei nº 18778 de 18 de janeiro de 2022, sendo esta a mais recente. O objetivo da lei nº 18778 de 2022 está disposto em seu art. 1^o, na qual define o objetivo da lei frente aos eSports. Em seu art. 2^o a lei traz definições importantes para que se entenda o que são os eSports na Coreia do Sul e como são definidos para os parâmetros da lei (Coreia Do Sul, 2022).

No art. 6º da Lei de Promoção dos *E-Sports* da Coreia do Sul, o Ministério da Cultura, do Esporte e do Turismo implementou um plano diretor. Funciona como um plano de promoção ao eSport, e busca criar melhorias para os eSports. O plano também deve incluir a promoção de torneios e eventos, bem como o fornecimento de local e infraestrutura (Coreia Do Sul, 2022).

Dessa forma, a lei nº 18778 de 2022 da Coreia do Sul promove os eSports, cria melhorias, capta recursos financeiros e maximiza direitos e interesses aos profissionais. Segundo o art. 12 da lei 18778 de 2022 da Coreia do Sul, o Ministério da Cultura, do Esporte e Turismo designará uma instituição responsável pela promoção da diversificação dos esportes eletrônicos. A KeSPA é responsável por estas atribuições do Ministério da Cultura, do Esporte e Turismo da Coreia do Sul (Coreia Do Sul, 2022).

O governo da Coreia do Sul ainda busca a proteção da juventude por meio de uma política implementada em 2011. A chamada *shutdown law*, na tradução, Lei do Desligamento, restringiu o fornecimento de jogos em certo horário aos menores de 16 anos. Essa restrição dizia que no período compreendido de 00h da noite às 06h da manhã nenhuma empresa poderia fornecer jogos na internet para esse público (Coreia Do Sul, 2011, Knight 2021).

O objetivo da *shutdown law* é diminuir a exposição dos jovens aos jogos e a incidência de vícios, um problema em alta no país (The Korea Herald, 2021).

Mas sob pressão da população, de organizações de eSports, e da indústria dos jogos, a Lei do Desligamento foi revogada no ano de 2021 pelo Ministro da Cultura, do Esporte e Turismo em conjunto com o Ministro da Igualdade de Gênero e Família da Coreia do Sul. O motivo, segundo o governo sul coreano, foi por respeito aos direitos dos menores (Knight, 2021, Bitencourt, 2021).

⁸ Artigo 1.º (Finalidade) - O objetivo desta Lei é estabelecer infraestrutura para a cultura e a indústria de e-sports, aumentar a competitividade nos e-sports e contribuir para aumentar as oportunidades das pessoas de desfrutar de momentos de lazer com e-sports e o desenvolvimento robusto da economia nacional, prevendo questões necessárias para promover e-sports (Coreia Do Sul, 2022).

⁹ Artigo 2.º (Definições) - Os termos utilizados nesta Lei são definidos da seguinte forma: 1.O termo "e-sports" significa jogos em que os jogadores competem entre si por uma pontuação ou por uma vitória com produtos de jogos definidos no parágrafo 1 do Artigo 2 da Lei de Promoção da Indústria de Jogos e atividades acessórias a tais competições; 2.O termo "e-sports profissionais" significa atividades de e-sports de jogadores de e-sports; 3.O termo "e-sports para todos" significa atividades voluntárias e diárias de e-sports para desfrutar de momentos de lazer e promover a amizade; 4.O termo "indústria de e-sports" significa a indústria de criação de valor acrescentado com bens e serviços relacionados com e-sports; 5.O termo "instalações de e-sports" significa instalações onde atividades incidentais, como jogos, exibição e transmissão relacionadas a e-sports, podem ser realizadas; 6.O termo "jogador de e-sports" significa uma pessoa registrada em uma organização de e-sports, conforme estipulado pela organização; 7.O termo "organização de e-sports" significa uma corporação ou organização estabelecida com a finalidade de se envolver em atividades ou negócios relacionados a e-sports. (Coreia Do Sul, 2022).



3.3 Regulamentação dos eSports nos Estados Unidos

Os Estados Unidos são uma potência mundial no quesito tecnologia. Em relação aos eSports, não poderia ser diferente. Os Estados Unidos possuem equipes/ times de eSports famosas no mundo. Também reconhecem os eSports como profissão.

Os Estados Unidos foram um dos primeiros países a realizar competições de jogos eletrônicos. Em 1972, a Universidade de Stanford recebeu uma competição do jogo *Space War*. Mas naquela época os esportes eletrônicos não tinham a fama de hoje. Somente em meados dos anos 2000, após a expansão tecnológica da internet, que os jogos eletrônicos ganharam força com a realização de mais campeonatos online no país (SEBRAE, 2023).

As empresas e escolas/universidades norte-americanas viram que o eSport é um segmento em ascensão e um meio profissional. Universidades passaram a disponibilizar bolsas de estudo para jovens destaque e que buscavam a especialização no ramo (Garcia, 2021).

Cumpra esclarecer que os Estados Unidos adotam o federalismo duplo como sistema de governo. Ou seja, há divergências entre legislações de cada estado americano, pois são autônomos para tomarem decisões sobre os esportes eletrônicos (Izuekwe, 2021).

Como o esporte eletrônico passou a ser oficial, as escolas denominadas *high schools* nos Estados Unidos acrescentaram essa nova modalidade no currículo. Além das escolas, universidades dos EUA incorporaram a atividade em suas matrizes para conceder bolsas de estudo a novos jogadores (UOL, 2019).

Conforme dados da NACE (*National Association of Collegiate Esports*¹⁰), em 2016 apenas sete faculdades e universidades ofereciam algum tipo de programa relacionado aos eSports (Nace, 2023).

A NACE surgiu em 28 de julho de 2016. É sem fins lucrativos e organizada pelas instituições membros. A associação afirma que, em 2019, mais de 94% dos programas relacionados aos eSports nos Estados Unidos eram oferecidos por seus membros (Nace, 2023).

Contudo, grande parte das universidades com programas de incentivo aos esportes eletrônicos nos EUA têm restrições. A maioria não aceita todos os jogos, a exemplo dos que têm conteúdo violento (UOL, 2019).

Também não são todos os estados nos EUA que reconhecem os jogadores profissionais como atletas. A *Riot Games*, desenvolvedora de jogos como *League of Legends* e *Valorant*, em 2013, incentivou a nação norte-americana a conceber o título de atletas aos jogadores de eSports. Após longas tratativas entre a *Riot Games* e o governo dos EUA, os jogadores de *League of Legends* são de fato considerados atletas (Makuch, 2013).

Segundo Nick Allen, gerente de eSports da *Riot Games*, o reconhecimento pelos EUA foi um processo lento, pois tiveram que comprovar a legitimidade que os eSports tinham para ser considerado como um esporte (Makuch, 2013).

Sendo assim, os eSports são reconhecidos pelos EUA, mas não há uma legislação única que trata do esporte. Vários estados, de maneira autônoma, legislam sobre o tema e definem regras para regulamentação (Keebler, 2022).

¹⁰ Associação Nacional de eSports Colegiais (tradução nossa)



4 ESPORTS NO BRASIL: A FALTA DE LEGISLAÇÃO E OS DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFISSIONAIS

4.1 Projetos de Leis que buscam a regulamentação dos eSports no Brasil

Hoje o Brasil não dispõe de uma legislação específica sobre os *eSports*. Há discussões no Poder Legislativo para a implementação de normas, e o cenário provoca desafios jurídicos nas contratações (Luiz, 2021; Freitas, 2023).

As discussões acerca da implementação de uma legislação específica estão no Congresso Nacional. Existem, ao menos, três projetos de lei que buscam a regulamentação dos esportes eletrônicos: o PL nº 383/2017 proposto pelo senador Roberto Rocha, PL nº 70/2022 do deputado federal Fausto Pinato e o PL nº 205/2023 do deputado federal Júlio César (Brasil, 2017; Brasil, 2023).

O projeto de lei nº 383 de 2017, do senador Roberto Rocha, quer regulamentar os *eSports* como uma modalidade esportiva. No referido PL, há a criação de uma data de comemoração ao “Dia do Esporte Eletrônico”. Para o senador Roberto Rocha:

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço, intensificado as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.” (Brasil, 2017).

Neste sentido, o projeto de lei nº 383 de 2017 surgiu para dar destaque aos esportes eletrônicos, assim como outros esportes. O senador Roberto Rocha, ao propor o referido projeto de lei, buscou deixar claro que o esporte eletrônico deve ser acessível para incentivar o desenvolvimento intelectual e cultural (Brasil, 2017).

Uma proposta de emenda no PL nº 383 de 2017, sugerida pelo senador Eduardo Girão, buscou definir o que não seria considerado *eSport*. Para o parlamentar, jogos com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas não serão considerados esportes eletrônicos (Bocchi, 2019).

Devido a não reeleição do senador em 2022, o projeto de lei nº 383 de 2017 foi arquivado com base nos termos do art. 332¹¹ do Regimento Interno do Senado Federal. No mesmo ano, surgiu uma nova proposta com a mesma meta de reconhecimento: o PL nº 70 de 2022, proposto pelo deputado federal Fausto Pinato. Hoje, encontra-se pronto para análise da Comissão do Esporte (CESPO), na Câmara dos Deputados (Brasil, 2022).

Na justificativa, o deputado Fausto Pinato afirma que é dever do Estado fomentar políticas públicas para incentivar a prática esportiva. Em sua visão, o esporte eletrônico encontra-se profissionalizado, cabendo ao poder público normatizar a atividade (Brasil, 2022).

¹¹ Art. 332. Ao final da legislatura serão arquivadas todas as proposições em tramitação no Senado, exceto: I – as originárias da Câmara ou por ela revisadas; II – as de autoria de Senadores que permaneçam no exercício de mandato ou que tenham sido reeleitos; III – as apresentadas por Senadores no último ano de mandato; IV – as com parecer favorável das comissões; V – as que tratem de matéria de competência exclusiva do Congresso Nacional (Const., art. 49); VI – as que tratam de matéria de competência privativa do Senado Federal (Const., art. 52); VII – pedido de sustação de processo contra Senador em andamento no Supremo Tribunal Federal (Const., art. 53, §§ 3o e 4o, EC no 35/2001) (Brasil, 1970).



Segundo dados apresentados pelo deputado Fausto Pinato, o Brasil possui mais de 21 milhões de pessoas que acompanham o esporte eletrônico. Na América Latina, o Brasil é o país que mais acompanha os *eSports*, e ocupa o 3º lugar dos países que mais acompanham os esportes eletrônicos no mundo (Brasil, 2022).

No entanto, em 2023, o deputado Júlio Cesar Ribeiro propôs um novo projeto de lei: o PL nº 205 de 2023. Nele, busca caracterizar e restringir ainda mais o conceito de esporte eletrônico. Na concepção do deputado, o setor que os esportes eletrônicos ocupam sofre limitações por falta de legislação (Brasil, 2023).

Em seu art. 3º¹² encontramos a definição do que chega a ser o *eSport*. O referido projeto é bem mais amplo e elaborado, buscando uma regulamentação mais específica (Brasil, 2023).

No art. 5º¹³ do referido projeto está elencada algumas limitações para os esportes eletrônicos. Esse artigo delimita os tipos de jogos que serão considerados para fins de competições de *eSports* no Brasil. A limitação que se refere o art. 5º se diferencia da limitação na proposta de emenda do PL nº 383 de 2017, pois retirou a limitação da violência e levou em consideração que a maioria dos jogos de competições atualmente, há certo tipo de violência, como por exemplo os jogos *Call of Duty* e *Counter Strike*, que são jogos de tiro em primeira pessoa.

Nas justificativas para a proposta do projeto de lei, o deputado Júlio Cesar Ribeiro afirma que o mercado dos *eSports* sofrem inseguranças por ser um setor sem regulamentação. A regulamentação se mostra necessária também para investimento e proteção dos profissionais (Brasil, 2023).

O projeto de lei nº 70 de 2022 proposto pelo deputado Fausto Pinato segue em trâmite na Câmara dos Deputados. Dessa forma, o projeto de lei de nº 205 de 2023 foi apensado. Ou seja, os dois projetos de lei em tramitação na Câmara serão apreciados juntos. A apensação¹⁴ é para os projetos de lei com igual finalidade (Brasil, 2023).

4.2 Desafios sociais em relação ao reconhecimento dos *eSports*

No Brasil, não existe uma lei que regule os *eSports*. Assim, os jogadores profissionais não são considerados atletas (Silva, 2021). A lei nº 9.615 de 1998, conhecida como a Lei Pelé, é uma lei de esporte em geral. Se aplica a outras modalidades esportivas, menos aos *eSports* (Del Fabro, 2020).

Apesar de haver questionamentos contra, não se considera o esporte eletrônico como um esporte. Mas há definições do que é esporte que podem ser utilizadas para implementar os *eSports* como a competitividade, a aptidão física e mental, a organização em equipe e o alto rendimento (Del Fabro, 2020).

¹² Art. 3º Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza (Brasil, 2023)

¹³ Art. 5º Não serão considerados "esports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas (Brasil, 2023).

¹⁴ A apensação é um instrumento que permite a tramitação conjunta de proposições que tratam de assuntos iguais ou semelhantes. Quando uma proposta apresentada é semelhante a outra que já está tramitando, a Mesa da Câmara determina que a mais recente seja apensada à mais antiga (Agência Câmara Notícias, 2004).



Desde 2015, há um projeto de lei em tramitação na Câmara dos Deputados em que se discute a implementação de mais um inciso no art. 3º, o inciso V¹⁵, na Lei Pelé: o projeto de lei 3.450/2015. Dessa forma, o *eSport* ficará reconhecido como um esporte sob as regras de um convencional (Brasil, 2015).

A ministra do Esporte em 2023 no Brasil, Ana Moser, em entrevista ao UOL, declarou que os esportes eletrônicos são, na verdade, um entretenimento. Para a ministra, nos *eSports*, os jogadores são comparados a cantores, pois também treinam para a apresentação de um *show* (UOL, 2023).

Jogadores, influenciadores, *streamers*¹⁶ e criadores de conteúdo referentes aos esportes eletrônicos não concordaram com a declaração da ministra. A CEO da organização de *eSport*, *Black Dragons*, Nicolle “Cherrygums”, afirmou que as pessoas não podem sair dando declarações sem conhecimento (Figueiredo, 2023).

4.3 A aplicação da norma geral aos profissionais de eSports

Sem uma regulamentação específica, os *eSports* utilizam outras normas para a aplicação do direito. Entre elas estão a CLT, a Lei Pelé e jurisprudências dos tribunais. A Consolidação das Leis Trabalhistas é a norma mais utilizada pelo sistema judiciário brasileiro na aplicação do direito nas relações contratuais dos jogadores profissionais de *eSports*. A CLT é uma legislação ampla que abrange todas as formas da relação de emprego. Assim, as contratações dos jogadores profissionais pelas equipes obedecem aos requisitos da personalidade, onerosidade, subordinação e da não eventualidade (Luiz, 2021).

A Lei Pelé fica em segundo plano, vindo de forma subsidiária quando se trata das relações trabalhistas dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Mas impossibilita a aplicação da lei em casos específicos (Luiz, 2021).

Quando um jogador profissional de esporte eletrônico é contratado por uma equipe, na maioria das vezes se aloja em uma *gaming house*¹⁷, treina durante horas, cumpre as regras da equipe, e ainda, a representa em campeonatos de *eSports*. Essas atividades exercidas pelos jogadores podem caracterizar o vínculo empregatício com as equipes de *eSports* (Silva, 2021).

Mas essa contratação consiste em contratar o jogador profissional como empresa, o que anula os direitos trabalhistas (Luiz, 2021).

Nas contratações como pessoa jurídica, o jogador deve participar dos treinos realizados, respeitar as regras e se submeter ao regime da equipe, participar de eventos e competições representando a equipe ou organização, mas recebe sua remuneração como empresa (Luiz, 2021).

A jurisprudência nos tribunais do trabalho vêm aplicando a CLT e a Lei Pelé nas decisões referentes aos contratos de trabalho dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Os julgamentos que reconhecem o vínculo empregatício entre os jogadores de

¹⁵V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero. (Brasil, 2015)

¹⁶O streamer é um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet. O termo vem de outra palavra em inglês, o “*streaming*”. (Magalhães, 2022)

¹⁷ *Gaming houses* são instalações que acomodam jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Os pro players utilizam essas casas (ou apartamentos) para treinar e morar (Puiati, 2020).



eSports e as equipes são essenciais para que se estabeleça os critérios da relação de emprego nestes casos (Oliveira, 2019).

Na reclamação trabalhista nº 1001789-45.2022.5.02.0008 que tramitou na 8ª Vara do Trabalho de São Paulo, o reclamante postulou pelo reconhecimento do vínculo empregatício, anotação da CTPS como atleta profissional de eSports, ao pagamento de 13º salário, férias acrescidas de 1/3, FGTS, entre outros. O reclamante conseguiu procedência parcial em seus pedidos (São Paulo, 2022).

Na sentença, a juíza de 1ª grau reconheceu o vínculo empregatício entre as partes, declarando o reclamante como atleta profissional de esporte eletrônico, bem como se anotasse a CTPS do jogador e pagamento de verbas trabalhistas devidas (São Paulo, 2022).

Outro exemplo de julgado é na ação trabalhista nº 1000095-11.2023.5.02.0718, da 18ª Vara do Trabalho de São Paulo - Zona Sul. O reclamante postulou em juízo para o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe de eSports, anotação da CTPS e ao pagamento das verbas trabalhistas devidas. O reclamante obteve procedência parcial em seus pedidos na sentença (São Paulo, 2023).

Na decisão, a juíza reconheceu o vínculo empregatício entre a equipe e o jogador. Além disso, obrigou a equipe a proceder a anotação da CTPS do jogador, bem como ao pagamento saldo de salário, 13º proporcional ao tempo de contrato, férias proporcionais acrescidas de 1/3, depósito do FGTS do tempo de serviço prestado, e multa sobre as verbas rescisórias (São Paulo, 2023).

Em outro julgado, agora envolvendo uma organização de esportes eletrônicos, a *PaiN Gaming*, a ação trabalhista nº 1000506-83.2020.5.02.0031, processada na 31ª Vara do Trabalho de São Paulo, o reclamante também reconheceu seu vínculo com a organização. Na ação, o jogador requereu o reconhecimento do vínculo, anotação da CTPS e o pagamento de verbas trabalhistas devidas (São Paulo, 2020).

Em sede de decisão, a magistrada julgou procedente o pedido do jogador de esportes eletrônicos para declarar o vínculo empregatício entre ele e a organização *PaiN Gaming*. Quanto aos outros pedidos feitos, a juíza concedeu parcialmente os pedidos requeridos. Sendo eles a anotação da CTPS do reclamante, ao pagamento do 13º salário proporcional; saldo de salário; aviso prévio indenizado; férias proporcionais acrescidas de 1/3; 13º salário proporcional; FGTS + 40%, multa do art. 477 da CLT, e ainda o recolhimento das contribuições previdenciárias (São Paulo, 2020).

Neste sentido, os tribunais vêm reconhecendo o vínculo empregatício dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos. Neste caso, se faz necessário a criação de uma legislação específica que abarque o setor dos eSports. Devido ao alto índice de ilegalidades cometidas pelas equipes e organizações frente aos direitos trabalhistas, é uma medida que se impõe. As jurisprudências têm sido favoráveis no sentido de proteger as relações trabalhistas, mas ainda é preciso uma regulamentação para impulsionar o mercado no Brasil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os eSports se tornaram uma grande indústria no mercado digital, sendo consumidos por bilhões de pessoas e movimentando cerca de U\$150 bilhões por ano, ultrapassando a indústria do cinema.

Devido ao grande crescimento dessa indústria, países mais avançados já legalizaram e criaram normas para a indústria. Países como a Coreia do Sul, Estados Unidos e França são pioneiros ao criarem regulamentações específicas.



O Brasil é o 3º país no ranking dos que mais consomem conteúdo referente a *eSports* no mundo. Dessa forma, uma legislação que beneficie essa indústria é uma medida cabível para contribuir com o desenvolvimento da atividade no país.

Mas há pontos a serem discutidos antes de implementar qualquer regulamentação sobre os *eSports*. Deve ser considerado o reconhecimento do jogador profissional de esporte eletrônico como atleta.

Depois de superado o desafio social do reconhecimento do *eSport* como um esporte como qualquer outro, podemos discutir a regulamentação do setor no Brasil. Para isso, deve-se considerar a opinião dos jogadores e profissionais da área dos *eSports* para elaboração de um projeto de lei eficaz.

O Brasil deve ter como maior exemplo a Coreia do Sul, que regulamenta os regimes de contrato, as competições e até a atuação das desenvolvedoras de jogos na indústria dos *games*.

Certamente, uma legislação que defenda os direitos trabalhistas dos atletas profissionais de *eSports* é uma medida cabível. A CLT e a Lei Pelé se encarregam de reconhecer o vínculo trabalhista entre os jogadores e as organizações, mas é necessário mais que isso. Se torna viável uma norma que defina os conceitos, requisitos, os objetivos e os tipos de contratações dos jogadores.

Portanto, é imprescindível a criação de novas normas para assegurar o desenvolvimento da indústria dos *games* no Brasil, bem como para proteger e defender os direitos trabalhistas dos jogadores profissionais de *eSports*.

AGRADECIMENTOS

Com gratidão, dirijo-me primeiramente a Deus, expressando meu reconhecimento a por me agradecer com discernimento e vigor, permitindo-me alcançar este ponto culminante. A jornada que trilhei foi longa e sinuosa, repleta de vicissitudes que, ao término, nos instigam à reflexão sobre cada passo percorrido e os desígnios que permearam nosso caminho. Aos meus pais, Marínes e José, rendo homenagens. Eles, inabaláveis em sua confiança, estenderam-me apoio desde o limiar de minha trajetória acadêmica, mesmo diante das adversidades que se interpuseram. À Vanessa, minha amada, cujo apoio é constante, independentemente das circunstâncias, manifesto minha convicção de que, juntos, somos capazes de conquistar todas as aspirações que povoam nossos sonhos. Aos ilustres docentes do curso de Direito da Uniceplac, expresso minha profunda gratidão. Sem as suas orientações e conhecimentos, a aquisição de saberes durante esta jornada acadêmica seria inalcançável. Por fim, ao meu orientador, Professor Me. Eduardo Antonio Doria de Carvalho, dedico palavras de apreço. Sua orientação e apoio foram fundamentais para a conclusão deste trabalho. E, não menos importante, a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a minha graduação, manifesto minha sincera gratidão. O êxito alcançado é fruto da colaboração de muitos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor. **Relembre 5 jogos que 'bombavam' no competitivo nos anos 2000**. [S. l.] 23 out. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/relembre-5-jogos-que-bombavam-no-competitivo-nos-anos-2000-esports.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2023.

BARROCAS, Gabriel. **Coreia do Sul, a capital mundial do eSport**. [S. l.], 8 mar. 2023. Disponível em: <https://www.grandegamer.com/coreia-do-sul-a-capital-mundial-do-esport/>. Acesso em: 15 abr. 2023.



BOCCHI, Nicholas. **O projeto de lei dos eSports no Senado e a polêmica emenda.** [S. l.], 15 jun. 2019. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/o-projeto-de-lei-dos-esports-no-senado-e-a-polemica-emenda/>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **O que é apensação?** [S. l.], 11 nov. 2004. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/55839-o-que-e-apensacao/?ref=nucleo.jor.br>. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 70/2022.** Brasília, 02 fev. 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao/?idProposicao=2313858>. Acesso em 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 205/2023.** Brasília, 02 fev. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2346952>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **PL 3450/2015.** Brasília, 28 out. 2015. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto define eSports como modalidade esportiva.** Brasília, 17 fev. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/#:~:text=O%20Projeto%20de%20Lei%20205,de%20maneira%20presencial%20ou%20online>. Acesso em: 13 out. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Resolução nº 93, de 1970.** Brasília, 27 de novembro de 1970. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/ressen/1970-1979/resolucao-93-27-novembro-1970-475447-norma-pl.html>. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. **Decreto-lei nº 5.452, de 1 de maio de 1943.** Aprova a consolidação das leis do trabalho. Consolidação das Leis Trabalhistas. Rio de Janeiro. Brasil. 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 05 jun. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.** Brasil, 24 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 11 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Projeto de Lei nº 383, de 9 de outubro de 2017.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. [S. l.], 9 out. 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 14 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Projeto de Lei nº 383, de 9 de outubro de 2017.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. 9 out. 2017. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7225318&ts=1674178193848&disposition=inline&_gl=1*dixqf0*_ga*MjA2MTkyOTA1OC4xNjkyMTM2NDU4*_ga_CW3ZH25XMK*MTY5NzEyNjMyOC4yLjEuMTY5NzEyNzMi4wLjAuMA. Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL, Senado Federal. **Resolução nº 93, de 1970.** Brasília, 27 de novembro de 1970. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/563958/publicacao/16433779>. Acesso em: 14 out. 2023.

COREIA DO SUL. **Act on Promotion of E-Sports (Electronic Sports).** Coreia do Sul, 17 fev. 2012. Disponível em: <https://www.law.go.kr/LSW/eng/engLsSc.do?menuId=2&query=ACT%20ON%20PROMOTIO>



N%20OF%20E-SPORTS%20(ELECTRONIC%20SPORTS)#liBgc0. Acesso em: 06 set. 2023.

COREIA DO SUL. **Game Industry Promotion Act.** Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2006. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/kor_service/lawView.do?lang=ENG&hseq=54546. Acesso em 05 set. 2023.

COREIA DO SUL. **National Sports Promotion Act.** Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2007. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=60396&lang=ENG. Acesso em: 05 set. 2023.

COREIA DO SUL. **Youth Protection Act.** Korea Legislation Research Institute. Coreia do Sul, 2011. Disponível em: https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=38401&lang=ENG. Acesso em: 06 set. 2023.

DEL FABRO. **A relação entre a Lei Pelé e os e-sports.** [S. l.], 23 out. 2020. Disponível em: <https://esportenewsmundo.com.br/a-relacao-entre-a-lei-pele-e-os-e-sports/>. Acesso em: 13 out. 2023.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho.** 16ª ed LTr, São Paulo, 2017. E-book. Acesso em 04 jun. 2023.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de Direito do Trabalho.** São Paulo: LTr, 18ª Edição, 2019. E-book. Acesso em: 04 jun. 2023.

FERREIRA, Catarina. **Audiência de eSports cresce e incentiva profissionalização no segmento.** São Paulo, 22 ago. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/audiencia-de-esports-cresce-e-incentiva-profissionalizacao-no-segmen-to.shtml>. Acesso em: 15 out. 2022.

FIA.(Esportes Eletrônicos): **O que é, História e Games.** [S. l.], 17 dez. 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

FIGUEIREDO, Caio. **Esports são ou não esporte?** Entenda a polêmica após a fala de Ana Moses e o que as estrelas do cenário falaram sobre o tema. [S. l.], 11 jan. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/11463538/esports-sao-ou-nao-esporte-entenda-polemica-apos-fala-ministra-o-que-as-estrelas-do-cenario-falaram-sobre-tema. Acesso em 15 out. 2023.

FRANÇA. **Code de la sécurité intérieure.** Journal Officiel de la République française. França. 2012. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000025503132?codeTitle=Code+de+la+securite+inte. Acesso em 11 set. 2023.

FRANÇA. **Code du Travail.** Journal Officiel de la République française. França. 1973. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006072050?codeTitle=Code+du+tra. Acesso em 10 set. 2023.

FRANÇA. **Code général des impôts.** Journal Officiel de la République française. França. 1952. Disponível em: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITEXT000006069577?init=true&page=1&q uery=code+des+impot&searchField=ALL&tab_selection=all. Acesso em 10 set. 2023.



FRANÇA. **Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo.** Journal Officiel de la République française. FRANÇA. 2017. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000034633551>. Acesso em 10 set. 2023.

FRANÇA. **Loi n°2016-1321 du 7 de octobre 2016.** Journal Officiel de la République française. França. 2016. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGISCTA000033205035>. Acesso em: 11 ago. 2023.

FREITAS, Elias Cardoso. **Regulamentação dos Esportes Eletrônicos:** Legislação Necessária para o Setor. [S. l.], 14 abr. 2023. Disponível em:

<https://www.brasilshalomao.com.br/regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-legislacao-necessaria-para-o-setor/>. Acesso em: 15 out. 2023.

GARCIA, Julia. **Esports abrem portas para universidades; conheça iniciativas.** Rio de Janeiro, 8 jul. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-abrem-portas-para-universidades-conheca-iniciativas.ghtml>. Acesso em: 14 set. 2023.

IZUEKWE, Franklin. **O que é federalismo dual?** [S. l.], 17 ago. 2021. Disponível em: <https://schoolandtravel.com/pt/dual-federalism-examples/>. Acesso em: 14 set. 2023.

KEEBLER, Darien. **United States: The Evolution of Esports Law.** United States, 7 abr. 2022. Disponível em: <https://www.newhorizonsmessage.com/esports-law/>. Acesso em: 14 set. 2023.

KNIGHT, Shawn. **South Korea to end its controversial gaming curfew after nearly a decade.** [S. l.], 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/90949-south-korea-end-controversial-gaming-curfew-after-nearly.html>. Acesso em: 07 set. 2023.

LACERDA, Denys. **CONHEÇA os 'pro players', os atletas de jogos eletrônicos.** [S. l.], 15 mar. 2022. Disponível em:

https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/games/2022/03/15/noticia_games,3963228/conheca-os-pro-players-os-atletas-de-jogos-eletronicos.shtml. Acesso em: 27 ago. 2023.

LEITE, Carlos Henrique B. **Curso de Direito do Trabalho.** São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553622944/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

LUIZ, Felipe. **E-sports: as formas de contratação dos atletas e os riscos trabalhistas.**

15 mar. 2021. Disponível em: <https://ndmadogados.com.br/artigos/e-sports-formas-de-contratacao-dos-atletas-e-os-riscos-trabalhistas>. Acesso em: 13 out. 2023.

MAGALHÃES, Williane. **Você sabe o que é um streamer?** Conheça a profissão do momento. [S. l.], 13 set. 2022. Disponível em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/o-que-e-um-streamer/>. Acesso em: 15 out. 2023.

MAKUCH, Eddie. **US government recognizes League of Legends players as pro athletes.** United States, 12 jul. 2013. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>. Acesso em: 15 set. 2023.

MARTINS, Sergio P. **Direito do trabalho.** São Paulo: Editora Saraiva, 2023. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553627475/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

MORIARTY, Michael. **E-sports na Coreia do Sul.** [S. l.], 8 abr. 2020. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/pt/esports-hub/betting-articles/educational/esports-south-korea/egl2agmhdcz6zl3p> Acesso em: 02 set. 2023.



NAC, Esports. **The National Association of Collegiate Esports (NACE) is a nonprofit membership association organized by and on behalf of our member institutions.** Estados Unidos, 2023. Disponível em: <https://nacesports.org/about/>. Acesso em 14 set. 2023.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$60 mil: entenda contratações em LOL.** [S. l.], 17 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>. Acesso em: 13 out. 2023.

PUIATI, Julio. **O que é gaming house?** Entenda o significado nos esports. [S. l.], 14 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/esports/gaming-house/>. Acesso em: 15 out. 2023.

RENZETTI, Rogério. **Manual de Direito do Trabalho.** São Paulo: Grupo GEN, 2021. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559641079/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

RESENDE, Ricardo. **Direito do Trabalho.** São Paulo: Grupo GEN, 2020. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788530989552/>. Acesso em: 04 jun. 2023.

RIGUEIRAS, Siouxsie. **Você conhece a história dos eSports?** [S. l.], 29 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/csgo/voce-conhece-a-historia-dos-esports/>. Acesso em: 17 abr. 2023

ROMAR, Carla Teresa M. **Direito do trabalho.** (Coleção esquematizado®). São Paulo: Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786553621572. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786553621572/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 8ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATOrd 1001789-45.2022.5.02.0008.** Reclamante(s) Gustavo Dias Cruz. Reclamada(o) Select E-Sports Management Eireli. Relator(a) Lúvia Lacerda Menendez. São Paulo, 26 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1001789-45.2022.5.02.0008/1#fb83f46>. Acesso em: 24 out. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 18ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATSum 1000095-11.2023.5.02.0718.** Reclamante(s) Bruno Rincon Mourao Bezerra. Reclamada(o) B4stardos E-Sports LTDA. Relator(a) Lyvia Agra de Miranda. São Paulo, 27 janeiro de 2023. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000095-11.2023.5.02.0718/1#141f4f2>. Acesso em: 24 out. 2023.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 31ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. **ATOrd 1000506-83.2020.5.02.0031.** Reclamante(s) Danilo Moura Geraldi. Reclamado(a) Pain Gaming Esportes Eletrônicos Eireli. Relator(a) Emanuela Angélica Carvalho Pauperio. São Paulo, 14 de maio de 2020. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000506-83.2020.5.02.0031/1#0ac4cde>. Acesso em: 24 out.

SANDES, Fagner. **Direito do Trabalho e Processo do Trabalho.** São Paulo: Editora Saraiva, 2020. E-book. ISBN 9786555591682. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555591682/>. Acesso em: 27 ago. 2023.

SEBRAE. **Crescimento de e-sports abre o caminho para novas profissões.** [S. l.], 16 de janeiro de 2023. Disponível em:



<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/crescimento-de-e-sports-abre-o-caminho-para-novas-profissoes,9203aeb24aab5810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 14 set. 2023.

SILVA, Carlos. **O que são eSports e porque ganharam tanto espaço?** [S. l.], 7 de maio de 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-esports/>. Acesso em: 24 abr. 2023.

SILVA, Lopes. **Os e-sports (esportes eletrônicos) e a ausência de regulamentação específica.** [S. l.], 13 de agosto de 2021. Disponível em: <http://lopesdasilva.adv.br/2021/08/13/os-e-sports-esportes-eletronicos-e-a-ausencia-de-regulamentacao-especifica/>. Acesso em: 13. out. 2023.

TELLES, Bruna. **Sucesso no ano 2000: veja os seis jogos que mais premiaram em torneios.** [S. l.], 12 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/11/sucesso-no-ano-2000-veja-os-seis-jogos-que-mais-premiaram-em-torneios-esports.ghtml>. Acesso em: 15 abr. 2023.

THE KOREA HERALD. **Korea to ax games curfew.** [S. l.], 25 de agosto de 2021. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210825000854>. Acesso em 07 set. 2023.

UOL. **Ana Moser: 'eSports é indústria de entretenimento, não é esporte'.** São Paulo, 10 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/10/ana-moser-esports-e-industria-de-entretenimento-nao-e-esporte.htm>. Acesso em: 15 out. 2023.

UOL. **Brasil ainda discute legislação que dirá se eSports são, ou não, esporte.** [S. l.], 11 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/01/11/brasil-ainda-discute-legislacao-que-dira-se-esports-sao-ou-nao-esporte.htm>. Acesso em: 14 out. 2023.

UOL. **eSports: De olho no mercado, escolas dos EUA já formam atletas gamers.** São Paulo, 30 de abril de 2019. Disponível em: <https://blog.publicidade.uol.com.br/brainstorm/esports-de-olho-no-mercado-escolas-dos-eua-ja-formam-atletas-gamers/>. Acesso em: 14 set. 2023.

UOL. **Projeto de Lei reconhece eSports como modalidade esportiva.** [S. l.], 1º de março de 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2023/03/01/projeto-de-lei-reconhece-esports-como-modalidade-esportiva.htm>. Acesso em: 13 out. 2023.

VICENTE, Juliana. **O eSport na Coreia do Sul e o seu pioneirismo no segmento.** [S. l.], 06 de agosto de 2020. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/o-esport-na-coreia-do-sul-e-o-seu-pioneirismo-no-segmento/>. Acesso em: 06 set. 2023.

XP, EDUCAÇÃO, Redação. **O que são eSports? Conheça as principais modalidades.** [S. l.], 2 de novembro de 2022. Disponível em: <https://blog.xpeducacao.com.br/o-que-sao-esports/>. Acesso em: 27 ago. 2023.