

DIREITO AO DESPORTO ELETRÔNICO: DA IMPORTÂNCIA DE REGULAMENTAR O CONTRATO DE TRABALHO DO CYBER ATLETA

Ney Lusvarghi Neto¹

Jussara Melo Pedrosa²

RESUMO

Há tempos o desporto eletrônico deixou de ser mera diversão. Diante dessa nova realidade, influenciada pelas cifras bilionárias que envolvem a modalidade, faz-se necessária regulamentação especial, de cunho protecionista e sem intuito de enrijecer tais relações de emprego, levando em consideração aspectos únicos dos *cyber* atletas. Por meio do método qualitativo, da pesquisa aplicada e exploratória e do levantamento bibliográfico buscar-se-á o reconhecimento do desporto eletrônico como direito social fundamental e, analisadas as características da categoria, apontar a necessária edição de lei especial para tais atletas para, ao fim, propor a criação de norma contemporânea, flexível e respeitosa aos preceitos trabalhistas.

Palavras-chave: Desporto eletrônico. Direito Social Fundamental. Cyber atletas. Regulamentação.

RIGHT TO ELECTRONIC SPORT: THE IMPORTANCE OF REGULATING THE CYBER ATHLETE'S WORK CONTRACT

ABSTRACT

Electronic sport is no longer just fun. In view of this new reality, influenced by the billionaire figures that involve the sport, special regulations are needed, with a protectionist nature and with no intention of tightening up such employment relationships, taking into account unique aspects of cyber athletes. Through the qualitative method, applied and exploratory research and bibliographic survey, it will seek to recognize electronic sport as a fundamental social right and, analyzing the characteristics of the category, point out the necessary edition of a special law for such athletes to Finally, to propose the creation of a contemporary, flexible and respectful norm for labor precepts.

Keywords: Electronic sport. Fundamental Social Law. Cyber athletes. Regulation.

¹ Acadêmico da 10ª etapa do curso de Direito da Universidade de Uberaba. neylusvarghineto@gmail.com

² Possui graduação em Direito pela Universidade de Uberaba (1985). Pós-graduada em Direito Privado Universidade de Uberaba (1999). Pós-graduada em Direito Público pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1998). Mestre em Direito Privado pela Universidade de Franca (2002). jussara.pedrosa@uniube.br

1 INTRODUÇÃO

Há muito os esportes eletrônicos (e-Sports) deixaram de ser mero entretenimento. Embora a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) não tenha exata definição do que vem a ser esporte, existem dois elementos fundamentais para caracterização de um esporte de rendimento: obtenção de resultados e integração de pessoas.

Em relação aos resultados, existem milhares de competições regionais, nacionais, continentais e mundiais, com também milhares de jogos eletrônicos. Do Poker aos jogos não tradicionais, os esportes eletrônicos já romperam a barreira do bilhão de dólares em premiação financeira. No cenário dos jogos (*games*) eletrônicos, o torneio mais importante no que diz respeito ao aspecto financeiro é o *The International Dota 2 Championships*, que em 2018 ofertou como prêmio principal U\$ 25.532.177 (vinte e cinco quinhentos e trinta e dois cento e setenta e sete milhões de dólares).

Embora sejam meras estimativas, números apontam que o Brasil contava com 75.7 milhões de jogadores em 2018.

Nesta senda, resta evidenciado que a modalidade eletrônica também é esporte, pelo atendimento dos critérios, ou elementos, supramencionados.

Conquanto a literatura jurídica e a jurisprudência não ofereçam grandes entraves ao reconhecimento dos e-Sports como desporto, em razão da sistemática constitucional de reconhecimento do desporto como direito social fundamental, encontra-se óbice no reconhecimento legislativo do vínculo de emprego entre atletas profissionais de jogos eletrônicos (*cyber* atletas) e clubes.

Em virtude do alcance que a modalidade vem tomando nos últimos anos, faz-se necessária uma regulamentação mínima que proteja os *cyber* atletas, atendendo as peculiaridades deste contrato de trabalho especial.

Portanto, o tema é de elevada pertinência pois além de movimentar cifras econômicas na casa dos bilhões, conta com ampla participação social e consolidada infraestrutura administrativa.

Contudo, ainda não há regulamentação jurídica específica que garanta a segurança jurídica dos *cyber* atletas na modalidade empregado. Atualmente o reconhecimento do vínculo de emprego decorre da interpretação judicial da Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé) em consonância com a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) por meio da analogia. Insta salientar que não será

debatida a condição de atleta autônomo no presente trabalho, delimitando o foco de pesquisa ao atleta de desporto eletrônico com vínculo formal de trabalho.

Por consequência da ausência de previsão legislativa específica que forneça respaldo jurídico ao *cyber* atleta e que independa de análise judicial do reconhecimento dos pressupostos do artigo 3º da CLT, muitas relações de emprego sofrem extrema fragilização, com normas contratuais abusivas, como, por exemplo, estabelecimento de metas inalcançáveis ou mesmo em relação à jornada de trabalho deste obreiro, que por vezes exaure, em muito, as limitações celetistas que visam garantir a saúde do trabalhador.

Portanto, visando a necessidade do cumprimento do direito ao desporto, notadamente reconhecido como direito social fundamental e previsto no artigo 217 da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CRFB/1988), da maior segurança jurídica nas crescentes práticas desportivas em meio eletrônico, como já demonstrado, e levando em consideração o impacto econômico que envolve a temática, urge serem consolidadas normas jurídicas a fim de regulamentar, de forma inteligente, o reconhecimento legal do vínculo de emprego entre os *cyber* atletas e clubes.

É neste sentido que será desenvolvida a presente pesquisa, partindo da análise do direito fundamental ao desporto, seguindo ao estudo do primeiro caso (*leading case*) que envolveu o reconhecimento do vínculo empregatício entre clubes e *cyber* atletas no Brasil – como, quando, onde e por quê? – trilhando para o atual panorama legislativo com os projetos de Lei nº 3.450/2015, nº 7.747/2017 e nº 383/2017 e, por fim, expondo sugestões de regulamentação do tema.

2 O DESPORTO ELETRÔNICO FRENTE AOS DIREITOS FUNDAMENTAIS

A Carta Magna de 1988 classifica o direito ao desporto como direito social, em razão da sua presença no Capítulo ‘Da Ordem Social’, com previsão em seu artigo 217. Importa, ainda, ressaltar, que o presente estudo versa sobre a ótica trabalhista do desporto, portanto, insta observá-lo ainda mais profundamente como direito social, devido à presença do trabalho como meio de execução e atingimento de diversos direitos fundamentais, presentes nos artigos 5º e 6º da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CRFB/88).

Desta forma, o direito ao desporto como labor encontra-se no cerne dos direitos sociais e, conseqüentemente, afeto à própria dignidade da pessoa humana, fundamento republicando exposto na Constituição em seu artigo 1º, III.

Direitos sociais, entretanto, carecem de regulamentação estatal para terem efetividade, pois não seria possível nem vantajoso ao legislador originário fixá-las no texto Constitucional de 1988, em virtude da sua mutabilidade conforme as mudanças sociais imperam. Tratam-se, assim, de normas programáticas de eficácia limitada que carecem de intervenção estatal para equilíbrio das relações sociais, conforme explica Silva (1988. p. 125); “[...] as programáticas envolvem um conteúdo social e objetivam a interferência do Estado na ordem econômica-social, mediante prestações positivas, a fim de propiciar a realização do bem comum, através da democracia social”.

Regulamentar as relações justrabalhistas específicas é, portanto, garantia de segurança jurídica, atenção à democracia social e forma de defesa da dignidade da pessoa humana. Também se faz necessária a regulamentação em decorrência das especificidades que envolvem os *cyber* atletas, não podendo submetê-los ao tratamento direcionado e característico dos atletas de futebol.

Insta salientar que não há óbice na utilização da Lei nº 9.615/98 para diretrizes gerais do *cyber* atletismo, sendo a regulamentação positiva para circunstâncias que tornam a modalidade diferente dos outros esportes convencionais. Esta é a essência dos preceitos de Melo Filho (2002. p. 41-48), talvez o maior expoente em direito desportivo em âmbito nacional. Conforme suas palavras:

O setor desportivo, longe de categorizar-se pela existência de aspectos e circunstâncias permanentes que induzam a longevidade de suas normas, submete-se a um processo de transformações que exigem uma continuada e adequada regulação jurídica, que seja capaz de absorver, com êxito, a dinamicidade e a singularidade dos fatos desportivos, sem ficar refém das peças estatizantes e sem submete-se à voragem do mercado nem ao oportunismo dos atores desportivos.

Portanto, a elaboração de Projeto de Lei com ampla participação social, que respeite as características primordiais desta espécie de mercado, como sua volatilidade e amplitude, mostra-se essencial para proteção dos direitos sociais e, especialmente, dos trabalhistas desta classe de esportistas.

3 CASOS DE RECONHECIMENTO DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO ENTRE CYBER ATLETA E EMPRESA DE ESPORTES ELETRÔNICOS

O ex-jogador profissional e atual comentarista de *League of Legends*, Carlos Henrique Rucker, conhecido como *Nappon*, acionou, em 2019, a 84ª Vara do Trabalho de São Paulo,

pertencente ao Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região, em face da empresa *Pain Gaming Esportes Eletrônicos Eireli*, para o que parece ser o *leading case* de reconhecimento judicial de vínculo empregatício de um *cyber* atleta no Brasil, segundo autor desconhecido do escritório de advocacia Terras Coelho Advogados (NAPPON..., 2019).

Nos autos da Reclamação Trabalhista de rito ordinário n.º 1000904-02.2019.05.02.0084, o atleta alegou afastamento imotivado dos treinos e competições, inadimplência remuneratória, não recolhimento das contribuições previdenciárias e inadimplência das verbas rescisórias. Solicitou, então, o reconhecimento do vínculo e, embora o magistrado não tenha tido a oportunidade de analisar propriamente o mérito do pedido, houve conciliação entre as partes e a homologação do reconhecimento do vínculo, na data de 06/08/2019 e definição de indenização no valor de R\$ 60.000,00 (sessenta mil reais) (TRT 2ª Região, 2019).

Ficou decidido que a Carteira de Trabalho e Previdência Social do reclamante seria anotada para constar admissão em 15/05/2018 e demissão em 17/04/2019, com a função de jogador de esporte eletrônico e remuneração mensal de R\$ 1.396,56 (um mil trezentos e noventa e seis reais e cinquenta e seis centavos). Concomitantemente firmou-se a devolução dos equipamentos eletrônicos que estavam em posse do reclamante à reclamada, no prazo de 10 (dez) dias (TRT 2ª Região, 2019).

Tal devolução ilustra objetivamente um dos porquês da necessidade de regulamentação do contrato de trabalho do *cyber* atleta. A entrega de equipamentos em posse do obreiro ao empregador é característica essencialmente presente nos contratos de teletrabalho. Nota-se, oportunamente, a fusão de elementos intrínsecos entre contratos de trabalho em modalidades diversas.

A acertada decisão das partes tornou concreto um dos princípios basilares do Direito do Trabalho; a primazia da realidade. Além disto, foi provavelmente o fator motriz para a discussão que restava em aberto; a configuração do *cyber* atleta como atleta profissional. Não poderia ser diferente, afinal encontram-se presentes todos os requisitos para identificação do vínculo empregatício, nos termos do artigo 3º da CLT e conforme ensina Delgado (2019. p. 338); subordinação, pessoalidade, onerosidade e a não eventualidade.

Zainaghi (*apud* AIDAR, 2001. p. 43) traz interessante apontamento, com pertinência temática aguda:

[...] sempre que uma pessoa se dedicar a uma atividade profissional de forma subordinada constante e recebendo pagamento, pouco importa se ele é advogado, jornalista, pedreiro ou auxiliar de escritório ou um jogador de futebol; é um empregado.

É no cenário do jogo *League of Legends* que ocorrem as principais situações envolvendo jogadores profissionais e o Direito do Trabalho. Isto ocorre por dois fatores: a) é o ambiente de *cyber* atletismo mais consolidado no Brasil e b) por imposição da *Riot Games*, produtora do referido *game*, que vincula a participação em seus torneios à obediência às normas trabalhistas e à Lei Pelé, conforme expõem Ferreira e Costa (2019). Uma destas é, por exemplo, o registro de pelo menos 60% da remuneração na CTPS do jogador profissional, podendo a complementação ser a título de direito de imagem, nos termos do artigo 87-A, da Lei nº 9.615/98.

É o caso do exemplo abaixo, do jogador Felipe “brTT” Gonçalves da Rocha, atualmente empregado pelo Clube de Regatas do Flamengo (Flamengo *eSports*). Frisa-se, oportunamente, o reconhecimento da aplicação dos artigos 28 e 30 da Lei 9.615/98 no caso do *cyber* atleta, sob a alcunha de “atleta profissional de e-Sports”, tendo sua Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) anotada, conforme figura abaixo:

Figura 1 - Reprodução da carteira de trabalho de brTT com o Flamengo e-Sports.

| | |
|---|--|
| Empregador CLUBE DE REGATAS DO FLAMENGO | (Atestado médico, alteração do contrato do trabalho, registros profissionais e outras anotações autorizadas por lei) |
| Av. Borges de Medeiros, 997 | |
| CNPJ/MF Lagoa - CER-22430-041 | |
| Rua Est. | |
| Município RIO DE JANEIRO - RJ | |
| Esp. do estabelecimento..... | |
| Cargo ATLETA PROFISSIONAL DE E-SPORTS | |
| CBO nº | |
| Data admissão 01 de DEZEMBRO de 2017 | |
| Registro nº Fls./Ficha | |
| Remuneração especificada | |
| Ass. do empregador CLUBE DE REGATAS DO FLAMENGO | |
| 1º 2º | |
| Data saída de de | |
| | CONTRATO POR PRAZO DETERMINADO: |
| | CONTRATO ESPECIAL DE TRABALHO DESPORTIVO POR PRAZO |
| | DETERMINADO COM ATLETA PROFISSIONAL DE E-sports. |
| | BASE LEGAL - ARTIGOS 26, 28 E 30, DA LEI 9.615/98 COM AS |
| | ALTERAÇÕES DA LEI 12.395/2011 E DO DECRETO 7.984/2013. |
| | VIGÊNCIA DE 01/12/17 A 29/11/18 |
| | CLUBE DE REGATAS DO FLAMENGO |

Fonte: Oliveira (2020).

Interessante ressaltar que em entrevista concedida à *Redação Torcedores* e Ruas (2015), disponibilizada no site ‘torcedores.com’, este mesmo atleta, *brTT*, proferiu opinião em conformidade ao presente trabalho. Observa-se que tal emissão de ponto de vista ocorreu há 5 (cinco) anos, sendo que não houve, ainda, a intervenção estatal necessária para alcançar todo o potencial nacional e firmar o Brasil como potência no âmbito das competições internacionais.

Além disto, o referido *cyber* atleta é referência nacional por sua integridade e posicionamento na vanguarda da defesa dos interesses de sua classe. Transcreve-se parte da entrevista, *in verbis*:

Tu acredita (sic) que o cenário brasileiro vai conseguir alcançar o Norte Americano, Europeu e Asiático ainda?

Creio que em um ano a gente consegue chegar bem próximo do cenário Norte Americano e Europeu, mas do cenário Asiático eu já acho mais difícil mais por causa da cultura deles e o jeito que lidam com o e-Sports. Quando o Brasil começar a lidar como um ESPORTE regulamentar, e não só os *players* mas todas as pessoas, aí vai acontecer a revolução do e-Sports e quem sabe podemos alcançar os Asiáticos.

Infere-se, desta forma, que o reconhecimento judicial do vínculo empregatício é, por si só, medida de justiça. Contudo, o Judiciário ainda não recepcionou casos a ponto de criar firme jurisprudência sobre as condições de trabalho destes profissionais, em especial julgados que alcancem o Tribunal Superior do Trabalho (TST).

Não obstante, não é dever do Poder Judiciário normatizar as relações sociais. Esta é uma designação do Poder Legislativo, pois é neste em que há a infraestrutura necessária para a regulamentação.

4 DA ADEQUAÇÃO DO CYBER ATLETA COMO EMPREGADO À PARTIR DOS PRECEITOS TRABALHISTAS

Resultado da previsão expresso do artigo 94 da Lei nº 9.615/94 da inaplicabilidade de certas normas trabalhistas aos atletas profissionais que não sejam jogadores de futebol e da não observância do parágrafo único deste mesmo dispositivo, há costumes praticados pelas empresas de jogos eletrônicos que desrespeitam e desvirtuam normas trabalhistas, incidindo no artigo 9º da CLT.

Art. 94. O disposto n.ºs arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e n.º § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.

Parágrafo único. É facultado às demais modalidades desportivas adotar os preceitos constantes dos dispositivos referidos no *caput* deste artigo.

Art. 9º - Serão nulos de pleno direito os atos praticados com o objetivo de desvirtuar, impedir ou fraudar a aplicação dos preceitos contidos na presente Consolidação.

A práxis contratual é a formalização de vínculo por instrumento diverso do trabalhista, mormente por meio de contratos de adesão e outras avenças, contratos de prestação de serviços ou contratos de patrocínio. Mais uma vez, tal situação colide frontalmente com o princípio da primazia da realidade, pois o que ocorre no dia-a-dia dos atletas adequa-se perfeitamente à

relação empregatícia a) permanência nas *gaming houses* (estruturas adaptadas para recepção, treinamento e desenvolvimento, tanto dos profissionais quanto aqueles em formação) ao longo da semana, sendo submetidos à fiscalização por parte do empregador para o cumprimento do expediente de trabalho e dos intervalos intrajornada; b) análise de jogos de jogadores adversários, assegurando ao empregador que seus obreiros possuam o mais alto nível técnico e de competitividade; c) viagens para campeonatos, por meio de preparação antecedente e da concentração destes profissionais, equivalente ao que ocorre em outros esportes de alto rendimento, como futebol, e d) outras obrigações contratuais como presença física ou virtual em eventos dos patrocinadores por meio da cessão de sua imagem.

O enquadramento cível destas formas contratuais supra expostas negligencia diversos direitos trabalhistas gerais como a anotação da CTPS, recolhimento do Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS), férias e o terço constitucional, décimo terceiro, horas extraordinárias, prêmio, aviso-prévio.

Transgride, também, direitos especiais dos atletas profissionais, como o direito de imagem, direito de arena, a cláusula compensatória e a cláusula indenizatória, todos previstos na Lei nº 9.615/98.

Não obstante, dificulta o fortalecimento de direitos constitucionais e trabalhistas coletivos, como a sindicalização, a confecção e ulterior enquadramento dos obreiros aos instrumentos coletivos, como o acordo e a convenção. Obstrui, outrossim, normas de saúde e segurança do trabalhador.

É notório que defluente da extrema competitividade entre os atletas, a saúde destes pode atingir situação temerosa e precária, como desenvolvimento da Síndrome de *Burnout* (esgotamento profissional) em razão do trabalho realizado de forma descomedida, lesões por esforço repetitivo (*LER/DORT*) como a Síndrome do túnel do carpo, entre outras. Tais doenças profissionais são comumente enfrentadas exclusivamente com recursos do atleta, pois ao celebrar contrato de natureza cível ele não é considerado contribuinte, não podendo usufruir da Previdência Social.

5 PROJETOS DE LEI N. ° 3.450/2015, N. ° 7.747/2017 E N. ° 383/2017 E A INOBSERVÂNCIA DAS REAIS NECESSIDADES DA CLASSE

Embora o já tenham sido propostos três projetos no Congresso Nacional (PL n.º 3.450/2015 e PL n.º 7.747/2017, de autoria de do Deputado Sr. Jhc e da Deputada Sra. Mariana Carvalho, respectivamente, na Câmara e PL n.º 383/2017, do Senador Sr. Roberto Rocha, no

Senado), nenhum dos atores (*players*) do cenário de jogos eletrônicos competitivos ficou satisfeito com os textos e a abordagem da propositura.

Os textos são demasiadamente superficiais, apenas reconhecendo o esporte eletrônico como esporte, no caso dos Projetos apresentados na Câmara, e, no caso do projeto do Senado, mais extenso, com 6 artigos, são apresentados cinco objetivos do esporte eletrônico, sendo eles:

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos. Parágrafo único.

São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (*fair play*), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Todavia, nenhum dos projetos aborda o cerne do problema alusivo aos jogadores profissionais de jogos eletrônicos: a falta de proteção trabalhista desvelada.

Além disto, o projeto não determina o estabelecimento de um sistema orgânico que permita o diálogo entre as produtoras/desenvolvedoras, empregadores e atletas de esportes eletrônicos. A ausência de federações e de uma confederação ativa geram insegurança a estes trabalhadores, pois ausente a fiscalização adequada aos instrumentos contratuais, aos centros de treinamento e às próprias condições de exercício do labor em competições.

Alves (2018) é pontual ao idealizar o papel da Confederação nos esportes eletrônicos:

A Confederação teria como metas estabelecer normas gerais para os esportes eletrônicos, envolvendo assuntos correlatos a todas as modalidades, como políticas *antidoping*, normas de proteção aos atletas, evitando adentrar nas especificidades econômicas destes jogos, em razão da singularidade de cada modalidade.

Como já exposto no presente trabalho, a *Riot Games*, do jogo *League of Legends*, percebeu a necessidade de imposição de condições satisfatórias de contratação, de salubridade nas *gaming houses* e de tudo que possa elevar o nível dos atletas, o que por si só já afeta o próprio jogo eletrônico e reflete nos cofres da referida desenvolvedora.

Frisa-se, oportunamente, que já existem entidades certificadas pelo antigo Ministério dos Esportes, atualmente Secretaria dos Esportes, pasta incorporada ao Ministério da Cidadania. Falta, portanto, debate aprofundado para estabelecimento de diretrizes que visem o fortalecimento do cenário esportivo eletrônico.

Em razão da competência concorrente da União, Distrito Federal e Estados, imposta pelo inciso IX do artigo 24 da CRFB/88, o projeto de Lei do Senado n.º 383/2017, de autoria do Senador Sr. Roberto Rocha, foi incorporado ao ordenamento jurídico do Estado da Paraíba por meio da Lei n.º 11.296/2019. Contudo, como já apontado, tal Lei não traz melhoria fática nenhuma às condições de trabalho dos *cyber* atletas.

Sendo assim, o melhor caminho é o recomeço dos debates, de forma ampla, com a proposição de um novo projeto de Lei contando com a participação de todos os *players* já apontados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nota-se que a Lei nº 9.615/98 protege, de certa forma, tais atletas, principalmente por meio de normas gerais, ainda que especiais. Contudo, a proteção desta é falha exatamente onde o problema se acentua, no caso dos *cyber* atletas – na proteção de seu trabalho, direito social fundamental e concretização da dignidade da pessoa humana.

Atenta-se, ainda, pela necessidade de estabelecimento de confederação única, que represente guarida para os atletas, clubes e desenvolvedora, intermediando relações, produzindo normas internas coerentes e estabelecendo diretrizes para todo o desporto eletrônico competitivo nacional. O mais importante, para tal entidade, é que seja reconhecido o principal ponto que diferencia os jogos eletrônicos dos esportes tradicionais: as desenvolvedoras têm a propriedade intelectual dos jogos, e cada uma delas possui regimentos internos para formulação de eventos competitivos. Isto, sobremaneira, deve ser respeitado e acolhido pela legislação.

Portanto, propõe-se não somente a criação de legislação, mas, sobretudo, a regulamentação inteligente, que dialogue com todos os *players* do setor de jogos eletrônicos – empregadores, desenvolvedoras/publicadoras (*publishers*) de jogos e representantes dos atletas profissionais.

Defende-se, acima de tudo, a criação de norma que resguarde direitos trabalhistas, respeitando os preceitos constitucionais e celetistas, e que permita o crescimento sólido, sustentável e economicamente viável do ambiente de *games* eletrônicos no Brasil.

Não obstante, a criação de lei específica reduziria, ainda, a problemática do ativismo judicial, garantindo parâmetros objetivos ou moderando o subjetivismo prejudicial. Embora haja crescente acolhimento do sistema de precedentes por parte dos tribunais, nosso ordenamento jurídico ainda é guiado e balizado por normas escritas, de forma que a regulamentação inteligente e fundamentada em amplos debates públicos se demonstra a melhor alternativa frente à insegurança jurídica.

REFERÊNCIAS

Autor desconhecido. **Nappon processa pain e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL.** 2019. Disponível em <encurtador.com.br/xKX38>. Acesso em: 12 de nov. 2020.

ALVES, Tarsila Machado. **Considerações sobre os Modelos de Exploração dos Esportes Profissionais Aplicados ao e-Sports.** Revista Síntese Direito Desportivo. – Ano 7, nº 41 (abr./jun. 2018)- . – São Paulo: IOB, 2018. p. 19-28.

Autor desconhecido. Brazil Games Market 2018. New Zoo. Publicado em: 6 de julho de 2018. Disponível em: <encurtador.com.br/egjs0>. Acesso em: 30 de maio de 2020.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Promulgada em 5 de outubro de 1988. Brasília, DF. Disponível em: <encurtador.com.br/gABQ0>. Acesso em: 23 de maio de 2020.

____. **Decreto-Lei nº 5.452 de 1º de maio de 1943.** Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Presidência da República, Brasília, DF. Disponível em: <encurtador.com.br/bmBFJ>. Acesso em: 23 de maio de 2020.

____. **Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998.** Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Presidência da República, Brasília, DF. Disponível em: <encurtador.com.br/agitv>. Acesso em: 23 de maio de 2020.

____. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017.** Disponível em: <encurtador.com.br/goLO3>. Acesso em: 12 de nov. de 2020.

____. **Projeto de Lei nº 3.450, de 2015.** Disponível em: <encurtador.com.br/acnIS>. Acesso em: 12 de nov. de 2020.

____. **Projeto de Lei nº 7.747, de 2017.** Disponível em: <encurtador.com.br/sAW45>. Acesso em: 12 de nov. de 2020.

____. **Tribunal Regional do Trabalho (2ª Região).** Reclamação Trabalhista nº 1000904-02.2019.5.02.0084. Reclamante: Carlos Henrique Rucker. Reclamada: Pain Gaming eSportes Eletrônicos EIRELI. Juíza: Luciana Maria Bueno Camargo de Magalhães. São Paulo, 5 de julho de 2019. Disponível em: <encurtador.com.br/gBKT1>. Acesso em: 12 de nov. de 2020.

COELHO, Helio Tadeu Brogna. **E-sport: os riscos nos contratos de cyber-atletas.** Disponível em:<encurtador.com.br/krsPO>. Acesso em: 27 de out. 2020.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho:** obra revista e atualizada conforme a lei da reforma trabalhista e inovações normativas e jurisprudenciais posteriores. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

FERREIRA, Vanessa Rocha. COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportes eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação.** *E-Sportsmen's labor contracts in Brazil and the need for their regulation.* Belo Horizonte: Meritum – v. 14 – n. 1 – p. 256-279 – Jan./Jun. 2019.

RUAS, Tiago. **Jogador de LOL mais conhecido do Brasil, brTT quer game visto como ESPORTE.** Entrevista concedida à *Redação Torcedores*. Plataforma Edtech Torcedores.com. Publicado em: 11 de mar. 2015. Disponível em: <encurtador.com.br/byDH5>. Acesso em: 20 de out. 2020.

MELO FILHO, Álvaro. **Diretrizes para a Nova Legislação Desportiva.** Revista Brasileira de Direito Desportivo. São Paulo: Editora da OAB SP, nº 2, p. 41-48, segundo semestre, 2002.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil: entenda contratações em LoL.** Em colaboração ao START. Uol. Disponível em: <encurtador.com.br/drTZ6>. Acesso em: 18 out. 2020.

PARAÍBA. **Lei nº 11.296 de 23 de janeiro de 2019.** Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado da Paraíba e dá outras providências. Assembleia Legislativa do Estado da Paraíba. João Pessoa, PB. Disponível em: <encurtador.com.br/lwAMZ>. Acesso em: 12 de nov. de 2020.

SILVA, José Afonso da. **Aplicabilidade das normas constitucionais.** 3 ed. rev. atual. amp. São Paulo: Malheiros, 1998.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. Contrato de trabalho de atleta profissional. *In:* AVANCINI NETO, Marcelo; SANDIM, Thiago Barbosa; MANSUR, José Francisco Cimino; PANHOCA, Heraldo Luís; MELO FILHO, Álvaro; GRELLET, Celso Santos; AIDAR, Antônio Carlos Kfourri; LILLA, Fábio; MENDES, Gilmar Ferreira; VIGORITI, Vincenzo; AIDAR, Carlos Miguel Castex (coord.). **Curso de direito desportivo.** São Paulo: Ícone, 2003.

ANEXOS

Figura 1 – OLIVEIRA, Gabriel. Reprodução da carteira de trabalho de brTT com o Flamengo e-Sports. Em colaboração para o START. Publicado em 17 de dez. 2020. *Disponível em:* <encurtador.com.br/drTZ6>. Acesso em: 12 de nov. 2020.