



**CENTRO UNIVERSITÁRIO PRESIDENTE TANCREDO DE ALMEIDA
NEVES**

JONAS MARTINS LOURES

**A regulamentação trabalhista dos jogadores de
e-sports.**

Trabalho de Conclusão de Curso UNIPTAN - DIREITO

Orientador:
Lucas Augusto Tomé Kanno Vieira (orientação)

São João Del-Rei
2022

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
A POPULARIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DE SUAS COMPETIÇÕES	4
A RELAÇÃO TRABALHISTA EXISTENTE ENTRE OS JOGADORES E AS INSTITUIÇÕES DE E-SPORT	5
E-SPORTS CADA VEZ MAIS LUCRATIVOS, E POR CONSEQUÊNCIA MAIS COMPETITIVOS	6
A CRIAÇÃO DE UMA REGULAMENTAÇÃO E SEUS OBSTÁCULOS	7
CONCLUSÃO	9
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	10

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, objetos antes muito conhecidos pelo seu teor de uma prática casual e de lazer, possuem hoje um valor quase imensurável na indústria do entretenimento mundial, seja por conta de sua alta lucratividade ou de seu alcance que continua a apresentar um crescimento cada vez maior ano após ano¹, desta forma é bastante natural que as práticas antes apenas casuais, comecem a ser encaradas com mais seriedade, e até mesmo competitividade.

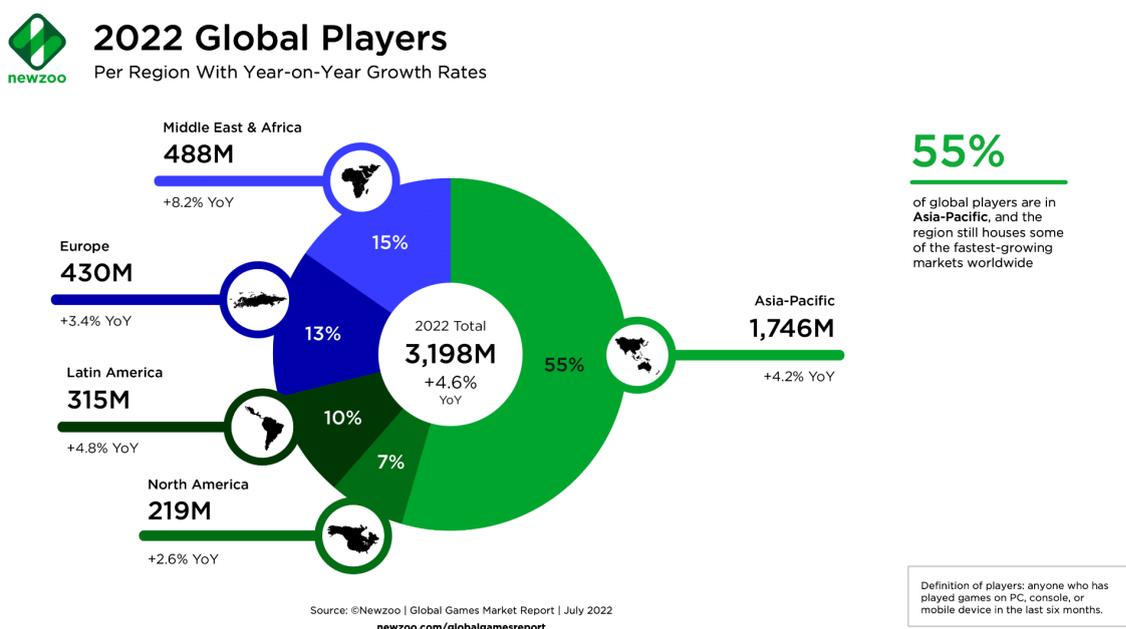
Entretanto como a maioria das práticas decorrentes de avanços tecnológicos no Brasil, o acompanhamento por parte da legislação é relativamente lento, o que neste caso após a instituição de times esportivos muitas vezes patrocinados por grandes empresas, é acometido com um agravo ainda maior pois passa a se tratar de uma relação de trabalho, relação esta conhecidamente mais delicada.

Portanto se faz útil a pesquisa acerca da necessidade de regulamentação da atividade de e-sport no Brasil, analisando o atual cenário trabalhista em que esta atividade se encontra, e após relacionada com o atual ordenamento trabalhista brasileiro, pontuar o que pode ser apresentado como soluções plausíveis.

¹ WIJMAN, Tom. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion.

A POPULARIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DE SUAS COMPETIÇÕES

A atividade de jogar jogos eletrônicos, seja no clássico “Videogame de mesa” que tem seu termo em inglês apenas a palavra “*Console*”, ou no próprio celular e principalmente no computador, está atualmente bastante enraizada na sociedade moderna, e não apenas nas crianças e jovens, mas também em faixas etárias que variam de todas as idades, de fato segundo dados divulgados pela *newzoo*, pelo analista Tom Wijman, o número mundial de jogadores em 2022 “crescerá mais de 4,6%” em relação a 2021, e desta forma “atingira a marca de 3.2 bilhões”².



Fonte: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>

O dado citado acima ilustra de maneira bastante pertinente, o motivo pelo qual existe hoje uma crescente popularidade da modalidade competitiva dos jogos eletrônicos, a denominada *e-sport*, que consiste na organização de campeonatos com determinados jogos, onde além de participarem times com vários jogadores, ainda existem premiações em dinheiro. Posto isso, existe hoje no Brasil uma quantidade considerável de instituições que possuem times de *e-sport*, se estendendo inclusive às quais não possuem a modalidade como sua exclusividade,

² WIJMAN, Tom. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion.

citando por exemplo o tradicional Clube de Regatas Flamengo e seu time do jogo eletrônico *League of Legends*.

A RELAÇÃO TRABALHISTA EXISTENTE ENTRE OS JOGADORES E AS INSTITUIÇÕES DE *E-SPORT*

As instituições de *e-sport* existentes atualmente no Brasil operam de uma maneira semelhante às demais empresas privadas do país, desta forma contratam os jogadores e oferecem remuneração com valores já previamente definidos, até esse ponto tudo parece muito bem encaminhado e sem problemas aparentes, porém a realidade é bastante diferente. Em função da falta de uma legislação específica elencando os direitos e deveres específicos do profissional de *e-sport*, acaba por existir aqui uma insegurança jurídica principalmente para com os jogadores, que representam neste caso o lado do trabalhador.

Vale ressaltar aqui a existência da possibilidade de se fazer uso da ferramenta analogia para com as leis já existentes, como é o caso da Lei 9.615 de Março de 1998, ou a Lei Pelé, nome pelo qual é amplamente conhecida a lei responsável por regulamentar o esporte tradicional no Brasil, tudo isso em função da existência de certas semelhanças entre o esporte tradicional e o *e-sport*, como evidenciado por Silvio Pereira em sua monografia “O video game como esporte”³, como a existência de uma carreira competitiva, de times e marcas e até mesmo das transmissões em massa em ambas as modalidades.

Contudo a situação anterior está longe de ser a mais indicada para tratar uma relação de trabalho, principalmente levando se em consideração o próprio motivo pelo qual o surgimento da manifestação do direito trabalhista ocorreu, este devidamente apontado por Ronaldo Santos, quando cita “uma nova categoria de relação jurídica advinda com o novo modo de produção capitalista - o trabalho subordinado, pessoal, habitual e assalariado -, marcada por sua natureza assimétrica e autocrática”⁴, o qual nos remete a reflexão do quão desbalanceada a relação trabalhista pode ser.

Sendo assim a partir deste ponto de vista é possível apresentar exemplos que contribuem para a idealização da problemática, como na matéria escrita por Felipe

³ PEREIRA, Silvio. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.

⁴ SANTOS, Ronaldo. Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência.

Leite e João Varella para o Gazeta Esportiva⁵, na qual os próprios atletas afirmam através de entrevistas realizadas, muitas vezes exceder 12 horas diárias de dedicação aos treinos, algo muito além de uma prática saudável e que conseqüentemente, sinaliza um alerta a como realmente são regidas as relações entre as instituições de e-sports e os jogadores sobre seus contratos. Além disso já é possível visualizar problemas decorrentes destas relações, como na matéria do Globo Esporte escrita por Gabriel Oliveira, onde é evidenciado que “Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidades trabalhistas”⁶.



ESPORTS

Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidades trabalhistas

Um atleta de Rainbow Six e outro de League of Legends entraram na Justiça do Trabalho contra o clube e a Select, empresa que administra a divisão de esports

Por Gabriel Oliveira — São Paulo

09/02/2022 17h19 · Atualizado há 8 meses



Fonte: <https://ge.globo.com/esports/noticia/jogadores-processam-santos-e-sports-por-irregularidades-trabalhistas.ghtml>

E-SPORTS CADA VEZ MAIS LUCRATIVOS, E POR CONSEQUÊNCIA MAIS COMPETITIVOS

A indústria de jogos eletrônicos hoje representa uma das alas mais lucrativas do englobo do entretenimento, como novamente enfatizado por Tom Wijman através da *newzoo*, “os lucros mundiais com jogos eletrônicos em 2022 irão crescer 2.1%, lucros estes que irão atingir a marca de 196.8 bilhões de dólares”⁷, assim aliada à já citada popularização existe um crescente interesse por parte de grandes empresas

⁵ LEITE, Filipe; VARELLA, João. Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família.

⁶ OLIVEIRA, Gabriel. Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidades trabalhistas.

⁷ WIJMAN, Tom. The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion.

em patrocinar as competições de *e-sport*, o que por consequência torna estas competições, dependendo de a qual jogo se constituir, cada vez mais lucrativas com prêmios que inclusive chegam a casa dos milhões, como no caso do campeonato de CS:GO denominado “Major” de 2021, no qual ofereceu uma premiação de 2 Milhões de dólares⁸.

Com todo o aumento dimensional citado na parte financeira que a prática do *e-sport* vem recebendo, conseqüentemente existe também um aumento na competitividade e exigência para com os jogadores profissionais, os quais segundo matéria escrita por Renata Persicheto ao Tecnoblog, chegam a passar por grandes períodos de concentração em momentos pré-campeonatos⁹, para desta forma aumentar consideravelmente o ritmo dos treinos e lidar com o fator psicológico.

A situação citada como não é por si só um problema, mas acaba por constituir um agravante para com os já potenciais riscos das relações trabalhistas entre as instituições de *e-sports* e seus jogadores, uma vez que passa a existir uma maior carga horária de trabalho, e potenciais conflitos decorrentes de desempenhos abaixo do esperado.

A CRIAÇÃO DE UMA REGULAMENTAÇÃO E SEUS OBSTÁCULOS

A partir da análise apresentada fica bastante claro que a solução, ou soluções que venham a ser propostas passam longe de qualquer facilidade, afinal apesar das já citadas semelhanças entre o esporte tradicional e o *e-sport*, é também inegável que existem diferenças, diferenças estas que além de gerar lacunas em relação às já existentes regulamentações, também evidenciam que tentativas de regulamentação por parte do legislativo necessitam de um olhar especial, e que leve em consideração fatores como a propriedade intelectual da empresa criadora do jogo eletrônico, e a possibilidade de uma regulamentação muito engessada atrapalhar o desenvolvimento da área, o que em um âmbito geral se tornaria mais maléfico que benéfico.

Desta forma é pertinente ressaltar que atualmente no Brasil, existem dois projetos de Lei os quais são referentes a questão da modalidade *e-sport*, o primeiro

⁸ Site do Globo Esporte. CS:GO: com maior premiação da história, PGL sediará próximo major na Suécia.

⁹ PERSICHETO, Renata. Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil.

é o PLS 383 de 2017 do senador Roberto Rocha¹⁰, projeto de Lei que objetiva justamente a regulamentação da profissão dos atletas de *e-sport*, e que vale a pena salientar já apresenta certas controvérsias, uma delas é referente a sua EMENDA 2 proposta pelo Senador Eduardo Girão, a qual acrescenta uma distinção para que jogos considerados como muito violentos ou que façam apologia a uso de entorpecentes, não devam ser considerados para a modalidade a qual se busca regulamentação, ponto que se mostra bastante pertinente, e que por outro lado pode ser rebatido pelo que enfatiza o diretor-executivo da empresa BBL e-SPORTS, Leo de Biase em citação presente a Agência Senado, “Esportes eletrônicos como Counter Strike são praticados por maiores de idade. Crianças não são o nosso público.”¹¹, fazendo referência a um dos games mais populares do *e-sport*, e que estaria englobado no conteúdo da EMENDA anteriormente citada por conta de sua violência, mas que em contrapartida já possui a recomendação indicada para maiores de 18, inclusive não permitindo a participação de menores em seus campeonatos. Além disso apesar do Projeto em questão apresentar o que se espera de uma regulamentação para o âmbito desejado, a especificação presente em seu Art. 4, o qual elenca Confederações, Federações dentre outros como legitimados a fomentação da atividade *e-sportiva*, levanta receios a comunidade principalmente pela possibilidade de rigidez que inclusive faria alusão a problemas já percebidos no esporte tradicional.

Por último é interessante ressaltar também o Projeto de Lei 2796 de 2021, proposto pelo Deputado Federal Kim Kataguirí¹², o qual apesar de não elencar estritamente a profissão de *e-sport* no âmbito trabalhista, faz menção às competições disputadas por times deste segmento, enfatizando a livre “prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos”.

¹⁰ BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei 383 de 2017.

¹¹ Agência Senado. Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado.

¹² Câmara dos Deputados. Projeto de Lei 2796 de 2021.

CONCLUSÃO

Após a apresentação da pesquisa e análise acerca da regulamentação trabalhista dos jogadores de *e-sports*, é bastante pertinente ressaltar primeiramente a real existência de uma insegurança jurídica em função das lacunas regulamentares trabalhistas da área, desta forma os desafios ao setor judiciário quando provocado a este viés são inegáveis, e ainda agravados quando levado em consideração o fomentado crescimento em popularidade que a prática a que se trata esta pesquisa possui.

Além disso é também possível perceber que a regulamentação em si quando for executada, vai necessitar de olhares devidamente embasados e especializados, pois como já é de conhecimento geral a regulamentação de áreas da tecnologia é pertinentemente controversa, principalmente por quebrar paradigmas já fixados no pensamento jurídico, e nesse caso específico possuir alusões ao esporte tradicional, o que pode levar o caminho do legislador por um âmbito não desejado.

Assim é possível concluir que caso exista a tentativa de criação de uma regulamentação plausível, em função de eliminar a citada insegurança jurídica, a razoabilidade será o ponto mais pertinente, e será responsável por permitir um avanço considerável por parte do sistema judiciário, para com o amálgama tecnológico contemporâneo o qual faz parte o *e-sport*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Jordan; GONÇALVES, Luís. **O reconhecimento do vínculo de emprego do jogador de e-sport**: constatações sobre a aplicabilidade das normas de ordem trabalhista ao atleta profissional de esportes eletrônicos. Orientador: Rodrigo Diniz Cury. 2021. 16 f. TCC (Graduação) – Curso de Direito, Centro Universitário UNA, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/20950/1/Reconhecimento%20o%20v%C3%ADnculo%20de%20emprego%20do%20jogador%20de%20E-sport..pdf>>. Acesso em: 28 de abril de 2022.

BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Consolidação das Leis Trabalhistas**. Brasília, DF. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm>. Acesso em: 20 maio. 2022.

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Lei Pelé**. Brasília, DF. mar 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm>. Acesso em: 20 maio. 2022.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 2796 de 2021**. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861>>. Acesso em: 20 outubro. 2022.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei 383 de 2017**. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 20 maio. 2022.

BRASIL. Agência Senado. **Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado**. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/21/controversa-regulamentacao-do-s-e-sports-pode-ter-ano-decisivo-no-senado>>. Acesso em: 22 outubro. 2022.

Redação do ge. Globo Esporte: **CS:GO: com maior premiação da história, PGL sediará próximo major na Suécia**. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-com-maior-premiacao-da-historia-pgl-sediar-a-proximo-major-na-suecia.ghtml>>. Acesso em: 20 outubro. 2022.

HEAVEN, Douglas. Esports: **Pro video gaming explodes with big prize pots**. 2014. Disponível em: <<https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pots/#.VR9OzeEyRxI>>. Acesso em: 19 maio. 2022.

LEITE, Felipe; VARELLA, João. **Atletas de eSports encaram treinos de até 13 horas e distância da família**. 2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/mais-esportes/atletas-de-esports-encaram-treinos-de-ate-13-horas-e-distancia-da-familia/>>. Acesso em: 19 maio. 2022.

OLIVEIRA, Gabriel. Globo Esporte: **Jogadores processam Santos e-Sports por irregularidades trabalhistas**. 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/jogadores-processam-santos-e-sports-por-irregularidades-trabalhistas.ghtml>>. Acesso em: 20 outubro. 2022.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. monografia(Bacharel de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda)- Faculdade de Comunicação,

Universidade de Brasília, [S.l.], 2014. Disponível em:
<<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>>. Acesso em: 20 maio. 2022.

PERSICHETO, Renata. **Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil**. Tecnoblog. 2013, s/p. Disponível em:<<https://tecnoblog.net/143989/campeoesleague-legends-cnb-rotina-de-treinosdificuldade-s/>>. Acesso em: 19 maio. 2022.

SANTOS, Ronaldo Lima. **Fraudes nas relações de trabalho: morfologia e transcendência**. B. Cient.ESMPU, Brasília, a. 7 – n. 28/29, p. 51-82 – jul./dez. 2008. Disponível em:
<https://juslaboris.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/78799/2009_santos_ronaldo_fraudes_relacoes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 maio. 2022.

WIJMAN, Tom. newzoo: **The Games Market Will Show Strong Resilience in 2022, Growing by 2.1% to Reach \$196.8 Billion**. 2022. Disponível em:<<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>>. Acesso em: 22 outubro. 2022.