
A NECESSIDADE DA CLT PROTEGER OS JOGADORES ELETRÔNICOS PROFISSIONAIS NOS E-SPORTS

CLT'S NEED TO PROTECT PROFESSIONAL ELECTRONIC PLAYERS IN E-SPORTS

Angélica Ferreira Rosa
Universidade Federal do Paraná, Brasil
angelicaferreirarosa@hotmail.com

Táís Zanini de Sá Duarte Nunes
Centro Universitário Ingá, Brasil
taisfaculdademga@gmail.com

Hugo Gabriel Viríssimo da Silva
Faculdade Maringá, Brasil
hugo.gabriel@outlook.com

Received: 10/07/21

Accepted: 15/07/21

Published: 23/07/21

Resumo: O presente estudo teve como finalidade principal propor a necessidade de regulamentação pela CLT dos contratos de trabalho de jogadores eletrônicos profissionais. Simultaneamente, pretendeu-se compreender e corroborar o trabalho como um direito humano e fundamental inerente à todas as pessoas; analisando sistematicamente o eSports e o projeto de lei brasileiro, reputando sua real necessidade de regulamentação trabalhista. Tratou-se de uma Pesquisa Bibliográfica e Documental, de caráter qualitativo, respeitando as regulamentações éticas que regem as investigações científicas no campo jurídico brasileiro. Os resultados mostram que não se pode ignorar o avanço dessa indústria, principalmente durante a pandemia global de 2020, sendo a única atividade de entretenimento e esporte que nunca foi suspensa, mas aumentou em termos de número de torneios, competições e jogadores. É por isso que devemos proclamar que deve ser regulamentado o mais rapidamente possível.

Palavras-chave: Contratos de Trabalho. Regulamentação. Jogadores Eletrônicos.

Abstract: The main purpose of this study was to propose the need for regulation by the CLT of employment contracts for professional electronic players. Simultaneously, it intended to understand and corroborate work as a human and fundamental right inherent to all people; systematically analyze eSports and the Brazilian bill, considering its real need for labor regulations. It was a Bibliographic and Documentary Research, of qualitative character, respecting the ethical regulations that govern scientific investigations in the Brazilian legal field. The results show that we cannot ignore the advancement of this industry, especially during the global pandemic of 2020, being the only entertainment and sport activity that has never been suspended, but has increased in terms of the number of tournaments, competitions and players. That is why we must proclaim that it must be regulated as soon as possible.

Keywords: Employment Contracts. Regulations. Electronic Players.

1. INTRODUÇÃO

Os contratos dos jogadores nos eSports geralmente se assemelham aos dos esportistas tradicionais. No entanto, os esportes tradicionais são regidos por marcos regulatórios bem desenvolvidos, protegendo os direitos de equipes e jogadores. Esses regulamentos garantem, entre outras coisas, a estabilidade contratual. O termo “estabilidade contratual” é frequentemente usado no esporte em relação ao conjunto de regras e restrições impostas ao movimento de atletas de uma equipe para outra, com o intuito de garantir a integridade dos esportes e da competição.

O fenômeno dos eSports criou uma necessidade de melhor compreensão do direito contratual. Equipes, jogadores, líderes de torneios e ligas, precisam negociar, redigir e assinar contratos. Infelizmente, muitos jogadores e equipes nos primeiros dias dos eSports, não entendiam ou abraçavam a necessidade de contratos e, como tal, eram ludibriados por fornecedores de ligas e torneios que não os pagavam na data combinada, até mesmo deixando de pagá-los.

Embora as equipes precisem de ajuda nas negociações de contratos, os jogadores individuais, de certa forma, ficam ainda mais vulneráveis quando apresentados a um contrato. Uma das maiores áreas onde os jogadores precisam de assistência no direito contratual é com contratos de endosso.

Um jogador pode ser rápido em assinar um endosso para conseguir alguns equipamentos excelentes, apenas para descobrir mais tarde que, ao assinar, ele ou ela estava prometendo não usar outros produtos enquanto estivesse sob contrato. Esses tipos de legalidades nem sempre são fáceis de detectar em um documento de contrato de várias páginas, e a assistência jurídica pode proteger os jogadores de assinar direitos na esperança de obter algum benefício.

A indústria de eSports é a favorita entre aqueles que gostam de apostas, o que criou a indispensabilidade da proteção legal. De escândalos de apostas, incluindo jogos de manipulação para garantir um determinado resultado, à legalidade de se os jogadores podem ou não apostar contra ou contra eles mesmos, tudo isso precisa ser abordado.

O problema não é exclusivo dos Estados Unidos, muitas equipes de eSports estão baseadas em outros países, o que significa que os problemas internacionais de jogos, a exemplo, como os de azar podem ser persistentes. À medida que os padrões profissionais para apostas são

adotados em toda a indústria, os profissionais jurídicos podem esperar um aumento no número de processos judiciais relacionados aos jogos que lidam.

Ao passo que o setor de eSports cresce e se desenvolve, as questões de fusões, aquisições e definição de empregos devem ser abordadas. As ligas de eSports profissionais oferecem vagas que podem ser vendidas com lucro pelas equipes que as preencherem. Os anúncios da Pro League são muito valiosos e legalmente sua venda é tratada de maneira semelhante as outras propriedades tangíveis. Como resultado, negociações de vendas e contratos podem ser necessários para esses tipos de fusões e aquisições.

Os próprios jogadores devem considerar sua posição dentro da equipe e das ligas. Semelhante aos jogadores de esportes profissionais, esses jogadores estão onde a indústria está centrada, mas muitas vezes estão à mercê dos times com os quais jogam. Os jogadores devem saber quais meios legais podem usar para proteger sua renda e sua reputação como profissionais enquanto negociam com times e ligas.

Dessa forma, por intermédio da pesquisa bibliográfica e documental, de caráter qualitativo, respeitando as regulamentações éticas que regem as investigações científicas no campo jurídico brasileiro, o presente artigo trará informações referentes ao esporte eletrônico e os jogadores profissionais.

2. TRABALHO COMO UM DIREITO HUMANO E FUNDAMENTAL

O mundo precisa de um piso de direitos sociais principalmente no início da década de 1990, com o surgimento de uma economia de mercado universal, a globalização e a revolução da tecnologia da informação. O debate se intensificou à medida que se tornou evidente que o crescimento econômico não garantia o progresso social. Entre os vários meios de ação da Organização Internacional do Trabalho para promover um piso dos direitos sociais, a campanha para promover os princípios e direitos fundamentais no trabalho e a ratificação universal das oito Convenções da OIT que cobrem esses princípios e direitos.

A Declaração da OIT sobre os Princípios e Direitos Fundamentais no Trabalho e seu Acompanhamento, adotada em 1998, visa garantir que o progresso social ande de mãos dadas

com o progresso econômico e o desenvolvimento¹, abrangendo quatro princípios e direitos: (I) liberdade de associação e direito à negociação coletiva; (II) a eliminação do trabalho forçado e obrigatório; (III) a eliminação da discriminação no local de trabalho; (IV) e a abolição do trabalho infantil.

Os direitos fundamentais no trabalho constituem um eixo central do trabalho digno das garantias fundamentais. Os princípios e direitos contidos na Declaração foram articulados em instrumentos e declarações internacionais de direitos humanos, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos em 1948 e a Convenção sobre os Direitos da Criança, como também em importantes fóruns internacionais, como a Cúpula Mundial sobre Assuntos Sociais Desenvolvimento, em 1995; e na Conferência Ministerial da Organização Mundial do Comércio, em 1996.

Nesse contexto, pode-se afirmar que o reconhecimento entre organizações, comunidades e empresas precisa acompanhar as mudanças, já garantidas pelos instrumentos internacionais. Além de que, esses princípios e direitos fundamentais fornecem referências para uma conduta empresarial responsável e estão incorporados na Declaração Tripartite de Princípios da OIT sobre Empresas Multinacionais e Política Social.

As Diretrizes para Empresas Multinacionais enfatizam os princípios e direitos encontrados na Declaração da OIT e no Pacto Global das Nações Unidas, os promovendo como valores universais a serem alcançados nas negociações comerciais em todo o mundo. Um número crescente de códigos de conduta do setor privado e iniciativas semelhantes também se referem aos princípios e direitos fundamentais no trabalho².

O Acompanhamento da Declaração, também adotado em 1998, ajuda a determinar as necessidades dos Estados membros da OIT para melhorar a aplicação dos princípios e direitos da Declaração. Os Estados membros que não ratificaram uma ou mais das convenções fundamentais, os quais são obrigados a apresentar relatórios anuais, identificando onde a assistência pode ser necessária.

¹ ROBORTELLA, Luiz Carlos Amorim. *Novo Conceito de Proteção: Direitos Humanos no Trabalho*. ANIMA: Revista Eletrônica do Curso de Direito das Faculdades OPET. Curitiba PR - Brasil. Ano IV, nº 9, jan/jun 2013.

² ROSSI, Amélia Sampaio; BECKERS, Amanda Carolina Rodrigues B. Trabalho Digno como Direito Humano Fundamental: o Brasil perante a CIDH no caso 12.066. *Espaço Jurídico Journal of Law [EJLL]*, v. 19, n. 2, p. 353-374, 2018. Disponível em: <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/espacojuridico/article/view/10253/pdf>. Acesso em: 17 out de 2020.

Ainda, importa ressaltar que a OIT prepara um Relatório Global a cada ano referente a uma das quatro categorias de princípios e direitos fundamentais para os Estados ratificantes e, os não-ratificantes. Serve como base para avaliar a eficácia da assistência prestada pela OIT e para determinar as prioridades para o período seguinte³.

O direito dos trabalhadores e empregadores de formar e aderir às organizações de sua escolha integra de uma sociedade livre e aberta, consta como cerne dos valores da OIT e também é um direito proclamado na Declaração Universal dos Direitos do Homem (1948). É uma liberdade civil básica que serve como alicerce para o progresso social e econômico.

Nesse diapasão, o reconhecimento efetivo do direito à negociação coletiva. Práticas sólidas de negociação coletiva garantem que empregadores e trabalhadores tenham voz igual nas negociações e que o resultado seja justo e equitativo. Voz e representação são uma parte importante do trabalho digno⁴.

A existência de organizações independentes de trabalhadores e empregadores serve de base para a estrutura tripartite da OIT, e seu envolvimento nas ações e políticas reforça a liberdade de associação, direta e indiretamente. Desde o aconselhamento dos governos sobre a legislação trabalhista até o fornecimento da educação e treinamento para sindicatos e grupos de empregadores, a OIT está regularmente envolvida na promoção da liberdade de associação. O Comitê de Liberdade Sindical da OIT foi criado em 1951 para examinar as violações dos direitos de organização dos trabalhadores e empregadores.

O comitê examinou mais de 2.000 casos, incluindo alegações de assassinatos, desaparecimentos, ataques físicos, prisões e exílio forçado de dirigentes sindicais⁵. O comitê é tripartite e lida com as reclamações nos Estados membros da OIT, independentemente de eles terem ratificado ou não as convenções sobre liberdade de associação.

Pelo Comitê de Liberdade Sindical e outros mecanismos de supervisão, a OIT defende consistentemente os direitos dos sindicatos e das organizações de empregadores. Em muitos casos, essas organizações desempenham um papel significativo na transformação democrática de seus países.

³ STRELHOW, Thyeles Moratti Precilio Borcarte. O Direito ao Trabalho no Mundo Globalizado. *Revista Cesumar de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas*, v. 20, n. 1, p. 225-239, 2015.

⁴ ROORTELLA, Luiz Carlos Amorim. Op. Cit.

⁵ ROSSI, Amélia Sampaio; BECKERS, Amanda Carolina Rodrigues B. Op. Cit.

Portanto, o direito ao trabalho afeta o grau de gozo de muitos outros direitos, como o direito à educação, saúde e cultura. A sua realização é importante não só para o fornecimento de rendimentos ao indivíduo, mas também para o seu desenvolvimento e dignidade pessoal, bem como, para o progresso pacífico da sociedade.

Por outro lado, o direito do trabalho cria intrinsecamente um grau de dependência do empregado em relação ao empregador⁶, como tal, pode criar uma relação de desigualdade. Assim, para proteger os empregados e tornar as condições de concorrência mais equitativas, são garantidos o direito de greve e o direito de associação, além do direito de organização e negociação coletiva. Intimamente vinculados aos direitos relativos ao trabalho, estão os direitos relativos à previdência social.

3. E-SPORTS E O PROJETO DE LEI BRASILEIRO: UMA REGULAMENTAÇÃO NECESSÁRIA

No dia 24 de abril deste ano, a Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática, aprovou o Projeto de Lei 383 de 2017, que está em andamento. A intenção do projeto de lei é reconhecer o eSports (ou esporte eletrônico) como categoria esportiva válida no país, além da discussão da necessidade ou não de uma lei que regule a prática do eSports no Brasil⁷.

Essa variedade de jogos, combinada com os comentários associados, merchandising e venda de ingressos - compreendem o setor de e-sports. O público vê os jogos ao vivo, assiste às entrevistas pré e pós-jogo com os jogadores, lê guias feitos por jogadores que discutem as principais decisões estratégicas (como quais habilidades nivelar primeiro, quais itens comprar, etc.) e, cada vez mais, assiste a jogos casuais não oficiais envolvendo seus jogadores favoritos. De muitas maneiras, a indústria do e-sport é semelhante à dos esportes tradicionais a partir dos quais se deriva do nome: é uma indústria do

⁶ ROBORTELLA, Luiz Carlos Amorim. Op. Cit.

⁷ FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. *Meritum*. V. 14, n. 1, jan./jul. Disponível: <<<http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/download/6841/pdf>>> Acesso: 15 out. 2020.

entretenimento construída em torno de competição, fidelidade de fãs e espectadores⁸ (8).

ESport é o termo atribuído a qualquer competição organizada realizada por meio de jogos eletrônicos. É um conceito muito geral, que abrange várias categorias de videogames. Alguns exemplos das categorias mais populares incluem gêneros multiplayer competitivos, como luta - *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, entre outros -, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) - dos quais *DotA (Defense of the Ancients)* e *LoL (League of Legends)* são de longe os mais famosos -, FPS (*First Person Shooter*) - como *CS: GO (Counter Strike: Global Offensive)*, *Overwatch*, *Rainbow Six: Siege* e outros. Além disso, competições para a maior pontuação em jogos de um jogador, bem como, para o mínimo de tempo necessário para terminá-los (corrida de velocidade), também se enquadram na definição de eSports⁹.

A necessidade de a competição ser organizada significa que em algum nível de profissionalização, é necessário nos torneios. Ou seja, um amigo se reunindo para jogar algo junto com o propósito de entretenimento, não se caracteriza como prática de eSports, pois o intuito competitivo e a classificação dos jogadores são indispensáveis.

O primeiro registro de uma competição organizada envolvendo videogames data de 1972, quando foram realizadas as “*Olimpíadas Intergalactic Spacewar*”. O evento aconteceu na Universidade de Stanford, na Califórnia, e envolveu uma série de lutas competitivas da *Spacewar*. O prêmio: uma assinatura da revista *Rolling Stone*¹⁰.

Foi em 1980, entretanto, que a primeira grande competição de eSports aconteceu. O evento foi o “*Campeonato Space Invaders*” - um jogo desenvolvido pela Atari, que alcançou grande popularidade na época de seu lançamento e que mantém uma base de fãs devotos até hoje. O campeonato foi organizado pela própria Atari, uma das maiores empresas de videogames da época, e contou com a presença de cerca de dez mil participantes.

A partir dessa iniciativa, a prática competitiva de videogames se tornou cada vez mais popular, e em 1981 a *Twin Galaxies* foi fundada nos EUA. A entidade é responsável por registrar

⁸ HOLLIST, Katherine E. Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for re regulation. Disponível: <<<https://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf>>>. Acesso: 17 out. 2020.

⁹ FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos. 2017. *Monografia (Bacharelado em Direito)*. Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Jurídicas, Curitiba, 2017. 65p.

¹⁰ GOIS, Jéssica Caramuru. O regime jurídico trabalhista dos cyberatletas brasileiros. *Monografia (Bacharelado em Direito)*. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Direito, Salvador, 2017. 69p.

recordes de videogames em todo o mundo. O trabalho de *Twin Galaxies* está no *Guinness World Records* para fazer o livro *Gamer's Edition*, que se concentra exclusivamente em videogames¹¹.

A partir do início dos anos 2000, o eSports começou a crescer enormemente. Foi durante a primeira década do milênio que alguns dos jogos mais famosos voltados para competições - como *Counter Strike* e *Halo* - foram criados.

Desde 2010, porém, a popularização do streaming de conteúdo permitiu que a categoria alcançasse um crescimento sem precedentes. A transmissão de jogos por meio de plataformas como Twitch.tv colocou o eSports em evidência, o que resultou em sua transmissão até mesmo por emissoras esportivas “regulares” durante grandes campeonatos¹².

Hodiernamente, apesar das resistências observadas no passado, não há mais controvérsias sobre se os eSports são, de fato, categorias esportivas. Os jogadores, tal como qualquer outro tipo de atleta, passam por um treino extenso e rigoroso, tanto das capacidades individuais como do trabalho em equipe, para garantir o seu melhor rendimento.

O projeto de lei tem sido muito criticado desde o seu início. Alguns dos principais críticos são os próprios praticantes de eSports e as empresas responsáveis pela criação e manutenção dos jogos, não consultados durante a elaboração do texto legal. De fato, a CBDEL (Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos) mencionou à mídia que os únicos envolvidos na redação do projeto foram o presidente da Confederação e o senador que o propôs ao Legislativo¹³.

Destaque-se que a própria existência da CBDEL representa um ponto polêmico no cenário do eSports nacional. Isso porque a Confederação surgiu a despeito da criação da ABCDE (Associação Brasileira dos E-Esporte Clubes) pelas próprias empresas nacionais de videogames. Assim, a CBDEL sempre considerada pela maioria dos atores como uma entidade não representativa da modalidade - o que ficou ainda mais evidente com a forma como o Projeto de Lei 383/2017 foi tratado.

¹¹ SANTANA, Marcos Corrêa. Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos do esporte eletrônico. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Direito, Juiz de Fora, 2017. 26p.

¹² GOIS, Jéssica Caramuru. O regime jurídico trabalhista dos cyberatletas brasileiros. *Monografia (Bacharelado em Direito)*. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Direito, Salvador, 2017. 69p.

¹³ FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. Op. Cit.

Além disso, a sociedade como um todo não parece ter aprovado o projeto em grande escala. No site oficial do Senado, há um medidor que indica apenas 43% de aprovação do projeto pela população, entre cerca de 11.200 eleitores (dados coletados em 17/08/2018).

Dados todos esses fatores, não é surpresa que o resultado final do projeto deixe muito a desejar. No estado atual do documento, e considerando que não houve modificações no texto original do projeto de lei, o que se pode esperar é uma lei genérica e essencialmente desprovida de qualquer utilidade real.

Em primeiro lugar, o tamanho reduzido do projeto de lei não permite grande elaboração sobre nenhum dos temas tratados. O artigo que trata dos objetivos do esporte eletrônico, por exemplo, nada mais faz do que listar objetivos genéricos que poderiam ser apontados sobre qualquer outro tema, e não indica um meio pelo qual esses objetivos serão alcançados.

O reconhecimento legal de que os praticantes do esporte são sim atletas, não apresenta nenhuma novidade, visto que esse título já havia sido conquistado por costume e aceitação popular – a inclusão no texto legal não torna esse fato mais ou menos válido, pois a situação factual permanece praticamente a mesma¹⁴.

Algum progresso poderia ter sido feito se o legislador tivesse produzido uma regulamentação mais ampla, com previsões mais específicas, ao invés de atribuir integralmente essa responsabilidade a outras entidades.

O atleta ainda é visto principalmente através de manifestações de atividade física e habilidade. A expressão "esporte" é reservada para as atividades coordenadas e formalizadas em torno dessas habilidades. Os debates de longa data sobre o que constitui um esporte "real" se cruzam entre as noções sobre masculinidade (e feminilidade), classe e cultura. O campo está cheio de exemplos de negociação, compromissos e transições. Somente o mais ingênuo e a-histórico, sugere que a legitimidade cobiçada do esporte é concedida objetivamente, fora de quaisquer valores culturais profundos sobre o que constitui uma ação social e humana significativa¹⁵.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

A responsabilidade de criar qualquer legislação específica para essas outras entidades, demonstra ainda mais o conteúdo duvidoso do projeto de lei. O eSports é uma prática já relativamente antiga, que foi regulamentada de forma independente desde o início.

Não haveria necessidade de uma nova lei apenas para reafirmar a validade das federações, ligas e associações existentes e internacionalmente aceitas. A aceitação deste modelo regulatório descentralizado tem alguma importância, mas não parece suficiente para motivar todo o processo de criação de uma lei por si só. Isso porque a Constituição Federal de 1988, em seu artigo 217, I, prevê “a autonomia das principais organizações e associações esportivas, quanto à sua organização e funcionamento¹⁶”.

É verdade também que compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal, legislar sobre o esporte em geral, conforme dispõe o artigo 217 da Constituição. Porém, percebe-se que o PL 383/2017¹⁷ nada faz para fomentar efetivamente a prática do E-Sports, que é a maior falha do projeto.

4. CONCLUSÃO

Depois da falta de “regulamentação adequada” do esporte eletrônico, um dos maiores problemas do setor passa pela relação dos clubes com os jogadores, que tem sido tratada com certa semelhança com o esporte federado e mais específica para futebol. Estas relações contratuais por vezes geram dúvidas e erros graves que culminam com a inclusão de cláusulas contratuais ilegais para essa relação contratual. Isto porque na luta pelo reconhecimento dos eSports como desporto se pretendeu adaptar o setor a um sistema associativo como o futebol, mas a realidade é que não deveria ser assim.

A exemplo são as conhecidas cláusulas de rescisão, que visam o jogador profissional pagar uma determinada quantia ao clube com que contratou para rescindir o contrato antecipadamente. Esta cláusula, concebida e utilizada para a legislação desportiva profissional não é aplicável aos eSports; a principal razão é que o esporte eletrônico ainda não é considerado

¹⁶ BRASIL. **Constituição Federal** (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

¹⁷ BRASIL. Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Disponível: <<www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso: <<17 out. 2020>>.

uma disciplina esportiva no Brasil, fato que sem dúvida gera incompatibilidade entre a legislação esportiva e o mundo dos esportes eletrônicos.

Além do exposto, algo que tem sido muito comum são as cláusulas de exclusividade por parte das marcas patrocinadoras dos clubes. Nesse sentido, levando em consideração que a relação entre os jogadores e o clube é baseada em um contrato de trabalho, que geralmente é em regime de meio período, ou seja, uma cláusula que visa que os jogadores usem a marca patrocinadora durante o horário de trabalho acordado com o clube; o que permitiria aos jogadores usar outras marcas fora do horário de trabalho acordado e realizar outras atividades, como youtubers, influenciadores, etc.

No entanto, embora seja evidente a dificuldade que o setor tem em regular o jogo propriamente dito devido aos direitos de autor que pertencem ao editor, os eSports no âmbito da sua auto-regulação têm desempenhado um papel fundamental para garantir de alguma forma a sua permanência e a não competição pós-contratual dos jogadores, pelo menos em determinadas épocas.

Por ser um esporte muito novo, o desporto eletrônico ainda não goza de regulamentação própria, nem é considerado uma liga desportiva, apesar de ter todos os elementos para ser considerado uma profissão e arrecadar bilhões em vários países.

O debate sobre os contratos de trabalho para jogadores de eSports, já foi aberto em alguns países europeus, como Espanha e Alemanha, mas a grande maioria continua a adiar o assunto. Enquanto isso, a regulamentação das ligas e torneios permanece nas mãos dos fabricantes e clubes, que por sua vez dependem dos organizadores do torneio. Assim, um jogador, mais conhecido como gamer, terá que assinar um contrato normal de trabalho com uma empresa privada, ou seja, o seu clube ou o fabricante do jogo. Os organizadores dos torneios de eSports, por sua vez, declaram que exigem que todos os clubes apresentem contratos que garantam um salário mínimo para todos os seus jogadores.

Portanto, o contrato de trabalho de jogadores de eSports, como qualquer outro, pode ser por prazo determinado ou indeterminado. Este último é de natureza informal, dessa forma, não exige a realização de formulários específicos, apenas a vontade do empregador e do trabalhador em contratar. Quando for por um tempo específico, a lei exige que seja feito por escrito. Em ambos casos eles são indispensáveis para a proteção da categoria e exigem o

pagamento de contribuições e contribuições, que se destinam ao pagamento de assistência social, aposentadoria, abono de família do empregado.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Constituição Federal* (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. *Projeto de Lei do Senado n. 383*, de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: 2017. Disponível: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso: 17 out. 2020.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. *Meritum*. V. 14, n. 1, p. 256-279 – Jan./Jun. 2019. Disponível: <http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/download/6841/pdf>. Acesso: 15 out. 2020.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos. *Monografia (Bacharelado em Direito)*. Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Jurídicas, Curitiba, 2017. 65 p.

GOIS, Jéssica Caramuru. O regime jurídico trabalhista dos cyberatletas brasileiros. *Monografia (Bacharelado em Direito)*. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Direito, Salvador, 2017. 69 p.

SANTANA, Marcos Corrêa. *Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos do esporte eletrônico*. Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Direito, Juiz de Fora, 2017. 26 p.

ROBORTELLA, Luiz Carlos Amorim. Novo Conceito de Proteção - Direitos Humanos no Trabalho. *Revista Eletrônica do Curso de Direito das Faculdades OPET*. Curitiba PR - Brasil. Ano IV, nº 9, jan/jun, 2013.

ROSSI, Amélia Sampaio; BECKERS, Amanda Carolina Rodrigues Buttendorff. Trabalho Digno como Direito Humano Fundamental: o Brasil perante a CIDH no caso 12.066. *Espaço Jurídico Journal of Law [EJLL]*, v. 19, n. 2, p. 353-374, maio/ago. 2018. Disponível: <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/espacojuridico/article/view/10253/pdf> Acesso: 17 out. 2020.

STRELHOW, Theyles Moratti Precilio Borcarte. O Direito ao Trabalho no Mundo Globalizado. *Revista Cesumar Ciências Humanas e Sociais Aplicadas*, Maringá, v. 20, n. 1, p. 225-239, 2015.

TAYLOR, T. L. [*Raising the Stakes: Esports and the professionalization of computer gaming*](#). Cambridge, MA: MIT Press, 2012.

HOLLIST, Katherine E. Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports Industry and the need for regulation. 2017. Disponível: <https://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizrev823.pdf> Acesso: 17 out. 2020.

