



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

VICTOR HENRIQUE VINHA

**SINTESE SOBRE O CENARIO DE E-SPORTS E SEUS CONTRATOS: AS DIREÇÕES
A SEREM TOMADAS PARA SUA REGULAÇÃO**



Assis/SP
2021

Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

VICTOR HENRIQUE VINHA

SINTESE SOBRE O CENARIO DE E-SPORTS E SEUS CONTRATOS - AS DIREÇÕES A SEREM TOMADAS E OS PARA SUA REGULAÇÃO

Projeto de pesquisa apresentado ao curso de direito do **Comentado [c1]:** Inserir o nome do curso. Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e a Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão.

Orientando(a): Victor Henrique Vinha

Orientador(a): LUIZ ANTONIO RAMALHO ZANOTI

Assis/SP
2021

FICHA CATALOGRÁFICA

Vinha, Victor Henrique

SINTESE SOBRE O CENARIO DE E-SPORTS E SEUS CONTRATOS - AS DIREÇÕES A SEREM TOMADAS PARA SUA REGULAÇÃO – VICTOR HENRIQUE VINHA. Fundação Educacional do Município de Assis –FEMA – Assis, 2021.

25 paginas

CDD:
Biblioteca da FEMA

**SINTESE SOBRE O CENARIO DE E-SPORTS E SEUS CONTRATOS - AS DIREÇÕES
A SEREM TOMADAS PARA SUA REGULAÇÃO**

VICTOR HENRIQUE VINHA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, como requisito do Curso de Graduação, avaliado pela seguinte comissão examinadora:

Orientador: LUIZ ANTONIO RAMALHO ZANOTI

Inserir aqui o nome do orientador

Examinador: Gisele Spera Máximo

Inserir aqui o nome do examinador

Assis/SP
Ano

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por permitir mediante sua infinita bondade a minha vida e a vida de todos ao meu redor.

Agradeço também a meus pais por serem a sustentação moral da minha vida, a meu irmão pelos conselhos, e a meus amigos de faculdade principalmente o Leonardo e a Laura pelo amparo nos momentos difíceis durante o curso da faculdade.

Agradeço meus amigos de modo geral pelo companheirismo e peço perdão devido a minha ausência nesses últimos anos.

RESUMO

Este trabalho traz consigo uma breve síntese de como se iniciou, se organiza, e as relações entre os profissionais e as organizações do E-sports, além de tentar elucidar pontos como o que se deve constar em um contrato desportivo para atletas eletrônicos e como deverá ocorrer a regulamentação do Esporte Eletrônico.

Palavras-chave: E-sports Regulamentação contratos

ABSTRACT

This work brings with it a brief summary of how it was started, organized, and the relationships between professionals and organizations of E-sports, in addition to trying to elucidate points such as what should be included in a sports contract for electronic athletes and how it should the regulation of Electronic Sport occurs

Keywords: E-sports Regulation contract

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO A HISTORIA DO E-SPORTS, E SUA CLASSIFICAÇÃO COMO ESPORTE..... | 9 |
| 2. QUAIS OS ORGANISMOS QUE COMPÕE O CENARIO DESPORTIVO DO E-SPORTS NO BRASIL | 12 |
| 3. O ESPORTE ELETRONICOS PODERÁ SER ESPORTE OLIMPICO | 14 |
| 4. IMPORTANCIA SOCIAL DO E-SPORTS | 14 |
| 5. A FONTE DO CONTRATO DE TRABALHO ENTRE ATLETA E CLUBE E SEUS ELEMENTOS PARA QUE SE CONFIGURE O VINCULO EMPREGATÍCIO | 16 |
| 6. PONTOS DETERMINADOS PELO CONTRATO..... | 18 |
| 7. A REGULAMENTAÇÃO É MESMO NECESSARIA?..... | 21 |
| 8. TENTATIVAS DE REGULAMENTAÇÃO DO ESPORTE ELETRONICO NO BRASIL E SUAS PROBLEMTICAS..... | 23 |
| G. REFERÊNCIAS..... | 9 |

Comentado [c3]: Após erminar o trabalho, selecione esta linha e, na aba referências, em "atualizar tabel a"

1. INTRODUÇÃO A HISTORIA DO E-SPORTS, E SUA CLASSIFICAÇÃO

COMO ESPORTE.

Os jogos eletrônicos surgiram em 1958 quando um físico americano chamado William Higinbotham criou para seu osciloscópio o que seria o primeiro jogo para computadores, jogo esse chamado Tennis for two, game que consistia em um ponto simulando uma bola e um traço simulando a rede o objetivo do jogador era passar a bola sem tocar a rede, porém esse jogo era restrito aos pesquisadores do laboratório já que o tamanho de um computador da época era de quase um andar.

Figura 1 – Tennis for two



fonte: [wikimedia Commons](#)¹

A era de ouro dos arcades foi um marco importante para a popularização dos jogos eletrônicos, durando do fim da década de 70 ao início da década de 90 essa era trouxe consigo um avanço notável na quantidade de jogadores para os games clássicos da época como Space Invaders e Space Wars. É de se notar que esse mesmo período é considerado o marco inicial do E-sports, já que com a popularização desses jogos e o incentivo das distribuidoras, foram organizados os primeiros campeonatos de larga escala. Como por exemplo em 1980 foi disputado nos Estados Unidos da América o SPACE INVADERS CHAMPIONSHIP torneio criado pela Atari, atraindo um número de jogadores

¹ Imagem pode ser encontrada no site:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304A.jpg?uselang=pt. Acesso em : 09/07/2021

Comentado [c4]: Sempre que desejar iniciar o seu texto em uma nova folha, utilize uma quebra de página:

- 1) Inserir;
- 2) Quebra de página.

Comentado [c5]: Use sempre "inserir imagem". Imagem centralizada. Para remover a cor, dê um duplo clique e, na aba formatar, abra "cor" e escolha a saturação.

impressionante para época já que um número de 10 mil jogadores se inscreveram, e seu campeão ou no caso campeã foi Rebecca Heinemam que após vencer o torneio levou para casa um console produzido pela própria Atari.

Após o surgimento da internet banda larga inflacionou-se ainda mais os números de jogadores e torneios, momento esse que corroborou com o surgimento de grandes equipes internacionais como a Fnatic, NIP e SK GAMING. No Brasil o aumento nas competições e jogadores se deram através das Lan Houses, lugares onde os jovens se reuniam e disputavam campeonatos com organizações amadoras.

Hoje o cenário dos jogos é uma indústria bilionária arrecadando bilhões de Reais por ano, e os torneios antes amadores e com premiações simbólicas tornaram-se campeonatos estruturados, com premiações gigantescas e times cada vez mais estruturados

Mesmo sendo afetado pela pandemia a indústria dos games se manteve com crescimento na casa dos 19% em relação a 2019², sendo a mais lucrativas entre as indústrias do entretenimento, tendo um rendimento maior que o cinema e a indústria da música, o que já era esperado, pois em um tempo de pandemia os vídeos games tornaram-se uma válida válvula de escape para a realidade dura que os gamers enfrentavam.

E por incrível que pareça a maioria dos incríveis US\$ 174 bilhões (aproximadamente 913 bilhões de reais) arrecadados pela indústria vem de micro transações de jogos “freemium” ou seja jogos disponibilizados de graça, porém os players pagam para terem alguma vantagem ou para terem armas com “skins”, certa de 78% da renda dos jogos vem desse mercado, o que auxiliou também no aumento dessa renda do mercado de jogos foi a popularização dos jogos mobiles, jogos feitos para serem jogados em smartphones ou em vídeo games portáteis como o Nintendo switch que por ser o vídeo game portátil mais popular entre os games passou a marca de 89 milhões de unidades vendidas pelo mundo³.

² Informações retiradas da fonte:

<https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/industria-de-games-cresce-19-em-2020-mas-a-que-custo>³
informação obtida em 06/08/2021.

Já se tratando de campeonatos de E-sports as cifras também impressionam, no ano de 2019 o campeonato de Fortnite da empresa Epic Games premiou seus atletas em um Valor próximo a US\$ 71 milhões de dólares durante a temporada, tendo somente em seu campeonato mundial o “Fortnite World Cup” uma premiação de mais de US\$ 30 milhões de dólares³, porém a pandemia de corona vírus acabou dando uma desacelerada na quantidade de campeonatos, já que ao redor do mundo era quase que impossível a ocorrência de campeonatos presenciais, diminuindo assim a quantidade de premiações.

É valido elucidar que o esporte eletrônico ou E-sports é considerado um esporte assim como os mais tradicionais como por exemplo o futebol ou basquete, já que a compreensão do que é esporte não está em uma lei, mas sim na aceitação da sociedade e em elementos determinantes para os esportes como por exemplo a competitividade, a profissionalização e a obtenção de altos desempenhos, porem o mesmo encontra respaldo para ser considerado esportes em duas fontes. A primeira seria o enquadramento segundo o Conselho Federal de Educação Física (CONFEF) em seu artigo 9º § 2º é possível encontrar uma breve definição do que é desporto/esporte:

“O termo desporto/esporte compreende sistema ordenado de práticas corporais que envolve atividade competitiva, institucionalizada, realizada conforme técnicas, habilidades e objetivos definidos pelas modalidades desportivas segundo regras pré-estabelecidas que lhe dá forma, significado e identidade, podendo também ser praticado com liberdade e finalidade lúdica estabelecida por seus praticantes, realizado em ambiente diferenciado, inclusive na natureza (jogos: da natureza, radicais, orientação, aventura e outros). A atividade esportiva aplica-se, ainda, na promoção da saúde e em âmbito educacional de acordo com diagnóstico e/ou conhecimento especializado, em complementação a interesses voluntários e/ou organização comunitária de indivíduos e grupos não especializados. ” (CONFEF art 9º §2 e publicado na DOU nº237 pagina 137).

Outra fonte que corrobora com a aceitação do E-sports como um esporte é a classificação de Desporto para as modalidades chamadas “mentais” proferido na PL 5840/16, além de que um caso ocorrido em 2015 possa legitimar ainda mais a figura do atleta ao jogo eletrônico já que foi cedido a Hugo “Dioud” Padloleau, francês, o visto de

³ Valores retirados de matéria no site:
<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/12/jogos-deram-mais-de-r-488-milhoes-em-premios-em-2020-vejaranking-esports.ghtml>

atleta eletrônico para que o mesmo desempenhasse sua função junto a seu time à época Pain gaming.⁴

Demonstrada a classificação como esporte e um breve resumo sobre a história do E-sports é importantíssimo ao direito brasileiro tentar intermediar junto aos organismos que constituem o cenário de E-sports formas de contratos e regulamentações que não venha a causar nenhum tipo de prejuízo ao cenário e principalmente aos atletas envolvidos.

2. QUAIS OS ORGANISMOS QUE COMPÕE O CENÁRIO DESPORTIVO DO E-SPORTS NO BRASIL.

Mas primeiro antes de discutir sobre regulamentação ou de como é desenvolvido o contrato de um atleta em uma modalidade tão única, é necessário entender quais os organismos que constituem o cenário de E-sports.

Primeiramente temos os Clubes e Organizações Esportivas.

Os clubes e as organizações de E-sports são as entidades privadas que buscam por objetivo a prática profissional das atividades de desporto em sua modalidade.

Os clubes são as entidades especializadas em uma única modalidade atrelada a um jogo específico como por exemplo a australis e a brasileira CSGO Heroic, clubes de esporte eletrônicos focados em um único estilo de jogo (no caso das duas citadas o FPS/CSGO).

Já as organizações esportivas de E-sports atuam como conglomerados buscando a prática profissional em várias modalidades, o mesmo que ocorre com os clubes de futebol que embora tenham por esporte principal o futebol mantém times em outros esportes (como por exemplo o Corinthians que além do futebol possui equipes de futsal e basquete), um exemplo de equipes que possuem mais de um “time” em seu plantel são Pain Gaming, INTZ e Red Canids que embora atuem no cenário de Mobas já tendo

⁴ <https://www.teamplay.com.br/noticias/league-of-legends/12717-dioud-garante-documento-que-assegurasua-permanencia-no-brasil>

representado o Brasil internacionalmente possuem times no CSGO e no Rainbow Six Siege que possuem o estilo de FPS.

Dado um breve entendimento de como se organiza os clubes e as organizações temos o que talvez seja o elo que mais diferencia o esporte eletrônico de qualquer outro tipo de esporte, a Desenvolvedora do jogo, ou seja aquela que detém o direito intelectual sobre o jogo, trazendo ainda mais problemáticas para a regulamentação já que por deterem o direito intelectual, caso seja da vontade da empresa a distribuidora pode simplesmente descontinuar o jogo, acabando assim com todo cenário esportivo decorrente de sua obra.

As desenvolvedoras também possuem formas diferentes de trabalhar com seu cenário

Há desenvolvedoras mais liberais como a Valve que em prol de trabalhar mais arduamente no desenvolvimento de seus jogos enquanto outras empresas cuidam de desenvolver campeonatos, empresas mais liberais como a Valve tendem a não prestar nenhum auxílio aos times e atletas sendo mais vantajosos para grandes mercados onde o esporte eletrônico já consolidado onde não há uma falta de investidores para esses campeonatos.

Esses campeonatos normalmente ocorrer em grande quantidade sendo distribuídos em duas categorias ou minors são os campeonatos de menor qualidade técnico ou de investimento onde os grandes times tendem a jogar apenas para melhorar o entrosamento enquanto pequenos clubes jogam em busca dos holofotes, já os majors são os grandes campeonatos onde as premiações são milionárias e o apelo do público é enorme.

Já as desenvolvedoras mais intervencionistas têm como grande espelho no Brasil o papel que faz a Riot Games, estúdio e desenvolvedora de jogos responsável por um dos jogos mais populares no Brasil o League of Legends.

O modelo adotado pela Riot lembra muito o papel adotado pelas federações e confederações nos esportes tradicionais, onde todas as decisões são tomadas pela desenvolvedora agindo como a entidade suprema nas decisões organizando torneios e campeonatos oferecendo aos clubes uma espécie de ajuda mensal para ajudar nas despesas e fomentando ainda mais os investimentos visto que investir em um modelo assim é muito mais seguro que em um liberal. Empresas como a Riot tendem a realmente agir como as grandes confederações dos esportes tradicionais, ficando responsável

também pela testagem de doping, pela fiscalização das transferências, atualização constante da situação contratual de atletas, etc...

3. O ESPORTE ELETRONICOS PODERÁ SER ESPORTE OLIMPICO

Devido a gigantesca popularização do esporte eletrônico é possível que muito em breve o esporte eletrônico seja considerado como esporte olímpico.

A olimpíada no Japão, que ocorreu em 2021, não trouxe consigo somente novos esportes considerados radicais como o Surf e o Skate, mas também a primeira “Olimpíada Virtual” organizada pelo COI (Comitê olímpico internacional), a Olympic Virtual Series foi um evento ocorrido entre os meses de maio e junho de 2021 com o intuito de testar simuladores de esportes reais, deixando de lado os jogos mais populares já que segundo os organizadores esses jogos em geral possuem conteúdos violentos que vão contra o espírito olímpico.

Porém é muito pouco provável que na Olimpíadas de Paris em 2024 já ocorra a introdução do Esporte Eletrônico como esporte olímpico, já que a Olympic Virtual Series demonstra um interesse do COI na introdução, porém esse ainda é o primeiro de muitos passos para a implementação do E-sports como Esporte Olímpico já que essa competição serviu apenas para um teste, porém os entusiastas do esporte eletrônico estão bem otimistas com a possibilidade da implementação já para as olimpíadas de Los Angeles em 2028.

4. IMPORTANCIA SOCIAL DO E-SPORTS

É histórico e notório a importância social que os esportes tradicionais como o futebol, vôlei as artes sociais e vários outros desenvolvem na sociedade, cada dia mais institutos e profissionais de inúmeros desportos desenvolve ações sociais voltadas principalmente aos jovens, em sua maioria de baixa renda, a inclusão das mulheres no mundo desportivo, etc..., pode ter o esporte como uma verdadeira ferramenta de inclusão social.

No caso do E-sports não é diferente, milhares de crianças se espelham em grandes jogadores dos seus games favoritos, almejando um futuro tão grande quanto o de grandes

craques do esporte eletrônico, junto a isso é possível encontrar hoje no Brasil diversas ONGS que trabalham junto a vídeo games e profissionais da área para um desenvolvimento saudável de jovens carentes.

Organizações como a ONG Yogamers do Bem projeto social do Grupo SehLoiro que tem como fundador o streamer e atleta Felipe “Yoda” Noronha, traz consigo um importante papel no inadimplemento de ações sociais com o objetivo de promover a inclusão social e digital de jovens, o conhecimento do universo gamer, e a transformação sociocultural desses jovens.

A Yogamers do bem foi responsável pela criação da primeira sala Gamer em Belo Horizonte – MG, tendo sua sede no aeroporto da capital mineira a sala recebe crianças e adolescentes de Baixa renda de escolas públicas e desenvolve junto a coordenares e professores especializados na área atividades voltadas ao mundo gamers, porém com intuito de educar e socializar os jovens atendidos pelo programa, após a criação da primeira sala a organização anunciou a criação de um instituto sem fins lucrativos que busca consolidar ainda mais o trabalho que já vem sendo feito.

É possível ver também ver ações de cunho profissionalizantes muito parecidos com as que ocorrem no futebol por exemplo, onde jogadores de diferentes idades, buscam vagas em clubes em um sistema muito parecido com as “peneiras” existentes em clubes de futebol.

Essas peneiras vem sendo a forma que jovens de baixa renda consegue adentrar no eco sistema dos jogos, já que devido principalmente aos games mobiles já que os celulares se tornaram cada vez mais acessíveis.

Milhares de jovens e adultos hoje saíram da pobreza graças a jogos mobiles, tornando games como Free Fire um grande degrau para a ascensão econômica de pessoas com baixa renda.

Outro desenvolvimento cada dia mais proposto e posto em pratica no mundo eletrônico é a participação efetiva de mulheres, que embora maioria tanto na população quanto no número de jogadores essa superioridade não se espelha ao mundo desportivo.

Hoje já é possível encontrar mulheres disputando campeonatos, apresentando as transmissões desportivas, porém esse número é bem baixo em relação ao número de homens nessas mesmas transmissões e torneios, a causa disso é o machismo estrutural dentro do universo gamer, já que por se tratar de jogos competitivos e de disputa as ofensas fazem parte do cotidiano dos jogadores, porem com as mulheres as ofensas são

muito mais ocorrentes e muito mais pesadas, tendo casos de jogadoras chorarem em sua transmissão ao vivo pelo fato de em seu jogo seu próprio “aliado” a estar ofendendo.

5. A FONTE DO CONTRATO DE TRABALHO ENTRE ATLETA E CLUBE E SEUS ELEMENTOS PARA QUE SE CONFIGURE O VINCULO EMPREGATÍCIO.

A falta de regulamentação do estado para o E-sports traz consigo a falta de leis específicas que coloque parâmetros para os contratos, porém mesmo com a falta de um regimento específico para o E-sports o cenário baseia-se em uma série de leis e códigos que embora sejam em sua origem propostas para outras modalidades são adaptadas para se regular os contratos dos atletas.

Embora exista uma lei que dite regras sobre o mundo jurídico do esporte conhecida amplamente como Lei Pelé – lei 9615/98, essa lei não consegue abranger totalmente o mundo do E-sports eletrônicos devido principalmente a existência de um terceiro indivíduo detentor dos direitos intelectuais.

Já teve tentativas de um possível enquadramento da lei Pelé para o E-sports, porém alguns pontos dos projetos geraram discussões entre donos de equipes e legisladores já que o texto do Projeto de lei traria malefícios ao cenário ao invés de o beneficiar com a regulamentação, os principais motivos eram os seguintes:

A violência decorrente de alguns games, a possibilidade de criação de confederações que fariam ainda mais custosos a pratica do esporte eletrônico além de que possivelmente cessariam os investimentos que as próprias desenvolvedoras investem a fim de fomentar o E-sports no Brasil.

Agora voltando ao tema central deste trabalho, se a lei Pelé não enquadra totalmente o necessário para o desenvolvimento dos contratos para os atletas, então fica-se a dúvida de onde podemos respaldar e quais os elementos desses contratos?

Bom a resposta é simples o respaldo para esses contratos além da própria lei Pelé pode ser retirado do código Civil e da Consolidação das Leis Trabalhistas ou CLT.

O contrato em si é o que assegura ao clube e o atleta a caracterização do que será demandado, as necessidades da equipe, como será feita a estratégia e como será conduzida a organização das modalidades que o clube disputa, orientando desde a função

desempenhada pelo atleta no desporto a forma que se dará os negócios econômicos e jurídicos desenvolvidos através do esporte

As relações contratuais entre os clubes e seus atletas são relações de uma pessoa jurídica (clubes) com uma pessoa física (atletas) respeitando os elementos encontrados no artigo 3º da CLT “ Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário. ” Ou seja, é possível destringir os elementos para que se considere o vínculo empregatício, esses elementos são:

A) Prestação de trabalho por pessoa física e personalidade.

Esse elemento diz respeito ao fato de que somente a pessoa física pode constituir a relação de emprego ficando vedada a relação à pessoa jurídica.

Mas cuidado, é comum a falsa sensação de que para fraudar a relação trabalhista basta com que o atleta crie uma pessoa jurídica a fim de estabelecer com a empresa um vínculo a parte da CLT, porém essa fraude pode ser facilmente descaracterizada desde que haja os outros elementos, com foco principalmente na subordinação, descaracterizando totalmente a fraude e estabelecimento um contrato de prestação de serviços da mesma forma. Essa prática é chamada de Pejotização.

Atrelada ao primeiro elemento vem o que seria o segundo elemento a personalidade, consistindo no fato de que somente aquela pessoa física poderá exercer o trabalho para qual ela foi contratada, não podendo outro atleta estar em seu lugar já que sua forma de jogo é única, não sendo transmitidos as obrigações de serviços a terceiros mesmo que sejam seus herdeiros ou sucessores, não sendo possível a substituição de um atleta em seu contrato por nenhuma outra pessoa. **B) Onerosidade.**

A onerosidade é de simples compreensão já que se resume ao fato de que o atleta joga para o clube a fim de receber seu pagamento, já o clube o contrata a fim de receber seu rendimento esportivo que no caso representa sua força de trabalho, não há, portanto, relação de trabalho caso o atleta desempenhe sua força de trabalho para o clube por mera benevolência sem que o mesmo ganhe algo em troca.

C) Habitualidade

A habitualidade ou não eventualidade simplesmente diz respeito a rotina de trabalho, não configurando, portanto, vínculo se o serviço for prestado esporadicamente.

É possível notar esse elemento no E-sports na rotina de treino, concentração, preparação, discussões, e jogos, já que em todas essas ocasiões os atletas horários, cargas de treinos pré-estabelecidas, etc.

D) Subordinação

E por fim o elemento mais crucial para que se caracterize o vínculo de emprego a subordinação, esse elemento se resume ao fato de que todas as atividades, horários e regras do emprego são determinadas pelo empregador.

No E-sports isso é bem notório visto que na maioria dos casos os atletas residem e treinam nas chamadas "GAMING HOUSES", que nada mais são que alojamentos com Centro de treinamento integrados onde os atletas residem e praticam seus treinos em um mesmo local ou também hoje está se tornando mais comum os chamados gaming offices que consistem em escritórios onde os atletas vão somente para treinar, muito parecidos com os Centros de Treinamentos de clubes de futebol por exemplo.

Nesses locais as regras, agenda de treinos e jogos ficam a cargo da Staff, ou seja, é estabelecido pelos gestores dos clubes cabendo apenas aos atletas acatar a rotina e as agendas de treinos e jogos. Havendo até em contratos formas para que ocorra uma penalização em casos do não cumprimento dessas diretrizes estabelecidas pelos clubes.

Já entendemos quais as fontes e os elementos desse contrato, mas o que é de fato é determinado por esses contratos?

6. PONTOS DETERMINADOS PELO CONTRATO.

A. Clausula indenizatórias e Compensatórias.

Os contratos de atletas possuem duas formas de clausulas estipuladas na lei 9615/98, no esporte eletrônico não é diferente, os contratos de E-sports possuem clausulas compensatórias que consistem no pagamento feito pelo clube ao atleta caso o clube decida romper o contrato com o atleta de forma antecipada, o valor da cláusula é estipulado de forma previa entre as partes e não poderá passar de 400 vezes o valor dos salários mensais que o atleta deveria receber até o fim de seu contrato

Já a clausula indenizatórias consistem no pagamento pelo atleta a organização esportiva em casos de rescisão antecipada, geralmente atreladas a transferências de atletas de um clube a outro, fato que ocorreu com o jogador Alanderson "4lan" Meireles

que após se desligar da Remo Brave foi acionado na ABCDE representando dos times que disputam o Campeonato Brasileiro de League of Legends a organização decretou que qualquer time que pertencesse a ABCDE e fosse contratar o atleta deveria pagar a Brave o valor de R\$ 10.000,00 sendo que 20% deveria ser destinado ao jogador, caso fosse um time de fora da ABCDE essa multa não precisaria ser paga, toda essa situação foi motivada pela falta de pagamento por parte da Remo Brave que foi obrigada pela ABCDE (associação Brasileira de Clubes De E-sports) a pagar o que devia ao atleta conhecido como 4lan.

B. Salários, luvas, bichos e premiações

No esporte eletrônico os salários são respaldados na CLT e na legislação desportiva, é importante diferenciar o que é salário do que é remuneração, a definição de salario se caracteriza pelo pagamento FIXO pago pelo empregado pelo tempo de trabalho ou disponibilidade do empregado, já a remuneração são todas as formas de pagamento ao atleta.

Luvas são valores pagos aos atletas no momento de sua contratação, embora sejam pouco usadas no esporte eletrônico, é importante ser citada, já que em esportes mais consolidados é comum de ocorrer, podendo vir a ser comum também no esporte eletrônico.

Bichos como são conhecidos no mundo do esporte são remunerações pagas pelo empregador ao atleta devido a situações específicas como o fato de ter vencido um time rival até ao fato do clube ter vencido um campeonato, sendo consideradas prêmios na CLT.

Já as premiações são pagamentos realizados pela confederação ou pela desenvolvedora (quando a desenvolvedora faz o papel da confederação) estipulados antes do início do campeonato em decorrência do rendimento do atleta e do time no campeonato, normalmente se premia por um bom desempenho tanto coletivo quanto individual.

C. Direito de Imagem e Direito de Arena

O direito de imagem é um dos pontos mais importantes para alguns atletas no Esports.

Devido a integração a internet é comum vermos atletas de esporte eletrônicos praticando as chamadas “streams” onde transmitem seus jogos para que seu público possa assisti-lo enquanto treina ou está em seu tempo de recreação, essas transmissões tornaram o E-sports um cenário onde o público e seus atletas tem um contrato quase direto, fazendo com que o direito de imagem seja muito especial para esse ramo do esporte, já que devida as milhões de visualizações advindas dessas transmissões, é possível gerar uma grande renda além de propagar marcas e slogans a um público gigantesco.

Hoje a forma que foi encontrada para tentar deixar mais justo essa cessão de imagem é de 40% dos ganhos advindos da imagem do atleta seja repassada ao mesmo, porém só é benéfico aos jogadores já conhecidos que possuem um extenso público, já que jogadores poucos conhecidos ganharam mixarias com esse valor.

Já os clubes obtêm como uma parte da receita o pagamento do direito de transmissão para canais de televisão abertos e fechados, como é o caso da Riot que sede sua transmissão para o Sportv, há também clubes que repartem essa verba com os atletas deixando para os atletas de 5% a 20% dos valores ganhos com as transmissões.

D. Jornada de trabalho, intervalos dos atletas, concentração e trabalho noturno.

A jornada do atleta de E-sports é a mesma utilizada para os outros esportes e até mesmo estipulada para a maioria dos trabalhadores, ou seja, 44 horas semanais.

Só que aí se encontra um dos maiores problemas do E-sports, é muito difícil se ter a clara definição de quantas horas o empregado trabalhou nos casos em que o empregado vive e treina no mesmo local, já que o instrumento de trabalho dele, é também, na maioria das vezes seu lazer.

Já no que se refere aos intervalos geralmente é respeitado as folgas porem de forma compensatória já que a maioria dos grandes torneios são realizados aos domingos, sendo assim a folga se dá conforme estipulado em lei, porém em dias diferentes geralmente atrelado aos dias seguintes das partidas.

No caso das concentrações é permitido ao clube desde que siga algumas regras como acontece por exemplo em clubes de futebol, a concentração é regida pela lei Pelé

que em seu texto traz como legal a elaboração de concentração desde que respeitado o máximo de 3 dias de concentração além de que essa concentração seja precedente de um jogo.

É importante ressaltar que todo jogador tem direito a 24 horas de folga após suas partidas, devendo o clube respeitar essa folga.

Não é aplicável o pagamento de adicional noturno para os atletas assim como também não é em outras modalidades como o futebol, já que a possibilidade de partidas noturnas é de conhecimento geral do cenário.

E. Férias

As férias dos atletas se dão de forma diferente ao estabelecido na CLT já que normalmente as férias ocorrem sempre no período de recesso das atividades esportivas sendo sempre de no mínimo 30 dias não importando quanto tempo o atleta tem de vínculo com o clube.

F. Seguro de acidente

É da vontade de clube e até mesmo uma vantagem estratégica a manutenção da boa forma de seus atletas, porém quando ocorre acidentes no trabalhos e lesões os clubes tendem a pagar as despesas de seus atletas com o tratamento, ou até utilizam de seu próprio departamento médico para o tratamento das lesões decorrentes das práticas desportivas.

Entretanto caso não ocorra essa boa vontade do clube o atleta tem por garantia o seguro do INSS já que o mesmo está inserido no registro do INSS e possui os mesmos direitos de qualquer outro tipo de trabalhador, e segundo a Lei Pelé cabe ao clube arcar com as despesas enquanto não houver o pagamento do seguro pactuado.

7. A REGULAMENTAÇÃO É MESMO NECESSARIA?

Essa questão é motivo de discussão constante entre legisladores, juristas e os profissionais

Empregados pela indústria dos Esportes eletrônicos, a regulamentação traria de fato um reconhecimento formal do E-sports como um esporte, porém juristas especialistas na

área não veem como necessária essa formalização já que segunda as palavras do Advogado especialista em direito desportivo Wladimir Camargos “Esporte se conhece pela pratica social” ou seja não é a classificação estatal que dita o que é ou não esporte e pelo apelo que esse esporte tem no meio social, o aumento no número de seus praticantes e o engajamento das pessoas na atividade que fazem a caracterização de um desporto, outro ponto é a falta de reconhecimento para outras modalidades tradicionais de esportes como citado por Wladimir Camargos “Nós não temos reconhecimento estatal para outros esportes. Não é uma lei que diz que existe futebol, vôlei ou natação.”.

Atrelado a isso a regulamentação ditaria regras sobre um universo, que já se encontra regulado e funcional, não é preciso que se regule o Esporte Eletrônico já que a regulamentação não traria algo novo, nem melhoraria o que já está sendo praticado, pelo contrário traria prejuízos as organizadoras, clubes e conseqüentemente aos atletas e toda a cadeia de E-sports como também esbarraria no direito de propriedade sobre o jogo detido pelas desenvolvedoras e distribuidoras.

Outro ponto que a maioria dos projetos traziam em seu texto era o não enquadramento dos jogos violentos como esporte o que poderia ser um golpe enorme para o cenário emergente

Do E-sports, já que os cenários como os dos jogos Counter-strike e Rainbow Six seriam diretamente atingidos por esse não enquadramento, e esses dois jogos em específicos foram os mais vitoriosos internacionalmente onde em suas principais competições os times brasileiros ostentam diversos títulos e inúmeros jogadores tidos como lendas em seus games, um grande exemplo disso é o jogador Gabriel Toledo de Alcântara

Suario ou como é conhecido internacionalmente “Fallen” , Fallen é um dos principais jogadores do mundo na categoria de Counter-strike tendo dois títulos de Majors o que equivale ao campeonato mundial de Counter-strike fora outros grandes campeonatos nacionais e internacionais em seu E-sports, a partir do momento em que um dos maiores cenários de esporte eletrônicos do Brasil fosse deixado de lado pelo estado essa falta de reconhecimento poderia trazer uma onda de falta de investimento e falta de reconhecimento internacional dos clubes que possuem um time em jogos considerados violentos, podendo por exemplo em um eventual enquadramento olímpico desses jogos o Brasil ficar de fora da modalidade por não reconhecer como esporte esses jogos, outro

fator poderá ser o não fornecimento de vistos a jogadores estrangeiros, o fato mais curioso foi que para tentarem desatrelar o E-sports desses jogos categorizados como violentos foi usado o argumento de que esses jogos influenciariam crianças a se tornarem violentas, o que é muito difícil de acontecer já que crianças não poderiam jogar profissionalmente e a classificação desses jogos serem para maiores de 16 anos.

Mais um fator que causou desconforto entre todo o Eco sistema de E-sports foi o aparecimento de inúmeras confederações de desporto eletrônicos desconhecidas por todos os envolvidos no desporto, desde os torcedores as organizadoras de campeonatos, alguns dessas confederações tiveram representantes que disseram coisas absurdas mostrando total desconhecimento da área que o mesmo “representa”, por exemplo Roberto Moraes Tavares a época membro da Confederação Brasileira de Games e e-sports acusou o esporte eletrônico de ser elitista, o que pode ser facilmente rebatido vide a quantidade de jovens de baixa renda, que se tornaram profissionais em jogos como o Free Fire, devido a facilidade do acesso já que jogos como o Free Fire por conterem gráficos um pouco mais simplistas e uma jogabilidade facilitada são emulados em quase todos os smartphones e computadores mais baratos.

8. TENTATIVAS DE REGULAMENTAÇÃO DO ESPORTE ELETRONICO NO BRASIL E SUAS PROBLEMTICAS

No Brasil já se foi proposta alguns Projetos de Leis como o Projeto de Lei nº3450/2015 que embora aguarde um novo relator deverá ser rejeitado já que o mesmo tenta a regulamentação do Esporte Eletrônico de uma forma equivocada.

O PL 3450/2015 do deputado federal João Henrique Caldas buscava o enquadramento do E-sports como esporte e viria a ser legislado pela Lei Pelé, tendo apenas um acréscimo no número de incisos em seu artigo terceiro artigo ficando assim normatizado o entendimento do Esporte eletrônico como esporte, porém esse enquadramento traria um retrocesso enorme para o cenário de E-sports, visto que no esporte eletrônico os direitos sobre o jogo pertencem a um terceiro, coisa que não ocorre

nos esportes tradicionais ficando assim impossível enquadrar totalmente o E-sports na lei para desportos já existente.

Outro projeto de lei com intuito muito parecido foi a PL 7747/2017 da deputada Mariana Carvalho que pretendia incluir o artigo reconhecendo o Esporte eletrônico como um esporte na lei Pelé, sem considerar todas as problemáticas que poderia vir a se suceder com essa inclusão.

Porém o Projeto de lei que mais teve destaque foi o Projeto de Lei instaurado no Senado pelo Senador Roberto Rocha o PLS 383/2017, esse projeto buscava criar uma nova lei definindo o que é esporte eletrônico, trazia o título de atleta a quem vir a praticar o E-sports, buscava a criação de federações e confederações com o intuito de organizar e administrar todo o eco sistema do E-sports, essas organizações deveriam ter a aprovação das comissões de Educação, Cultura e Esporte além de Ciência, tecnologia, inovação, Comunicações e informática. O projeto também previa a descaracterização do cunho de desporto a jogos que apresentassem violência física ou de cunho sexual, que propagassem discurso de ódio ou apologia a drogas, o texto também trazia o enquadramento da Lei Pelé ao E-sports o que traria inúmeros de insegurança jurídica.

O projeto foi discutido em plenário graças ao apelo feito por profissionais influentes da área como os Pro-players Felipe “BRTT” Gonçalves um dos maiores atletas de League of Legends do Brasil e Bruno “Nobru” Goes premiado jogador de Free Fire além da Diretora Executiva ou CEO da organização de E-sports Black Dragons Nicolle “CHERRYGUMMS” Merhy que junto a vários outros profissionais enviaram uma carta ao senado demonstrando todos os pontos de indignação e pedindo um debate público com participantes ativos no cenário, outra carta enviada foi a das distribuidoras e possuidoras dos direitos dos jogos como as multinacionais Ubisofit e a Riot Games que também mostraram apoio à Senadora Leila Barros (PSB-DF) para o acontecimento do Debate Público pedido pela senadora para que pudesse dar voz aos profissionais da área, debate esse ocorrido no ano de 2019 que contou com várias figuras conhecidas pelo E-sports como a já citada Nicole “Cherrygumms” Que expressaram sua indignação e desacordo com os pontos colocados em pauta pela Proposta.

G. REFERÊNCIAS

Bratex Junior, A C Introdução ao Estudo do Esports Law – O Direito do Esporte Eletrônico”, publicado pela editora Mizuno.

<https://www.flickr.com/photos/agenciasenado/49100090668>

<https://mktesports.com.br/blog/csgo/fallen/>

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>

<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esportsregulamentacao-no-brasil.htm>

<http://cbesports.com.br/esports/o-esports-e-os-aspectos-legais/> <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2015/08/17/pro-player-da-pain-obtem-vistocomo-jogador-profissional-de-esport.htm>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/BrTT>

<https://www.torcedores.com/noticias/2019/07/riot-games-e-ubisoft-divulgam-carta-emapoio-a-senadora-leila-barros>,

Comentado [c6]: Caso queira facilitar o trabalho, instale no computador as normas da ABNT para word. Em seguida, utilize a aba "referências"/ "Gerenciar fontes bibliográficas" para acrescentar obras consultadas, inserir citações, etc. Ao término do trabalho, atualize esta seção.

Comentado [vv7R6]: