



INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos se fazem presentes no cotidiano de muitas pessoas e estão se tornando elementos de grande impacto na sociedade. Com grande relevância cultural, fomentam a indústria de videogames e a relação entre o ser humano e os aparelhos eletrônicos.

O Esporte eletrônico, mais conhecido como e-sport, consiste em uma competição on-line envolvendo equipes ou jogadores individuais. Cada jogo tem as suas próprias regras, que deverão ser respeitadas pelos competidores.

O presente tema é inovador e desafia as legislações dos países na busca de seu amparo legal, conseqüentemente gerando a necessidade de discutir os aspectos jurídicos do e-sports e de seus importantes desdobramentos.

A obra possui como objetivo geral analisar, de forma jurídica, o esporte eletrônico e os seus atletas, dando ênfase ao esporte eletrônico e análise dessa atividade no contexto jurídico trabalhista do Brasil.

METODOLOGIA

A pesquisa dará ênfase ao esporte eletrônico e analisará essa atividade no contexto jurídico trabalhista do Brasil. Observará também a situação dos cybers atletas em relação ao ordenamento jurídico brasileiro (com o Direito Civil e Direito Desportivo), comparando-os com os atletas de outros esportes convencionais.

A metodologia de pesquisa adotada é de natureza básica e qualitativa em relação ao tratamento de dados e, quanto aos fins, possui classificação descritiva e explicativa. A coleta de dados se caracteriza como bibliográfica e documental.

O E-SPORTS, OS CYBER ATLETAS E AS LEGISLAÇÕES NACIONAIS

Acompanhando o desenvolvimento global, a modalidade também evoluiu no Brasil, ganhando mais adeptos à prática esportiva, mas mesmo com todo crescimento, é de se dizer que, no Brasil, não há uma legislação específica que regulamente o e-sports, tampouco uma lei própria que expressamente ampare os atletas e norteie a modalidade em comento. Sendo assim, as práticas formais desportivas possuem regulamentação por normas genéricas nacionais e internacionais, acatadas pelas entidades administrativas desportivas nacionais (FERREIRA; COSTA, 2021).

Em relação a vínculo empregatício, tem-se no Brasil a Consolidação das Leis Trabalhistas (BRASIL, 1943). Já em relação aos esportes em si, ainda vigora a Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, conhecida como a Lei Pelé, a qual institui normas gerais sobre desporto, apresentando, em seu artigo 3º, as definições exaustivas para reconhecimento do que pode ser considerado esporte.

Em 2017, o Senador Roberto Rocha (PSDB/MA) propôs o Projeto de Lei (PL) nº 383/2017, com o intuito de criar uma legislação específica para regular a prática esportiva eletrônica. Entretanto, o projeto foi arquivado pelo Plenário do Senado Federal (BRASIL, 2017).

O E-SPORTS, OS CYBER ATLETAS E AS DECISÕES DO PODER JUDICIÁRIO

Sabe-se que, para que haja relação trabalhista comprovada entre o empregador e o empregado, há a necessidade da caracterização dos requisitos legais de cinco elementos, conforme o artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (BRASIL, 1946): pessoa física, personalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade.

O Poder Judiciário já entende que há o reconhecimento do vínculo laboral e, conseqüentemente, a obrigação do pagamento dos encargos trabalhistas e verbas rescisórias em casos envolvendo jogos eletrônicos. Assim, os e-sports estão sendo equiparados aos esportes tradicionais e já se reconhecem os vínculos empregatícios entre os clubes e os cyber-atletas, ou seja, contratos de trabalho estão sendo reconhecidos.

Esse reconhecimento foi concedido com base nos requisitos de subordinação jurídica, personalidade, promessa de remuneração e habitualidade. É de se dizer que esses requisitos não podem ser inobservados, ainda que exista um contrato expressando ideia em sentido contrário.

ABORDAGENS SOBRE A REGULARIZAÇÃO DO ESPORTE ELETRÔNICO E DE SEUS PROFISSIONAIS NO BRASIL

Há em trâmite o Projeto de Lei 70/2022, que regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil, e também o Projeto de Lei 205/2023, que define e-sports como modalidade esportiva.

Mediante a essa falta de legislação específica, as entidades administrativas desportivas nacionais possuem a liberdade de fazer contratos de forma livre; e, assim, elaboram cláusulas e termos contratuais interpretativos para se esquivarem de suas responsabilidades.

Portanto, torna-se fácil aproveitar-se dessa situação de fragilidade e agir de má fé, desrespeitando as diretrizes da Lei Pelé e da CLT nos contratos.

Assim sendo, pode-se dizer que o e-sports e os cyber atletas possuem amparo perante o ordenamento jurídico pátrio, mas ainda não possuem segurança jurídica para os profissionais e para os clubes. O estabelecimento de uma regulamentação própria para a prática do e-sports geraria uma maior inclusão na estrutura esportiva brasileira, levando uma equiparação real desses profissionais aos atletas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Lei do Desporto. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 20 mar. 2023.
- BRASIL. Decreto-lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Consolidação das Leis Trabalhistas. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 1941. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 19 mar. 2023.
- RAMOS, M. **Projeto define eSports como modalidade esportiva**. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/>. Acesso em: 12 set. 2023.