

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE DIREITO
MARCOS CORRÊA SANTANA

APLICABILIDADE DAS LEIS TRABALHISTAS NOS CONTRATOS
DE ESPORTE ELETRÔNICO

Juiz de Fora

2017

MARCOS CORRÊA SANTANA

**APLICABILIDADE DAS LEIS TRABALHISTAS NOS CONTRATOS
DE ESPORTE ELETRÔNICO**

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito sob orientação do Prof. Dr. Flávio Bellini de Oliveira Salles..

Juiz de Fora

2017

FOLHA DE APROVAÇÃO

MARCOS CORRÊA SANTANA

APLICABILIDADE DAS LEIS TRABALHISTAS NOS CONTRATOS DE ESPORTE ELETRÔNICO

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito submetida à Banca Examinadora composta pelos membros:

Orientador: Prof. Dr. Flávio Bellini de Oliveira Salles. – Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Ms. Fernando Guilhon de Castro – Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Ms. Guilherme Rocha Lourenço - Faculdade Metodista Granbery

PARECER DA BANCA

- () APROVADO
- () REPROVADO

Juiz de Fora, 22 de Junho de 2017

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	2
1. DA INFLUÊNCIA DAS NOVAS TECNOLOGIAS COMO MEIO DE EXERCÍCIO DO LABOR.....	4
1.1 Da utilização de plataformas eletrônicas como intermediadoras da atividade esportiva.....	5
2. O CONCEITO E O DESENVOLVIMENTO DOS <i>E-SPORTS</i> NO MUNDO E NO BRASIL.....	6
3. DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA CONTEMPLADA NA ÁREA ESPORTIVA.....	8
3.1 Do reconhecimento do desporto eletrônico como prática esportiva – análise da PL 3450/2015.....	11
4. DA HIPÓTESE DE APLICAÇÃO DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA E DESPORTIVA NA RELAÇÃO JURÍDICA CONTRATUAL DOS <i>E-SPORTS</i>.....	13
4.1 Dos requisitos específicos da relação de emprego em conformidade com os contratos de desporto eletrônico.....	16
4.2 Do princípio da primazia da realidade como fonte solucionadora do conflito.....	18
5. CONCLUSÃO.....	19
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20

APLICABILIDADE DAS LEIS TRABALHISTAS NOS CONTRATOS DE ESPORTE ELETRÔNICO

Marcos Corrêa Santana*

Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO; - 1 DA INFLUÊNCIA DAS NOVAS TECNOLOGIAS COMO MEIO DE EXERCÍCIO DO LABOR; - 1.1 Da utilização de plataformas eletrônicas como intermediadoras da atividade esportiva; - 2 O CONCEITO E O DESENVOLVIMENTO DOS *E-SPORTS* NO MUNDO E NO BRASIL; - 3 DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA CONTEMPLADA NA ÁREA ESPORTIVA; - 3.1 Do reconhecimento do desporto eletrônico como prática esportiva – análise da PL 3450/2015; - 4 DA HIPÓTESE DE APLICAÇÃO DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA DESPORTIVA NA RELAÇÃO JURÍDICA CONTRATUAL DOS *E-SPORTS*; - 4.1 Dos requisitos específicos da relação de emprego em conformidade com os contratos de desporto eletrônico; - 4.2 Do princípio da primazia da realidade como fonte solucionadora do conflito; CONCLUSÃO; REFERÊNCIAS

RESUMO

A prática esportiva por intermédio eletrônico, traduzido nos *e-sports*, é resultado da influência das inovações tecnológicas dentro da sociedade e da aplicação de conceitos competitivos e de rendimento dentro de uma prática lúdica como os jogos eletrônicos. O desporto eletrônico é tópico emergente e em expansão em território brasileiro, entretanto, internacionalmente já é reconhecido e regulado efetivamente. Este estudo busca analisar as características mais notáveis dos esportes eletrônicos sob a ótica do Direito do Trabalho, em comparação com a tutela existente de esportes tradicionais, tendo como objeto a aplicabilidade das normas jurídicas vigentes na relação contratual dos *Cyber-Atletas*, em relação a possibilidade de existência de vínculo de emprego e, portanto, a garantia de direitos estabelecidos na CLT. Utilizando-se do princípio da primazia da realidade e comparação análoga à jurisprudência, conclui-se que, presente os requisitos característicos de empregado (trabalho por pessoa física, com pessoalidade, habitualidade, onerosidade e subordinação), deve-se reconhecer como tal o *Cyber-Atleta*.

Palavras-Chave: Direito do Trabalho; Direito Desportivo; E-sports; Cyber-Atletas

* Graduando do 10º período de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora

ABSTRACT

The practice of electronic sports, translated in e-sports, is a result of the influence of technological innovations within society and the application of competitive concepts and performance within a playful practice such as electronic games. Electronic sport is an emerging and growing topic in Brazilian territory, however, internationally it is already recognized and regulated effectively. This study seeks to analyze the most notable characteristics of electronic sports from the point of view of Labor Law, compared to the existing protection of traditional sports, aiming at the applicability of the legal rules in force in the contractual relation of the Cyber Athletes, regarding the possibility of existence of employment relationship and, therefore, the guarantee of rights established in the CLT. Using the principle of the primacy of reality and a comparison analogous to the case law, it is concluded that, given the characteristic requirements of employee (work by natural person, with personality, habituality, onerosity and subordination), it should be recognized as such the Cyber -Athlete

Keywords: Labor Law; Sports Law; E-sports; Cyber-Athletes

INTRODUÇÃO

O processo de globalização da economia, possibilitado pelas constantes mudanças tecnológicas e estruturais, é fator que acarreta grandes alterações nas relações de trabalho clássicas, tanto de modo organizacional, quanto conceitual.

Diz Silva¹ (2005, p.1) que “O direito do trabalho está diante de um momento de redefinição, pois foi concebido para regular uma modalidade de relação jurídica – o emprego – que aos poucos deixa de ser hegemônica”.

É inavergável o poder transformador que os computadores pessoais e a internet trouxeram para a sociedade como um todo. Sendo o Direito importante inserção no meio social, ele deve ser capaz de acompanhar as mudanças que vem ocorrendo a cada momento, tornando fundamental a aplicação correta e moderna em relação as novas e diferentes formas de aplicação da tecnologia na vida atual.

No âmbito do Direito do Trabalho, a inserção de novas tecnologias agilizou a execução e fomentou o setor produtivo e do trabalho em geral, da mesma maneira em que possibilitou a criação de novas categorias de trabalhadores e tornou outras obsoletas. Dentre os avanços trazidos, possibilitou a transcendência dos limites do espaço físico, utilizando-se

1 SILVA, Otavio Pinto e. A nova face do direito do trabalho: tecnologia, desemprego, trabalho autônomo e trabalho informal. Disponível em: http://www.calvo.pro.br/media/file/colaboradores/otavio_pinto_silva/otavio_pinto_silva_nova_face_direito_trabalho.pdf. Acesso em: 25 de mai. 2017

da internet e das telecomunicações como forma de executar o labor até mesmo em domicílio ou em movimento.

Na mesma sistemática evolutiva exposta, o advento dos computadores pessoais e da internet também realiza transformações no modo em que a atividade desportiva é exercida, de modo a inclusive criar práticas e modalidades, como o surgimento do desporto eletrônico, ou *e-sports*², que se resumem a competições a partir de jogos virtuais.

Assim como o esporte tradicional, pode ser realizado de modo individual ou coletivo, exigindo do *Cyber-Atleta*³ prática metódica que demanda destreza. Tal modalidade, apesar de ainda desconhecida por muitos ou considerada apenas como lúdica, vem ganhando força e visibilidade no âmbito nacional e internacional, com competições que atraem milhões de espectadores e movimentam quantias extraordinárias. Como critério de comparação, em 2016, o torneio de *Dota 2*⁴, um dos jogos de *e-sports*, chamado de *The International*⁵, distribuiu a premiação de cerca de 62 milhões de reais, quase quatro vezes maior do que o prêmio de 18 milhões de reais que o campeão da Copa Libertadores recebeu⁶.

Nacionalmente, apesar de o esporte eletrônico apresentar características de esporte de rendimento e ter organizações estruturadas competitivamente, em muitos casos os *Cyber-Atletas* são tratados de forma amadora, mesmo exercendo profissionalmente a condição de atleta em seu sentido jurídico. Em razão disso, sabendo que no Brasil o labor do atleta é disposto pelo Direito Trabalhista Desportivo, seguindo as bases da Lei 9615/98, a Lei Pelé, e a Consolidação das Leis do Trabalho, é fundamental considerar as peculiaridades do exercício do *e-sport* para entender se essa regulamentação atual é capaz de suprir diferenças dessa relação jurídica, cabendo ao Direito do Trabalho lidar e se adaptar a essas complexas e diversas transformações.

Para tanto, o presente artigo visa analisar as influências e transformações trazidas pelos novos meios de tecnologia dentro do âmbito do Direito Trabalhista Desportivo e sua aplicabilidade nos esportes eletrônicos.

2 Conjunto de modalidades esportivas que são praticadas utilizando-se de jogos eletrônicos competitivos por intermédio dos computadores e/ou da internet.

3 Atleta praticante de modalidades de desporto eletrônico.

4 Jogo eletrônico de ação e estratégia, desenvolvido pela *Valve Corporations*, é atualmente uma das modalidades de *e-sports* com mais praticantes no mundo e com as maiores premiações.

5 Campeonato Mundial de Dota 2 que ocorre anualmente desde 2011. É considerado um dos mais representativos campeonatos de *e-sports* da atualidade.

6 MATSUURA, Sérgio. Campeonato de videogame paga mais para equipe vencedora que a Libertadores. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/campeonato-de-videogame-paga-mais-para-equipe-vencedora-que-libertadores-17086169>. Acesso em: 25 de mai. 2017

1. DA INFLUÊNCIA DAS NOVAS TECNOLOGIAS COMO MEIO DE EXERCÍCIO DO LABOR

Tanto nas relações sociais como nas de trabalho não é mais possível ignorar a forte presença dos avanços tecnológicos. Do maquinário automatizado e caixas eletrônicos aos *smartphones* é percebe-se os efeitos trazidos pela implementação dessas novas ferramentas, não só para o caráter econômico das grandes corporações, mas também para os laboristas.

Questões jurídicas quanto ao monitoramento de *e-mails* pessoais e proibição de acesso à internet durante o trabalho, desemprego causado pela substituição de trabalhadores por equipamentos eletrônicos e utilização de novas tecnologias como meio de produção e mão de obra são frequentes dentro da doutrina e da jurisprudência atual. É essencial ao Direito a capacidade de analisar, compreender e se adaptar a novos fatores contemporâneos, principalmente quando analisamos as complexidades existentes nos vínculos entre empregados e empregadores que se utilizam de plataformas virtuais como meio de trabalho.

Talvez a forma mais difundida de valer-se do meio digital como plataforma da atividade laborista seja o teletrabalho ou o trabalho em domicílio, já assegurado em nossa legislação pelo artigo 6º, *caput* e §único da CLT⁷, que não faz distinção entre o trabalho realizado no estabelecimento do empregador e o realizado a distância, mesmo que no domicílio do empregado, desde que os pressupostos necessários para configurar o vínculo empregatício estejam presentes. É possível, inclusive, a utilização de meios de comunicação e informatizados, como a internet, que possibilitam o comando, supervisão e controle como forma de equiparação da subordinação existente no espaço físico. Rezende (2006, p. 65)⁸ dispõe que:

A possibilidade de um contrato de trabalho à distância, diferenciado da modalidade do trabalho a domicílio, resulta, de início, curiosa para juslaboralistas. uma vez que

7 Art. 6º – Não se distingue entre trabalho realizado no estabelecimento do empregador, o executado no domicílio do empregado e o realizado à distância, desde que estejam caracterizados os pressupostos da relação de emprego. Parágrafo Único: Os meios telemáticos e informatizados de comando, controle e supervisão se equiparam, para fins de subordinação jurídica, aos meios pessoais e diretos de comando, controle e supervisão do trabalho alheio. (CLT art. 6º)

8 REZENDE, Roberto Vieira de Almeida. O trabalho prestado pela Internet e a questão da subordinação jurídica no direito individual do trabalho. Revista do Tribunal Superior do Trabalho, Porto Alegre, RS, v. 72, n. 3, p. 56-72, set./dez. 2006.

o direito do trabalho vigente no Brasil foi construído a partir do modelo fabril de produção, no qual a presença física de empregado e empregador no local de trabalho era uma verdade absoluta. Contudo, inegável que, tanto sob os aspectos formais como materiais, o contrato de trabalho à distância ou teletrabalho é uma realidade possível e com enquadramento nos moldes jurídicos do contrato individual de trabalho.(REZENDE, 2006, p. 65)

A utilização de plataformas digitais e eletrônicas, como *softwares*, *websites* e *aplicativos*, de modo a intermediar as relações de mão de obra gera discussões quanto aos elementos de fato e direito capazes de configurar a relação de emprego. Incontestemente é o fato que as relações virtuais já são realidades e a sociedade mostra-se propensa a uma substituição do meio físico pelo eletrônico como forma de facilitar o cotidiano e o trabalho para ambas as partes envolvidas nessa relação.

1.1 Da utilização de plataformas eletrônicas como intermediadoras da atividade esportiva

As práticas esportivas tradicionais, em suas diversas modalidades, são presenças contantes na sociedade, apresentando-se como forma de entretenimento e integração social. Os esportes em sua maioria são resultados da prática de atividade física, como por exemplo o futebol, o voleibol e o judô. Entretanto existem práticas esportivas classificadas como de intelecto, por exemplo o xadrez, que já esteve presente inclusive em olimpíadas.

Sendo tão intrínseco à população, é forçoso imaginar que as transformações que ocorrem e ocorreram com a sociedade não afetará os esportes, que em contrapartida tende a se adaptar para acompanhar estes avanços. Tal fato é perceptível quanto da aplicação da tecnologia e até mudanças de regras e formatos dentro dos esportes. O Futebol Americano é um exemplo, uma vez que se utiliza, na dúvida do árbitro, de repetição instantânea da jogada para a aplicação ou não de uma falta. Porém, a simples aplicação de tecnologia dentro dos esportes não muda cerne, uma vez que, mesmo sem aparelhos eletrônicos, pode ser praticado, em razão de não depender destes para existir.

Inevitável que, da mesma forma que ocorreu com as relações de trabalho, a sociedade buscaria adaptar o conceito de esporte, utilizando-se de plataformas virtuais, como os jogos eletrônicos e a internet, para praticá-los. Os esportes eletrônicos, portanto, se diferenciam dos

tradicionais por serem exercidos pelo meio virtual, se aproximando principalmente das práticas esportivas de intelecto, como o xadrez, por não demandar esforço físico como o futebol, por exemplo.

Portanto, foi a aplicação dos conceitos competitivos e esportivos dentro de uma prática lúdica como os jogos eletrônicos que propiciou o surgimento do *e-sports*, como prática esportiva realizada por meios virtuais.

2. O CONCEITO E O DESENVOLVIMENTO DOS *E-SPORTS* NO MUNDO E NO BRASIL

Os esportes eletrônicos podem ser conceituados, de maneira geral, como a prática competitiva por meio dos *videogames*⁹, remetendo sua origem, portanto ao surgimento desses. Apesar das primeiras competições datarem da época dos *Arcades*¹⁰, durante os anos 80, podemos afirmar que sua caracterização como esporte começou a ganhar representatividade ao final dos anos 90, tendo estabilizado seu patamar a partir dos anos 2000. Jogos como *Doom*¹¹, *Quake*¹² e *Starcraft*¹³ lançados na década de 90 utilizavam da internet para criar ambientes competitivos que facilitavam a disputa entre diversos jogadores e equipes, algo que antes só era possível presencialmente.

O *Starcraft*, jogo de estratégia em tempo real que é jogado individualmente, teve papel fundamental no desenvolvimento dos *e-sports*, possibilitando a massificação da categoria em diversos países, tendo sido a partir dele que o primeiro governo do mundo, a Coreia do Sul, reconheceu a importância do esporte eletrônico, além disso foi o primeiro a ser televisionado regularmente e a profissionalizar a categoria.

Em território brasileiro, apesar de ainda distante da situação internacional e do estigma de marginalização, o jogo que marcou o cenário competitivo e alavancou seu desenvolvimento foi o *Counter-Strike*¹⁴, jogo de tiro em equipe que foi lançado em 1999, que se popularizou principalmente pelas lan houses que existiam na época. Diversas competições

9 Sinônimo de jogos eletrônicos.

10 Aparelho de jogos eletrônicos instalado principalmente em estabelecimentos de entretenimento, muito popular no Brasil e no mundo nas décadas de 70 e 80.

11 Jogo de tiro em primeira pessoa, lançado em 1993 pela Id Software.

12 Jogo de tiro em primeira pessoa, lançado em 1996 pela Id Software.

13 Jogo de estratégia em tempo real, lançado em 1998 pela Blizzard Entertainment e reconhecido como o precursor dos esportes eletrônicos.

14 Jogo de tiro em primeira pessoa, lançado pela Valve Corporations em 1999.

ocorreram no Brasil e times nacionais disputaram, inclusive, competições no exterior, tendo conquistado, por exemplo, a *Electronic Sports World Cup (ESWC)*¹⁵, maior campeonato da época.

Atualmente, a despeito de ainda encontrar resistência social, por ser considerado apenas como uma prática lúdica, o esporte eletrônico se encaminha para um processo de maior massificação, uma vez que a mídia brasileira já reconheceu sua importância na sociedade atual e transmite habitualmente campeonatos de variados *e-sports*, como *Dota 2*, *League of Legends*¹⁶ e *Counter-Strike: Global Offensive*¹⁷, por meio de canais de cunho esportivo, principalmente o SporTV, ESPN e Esporte Interativo.

O *League of Legends*, jogo competitivo de estratégia disputado em equipes, é o esporte eletrônico mais profissionalizado e difundido no Brasil, com *Cyber-Atletas* podendo receber até R\$15.000,00, conforme é informado por Lima (2016)¹⁸:

Os jogadores profissionais de *e-sports* recebem salários que variam entre R\$ 3.000,00 e R\$ 15.000,00, dependendo da habilidade e da fama.

A remuneração mensal representa apenas 25% dos rendimentos dos profissionais.

Há patrocínios e premiações, além de pagamento pelas horas que passam em eventos e treinando em plataformas de *streaming*, com transmissão pela internet.

(LIMA, 2016)

Em 2016, a final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) foi disputada no Ginásio do Ibirapuera em São Paulo e contou com mais de 10 mil pessoas assistindo presencialmente e mais de um milhão de espectadores divididos entre a transmissão televisiva e pela internet, atraindo, principalmente o público mais jovem.

Tais números impressionam e demonstram o amadurecimento do segmento, que viu com o surgimento da Associação Brasileira de Clubes de E-sports (ABCDE) um encaminhamento para a consolidação do profissionalismo e o progresso da situação atual. Diante disso, atesta-se necessária a preocupação do Direito, principalmente o Direito do

15 Campeonato que a equipe brasileira, chamada Made in Brazil, conquistou em 2006, disputado em Paris, França.

16 Jogo de estratégia em tempo real em equipe, lançado pela Riot Games em 2009. Atualmente é o *e-sport* com maior relevância e número de praticantes no Brasil.

17 Jogo de tiro em primeira pessoa, sucessor do já citado Counter-Strike, lançado pela Valve Corporations em 2012.

18 LIMA, Diogo Iwata. Salários de jogadores profissionais de games podem chegar a R\$ 15.000,00. Disponível em: <http://classificados.folha.uol.com.br/empregos/2016/05/1771206-salarios-de-jogadores-profissionais-de-games-podem-chegar-a-r-15-mil.shtml>. Acesso em: 25 de mai. 2017

Trabalho Desportivo, quanto a situação dos *Cyber-Atletas* e das entidades de esporte eletrônico, partindo da análise quanto a efetividade das formas de regulamentação atual para atender as especificidades do desporto virtual.

3. DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA CONTEMPLADA NA ÁREA ESPORTIVA

A aplicação do Direito do Trabalho ao Âmbito desportivo tem o viés de reger as relações dos atletas profissionais com os clubes aos quais prestam serviços.

Segundo Miguel (2014, p. 52)¹⁹:

Nem sempre os atletas profissionais foram vistos como trabalhadores, tendo isso ocorrido por várias razões, dentre as quais o fato de que a prática do esporte sempre teve uma conotação lúdica, além da complexa evolução do amadorismo ao profissionalismo. (...)

Aliás, a prática de qualquer esporte, de forma profissional ou amadora, até hoje carrega o estigma de ser um divertimento(...). (MIGUEL, 2014, p. 52)

Diante do desenvolvimento dos esportes e sua prática cada vez mais difundida, tornou-se necessária sua regulamentação com o fito de reconhecer a prática como profissional e garantir direitos aos praticantes. No Brasil o futebol, por ser o esporte mais popular, sempre foi o foco da regulamentação legislativa, dando início com o Decreto-Lei nº 3199 de 1941 até a lei em vigor atualmente, a Lei nº 9615 de 1998, conhecida como Lei Pelé.

É importante ressaltar que essa lei passou por importantes modificações, principalmente no ano de 2000 e 2011 com o objetivo de integralizar as demais modalidades esportivas em seu bojo.

A prática esportiva nacional no consiste de quatro modalidades, de acordo com o artigo 3. Incisos I, II, III e IV, da Lei Pelé:

Art. 3º.O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

19 MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Atleta : definição, classificação e deveres. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição. (artigo 3. Incisos I, II, III e IV, da Lei nº 9615/98)

Esta lei regula as relações esportivas, prevendo a aplicação subsidiária da CLT e da legislação previdenciária na prática esportiva dos atletas profissionais, ressaltando que somente a prática de cunho de rendimento pode ser considerada profissional por força de seu artigo 3º, §1º, I²⁰.

O artigo 28, §4º, da Lei nº 9615/1998, que prevê:

Art. 28. A atividade do atleta profissional é caracterizada por remuneração pactuada em contrato especial de trabalho desportivo, firmado com entidade de prática desportiva, no qual deverá constar, obrigatoriamente: (...)

§ 4º Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da Seguridade Social, ressalvadas as peculiaridades constantes desta Lei. (artigo 28, §4º, da Lei nº 9615/1998)

Devido a aplicação subsidiária da Consolidação das Leis Trabalhistas, o contrato de trabalho esportivo se apresenta como uma categoria especial, que apesar de ser estabelecido com base nas regras gerais consolidadas, demonstra peculiaridades para suprir as necessidades específicas da prática esportiva. Diante dessa afirmação, pode-se dispor que é

20 Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:(...)§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado: I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva; (artigo 3º, §1º, I, Lei nº 9615/98)

imprescritível para a existência de vínculo empregatício na esfera esportiva a existência dos requisitos principiológicos do contrato de trabalho, quais sejam, onerosidade, subordinação, habitualidade e a pessoalidade. Considera-se próprio dessa modalidade especial, em distinção ao estabelecido na legislação celetista, a determinação temporal de validade do vínculo, artigo 30, *caput*, da Lei Pelé²¹, a formalidade contratual, além de possuir dois elementos obrigatórios, quais sejam, a remuneração e as cláusulas compensatórias e indenizatórias.

Tendo introduzido o atleta profissional, é de suma importância compreender que a Lei 9615/98 dispõe mais duas possibilidades para relação jurídica proveniente da prática desportiva de rendimento. Em seu artigo 28-A²², apresenta a situação do atleta autônomo, como aquele, maior de 16 anos, que não mantém relação empregatícia, auferindo rendimentos por contrato de natureza civil e que, segundo seu §3, só é aplicável para os esportes de natureza individual. Além deste dispositivo, o artigo 3º, § único, II²³, traz a figura do atleta não-profissional, caracterizado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio.

Entretanto, a regulamentação específica do contrato de trabalho desportivo e seus reflexos na caracterização do profissionalismo na forma da lei só é obrigatório para o atleta profissional de futebol, por força do artigo 94, da Lei nº 9615/1998, que determina que “O disposto nos arts. 27, 27-A, 28, 29, 29-A, 30, 39, 43, 45 e nº § 1º do art. 41 desta Lei será obrigatório exclusivamente para atletas e entidades de prática profissional da modalidade de futebol.”.

Apesar de este artigo diminuir a relevância das demais modalidades esportivas, ele abre espaço para o reconhecimento do vínculo de emprego, mesmo sem os requisitos específicos trazidos pelo artigo 28, conforme decisões jurisprudenciais²⁴. Diante disso deve-se

21 Art. 30. O contrato de trabalho do atleta profissional terá prazo determinado, com vigência nunca inferior a três meses nem superior a cinco anos. (artigo 30, *caput*, da 9615/1998)

22 Art. 28-A. Caracteriza-se como autônomo o atleta maior de 16 (dezesesseis) anos que não mantém relação empregatícia com entidade de prática desportiva, auferindo rendimentos por conta e por meio de contrato de natureza civil.

§ 1º O vínculo desportivo do atleta autônomo com a entidade de prática desportiva resulta de inscrição para participar de competição e não implica reconhecimento de relação empregatícia.

§ 2º A filiação ou a vinculação de atleta autônomo a entidade de administração ou a sua integração a delegações brasileiras partícipes de competições internacionais não caracteriza vínculo empregatício

§ 3º O disposto neste artigo não se aplica às modalidades desportivas coletivas

23 Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:(...)§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:(...) II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (artigo 3º, §1º, II, Lei nº 9615/98)

24 TST - AIRR: 755002820055010072 75500-28.2005.5.01.0072, Relator: Valdir Florindo, Data de Julgamento: 04/09/2013, 2ª Turma, Data de Publicação: DEJT 13/09/2013

analisar a hipótese situacional da atividade profissional dentro do âmbito esportivo e quais suas características para ser considerada como tal.

Percebe-se que o legislador fez questão de esclarecer as propriedades da prática profissional, no sentido do cunho organizado e da promoção com o fito de obter renda, além de ampliar a possibilidade de profissionalismo para todas as modalidades. Estes são pontos essenciais que possibilitam a compreensão das novas relações jurídicas esportivas, que são a base do desenvolvimento desse estudo.

3.1 Do reconhecimento do desporto eletrônico como prática esportiva – análise da PL 3450/2015

Atualmente o esporte eletrônico manifesta principalmente sua faceta de rendimento, com uma prática competitiva e organizada com a finalidade de obter lucro e resultados, além de integrar pessoas e comunidades do País. Diante disso, a prática competitiva de jogos eletrônicos já podem ser, na realidade brasileira, considerada como uma exteriorização social em ascensão. Compartilhando de muitas similaridades com o esporte tradicional, podemos diferenciá-la principalmente pelo fato dos resultados finais serem adquiridos virtualmente, não impedindo, entretanto, que exija destreza física e mental para sua prática em alto nível.

Em busca do reconhecimento efetivo do *e-sport* na legislação brasileira, o Deputado Federal João Henrique Holanda Caldas (PSB/AL), propôs o projeto de lei 3450/15²⁵, que visa acrescentar o inciso V ao artigo 3º da lei 9615/98 (Lei Pelé), com uma redação específica para desporto virtual, separando-o dos demais, onde arguiu que:

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude. O Brasil, no entanto, não tem acompanhado esse movimento social. A Legislação – e atuação estatal – em terras brasileiras tem ignorado esse fenômeno, deixando escapar a possibilidade de geração de receitas, alimentar práticas sociais benéficas e

25 CALDAS, João Henrique Holanda. Projeto de lei nº 3450 de 2015 . Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=34452DC9625BAFFF78E42D862E59CD08.proposicoesWebExterno1?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015. Acesso em: 24 de mai. 2017

– importante – prevenir a utilização em excesso, e perniciosa, desse tipo de tecnologia. (CALDAS, 2015, p.2)

Apesar do Relator, Deputado Federal Roberto Alves (PRB/SP), da Comissão do Esporte, ter dado parecer negativo a PL 3450/15, o teor de seu relatório demonstra um indicativo positivo para a análise da relação jurídica existente, uma vez que acolhe sua crescente relevância e afirma que a prática esportiva por meio de jogos eletrônicos já está incluída nos incisos existentes do artigo 3º em razão do caráter dinâmico da evolução das práticas desportivas e pelo fato de não existir dispositivo legal que defina quais são os esportes reconhecidos pelo Estado. Ressalta Alves (2016, p.3)²⁶:

Percebemos, portanto, que os jogos eletrônicos estão mais próximos das modalidades esportivas do que das manifestações esportivas definidas na lei geral do desporto. Não se trata, porém, de entrar no mérito de analisar se determinada prática (jogos virtuais, futebol, xadrez, capoeira, skate, damas, entre outras) é ou não esporte, pois inexistente, na legislação federal, qualquer dispositivo que defina quais são as modalidades esportivas “reconhecidas” pelo Estado brasileiro. (ALVES, 2016, p.3)

Seguindo a linha da análise anterior, pode-se considerar o esporte eletrônico como um esporte em si e, dentro dessa premissa, a relação jurídica contratual existente entre os *Cyber-Aletas* e as organizações desportivas contratantes, devem ser apoiadas pela Lei Pelé e pela Consolidação das Leis Trabalhistas.

4. DA HIPÓTESE DE APLICAÇÃO DA LEGISLAÇÃO TRABALHISTA E DESPORTIVA NA RELAÇÃO JURÍDICA CONTRATUAL DOS E-SPORTS

Sendo inegável a disseminação e a dimensão que mercado de *e-sports* alcançou na última década, o Direito não deve se omitir quanto a esta modalidade, razão essa que se visa,

²⁶ ALVES, Roberto. Parecer: Projeto de lei nº 3450 de 2015. Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=34452DC9625BAFFF78E42D862E59CD08.proposicoesWebExterno1?codteor=1519134&filename=Parecer-CESPO-20-12-2016. Acesso em: 24 de mai. 2017

por meio deste artigo, averiguar as possíveis repercussões trabalhistas relativas as atividades desportivas realizadas pelos *Cyber-Atletas*.

Inicialmente deve-se estabelecer que o ramo do desporto eletrônico agrega diversos jogos caracterizados como competitivos, que apresentam modalidades individuais e coletivas, onde, principalmente no Brasil, é visível a distinção de tratamento existente entre elas. Tal fator é importante para demonstrar a situação contratual ali existente do ponto de vista legal, sendo esta de natureza de trabalho ou emprego.

Dentre os jogos mais organizados e de maior exposição midiática atual, podemos destacar os já citados, *Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)* e o *League of Legends (LoL)*, ambos disputados coletivamente por times de cinco jogadores. Esses jogos servirão de base para entendermos a carreira competitiva e expôr objetivamente as diferenças apontadas quanto ao *status* de desenvolvimento profissional dos *Cyber-Atletas*.

Apesar de o meio de prática utilizado ser distinto, a rotina de um atleta de esporte eletrônico converge com os de esporte tradicionais na medida em que conta com treinos diários, concentrações para campeonatos e até mesmos cuidados psicológicos e nutricionais em alguns casos, Pereira (2014, p.48)²⁷ ressalta que:

É importante considerar que embora em números absolutos de times e jogadores de alto rendimento o esporte eletrônico fique bastante aquém dos esportes tradicionais mais massificados, a quantidade de equipes e jogadores amadores e profissionais já é bastante considerável. Jogadores aspirantes a profissionais atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do ciber-atleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional. (PEREIRA, 2014, p.48)

Pode-se dizer que se aproximam também juridicamente pelo fato de, por exemplo, exercem a atividade com exclusividade perante a entidade contratante e cederem, em muitos casos, seu direito de imagem para publicidade e mídia, além de perceber rendimentos, quer de natureza cível ou trabalhista, pelo exercício do esporte.

27 PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. Brasília. Faculdade de Comunicação. Universidade de Brasília. 2014

Isto posto, devemos verificar qual natureza aplicada nos contratos realizados por *Cyber-Atletas*, em relação com sua prática de fato, para atividade esportiva de rendimento, com base nos princípios gerais do trabalho e da legislação específica.

Além dessa condição, deve-se ponderar que, ademais não haver distinção, em caráter geral, da prática e a rotina do *Cyber-Atleta* dentre os variados jogos, existem, conforme esclarecido anteriormente, diferenças entre as próprias modalidades de *e-sports*, principalmente em relação a investimentos financeiros, que resultaram em enquadramentos distintos quanto a relação jurídica existente entre as partes contratuais.

O *LoL*, utilizando analogicamente os esportes tradicionais, pode ser caracterizado, em nosso país, como o “Futebol dos *e-sports*”, na medida em que é o desporto eletrônico mais praticado e assistido, e, por isso, agrega a maior quantidade de competições e equipes de expressão. Estes fatores refletem na expansão organizacional, financeira e social do esporte, que traçam o perfil da atividade profissional, de forma que a *Riot*, empresa que desenvolve e gerencia o jogo, entrou em acordo com a Associação Brasileira de Clubes de E-sports (ABCDE) para exigir, como requisito de participação no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL) a regulamentação dos *Cyber-Atletas* por meio de contrato de trabalho, nas bases celetistas e, no que cabe, da Lei Pelé.

Esse acordo foi um marco para o esporte eletrônico brasileiro por se tratar de um avanço de direitos, não só no *LoL*, servindo de base de análise para o possível enquadramento das demais modalidades

O CS:GO é um desporto eletrônico em ascensão nacionalmente, com alta representatividade de equipes compostas por brasileiros no cenário internacional²⁸. Apesar de não ter o mesmo investimento e rendimento daquele, o CS:GO, assim como outros *e-sports*, apresenta, quanto a rotina e a relação dos *Cyber-Atletas* com as equipes, semelhanças indiscutíveis, que não se refletem contratualmente. Coelho (2016, p.2)²⁹ afirma que:

Apesar de a maioria dos contratos entre organizadores e “*cyber-atletas*” sugerirem típica relação de “patrocínio” e, na prática, serem denominados de contratos de “adesão e outras avenças”, a situação que se desencadeia no dia a dia desses atletas

28 A SK Gaming, Immortals e Luminosity Gaming, são três equipes compostas exclusivamente por brasileiros que disputam os maiores campeonatos internacionais. A SK Gaming é detentora de dois títulos mundiais de Counter-Strike Global Offensive.

29 COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: os riscos nos contratos de Cyber-Atletas. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 20 de mai. 2017

muitas vezes desborda completamente daquela condição inicial sob a qual foram contratados, sugerindo, assim, uma natureza jurídica diversa da pactuada – e esse fato pode atrair sérias implicações jurídicas tanto aos organizadores quanto aos próprios atletas, especialmente sob a ótica do Direito do Trabalho.(COELHO, 2016, p.2)

Nada impede a existência de uma relação jurídica exclusivamente cível, sendo portando um vínculo apenas de trabalho, da forma estabelecida pela Lei Pelé, como de atleta de rendimento não-profissional ou atleta autônomo, nos casos de modalidades individuais. Porém, deve haver cuidado na forma em que o contrato é realizado e das práticas envolvidas, principalmente já havendo *e-sports* como o *LoL* onde já existe a existência do vínculo de emprego.

4.1 Dos requisitos específicos da relação de emprego em conformidade com os contratos de desporto eletrônico

Demonstrada a preocupação em torno da situação contratual dos *Cyber-Atletas*, deve-se compreender que a prática do desporto eletrônico por si só não é capaz de gerar uma relação tipicamente empregatícia, devendo respeitar as exigências estabelecidas em nossa legislação.

Considerando que o capítulo da Lei Pelé que estipula as relações profissionais de atletas não é aplicável, obrigatoriamente, as outras modalidades esportivas, devemos nos ater nas características estabelecidas na CLT para avaliar a diferença entre profissionalismo ou não dentro de um esporte de rendimento, considerando as peculiaridades da prática.

A caracterização da relação de emprego se dá pela existência de cinco requisitos, quais sejam: pessoa física, não eventualidade, pessoalidade, subordinação e onerosidade. Além desses, por se tratar de prática esportiva, deve-se considerar a liberdade de prática como diferenciador entre um atleta profissional e um não-profissional.

DELGADO (2015, p.297)³⁰ ressalta que:

Assim, a prestação de trabalho pode emergir como uma obrigação de fazer pessoal, mas sem subordinação (trabalho autônomo em geral); como uma obrigação

30 DELGADO, M. G. Curso de Direito do Trabalho: Maurício Godinho Delgado. 14ª edição. São Paulo: Ltr, 2015.

de fazer sem personalidade nem subordinação (também trabalho autônomo); como uma obrigação de fazer pessoal e subordinada, mas episódica e esporádica (trabalho eventual). Em todos esses casos, não se configura uma relação de emprego (ou, se se quiser, um contrato de emprego). Todos esses casos, portanto, consubstanciam relações jurídicas que não se encontram, em princípio, sob a égide da legislação trabalhista (CLT e leis esparsas} e, até o advento da EC n. 45/2004 (novo art. 114. CF/88), nem se encontravam, regra geral, sob o manto jurisdicional da Justiça do Trabalho.

A caracterização da relação empregatícia é, portanto, procedimento essencial ao Direito do Trabalho. à medida em que propiciará o encontro da relação jurídica básica que deu origem e assegura desenvolvimento aos princípios, regras e institutos justralhistas e que é regulada por esse ramo jurídico especial.(DELGADO, 2015, p.297)

Passa-se a analisar, desse modo, a possibilidade de estar presente todos esses requisitos na relação contratual nos *e-sports*.

Quanto ao requisito de prestação por pessoa física e personalidade, considera-se que dentro de uma atividade esportiva, como nos esportes eletrônicos, a prática não é realizada por pessoas jurídicas, sendo os atletas, por suas características e habilidades, insubstituíveis, impossibilitando a prestação senão a pessoal.

A jornada do *Cyber-Atleta* é constituída da prática diária e constante, participando de treinos e, habitualmente, de competições e eventos, o que, deste modo, caracteriza-se como não eventual. Na mesma medida, a onerosidade configura-se na contraprestação pela prática esportiva, seja pela participação nos treinos, ou rendimento em competições.

A subordinação é o requisito mais complexo de se analisar, uma vez que, da mesma forma que no trabalho a domicílio, sua prática é realizada muitas vezes longe do controle direto e físico do contratante. Além disso, considera-se que, pelas características exclusivas da prática esportiva, a simples obrigação de comparecimento a treinos em horários específicos não é capaz de associar-se a subordinação. Entretanto a existência de meios de controle e gestão capazes de gerenciar efetivamente os *Cyber-Atleta* por meio da internet, podendo inclusive controlar a quantidade de horas praticadas. Além disso, o domínio de escolha dos campeonatos e eventos que os jogadores participarão por meio do contratante e o caráter de obrigação de presença para os atletas, possibilita a existência da subordinação jurídica na relação, até mesmo pela dependência econômica material e salário presente.

Como já mencionado, a prática esportiva para ultrapassar os limites do não-profissionalismo necessita a inexistência da liberdade de prática. A liberdade de prática, como o próprio nome já diz, é a capacidade do atleta exercer sua atividade sem estar atrelado a uma equipe em específico, de modo que, não pode haver cláusulas que façam a supressão desse direito. É prática comum entre os contratos nos *e-sports*, a presença de cláusulas indenizatórias, muito semelhantes àquelas que são praticadas no futebol, que exigem certa quantia para liberar o jogador do contrato e extinguindo, portanto, o caráter liberal da prática.

As equipes de *League of Legends* que já se preocupam em formalizar sua relação com seus jogadores por meio de contrato de emprego, dando todas as garantias que desde se emanam, são a principal prova de que existe a possibilidade do preenchimento de todos os requisitos acima expostos. Necessário, diante disso, analisar os contratos das demais modalidades para que, em função da realidade ali existente, compreender se o vínculo é somente civil ou de emprego.

4.2 Do princípio da primazia da realidade como fonte solucionadora do conflito

Tendo se preocupado em demasia com o futebol, a Lei 9615/1998 gera muitos questionamentos acerca da natureza jurídica dos contratos das demais modalidades, mesmo não impedindo que estas sejam consideradas profissionais.

Ao estabelecer a não obrigatoriedade dos requisitos específicos do contrato especial de trabalho desportivo, torna-se necessário a análise de situações no caso concreto, considerando as características ou não do vínculo como de trabalho ou de emprego.

Delgado (2015, p.211) expõe sobre o princípio da primazia da realidade dentro do Direito do Trabalho:

Desse modo, o conteúdo do contrato não se circunscreve ao transposto no correspondente instrumento escrito, incorporando amplamente todos os matizes lançados pelo cotidiano da prestação de serviços. O princípio do contrato realidade autoriza, assim, por exemplo, a descaracterização de uma pactuada relação civil de prestação de serviços, desde que no cumprimento do contrato despontem, concretamente, todos os elementos fático-jurídicos da relação de emprego (trabalho por pessoa física, com personalidade, não eventualidade, onerosidade e sob

subordinação). O princípio da primazia da realidade sobre a forma constitui-se em poderoso instrumento para a pesquisa e encontro da verdade real em uma situação de litígio trabalhista. Não deve, contudo, ser brandido unilateralmente pelo operador jurídico. Desde que a forma não seja da essência do ato (ilustrativamente, documento escrito para a quitação ou instrumento escrito para contrato temporário), o intérprete e aplicador do Direito deve investigar e aferir se a substância da regra protetiva trabalhista foi atendida na prática concreta efetivada entre as partes, ainda que não seguida estritamente a conduta especificada pela legislação. (DELGADO, 2015, p.211)

Sendo tema novo e emergente no direito e na sociedade, inexistente ainda jurisprudência específica quanto ao reconhecimento do emprego nos *e-sports*. Entretanto, questionamentos quanto a modalidades tradicionais, que também são incluídas no artigo 94, da Lei Pelé, podem ser vistos, de modo análogo, como forma de esclarecer as possibilidades existentes para a análise da natureza dos contratos de desporto eletrônico. Dentro desse ponto, ressalta-se a manifestação do Tribunal Superior do Trabalho³¹ quanto ao reconhecimento do vínculo empregatício no basquete brasileiro, no qual estabeleceu que sendo profissional, por não apresentar liberdade de prática, uma vez suprido os pressupostos de caracterização de empregado, de acordo com o conjunto fático, faz-se configurar o vínculo de emprego entre as partes.

Deste modo, uma vez comprovado o desempenho de atividades profissionais pelos *Cyber-Atletas*, configurando-se os requisitos dispostos no artigo 3º, da CLT³², principalmente

31 AGRADO DE INSTRUMENTO EM RECURSO DE REVISTA - ATLETA AMADOR - RECONHECIMENTO DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO. O e. Colegiado Regional, ao examinar o contexto fático-probatório, em especial o depoimento das testemunhas, concluiu pela existência de vínculo empregatício. Consignou expressamente: - Restou comprovado, pelo conjunto fático-probatório dos autos, o desempenho de atividades não amadoras e configuradas, na hipótese, a subordinação, a habitualidade e a remuneração, fazendo-se presentes os requisitos erigidos no artigo 30 da Consolidação das Leis do Trabalho para a configuração do vínculo de emprego entre as partes - . Afirmou, ainda, que a equipe da qual fazia parte o reclamante não era formada por amadores, mas sim por profissionais, o que revela também a prática profissional do autor. Nesse contexto, para se concluir da forma pretendida pelo agravante, necessário seria o revolvimento de fatos e provas, procedimento vedado nesta instância extraordinária, em razão do óbice imposto pela Súmula nº 126 desta Corte. Registre-se, por fim, que a incidência do referido verbete, por si só, impede o exame do recurso tanto por violação a disposição de lei como por divergência jurisprudencial. Agravo de instrumento não provido.

(TST - AIRR: 755002820055010072 75500-28.2005.5.01.0072, Relator: Valdir Florindo, Data de Julgamento: 04/09/2013, 2ª Turma, Data de Publicação: DEJT 13/09/2013)

32 Art 3 – Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregados, sob a dependência deste mediante salário. (artigo 3, da CLT)

quanto a onerosidade, habitualidade e subordinação, abre-se a possibilidade para o reconhecimento do vínculo de emprego e deste modo, todos os direitos estabelecidos na CLT.

5. CONCLUSÃO

Portanto, partindo do conceito da aplicação das novas tecnologias no campo do Direito do Trabalho e as transformações geradas a partir deste, ficou claro que essa influência possibilitou mudanças na forma em que interagimos socialmente e, por consequência, na maneira em que lidamos com nossas relações de trabalho, uma vez que se tornou possível a utilização de meios eletrônicos como intermédio na prestação do serviço pelo emprego.

Considerando a prática esportiva como manifestação cultural e social, era inevitável que também seria afetada pelas complexas mudanças orquestradas pelas inovações da tecnologia. Neste âmbito é que se tem o surgimento do *e-sports*, desporto que se utiliza dos meios digitais para sua prática.

Sendo uma modalidade nova de prática esportiva, é área ainda inexplorada no âmbito do Direito, de tal modo que este artigo buscou compreender como os esportes eletrônicos se encaixam dentro da legislação trabalhista e desportiva em vigor, partindo da hipótese da possibilidade de sua aplicação.

Entretanto, deve-se notar que a resposta não é tão simples, pelo fato de que a própria legislação desportiva estabelece que, mesmo sendo esporte de rendimento, nem todos os atletas devem ser considerados como profissionais. Diante disso, procurou-se analisar se a relação contratual dos *Cyber-Atletas* é capaz de suprir os requisitos necessários para suprimir o não-profissionalismo, com base naquilo em que a CLT e a Lei Pelé estabelecem.

Levando-se em consideração esses aspectos, concluiu-se que, a partir do princípio da primazia da realidade, é possível a aplicação da legislação trabalhista e desportiva, além de todos os direitos ali cabíveis, nos contratos de *Cyber-Atletas*, sendo que para tal, deve-se preencher os pressupostos de pessoa física, pessoalidade, onerosidade, não eventualidade, subordinação e liberdade de prática, de modo a caracterizar o vínculo de emprego com as entidades contratantes, não impedindo, que na falta de um destes, tal relação seja considerada apenas como de trabalho.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Roberto. Parecer: Projeto de lei nº 3450 de 2015. Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=34452DC9625BAFFF78E42D862E59CD08.proposicoesWebExterno1?codteor=1519134&filename=Parecer-CESPO-20-12-2016. Acesso em: 24 de mai. 2017

BARROS, Alice Monteiro de. O atleta profissional do futebol em face da “Lei Pelé” (n. 9.615, de 24.03.98) e modificações posteriores. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 7-26, abr. 2014.

BERTOLIN, Patrícia Tuma Martins. Os princípios do Direito do Trabalho e os direitos fundamentais do trabalhador. Disponível em: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=1773. Acesso em: 20 de mai. 2017

BRASIL. Lei nº 9.615, 24 de março de 1998. Organização Anne Joyce Angher. Vade Mecum Rideel. 12. ed. São Paulo: Editora Rideel, 2011.

CALDAS, João Henrique Holanda. Projeto de lei nº 3450 de 2015 . Disponível em: http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=34452DC9625BAFFF78E42D862E59CD08.proposicoesWebExterno1?codteor=1405741&filename=PL+3450/2015. Acesso em: 24 de mai. 2017

CALIL, Léa Elisa Silingowschi. Direito do trabalho digital: Reflexos do uso da internet nas relações de trabalho. Disponível em: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=9215#_edn8. Acesso em: 20 de mai. 2017

CAMARGO, Guilherme Pessoa Franco de. O amadorismo no direito desportivo. Disponível em: http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10210&revista_caderno=27. Acesso em: 20 de mai. 2017

COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-sport: os riscos nos contratos de Cyber-Atletas. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em: 20 de mai. 2017

CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO. Decreto-Lei nº 5.452, 1º de maio de 1943. Organização Anne Joyce Angher. Vade Mecum Rideel. 12. ed. São Paulo: Editora Rideel, 2011.

CORBETA, Alessandra Ayres. PRAZERS, Irley Aparecida Correia. Direito desportivo trabalhista brasileiro: O contrato de trabalho, a Constituição Federal, a CLT e a Lei 9.615/98. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/53259/direito-desportivo-trabalhista-brasileiro>; Acesso em: 24 de maio de 2017.

DELGADO, M. G. Curso de Direito do Trabalho: Maurício Godinho Delgado. 14ª edição. São Paulo: Ltr, 2015.

DUARTE, Juliana Bracks. O trabalho no domicílio do empregado: controle da jornada e responsabilidade. Disponível em: <http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI12333,51045-O+trabalho+no+domicilio+do+empregado+controle+da+jornada+e>. Acesso em: 20 de mai. 2017

ESPN. 'League of Legends': Números do público da Grande Final do CBLol 2016 continuam impressionantes. Disponível em: http://espn.uol.com.br/noticia/613896_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes;. Acesso em: 24 de maio de 2017.

GENEHR, Fabiana Pacheco. A normatização do teletrabalho no direito brasileiro: uma alteração bem-vinda. Revista eletrônica: acórdãos, sentenças, ementas, artigos e informações, Porto Alegre, RS, v. 5, n. 74, p. 67-77, abr. 2009.

LIMA, Diogo Iwata. Salários de jogadores profissionais de games podem chegar a R\$ 15.000,00. Disponível em: <http://classificados.folha.uol.com.br/empregos/2016/05/1771206-salarios-de-jogadores-profissionais-de-games-podem-chegar-a-r-15-mil.shtml>. Acesso em: 25 de mai. 2017

MATSUURA, Sérgio. Campeonato de videogame paga mais para equipe vencedora que a Libertadores. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/campeonato-de-videogame-paga-mais-para-equipe-vencedora-que-libertadores-17086169>. Acesso em: 25 de mai. 2017

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. Atleta : definição, classificação e deveres. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014.

MYCNB UOL. Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes;>. Acesso em: 24 de maio de 2017.

MYCNB UOL. Jogadores do CBLol passam a assinar contratos de trabalho com os clubes. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5206-jogadores-do-cblol-passam-a-assinar-contratos-de-trabalho-com-os-clubes;>. Acesso em: 24 de maio de 2017.

NASCIMENTO, Amauri Mascaro. Novas tecnologias, Internet e relações no trabalho. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região, Campinas, SP, n. 38, p. 45-52, jan/jun. 2011.

PAIVA, Mario Antônio Lobato de. O impacto da informática no Direito do Trabalho. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/2503/o-impacto-da-informatica-no-direito-do-trabalho/2>. Acesso em: 20 de mai. 2017

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. Brasília. Faculdade de Comunicação. Universidade de Brasília. 2014

REZENDE, Roberto Vieira de Almeida. O trabalho prestado pela Internet e a questão da subordinação jurídica no direito individual do trabalho. Revista do Tribunal Superior do Trabalho, Porto Alegre, RS, v. 72, n. 3, p. 56-72, set./dez. 2006.

SILVA, Otavio Pinto e. A nova face do direito do trabalho: tecnologia, desemprego, trabalho autônomo e trabalho informal. Disponível em: http://www.calvo.pro.br/media/file/colaboradores/otavio_pinto_silva/otavio_pinto_silva_nova_face_direito_trabalho.pdf. Acesso em: 25 de mai. 2017

SPORTV GLOBO. SporTV acerta parceria com a Riot e vai transmitir a temporada do CBLLoL. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/sportv-acerta-parceria-e-vai-transmitir-toda-temporada-de-league-legends.html>; Acesso em: 24 de maio de 2017.

TST - AIRR: 755002820055010072 75500-28.2005.5.01.0072, Relator: Valdir Florindo, Data de Julgamento: 04/09/2013, 2ª Turma, Data de Publicação: DEJT 13/09/2013