



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

FACULDADE DE DIREITO

CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

JÉSSICA CARAMURU GOIS

**O REGIME JURÍDICO TRABALHISTA DOS CYBER-
ATLETAS BRASILEIROS**

Salvador

2017

JÉSSICA CARAMURU GOIS

**O REGIME JURÍDICO TRABALHISTA DOS CYBER-
ATLETAS BRASILEIROS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, como requisito à obtenção do diploma de Bacharel em Direito, sob orientação do Prof. Dr. Luciano Dorea Martinez Carreiro.

Salvador

2017

O regime jurídico trabalhista dos *cyber*-atletas brasileiros.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, como requisito à obtenção do diploma de Bacharel em Direito, sob orientação do Prof. Dr. Luciano Dorea Martinez Carreiro.

Salvador, ____ de _____ de 2017.

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Dr. Luciano Dorea Martinez Carreiro

Comentador(a): Prof(a). Andréa Presas Rocha

Comentador(a): Prof(a). Rosângela Rodrigues Dias Lacerda

Salvador

2017

AGRADECIMENTO

Agradeço ao meu orientador, pelo auxílio. Aos meus irmãos e pais pela credibilidade. À Breno, pelo incentivo e pela paciência. À Hamtaro pela sua ajuda essencial à realização deste trabalho. Por fim, agradeço à Riot. Sem esta empresa este trabalho não teria sido realizado por mim.

RESUMO

O trabalho a seguir busca entender as características, estruturas e naturezas do jogo online do tipo MOBA (multiplayer online battle arena), para isso foi escolhido o League of Legends e DotA, os jogos online mais jogados no mundo. A análise busca compreender o que é o jogo online, como ele se comporta, como ele se diferencia de outros momentos de não-jogo da vida e de outros momentos de jogo. A partir desta análise, irá se verificar a relação dos jogadores com a atuação profissional e será realizada uma conexão entre o contrato dos *cyber-atletas* com os clubes e o direito do trabalho.

Palavras chave: Cyber-atleta, Contrato, Jogo Online, League of Legends, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

ABSTRACT

The following work seeks to understand the characteristics, structures and nature of MOBA (multiplayer online battle arena), for which it was chosen the games League of Legends and DotA, the most played online games in the world. The analysis seeks to understand what online gaming is, how it behaves, how it differs from other non-gaming moments of life and other gaming moments. From this analysis, the relationship between the players and the professional performance will be verified and a connection will be made between the cyber-athletes contract with the clubs and the labor law.

Keywords: Cyber-athlete, Contract, Online Game, League of Legends, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 DOS JOGOS DE ESTRATÉGIAS EM TEMPO REAL NAS ARENAS VIRTUAIS: Como funciona um MOBA (<i>multiplayer online battle arena</i>)?	10
2.1 OS JOGOS <i>ONLINE</i>	10
2.2 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).....	12
2.2.1 DotA.....	15
2.2.2 League of Legends.....	17
3 OS CYBER-ATLETAS COMO CONTROLADORES DE PERSONAGENS NAS TOMADAS DE DECISÕES ESTRATÉGICAS. Como é a vida real de quem atua no campo virtual?	22
3.1 OS CYBER ATLETAS.....	22
3.2 AS OBRIGAÇÕES E ROTINA DOS JOGADORES BRASILEIROS	27
3.3 MORADIA EM GAMING HOUSES	31
4 DO REGIME JURÍDICO TRABALHISTA DOS CYBER-ATLETAS: Dos negócios Jurídicos firmados entre eles e os clubes de <i>e-sport</i>. Um link com a legislação do trabalho.	36
4.1 CONTRATO DE TRABALHO E CONTRATO DE EMPREGO	36
4.2 REGIME JURÍDICO DA RELAÇÃO ENTRE OS <i>CYBER-ATLETAS</i> E OS CLUBES... ..	42
4.2.1 EXISTÊNCIA DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO	42
4.2.2 LEGISLAÇÃO ESPORTISTA	47
5 CONCLUSÃO	55
6 ANEXOS	58
ANEXO A – CONTRATO DE TRABALHO 1.....	58
ANEXO B – CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS	60
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm sido apreciados por vários jovens brasileiros, movendo a economia do entretenimento de uma forma inovadora. O *e-sport* é uma modalidade de esporte nova no Brasil no qual os competidores utilizam como equipamentos e campo computadores e jogos eletrônicos. É uma espécie de esporte muito apreciada atualmente pelos jovens, que despendem horas em videogames e computadores.

No primeiro capítulo será identificado o que são os jogos *online*, qual a sua origem e como os mesmos funcionam. Será dado foco à categoria MOBA (*Multiplayer Battle Arena*), na qual os jogadores eletrônicos necessitam atuar em equipe para cumprir seus objetivos no jogo, para explicar como estes jogos *online* funcionam. Os jogos em foco serão o League of Legends e DotA 2, que, apesar de poderem ser jogados gratuitamente, exigem do jogador o uso de um computador conectado a internet.

Com o crescimento do público consumidor destes jogos, a maior habilidade de alguns jogadores tornou o jogo mais competitivo. Evoluindo para a criação de uma modalidade desportiva de jogos eletrônicos, o *e-sport*, que vem crescendo exponencialmente através de investimentos e a realização de campeonatos, a nível nacional e internacional, para o entretenimento do público e busca da vitória pelos competidores.

O segundo capítulo trata dos jogadores destes jogos eletrônicos, em especial os que passaram a jogar profissionalmente, fazendo com que participar de competições se tornasse a sua carreira. Chamados de *cyber-atletas*, será demonstrada a vida, a rotina e obrigações destes. Apesar de aparentar ser uma vida de lazer, os jogadores profissionais possuem uma rotina árdua e várias obrigações para com os clubes que os contratam. É um meio demasiadamente competitivo, sendo exigido destes atletas treinamento diário e foco para, em cada competição, buscar a vitória.

Este capítulo tem o objetivo de trazer o leitor ao mundo de um jogador profissional, trazendo o que os diferenciam de jogadores que só buscam um passatempo e os que querem ser os melhores na categoria. Ainda, busca demonstrar a existência de organizações, chamadas também de clubes ou times, que contratam estes jogadores para os representarem nas competições. Estas organizações são responsáveis por realizarem contratos com estes jogadores, trazendo obrigações para ambos os lados, bem como pela a rotina de treino, manutenção de *gaming houses* e visitas a psicólogos.

No próximo capítulo se procurou entender a relação contratual entre as organizações e os jogadores profissionais, através das informações dadas pelos *cyber-atletas* em entrevistas e características dos contratos analisados, em anexo.

Este capítulo procura ainda discutir o regime jurídico destas relações contratuais, diferenciando a atuação destes jogadores à um teletrabalho, verificando se há, ou não, elementos necessários à configuração de um vínculo empregatício e a relação destas atividades à legislação desportiva vigente no momento.

Procura-se também entender até que ponto as exigências contratuais são lícitas ou devem ser mantidas para que não influenciem negativamente a presente e futura geração de jogadores profissionais, mantendo o aproveitamento dos mesmos.

O percurso de análise constituído na pesquisa realizada parte da Análise do Discurso, através de uma análise desprestenciosa, tendo sido realizadas pesquisas informativas dos vídeos de *stream* e de YouTube, além de artigos e entrevistas sobre o tema. Foi realizada uma pesquisa e coleta de dados que teve o mérito de expandir a rede de sentidos em cada uma das perspectivas aqui confrontadas com os aspectos identificados como relevantes em cada uma das orientações teórico-metodológicas em discussão.

Não foram encontrados na literatura estudos que correlacionassem com exatidão a jornada de trabalho permitida na CLT e a jornada realizada pelos jogadores profissionais brasileiros. Assim, se fez necessária a realização de uma pesquisa para que fossem verificadas, através de depoimentos dos próprios jogadores, quais seriam as exigências contratuais e de que forma seria utilizada a jornada de trabalho dos mesmos, além de como isto os estariam afetando.

Alguns doutrinadores utilizaram metodologia semelhante ao que se pretende fazer neste trabalho, porém relacionado a outros esportes, como o futebol, golfe e xadrez. A partir dos livros verificados será possível compreender os conceitos gerais do direito do trabalho, assim como o direito desportivo, trazendo uma base para melhor compreender como o *e-sport* e os seus competidores vão se encaixar nesta discussão jurídica. Apesar de escassa a literatura neste assunto, os autores escolhidos possuem livros de doutrina que irão auxiliar o refinamento da pesquisa.

Este estudo, apesar de não procurar resolver o problema existente, procura trazer conceitos e realidades fáticas, que poderão facilitar no entendimento da necessidade de uma normatização e na caracterização do regime jurídico destes jogadores profissionais futuramente.

2 DOS JOGOS DE ESTRATÉGIAS EM TEMPO REAL NAS ARENAS VIRTUAIS:

Como funciona um MOBA (*multiplayer online battle arena*)?

2.1 OS JOGOS ONLINE

O prazer de jogar e competir sempre existiram historicamente, evoluindo das brincadeiras entre pais e filhos às disputas atléticas, jogos de tabuleiros, jogos de cartas e demais modalidades. Com o advento da tecnologia têm se trazido muitas vantagens ao ser humano no que tange a facilidade de comunicações, relações, de segurança e, entre várias outras, também o lazer. As pessoas que usam, gozam e usufruem desses jogos ou que têm como profissão jogar são os chamados jogadores.

Dentre as formas de lazer atuais se desenvolveram os jogos online, nos quais um jogador com um computador, vídeo game ou celular conectado à rede mundial de internet pode jogar com outros jogadores sem que ambos precisem estar no mesmo ambiente físico, muitas vezes sem mesmo sair de casa. O jogador pode desafiar adversários que estejam em outros lugares da cidade, do país, ou até mesmo do mundo, desde que o outro jogador também possua o jogo e esteja conectado à internet.

Com o advento dos jogos *onlines*, através da constante maximização do uso da internet, a interação entre jogadores que tinham interesse em jogos similares foi potencializada, possibilitando novos contratos e construções colaborativas entre os jogadores e também um aumento do interesse financeiro na indústria de jogos, que encontrou nestes jogadores um público alvo de consumidores.

Estes jogadores, que antes jogavam casualmente, passaram a consumir estes jogos de forma diária, possibilitando a formação de comunidade de interesses, trocas culturais e comerciais. No Brasil, aqueles jogadores que tinham mais experiência em vários jogos e passavam mais tempo consumindo estes jogos foram chamados de *gamers*, expressão norte americana para “jogadores”.

Se as tecnologias são essências para a nossa constituição, como afirma Santaella (2007), as práticas culturais dos jovens jogadores revelam de qual maneira

sua conexão com a tecnologia implica um novo sujeito cultural. Segundo a mesma, os jogadores de jogos eletrônicos estão constantemente imersos em espaços virtuais criados por essa mídia, que permite aos *gamers* a capacidade de vivenciar tal simulação.

De acordo com Machado (2007), o jogador já foi definido como um receptor passivo das mensagens vinculadas pelos meios de comunicação, hoje é consensual a ideia de que, para se referir ao novo usuário dos meios de comunicação e informação, o termo interator parece ser mais adequado, já que apresenta a ideia de alguém que atua, escolhe, decide e desencadeia as ações.

... em vez de ser um observador distanciado (...), esse novo sujeito é agora implicado no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação (MACHADO, 2007, p. 229-230).

Machado (2002, p.1) refere-se "ao modo pelo qual o sujeito 'entra' ou 'mergulha' dentro das imagens e sons gerados pelo computador" e designa que "a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha" ou, ainda, pelo fato de que lhe é dada a possibilidade de controlar, pelo menos parcialmente, o desenrolar dos acontecimentos

Desta forma, percebe-se que a execução destes jogos eletrônicos depende de uma escolha do jogador, que irá desencadear em diversos fatores durante o jogo. O jogador é envolvido pelo jogo e passa a interagir com ele e com várias outras pessoas que também estão jogando, muitas vezes buscando um objetivo comum.

Existem diversos jogos *online* com diversos objetivos diferentes. Há jogos em que o jogador joga sozinho e outros jogos em que este joga acompanhado de colegas, muitas vezes formando equipes. Existem também jogos em que os jogadores, apesar de estarem com outras pessoas, devem trabalhar sozinhos e jogos no qual só se ganha trabalhando em equipe.

São vários os gêneros que estes jogos *online* podem apresentar. Existem os jogos de navegador, que são aqueles que não precisam ser instalados no equipamento do jogador. Este somente necessitaria de um navegador conectado à internet, como o Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Safari e etc. Estes

jogos costumam ser gratuitos, somente sendo necessário que o jogador acesse a página.

Outro gênero é o MMO (Massively Multiplayer Online), que pode ser traduzido como “vários jogadores massivamente conectados”. Nestes jogos, existe um servidor controlado por uma empresa que cria uma espécie de mundo. Como se fosse uma ficção, ou um universo criado por um autor, no qual vários jogadores se encontram após se conectarem através dos seus equipamentos eletrônicos. Seria um mapa com vários personagens e várias atividades e objetivos a serem realizados dentro do jogo. Cada jogador controla um personagem e é responsável por suas ações dentro do jogo. Temos como exemplo os jogos Diablo, World of Warcraft, Counter Strike, além de muitos outros.

Os jogos de fantasia, popularmente conhecido nos EUA como *fantasy games*, são jogos *online* no qual jogadores podiam simular ligas temáticas de equipes esportivas. O site Mundo Fantasy (2016), em seu artigo, explica que se trata de um sistema onde os jogadores podem selecionar seus atletas a partir de uma lista de atletas reais disponíveis e podem acompanhar as estatísticas de cada atleta durante toda a temporada. O jogo traz uma aparência real, como se o jogador fosse um empresário do mundo esportivo já que eles passaram a tomar decisões parecidas com os proprietários de times reais.

Ainda, há o gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), o qual a tradução seria “arena de combate de vários jogadores conectados”. Em relação a este gênero de jogo *online*, tendo em vista que este trabalho tem o enfoque nos *cyber*-atletas que atuam nessa categoria de jogos de forma profissional, se fará análise mais específica nos sub-tópicos seguintes.

2.2 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

O gênero de jogos eletrônicos chamado MOBA se refere aos jogos de estratégia em tempo real no qual um jogador controla um personagem em uma batalha entre dois times, tendo como objetivo derrotar a base principal do time inimigo.

Se refere aos tipos de jogos no qual a jogabilidade e mecânica do jogo é definida através das ações dos jogadores em um único personagem, chamado herói ou campeão, tendo consequências no resultado do jogo.

Os jogos deste gênero são jogados em formas de partidas. Em cada partida os jogadores escolhem os personagens que querem controlar e definem alguns atributos bases que querem adicionar ao seu personagem de acordo com os personagens que foram escolhidos pelo time inimigo. Estes atributos podem melhorar as habilidades do personagem ou também melhorar a sua defesa. Cada partida ocorre em uma arena virtual, chamada de mapa. Esta arena possui criaturas, que dão benefícios aos personagens, e também caminhos que são direcionados à base inimiga. Estes caminhos são chamados de "*lanes*".

Existem torres de proteção, que ficam nas *lanes*, por onde também passam exércitos que saem da base do jogador em direção à base inimiga, de forma que os jogadores passam muito tempo nestas rotas, coletando recursos com abatimento de tropas adversárias e tentando sobrepujar os adversários para destruir a torre inimiga.

Fora dessas rotas existe um cenário, que muitas vezes tem o *design* de uma floresta, chamado de selva. Existem criaturas que não pertencem a nenhum dos times espalhadas pela selva. Caso essas criaturas sejam derrotadas por um jogador há um aumento dos tributos e habilidades de um personagem ou de sua equipe inteira por determinado tempo.

Cada personagem possui habilidades próprias e um nível (chamado *level*), que é como se define a evolução do personagem durante a partida. Cada vez que o personagem mata os jogadores inimigos, as unidades do exército inimigo (tropas) e as criaturas do mapa ele ganha experiência e dinheiro. Alcançando determinada quantidade de experiência o campeão consegue evoluir para o próximo nível, de forma a se tornar mais forte e melhorar suas habilidades. Já o dinheiro do jogo é utilizado para comprar itens dentro da própria partida que também podem melhorar suas habilidades, lhe dar mais proteção ou serem consumidos para um efeito imediato na partida, como aumento de vida.

Dentre os personagens que podem ser jogados existem várias classes com habilidades específicas. Algumas classes são diferentes dependendo do MOBA e outras são padrões deste gênero de jogos, em virtude da sua origem no RPG.

Dentre as classes mais famosa existem os assassinos, que conseguem abater os oponentes com velocidade. Os carregadores, que são aqueles personagens que, apesar de serem facilmente abatidos, necessitando de constante proteção, ficam muito fortes no decorrer da partida, conseguindo dar muito dano nos personagens inimigos. Os caçadores são os personagens que tem como foco evoluir derrotando as criaturas neutras da selva e auxiliar os seus aliados tentando atacar os inimigos de surpresa. Os suportes procuram apoiar outros heróis, os protegendo e também comprando itens com atributos de defesa. São chamados de tanques aqueles personagens que possuem atributos fortes para a defesa pessoal, podendo receber muito dano antes de morrer, de forma a dar tempo para seus aliados abaterem os adversários.

A morte de um personagem em uma partida não é definitiva. Cada vez que o personagem de um jogador é abatido ele precisa aguardar um determinado tempo para reviver na sua base e voltar a participar do jogo. Este tempo em que o personagem do jogador passa “morto” é aumentado quanto maior o tempo de jogo, podendo chegar a mais de um minuto em partidas muito demoradas. Morrer no jogo traz danos para o time de quem morreu, pois, além deste passar um tempo ocioso, sem participar efetivamente do jogo, ainda dá ao adversário que o matou dinheiro e experiência, que serão úteis na evolução do campeão inimigo. Quando mais o personagem morre, mais vantagem o time inimigo detém, o que torna o jogo muito mais difícil de ser ganho, criando um chamado “efeito bola de neve”.

O “efeito bola de neve” é uma falácia que veio de uma situação em que, a bola de neve, quando mais roda, mais cresce, chegando a um momento em que ela está tão grande que fica difícil pará-la ou controla-la. No jogo, este efeito se refere àqueles momentos em que um jogador cresceu muito no jogo, muitas vezes por matar muitos adversários, e está muito forte no jogo, ou seja, não tendo mais como o time adversário pará-lo.

Com o passar do tempo este gênero ganhou muita popularidade entre os jogadores. Deixou de ser tratado como um simples jogo para ser considerado uma atividade esportiva (*e-sport*). O crescente número de espectadores tem incentivado cada vez mais o investimento nesta área, trazendo movimentos financeiros em premiações de campeonatos e patrocínio. É possível verificar alguns dos fatores deste crescimento dos *e-sports* através da análise de Lucas Ramalho (2016).

“Entretanto é preciso analisar o momento da indústria de jogos, para entender o motivo desse crescimento. Desde 2003 a indústria de games fatura mais que a indústria cinematográfica de Hollywood segundo a Revista Super Interessante. Mas o fato é que não só um jogo motivou isso. Em 2013 o quinto game da série Grand Theft Auto (GTA V) quebrou o recorde de venda do gênero, chegando a marca de 1 bilhão de dólares em apenas três dias após o lançamento. Um ano depois, a Valve, produtora do Dota 2, o maior concorrente do League of Legends no gênero, pagou a premiação de 10,9 milhões de dólares em seu campeonato mundial, superando a Master 1000 de tênis do mesmo ano. Além disso, o investimento em mídias alternativas como a Twitch TV e o Youtube proporcionou a essas empresas conseguir ganhar público rápido, onde é possível aplicar uma comunicação específica sobre os jogos.”

Os principais jogos deste gênero na atualidade são League of Legends e Dota2 (*Defense of the Ancients 2*). Nestes jogos, há um personagem chamado campeão e heróis, especificamente, que é controlado pelo jogador e ataca os personagens inimigos do outro time, as tropas inimigas e os personagens controlados por uma Inteligência Artificial (IA) do próprio jogo.

2.2.1 DotA

DotA é um dos jogos de computador mais tradicionais e famosos do mundo. Desenvolvido pela empresa Valve Corporation, o jogo foi oficialmente lançado em julho de 2013 na versão gratuita. Este MOBA iniciou como uma versão feita por fãs do jogo Warcraft III: Reign of Chaos.

É, dentre os MOBAs, o jogo que mais possui as características básicas do gênero. O jogo ocorre em partidas independentes que, para serem vencidas, os jogadores precisam invadir a base do oponente e destruir uma edificação chamada “Ancient”. A arena da partida é muito similar às dos outros jogos da categoria, sendo

o mapa dividido ao meio por um rio. De cada lado do rio fica a base de uma equipe e o seu Ancient.

A arena do jogo possui rotas que ligam as bases de cada time, devendo o jogador destruir torres que ficam no caminho para chegar até o Ancient. Estas torres são poderosas e também atacam os personagens adversários. Cada equipe também tem a produção de exércitos, que são tropas que saem da sua base e tentam ajudar os jogadores a destruir as torres dos caminhos. Estas tropas não são controladas pelos jogadores, possuindo uma inteligência artificial programada pelo jogo.

Entre as rotas existem ambientes diversos, com árvores em que um jogador pode se esconder, ou criaturas que não são a favor de nenhum dos times. Entretanto, essas criaturas dão recompensas e podem ser alvejadas pelas equipes. Algumas criaturas são mais fortes do que as outras, dando aos heróis itens especiais que auxiliam na partida.

É um jogo de infinita profundidade e complexidade, podendo o jogador escolher entre mais de 100 personagens (herói), cada um com uma série de habilidades especiais, que combinam com habilidades de seus aliados, que escolhem personagens diferentes. Cada time possui até cinco pessoas, possibilitando inesperadas ações entre os heróis.

A diversidade de heróis faz com que nenhum jogo seja exatamente igual, sendo possível uma quantidade demasiada de estratégias e exigindo habilidade dos jogadores que comandam os personagens. O jogo se tornou com o passar do tempo muito competitivo, sendo uma das razões que mantiveram o crescimento do jogo no cenário de jogos.

Jefferson Navarim (2016), ao fazer um histórico do jogo Dota 2, demonstra que na atualidade o jogo “representa o e-Sport mais bem pago do mundo, sendo detentor das cinco maiores premiações da história do esporte eletrônico”. Continua explicando que no campeonato internacional, chamado *The International*, de 2015 “foram \$18 milhões só em premiação distribuída entre os times participantes”.

Em 2017 o The International, maior campeonato de DotA existente, ocorreu dos dias 7 a 12 de agosto na cidade de Seattle, EUA. A premiação total do campeonato é

calculada com base em 25% da renda obtida com a venda do passe de batalha, que são missões e itens vendidos aos jogadores dentro do jogo. A premiação total deste ano foi no valor de U\$24.787.916,00, sendo essa premiação exclusiva dos jogadores. O torneio quebrou o recorde de maior premiação da história do esporte eletrônico mundial.

2.2.2 League of Legends

O principal jogo utilizado como parâmetro para este estudo foi o MOBA League of Legends (LOL), o qual é considerado o jogo eletrônico mais popular do mundo na atualidade, registrando mais de 67 milhões de jogadores por mês, com picos de 7.5 milhões simultâneos (Tassi, 2014).

“League of Legends alcançou o mainstream em 2012, conquistando quase todo mundo que experimentou o jogo. Totalmente free, com gráficos compatíveis com quase todos os tipos de PCs e uma jogabilidade mais simples e intuitiva, o título disparou como game mais popular da atualidade, formando uma imensa fanbase e se tornando um verdadeiro fenômeno do mundo dos jogos. Aproveitando essa fama, a Riot Games – desenvolvedora do jogo – não perdeu tempo e começou a investir massivamente no setor de e-Sports, criando ligas domésticas, torneios internacionais e um calendário vasto e completo de jogos.” (NAVARIM, Jefferson. 2016. Disponível em: <http://www.overtice.com.br/2016/01/e-sports-os-principais-games-competitivos-da-atualidade.html>. Acesso em 20 de agosto de 2017)

O League of Legends, assim como a maioria dos MOBAs, é um jogo que mistura estratégia com RPG (*Role Playing Game*). Os jogos são realizados em partidas e os jogadores controlam um personagem, aqui chamados de campeões, e o evoluem no jogo junto com sua equipe, batalhando contra outros jogadores em uma arena.

“Before play begins, the 10 members of two teams each select a champion, each with a distinct personality, back story and powers. Jinx, for example, is a blue-haired vixen who “likes to wreak havoc without a thought for the consequences, leaving a trail of mayhem and panic in her wake,” as it says on the League of Legends website. Jinx has a minigun named Pow-Pow and a rocket launcher named Fishbones, both of which inflict a very specific type of damage.”

“Antes do jogo começar, cada um dos 10 membros dos dois times selecionam um campeão, cada um com personalidade distinta, história e poderes. Jinx, por exemplo, é uma mulher turbulenta que ‘gosta de causar estragos sem

pensar nas consequências, deixando uma trilha de caos e pânico em seu rastro', como diz no site de League of Legends. Jinx tem uma mini metralhadora chamada Pow-Pow e um lançador de foguetes chamada Fishbones, ambos que infligem um dano bem específico." (SEGAL, David. Behind League of Legends, E-Sports's Main Attraction. The New York Times. 2014. Disponível em: < <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>>. Acesso em 26 de agosto de 2017. Tradução nossa.)

O jogo que fornece aos jogadores a possibilidade de jogarem uns contra os outros e mostrarem suas habilidades em uma arena virtual. No competitivo a arena (mapa) utilizada é Summoners Rift. A partida é composta por dois times, de cinco jogadores cada, que se gladiam, tendo como objetivo destruir uma edificação chamada Nexus, que fica na base inimiga.

Para isso, cada jogador escolhe um personagem – chamado campeão – e o evolui no decorrer do jogo. Apesar de ter diferenças na estética do jogo, tem a jogabilidade muito similar ao DotA. Cada campeão tem um visual e um estilo de jogo únicos. Para conseguir evoluir o seu campeão, o jogador precisa destruir torres inimigas, campeões inimigos e criaturas, também chamadas monstros, espalhadas pela arena.

“Em League of Legends, os jogadores são conhecidos como invocadores. Conforme seu nível de invocador aumentar, você habilitará novos bônus para aprimorar seu campeão nos Campos da Justiça. Esses bônus se distribuem em três categorias: feitiços de invocador, runas e talentos.

Estas poderosas habilidades permitem que você personalize seu campeão para adequá-lo ainda mais ao seu estilo de jogo. Você pode selecionar quaisquer dois feitiços de invocador no início do jogo.” (Riot Games, 2016)

No início de cada partida os jogadores começam em lados opostos da arena, perto do Nexus. A partida termina quando um dos Nexus é destruído pela equipe oposta. Essa edificação é protegida por uma série de torres que ficam nas rotas a serem utilizadas pelos jogadores dentro da arena. Para destruir essa edificação cada time precisa trabalhar junto para derrubar as torres colocadas em seu caminho. Ao destruir estas torres, matar os oponentes e criaturas que pertencem à arena, o jogador adquire moedas de ouro, que podem ser trocadas por itens, deixando seu campeão mais poderoso.

“Summoner's Rift, o maior mapa de League of Legends, é espelhado diagonalmente e dispõe de três rotas que vão em direção à base inimiga. Cada rota é defendida por três torres e um inibidor enquanto o nexus é

protegido por um par de torres. Ambos os lados do mapa têm uma selva grande que proporciona efeitos poderosos. O rio central é o lar de dois monstros-chefe e do Aronguejo, que dá benefícios a ambas as equipes. As áreas espelhadas de Summoner's Rift contêm, cada uma, diversos acampamentos de monstros menores que concedem poderes únicos quando o feitiço de invocador "Golpear" é usado neles, além de um par de monstros mais poderosos que fortalecem o campeão que os abaterem por mais tempo. Gerenciar os efeitos da selva é essencial para maximizar o desempenho no campo de batalha, então tenha atenção para inimigos que perceber entrando na sua selva." (RIOT GAMES, 2016)

Existem rotas e itens com funções diferentes a serem comprados pelos jogadores para melhorar as habilidades de seu campeão e várias funções no jogo, é dada ao jogador a possibilidade de criar táticas e estratégias diferentes, que, se bem-feitas e bem executadas podem ganhar o jogo para sua equipe. Conforme se verifica das informações disponibilizadas pela empresa criadora do jogo Riot Games, Inc. (2016): "Como um invocador, você usa algumas ferramentas para ajudar seu campeão no campo de batalha. Runas, talentos e feitiços de invocador permitem que você personalize seu campeão para se adaptar ao seu estilo de jogo. "

Em determinados momentos do jogo, principalmente na disputa entre criaturas da arena e proteção das torres, há uma interação entre todos os jogadores (dos dois times), o que faz com que haja a necessidade de cada jogador pensar de forma rápida e ser ágil para definição das melhores táticas e estratégias a serem tomadas. Essa agilidade e rapidez são necessárias para se ter um bom desempenho jogo a jogo, de forma que há uma necessidade contínua de treinamento por parte dos jogadores.

Com o crescimento de sua base de jogadores, o jogo League of Legends, cresce exponencialmente, tendo sido criados campeonatos para que os jogadores profissionais possam competir entre si e possam entreter os torcedores. Houve uma transformação desses campeonatos de jogos em um novo esporte, tendo jogadores de todo o mundo disputando campeonatos locais e mundiais que premiam os melhores com milhares de dólares.

O campeonato Mundial de League of Legends é um torneio internacional de *e-sport* que acontece anualmente. É organizado pela empresa americana e desenvolvedora do jogo Riot Games. As equipes participantes competem pelo título de campeão, pela Taça do Invocador e pelo prêmio em dinheiro. Em 2015 o valor da premiação do primeiro colocado do Mundial foi de aproximadamente US\$1.000.000. Em 2016, a equipe sul coreana SK TELECOM T1 se consagrou campeã pela terceira

vez, recebendo a premiação total de U\$2.140.000. Já a equipe brasileira INTZ e-Sports ficou em 13º lugar no ano de 2016, recebendo a premiação de U\$66.875.

No Brasil, a maior competição existente é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL). A organização brasileira da Riot Games, no site oficial da competição, bem explica o campeonato.

“O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) é o campo de batalha no qual os melhores times profissionais do País se enfrentam, lutando não só pela supremacia em League e um lugar na história, mas também por uma vaga no Campeonato Mundial. Entre 2012 e 2014 o torneio era baseado em classificatórias que resultavam no mata-mata das Finais, tendo como campeões vTi.Ignis (2012), paiN Gaming (2013) e KaBuM eSports (2014). A partir de 2015 a competição adotou o formato de Liga que mantém até hoje, sendo dividida em duas etapas. Neste período os times paiN Gaming (2015) e INTZ Team (2016) foram consagrados vitoriosos nos Campos da Justiça.”
LOL ESPORTS, 2017)

O CBLoL começou em 2012 e inicialmente as equipes participantes competiam em seus próprios computadores dentro de suas casas. Desde o anúncio em 2015 da criação de um estúdio em São Paulo, todos os campeonatos oficiais passaram a ser transmitidos online através do canal oficial da Riot Brasil no Twitch, no Youtube e também pela Azubu TV (TAIS CARVALHO, 2015), que são transmissões via *livestream*, sem plateia presencial. Cada pessoa poderia acessar um destes sites e assistir os jogos na íntegra ao vivo.

As únicas partidas que não seriam realizadas no estúdio de São Paulo são as da grande final do campeonato. As últimas finais foram realizadas em arenas como o Maracanãzinho, Allianz Parque e o Mineirinho, tendo a participação de narradores, comentaristas, analistas e apresentadores. O crescimento do competitivo do jogo no Brasil e do interesse dos espectadores se demonstrou tanto que em 2017 o CBLoL passou a ter seus jogos transmitidos ao vivo, além dos canais de transmissão online, no canal de televisão por assinatura SporTV, com a mesma cobertura da Riot (GABRIEL OLIVEIRA, 2017).

A premiação do CBLoL em 2016 para a equipe vencedora foi no valor de R\$80.000,00. Já em 2017 o valor da premiação sofreu ajustes, tendo o prêmio dos 3º e 4º colocados aumentado de R\$20.000,00 para R\$25.000,00 e a premiação da equipe vencedora foi alterada para R\$70.000,00. Conforme esclarece GABRIEL OLIVEIRA (2017), “de acordo com o regulamento, a premiação deverá ser repassada

aos jogadores integralmente - salvo quando houver termo previamente acordado via contrato entre jogadores e equipes referente à premiação".

É evidente que o competitivo do jogo eletrônico League of Legends é um cenário que está em constante crescimento econômico, cada vez mais atraindo público de espectadores e investidores.

3 OS CYBER-ATLETAS COMO CONTROLADORES DE PERSONAGENS NAS TOMADAS DE DECISÕES ESTRATÉGICAS. Como é a vida real de quem atua no campo virtual?

3.1 OS CYBER ATLETAS

Cyber-atleta é o termo utilizado para aqueles jogadores que decidem jogar profissionalmente, sendo contratados por um clube e recebendo uma remuneração deste. É criada uma espécie peneira que, assim como no futebol, escolhe poucos jogadores dentre os muitos que sonham em “trabalhar jogando”.

Tammy Tang (VALVE, 2014), gerente de um time de DotA, explica que aqueles jogadores com habilidades no nível mais alto possuem um raciocínio muito rápido, fazendo vários cálculos na cabeça. “Something like ‘A Beautiful Life’ where you see like all kinds of things and using all this information make your next move” (Tradução nossa: “Assim como no filme ‘Uma Mente Brilhante’ onde você vê todo o tipo de coisa e, com todas essas informações, fazem seu próximo movimento”).

Tang continua quando explica que, dentre os *cyber-atletas* “everyone is searching for something. Fulfillment. Fame. Satisfaction. It gives you the ability to become someone else” (Tradução nossa: “todos estão em busca de algo. Realização. Fama. Satisfação. O jogo permite que você se torne outra pessoa”).

Não suficiente o esforço individual do jogador para ser selecionado, é fato público entre os jogadores que há uma grande exigência de treinamento para os jogadores *in game*, além de um tempo exigido em contato com psicólogos, atividades físicas, atividades sociais em nome do clube e *streams*.

O jogador profissional de DotA “DENDI” (VALVE, 2014), como é conhecido pelos fãs, realizou entrevistas para o documentário FREE TO PLAY, no qual fala sobre sua carreira. “Pode dizer que é ‘jogar’, mas, para mim, é algo diferente. Uma forma de se esquecer da dor é se dedicando completamente a uma coisa. Então... jogos de computador.”

“Ten years ago, competitive gaming wasn’t really even really a thing. You would play for fun against your friends. Maybe you would play for a cup of coffee or whatever you wanted.”

“Há 10 anos, jogar profissionalmente era algo que nem existia direito. Você jogava contra seus amigos para se divertir. Talvez jogasse por um café, ou seja lá o que você quisesse.” Tradução nossa. (VALVE, 2014, 2min41seg)

Estes profissionais dependem financeiramente do rendimento obtido nos campeonatos que participa. Rafael Querido (2017), em matéria sobre o tema, bem exemplifica quais são os meios de rendimento de um *cyber*-atleta:

“Um cyber atleta (independente do jogo), tem 3 formas principais de monetização:

1) Contrato com a equipe que ele joga: Obviamente que você receberá um salário de custo para abrir mão de sua vida, se mudar para uma gaming house e treinar durante o dia todo. Esse salário pode variar bastante. Mas recentemente, segundo matéria divulgada no MyCNB, os jogadores de League of Legends assinaram carteira com salário base de R\$1.240,00. Mas esse salário pode chegar até R\$3.000,00, creio eu.

2) Publicidade/Patrocínio: Vender a sua imagem para estampar uma marca também é uma excelente forma de ganhar uma grana extra sendo um cyber atleta. Quanto mais conhecido e maior “fan base” você construir, mais você terá de retorno financeiro com publicidade.

3) Streams: Essa forma de ganhar dinheiro depende de sua popularidade e de suas habilidades sociais para interagir com o público, manter as pessoas conectadas e assistindo o que você tem a oferecer. O Streamer Bruno “axt” faturou US\$1900 (R\$5.795) entre Janeiro e Fevereiro, por exemplo.”

A primeira forma de monetização explicada pelo consultor de marketing se trata da contratação dos jogadores pelos clubes de *e-sport*. A competição de jogos eletrônicos tem cada vez mais ganhado visibilidade, fomentando a economia de jogos no Brasil e ganhando até mesmo transmissão ao vivo no tradicional canal de esporte Sportv. Em função deste crescimento, muitos empresários encontraram no *e-sport* um meio de investimento e de sucesso profissional criando clubes. Estes clubes são agremiações que têm como fim principal a prática do desporto do jogo eletrônico.

De forma similar ao sistema e estrutura dos clubes de futebol brasileiro, os times de Esportes Eletrônicos contratam os atletas para atuarem em sua equipe como jogadores titulares ou reservas, que irão receber treinamento diário, acompanhamento técnico e de saúde, além de competir em nome do time, recebendo remuneração prevista em contrato para tal.

Ainda, os jogadores recebem equipamentos e apoio financeiro através de patrocínio. Conforme explica Wesley Cardia,

“o patrocínio esportivo é um investimento que uma entidade pública ou privada faz em um evento, atleta ou equipe com a finalidade de precípua de atingir público e mercado específico, recebendo, em contrapartida, uma série de vantagens em encremento de vendas, melhora de imagem e simpatia do público”. (CARDIA, Wesley. Marketing e Patrocínio Esportivo. Editora Bookman, 2004. Pag. 46)

Em entrevista dada ao canal IGN (IGN, 2016), a Sandisk, um dos patrocinadores da organização brasileira Pain Gaming, explica que estão patrocinando as máquinas utilizadas pelos jogadores desde o Campeonato Mundial de 2015, tendo sido disponibilizados as melhores memórias que a empresa possuía, de forma que os jogadores tinham mais velocidade para jogar, melhorando suas performances.

Tendo em vista que os jogadores criam um vínculo com os torcedores que acompanham o cenário competitivo brasileiro, é criado um elemento emocional que é desenvolvido de inúmeras formas pelas empresas, indo muito além da visibilidade que o patrocínio esportivo proporciona e estabelecendo vínculos firmes entre a marca e os praticantes ou apreciadores da modalidade.

Streaming é uma forma de transmissão de som e imagem (áudio e vídeo) através de uma rede qualquer de computadores sem a necessidade de efetuar downloads do que está se vendo e/ou ouvindo, pois neste método a máquina recebe as informações ao mesmo tempo em que as repassa ao usuário. Dentre os sites disponíveis para stream, a Twitch é um dos mais utilizados. Além da Twitch, ainda existem outros sites disponíveis, como Azubu TV e o serviço de transmissão do YouTube. Estes sites são muito utilizados pelos atletas e pelas organizações dos campeonatos para realizar transmissão gratuita para todos os países, já que não há a limitação de uma rede nacional ou de um canal fechado.

“Twitch.tv é um serviço de streaming online dedicado a videogames. É o site mais popular para você carregar vídeos de você mesmo e do seu jogo ou, o mais comum, é o sítio perfeito para você sentar comendo pipoca enquanto vê vários gamers jogando seus jogos preferidos. Você pode pesquisar no site para ver um jogo sendo jogado em direto ou procurar pelo seu gamer preferido para ver os comentários que faz ou consultar a biblioteca de jogos dele.” (Luis Goncalves em <https://www.guia-comoganhadinheiro.com/ganhe-dinheiro-com-o-twitch-tv/>)

Além de ser considerado uma forma de lazer carregar vídeos para que outras pessoas assistam, é uma possibilidade de os jogadores profissionais complementarem a sua renda e darem mais publicidade à sua imagem e à imagem dos seus patrocinadores, já que muitas vezes são visualizados por milhares de espectadores.

“Os jogadores profissionais vão até ao Twitch para transmitir suas competições para uma platéia de milhares de pessoas, permitindo-lhes fazer um pouco de dinheiro através da sua popularidade enquanto jogadores e através dos anúncios colocados em seus jogos. Estes jogadores profissionais têm colocado muitas horas de trabalho e dedicação em seus canais Twitch.” (Luis Goncalves em <https://www.guia-comoganhardinheiro.com/ganhe-dinheiro-com-o-twitch-tv/>)

Os jogadores criam um canal pessoal no site e recebem uma quantia de dinheiro baseada em quanto maior for a visualização da sua transmissão e quanto maior o número de inscritos o jogador possuir. Quando uma pessoa decide se inscrever em um canal da Twitch.tv ela passa a pagar uma quantia mensalmente ao site, a qual uma porcentagem é repassada ao jogador que está realizando a transmissão.

“. Se você nunca está on-line e nunca joga, não está construindo uma base de espectadores interessados o suficiente em você para continuar a acompanhar o seu canal. Sem espectadores, você perde a oportunidade de ganhar uma boa reputação e de convencer as pessoas a premir o botão dos US \$ 5 de subscrição do mês. Com uma assinatura criada pelo espectador e esse dinheiro angariado, você divide metade desse valor com Twitch.

(...)

Outra razão pela qual é importante conseguir ganhar um número considerável de espectadores é o sistema de pagamento do Twitch. Twitch possui um “custo efetivo por mil impressões” do sistema (eCPM) que lhe paga uma certa quantia de dinheiro por cada 1000 visualizações que você tem.” (Luis Goncalves em <https://www.guia-comoganhardinheiro.com/ganhe-dinheiro-com-o-twitch-tv/>)

A partir do momento em que se torna um labor, o ato de jogar deixa de ser uma forma de lazer para ser uma obrigação. Bons resultados são esperados e exigidos dos jogadores, que vivem em um mundo competitivo. Muitas vezes a exigência do sucesso e dos treinos é tamanha que os jogadores deixam de ter tempo para outras atividades.

“Ele lembrou que outros jogadores, como Aleš "Freeze" Kněžínek, Hai "Hai" Du Lam e Søren "Bjergsen" Bjerg, tiveram que lutar contra lesões no braço e pulso. Doublelift tomou como exemplo times de Counter-Strike Global Offensive, que estão deixando de participar de eventos menores para que os jogadores tenham mais descanso. (Doublelift em <http://mycnb.uol.com.br/noticias/4851-doublelift-critica-rotina-pesada-de-cyber-atleta-e-uma-vida-tao-ruim>)

Os jogadores têm uma rotina pesada, necessitando treinar diariamente por horas, além de estudarem o jogo e se prepararem psicologicamente. Essa rotina regrada e religiosamente seguida tem um único objetivo: o de vencer o campeonato nacional e tentar uma vaga no campeonato mundial.

Um tema bastante delicado referente aos atletas é sobre as suas aposentadorias. Sendo um esporte que exige uma velocidade de resposta para cada situação, por volta dos 20 e poucos anos os cyber-atletas passam a ter reflexos mais lentos e, assim, pensar na aposentadoria da carreira de jogador profissional.

A Universidade da Virginia, nos EUA, ao realizar estudos sobre quando o cérebro começa a envelhecer e entrar em decadência apontou que o declínio de alguns aspectos do desempenho cognitivo começa aos 27 anos de idade. O estudo realizou avaliações em dois mil indivíduos de diversas idades, tendo os pesquisadores descoberto que aos vinte e poucos anos, embora os neurônios continuem trabalhando, as conexões que existem entre passam a se tornar menos eficientes (RINCON, 2014).

Pesquisa similar foi feita no Canadá, tendo esta detectado que aos 24 anos a cognição humana tem o seu primeiro declínio. A pesquisa também determinou que, a partir desta idade, a cada 15 anos, essa velocidade cognitiva é diminuída em 15% (RINCON, 2014).

Ressalta-se que esta aposentadoria não se trata da previdenciária, que difere na especial, por tempo de contribuição ou por idade, por exemplo. A aposentadoria aqui é semelhante à dos atletas de futebol, parar de jogar pois não está em condições físicas ou mentais para se manter na profissão. Em entrevista dada à ESPN, um *cyber-atleta* é um exemplo comum de atletas que se aposentam cedo.

“Paranaense, de 23 anos, Whesley foi por quatro anos um dos jogadores de League of Legends mais populares em nosso país e um dos melhores em sua posição, a rota superior. Com passagens por três dos melhores times nacionais, CNB, paiN e Keyd, o jogador acumulou alguns títulos e muitos vice-campeonatos. Sobre essa questão, de ser o Vasco do LoL, Leko diz que mais importante é o que ele representa e é justamente este o ponto de partida da conversa que nos levará a uma de suas mágoas e um vislumbre do futuro.

(...)

Após a derrota nas semifinais do segundo Split deste ano, o jogador tomou a decisão de se retirar do cenário por um tempo e resolveu se aposentar. Segundo ele, esta foi à decisão mais difícil da sua vida. "Eu comecei a jogar quando o presente de hoje era um sonho. Na época éramos crianças disputando pirulito. A gente brigava e saía no braço pra ver qual era o catarrento que ia ficar com o pirulito. Hoje a coisa é diferente, a infraestrutura e as premiações de dois anos atrás não se comparam com o cenário de hoje".

Por ter sido um dos grandes expoentes do competitivo de League no Brasil ele afirma que sua história era o que o fazia continuar e ao mesmo tempo se "aposentar". Durante três anos o jogador batalhou para colher os frutos que o cenário está colhendo hoje, porém, neste ano ele percebeu que não possuía mais a mesma vontade de treinar e se dedicar. A situação era muito parecida com a de seu ex-companheiro, ManaJJ, que acabou perdendo o "mojo" e deixando a vida de cyber atleta." ("LEKO", por FELIX. 2015)

A aposentadoria dos cyber-atletas começa a ser cogitada por volta desta idade, já que os reflexos passam a ser mais lentos e eles começam a ficar “para trás” no competitivo. Os jogadores profissionais muitas vezes precisam tomar decisões estratégica em frações de segundos, de forma que um jogador que não consegue manter o nível da sua habilidade ou se superar passa a ser deixado de lado pela equipe ou perde a motivação.

3.2 AS OBRIGAÇÕES E ROTINA DOS JOGADORES BRASILEIROS

Apesar do verbo “jogar” na grande maioria das vezes estar ligado à diversão, sabe-se que quando se trata de um trabalho cria-se uma maior exigência. Não se trata mais puramente de habilidade, mas sim da evolução do jogador no cenário para adquirir vitórias e patrocínio para si mesmo e para o seu time. Os *cyber-atletas* necessitam treinar arduamente para manter o seu nível de jogo alto, cooperar com o time tanto dentro do jogo quanto fora, além de exercer várias outras atividades determinadas pelo clube a que pertence.

“É uma vida tão ruim treinar de dez a 12 horas por dia durante 10 ou 11 meses seguidos e no final... 99% dos jogadores não vencem. Então, no fim disso, você se sente vazio e decepcionado”. (Doublelift em REDAÇÃO, 2016)

A rotina que é estabelecida a um jogador profissional costuma ser exigente, requerendo dos mesmos diariamente estudo sobre o jogo, prática e realização de *scrim*s (Partida Contra Outros Times Profissionais).

Em entrevista a G1 (2017), o gerente da equipe INTZ e-Sports informou que cabe ao jogador focar em fazer um bom jogo, enquanto toda a parte administrativa é realizada pela equipe técnica e gerência do time.

A equipe técnica, verificando o desempenho dos jogadores, irá verificar quais jogadores irão jogar em cada campeonato, além das suas posições a serem desempenhadas dentro do jogo. À organização também cabe o controle da saúde dos jogadores, sendo verificada a presença de psicólogos, a realização de treinamento físico e apoio de nutricionistas.

Em entrevista dada ao site MY CNB (2016), o psicólogo do time CNB (Canibals), Rafael Pereira, explica as atuações do psicólogo dentro do meio:

"O psicólogo tem várias áreas possíveis de atuação dentro do e-sport. Desde organizacional, até educacional e esportivo. Minha atuação principal no time titular é com psicologia do esporte, atuando diretamente em questões que ajudam os jogadores a buscarem alto rendimento, através de técnicas que melhoram habilidades cognitivas e diminuem questões que atrapalham o desempenho, como ansiedade ou falta de foco",

O jogador do time INTZ e-Sports, Gabriel Henud explicou em entrevista (IGN Brasil, 2016) que o time tem acompanhamento com psicólogos com sessões de pelo menos 2 vezes por semana e também nas viagens que o time faz nas competições, estando presente sempre que a equipe técnica julgar necessário. Ao tratar deste acompanhamento, o jogador fala que é muito diferente de sessões “normais”, tendo um foco maior no conjunto do time, já que o profissional trabalha com o grupo.

O psicólogo da INTZ e-Sports (G1, 2017) informa que o trabalho realizado com os jogadores eletrônicos é de “uma psicologia esportiva voltada para o auto rendimento do atleta, para eles conseguirem lidar melhor com estas questões e conseguirem jogar sempre em um nível de excelência”.

O apoio com *personal trainers* se faz essencial para a manutenção dos atletas. Gabriel Oliveira (2015) demonstrou em notícia que os jogadores profissionais do *e-sport* League of Legends não realizam atividades como correr, pular, chutar ou se movimentar muito durante as partidas no mundo virtual. “Dentro do jogo, o esforço dos cyber-atletas é essencialmente mental, mas a preparação física tem sido cada vez mais valorizada”.

Os times que atuam no cenário brasileiro, após estudos, passaram a perceber a importância de exercícios físicos e incluíram atividades esportivas no dia a dia dos jogadores. É dito que “no **CNB e-Sports Club**, a prática de exercícios é obrigatória, fazendo parte da rotina de preparação, que conta ainda com atividades de ativação mental, discussões táticas e treinamentos contra outras equipes”. MY CNB (2016)

A atividade física tem uma série de benefícios para os cyber-atletas, já que estimula a criação de neurônios no cérebro, principalmente no hipocampo, região responsável por transformar memórias novas em memórias de longo prazo, o que teria grande influência no aprendizado e no tempo de reação do pensamento, fator essencial à atuação dos *cyber-atletas*. Assim, o corpo se torna mais saudável e pronto para novos estímulos. Ainda, tem o benefício de liberar endorfina que ajuda a regular tensões negativas; e evita problemas provocados pela repetição excessiva de movimentos. Todas estas atividades servem para melhorar as performances, dos jogadores, que é o principal objetivo da organização (OLIVEIRA, 2015).

A alimentação dos jogadores também é de tamanha importância. As equipes de ponta procuram manter no seu quadro funcional também a figura de um nutricionista e um cozinheiro, tendo os jogadores somente que ir ter suas refeições nos horários pré-estabelecidos.

Devido à essa busca dos jogadores pela perfeição, os mesmos demandam várias horas do seu dia para treinarem e serem selecionados pelos clubes que buscam, no campeonato brasileiro uma vaga para o mundial. O G1 (2017), ao visitar a *gaming house* do time INTZ, verificando a existência de uma equipe que cuida do bem-estar e do rendimento dos jogadores.

Os *cyber-atletas* possuem uma rotina que é definida pela equipe técnica do clube. Através de várias entrevistas que os mesmos realizaram foi possível verificar

que os jogadores normalmente têm horário para acordar, para ter as refeições, para treinar e realizar outras atividades. Essa rotina tem o objetivo de dar a qualidade física para os atletas, de forma que durante a competição eles possam dar o máximo de si.

“Eles dormem tarde e levantam por volta das 11h, nos típicos horários de um aficionado por games. Costumam malhar em uma academia próxima (uma obrigação do contrato com a Pain). Depois, almoçam, em cardápio pré-estabelecido por uma nutricionista.” (OLIVEIRA, 2016)

As atividades que compõem os treinos de jogadores de esportes eletrônicos podem ser comparadas com as de esportes tradicionais. A parte principal são os chamados scrims: uma espécie de treino coletivo em que os 5 ciber-atletas do time jogam uma partida treino contra outra equipe – que normalmente também é profissional. Nessa etapa são testadas estratégias e táticas novas e o trabalho em equipe do time. Outra parte importante são as disputas de jogos públicos – os pubs – onde são treinadas a mecânica e os aspectos individuais do ciber-atleta. Complementam o treino uma etapa de exibição de replays, na qual os jogadores do time assistem a partidas jogadas por adversários para observar estilos de jogo e estratégias; ou assistem a partidas que eles mesmo disputaram para identificar erros cometidos. Algumas equipes contam com coaches, ou treinadores, para ajudá-los a manter a disciplina, oferecer uma visão mais objetiva e imparcial quando ao desempenho nas partidas e evitar que os jogadores culpem uns aos outros após uma derrota (Allen, 2014).

“A rotina de um jogador profissional de e-Sports começa a tarde, mas inclui, como outras jornadas de trabalho, oito horas de duração. No geral, eles começam treinar às 13h e vão até 21h. Os treinos se dividem entre sozinho ou em grupo. Por vezes, os atletas disputam amistosos com outras equipes e estudam suas estratégias dentro do jogo durante esse período. Esse modelo de trabalho faz sentido também pela característica do League of Legends, que é de equipe, e para aproximar jogadores que são de diferentes partes do Brasil.” (NUNES, 2016)

O jogador profissional brasileiro de League of Legends Gabriel Henud (IGN Brasil, 2016), quando questionado por quanto tempo os jogadores treinam, respondeu que normalmente é “no dia inteiro, da hora que a gente acorda à hora que a gente vai dormir”. Ele diz que até mesmo o tempo livre dos jogadores também é usado para jogar, já que os mesmos se dedicam muito a carreira. Ainda explica que é muito difícil os jogadores saírem nos finais de semana para lazer, principalmente em épocas de campeonato, já que os mesmos necessitam de muito foco nas partidas. “Se nosso

jogo é domingo é muito difícil da gente sair porque segunda já tem treino, já tem discussão em time, já tem muita coisa para fazer, mas a gente deixa a opção da pessoa escolher o que ela queira fazer caso o jogo seja no sábado. ”

Outro jogador da organização INTZ e-Sports fala que em entrevista (Band Esporte Clube, 2017): “Dia de semana a gente tem um horário específico para treinar. A gente treina de oito a 10 horas por dia. Só que tem tempo para a gente ir para a academia, tem tempo para gente assistir filme. Para sair, se quiser”.

É exigida muita disciplina dos jogadores profissionais para transformar o que era originalmente considerado uma brincadeira em trabalho, com uma rotina de treinos, transmissões, estudo de outros times adversários, entre outras atividades que irão desenvolver o jogador e sua imagem - ponto fundamental para a organização.

3.3 MORADIA EM GAMING HOUSES

As Gaming Houses (Casa de Jogar) são as residências dos jogadores de *e-sports* nas quais eles, além de treinarem para melhorar o entrosamento entre o time, têm acompanhamento diário de uma equipe de técnicos. É uma casa formada por uma organização de esportes eletrônicos, feita para que os jogadores morem e treinem seus respectivos jogos.

Com o crescimento dos e-Sports, cada dia mais cresce o número de *Gaming Houses* no Brasil. Nestas residências exclusivas, os *cyber*-atletas vivem confinados, treinando em média 10 horas diariamente, vivendo em uma espécie de concentração.

A existência das *gaming houses* são de conhecimento do público que acompanha as experiências dos jogadores profissionais, quando estes fazem a maioria de suas *stream* das próprias casas. É uma prática realizada principalmente pelas maiores equipes, já que possuem mais recursos para financiar esta estrutura.

Foi realizada pela emissora brasileira BAND (2017) uma visita a uma das *gaming houses* brasileiras, demonstrando a sala de treinamento. “O treinamento

acontece nesta sala. Apertadinha, mas com todas as ferramentas necessárias: teclado, mouse, fone de ouvido e um bom computador”.

“As gaming houses são basicamente casas - ou complexo de apartamentos - que se transformam em aparelhos com agenda de treinos profissionais combinada com moradia. Elas chegam a comportar fixamente até oito atletas profissionais - em absoluta maioria jogadores de League of Legends, atualmente o game mais popular no país e com calendário robusto de competições.

- Os jogadores precisam não só de uma boa estrutura, mas também de funcionários competentes por trás. É muita gente na casa. Apoio psicológico, cozinheiras, nutricionistas... E isso gera um custo em média de R\$ 80 a 100 mil por mês - revelou Arthur Curiati, CEO da Pain Gaming.” (TEIXEIRA, 2016)

Em matéria realizada pelo programa Pequenas Empresas e Grandes Negócios (G1, 2017), foi visitada a atual *gaming house* do time INTZ e-Sport, juntamente com os jogadores que são funcionários da empresa. “A *gaming house* é um clube de esportes eletrônicos. É como qualquer time de futebol. Tem os jogadores principais, o pessoal da categoria de base. O campo de treinamento, no caso, é essa sala aqui cheia de computadores”.

“A ‘gaming house’ consiste numa unidade residencial, subsidiada por uma organização ou patrocinador (contratante), com infraestrutura própria para comportar o time de “cyber-atletas”, bem como os treinadores, analistas, psicólogos etc. A razão que fundamenta essa obrigação contratual (claramente rígida) é que os mais talentosos jogadores moram em regiões diferentes de cada cidade ou mesmo estado, e isso leva às organizações ou patrocinadores a reuni-los num único local para promover a interação da equipe, o que acaba facilitando mesmo que empreendam a fiscalização diária da rotina, dos treinamentos e das estratégias da equipe.” (COELHO, 2016)

O jogador Gabriel Peixoto (BAND, 2017) explica que a partir do momento em que os jogadores moram juntos começa a ser criada uma sinergia entre o time. Os atletas passam a conhecer como os outros pensam, o que faz com que haja uma harmonia durante as partidas.

De acordo com OLIVEIRA (2016), as organizações montam uma *gaming house* pois, geralmente, os melhores jogadores são de localizações diferentes, de forma que trazê-los para um mesmo ambiente facilita a interação dos mesmos, apesar de ser uma atitude cara para as organizações. “É parecido com futebol com treinadores, analistas, psicólogos e toda infraestrutura de acompanhamento de um time”.

“Além da estrutura para treinamento os atletas têm também aqui a moradia, que é isso daqui, onde tem os dormitórios e tudo mais. Eles são muito jovens. Têm uma média aí de 20 anos. O Micael está aqui a 2 anos e meio. (...) São 60 jogadores profissionais. Doze moram no centro de treinamento do clube, todos escolhidos a partir de um ranking que aparece dentro do próprio game.” (G1, 2017)

Toda a parte operacional das *Gaming Houses* é realizado pela equipe técnica, como no que tange ao cuidado com os jogadores, com a contratação de empregadas e cozinheiras. O objetivo é criar um vínculo maior entre os jogadores, de forma que a convivência precisa ser o mais harmoniosa o possível. Cada casa possui as suas regras básicas, algumas incluindo lavar sua própria louça ou como o horário que o jogador deve dormir.

Emily Nunes (2016) explica que, se tratando de um espaço de trabalho, a grande parte das *Gaming Houses* possuem regras de conduta, “como a de não levar terceiros, como namoradas ou namorados, para dormir no local”, além de uma política de não consumir álcool e drogas.

“Enquanto centro de treinamento, uma *Gaming House* reúne o que há de melhor em termos de infraestrutura para jogadores profissionais de jogos eletrônicos: bons computadores e acesso rápido à internet, além de salas para fazer gravações e live streaming das partidas. Enquanto casa, a *Gaming House* ajuda a equipe a se entrosar melhor, uma vez que em games como *League Of Legends* a união faz a força. Não por acaso as equipes contam não apenas com os cinco jogadores titulares, mas também com dois reservas, analista de dados, técnico e dois psicólogos.” (NUNES, 2016)

Na organização PAIN GAMING, no ano de 2015, o CEO responsável apontou certas dificuldades que podem ocorrer com os atletas. O exemplo dado foi o atleta Felipe "brTT" Gonçalves e sua namorada:

"Por questões organizacionais tomamos muito cuidado com namoradas. O brTT, para voltar e continuar na paiN, teve que entender esta questão e acatar, não é permitido a estadia de namoradas na casa. Visitas rápidas são bem-vindas, mas não temos como ter a namorada no fim de semana ou dormindo na casa, porque senão teríamos que abrir para todos. Namorada pode visitar, mas entender que aqui é um local de trabalho". (OLIVEIRA, 2015)

Giuliana Capitani, ao falar do seu relacionamento com um *cyber-atleta* no documentário *Legends Rising (LOL ESPORTS BR, 2015)*, demonstra o quão é difícil a rotina do atleta. Ela explica que os dois só conseguem passar tempo juntos nos dias de fim de semana. “É complicado. É meio chato. Mas eu entendo. Eu respeito o trabalho dele. A gente sempre tenta se entender”.

Em entrevista dada pelo jogador Gabriel Santos do time Pain Gaming ao canal IGN (IGN Brasil, 2016), o mesmo informa que a casa possui vários cômodos com foco nas atividades dos jogadores, como sala de *stream*, duas salas de jogo equipadas com vários computadores para treinar e a sala de estar, a qual eles usam como lazer e também como outra sala de treino, pois eles assistem os *replays* das suas partidas, gravam alguns vídeos e ficam juntos como time. Ainda, apesar da casa possuir quartos, o jogador explica que o time passa a maior parte do dia jogando e treinando, de forma que estes quartos são essencialmente para os jogadores dormirem e guardarem suas roupas. Cada jogador sendo responsável pela sua própria organização.

O jogador Gabriel Henud, quando estava na organização INTZ e-Sports também deu entrevista à IGN (IGB Brasil, 2016) mostrando a *gaming house* do time. O jogador explicou que há uma sala de estar para o lazer dos jogadores e para assistir partidas antigas, os quartos onde os jogadores dormem e a sala de jogos, que é o local do treino e onde eles ficam a maior parte dos seus tempos. Na segunda casa, que é vizinha, o time tem as suas refeições em uma cozinha preparada pela organização.

As *Gaming Houses* são um grande investimento das organizações, na profissionalização de jogadores. O jogo eletrônico League of Legends, ao instituir partidas presenciais em São Paulo, no qual os jogadores devem se deslocar a um estúdio com todos os equipamentos para competir, acabou tendo o papel de exigir das organizações uma melhor estrutura para as equipes, seguindo os modelos de organizações dos EUA que já usavam este modelo.

“Mas não é só isso. Além dos predicados básicos necessários para uma local de moradia comum e treinos digitais de alta performance, as principais gaming houses contam ainda com outros atributos. E que talvez você não saiba. É comum nestes CT's digitais a existência de salas de reuniões, estúdios de streaming (exibições do jogo via web), cozinhas semi-industriais e até laboratórios de análises técnicas. A CNB, inclusive, elaborou uma arena com área para espectadores e alimentação. Robusta, a INTZ conta com uma estrutura que ocupa quatro apartamentos na região do Brás, em São Paulo. As duas equipes decidem o Campeonato Brasileiro de League of Legends neste sábado, no Ginásio do Ibirapuera. O SporTV 3 transmite a final do CBLol ao vivo a partir de 12h. O SporTV.com acompanha o evento em tempo real.” (TEIXEIRA, 2016)

No Brasil, a modalidade demonstrou estar cada vez mais fortalecida, de forma que as organizações entenderam pela necessidade de criarem *gaming houses*. Há

uma estimativa de que já existem dez casas do tipo, especialmente em São Paulo, cidade que concentra os principais times e os torneios como, por exemplo, o Campeonato Brasileiro de League Of Legends (CBLol).

4 DO REGIME JURÍDICO TRABALHISTA DOS CYBER-ATLETAS: Dos negócios Jurídicos firmados entre eles e os clubes de e-sport. Um link com a legislação do trabalho.

4.1 CONTRATO DE TRABALHO E CONTRATO DE EMPREGO

Antes de se debater sobre o vínculo existente a partir de um contrato realizado entre um jogador profissional, dito *cyber-atleta*, se faz necessário verificar os modelos existentes no sistema jurídico brasileiro e entender os elementos existentes nos contratos assinados entre aqueles sujeitos e os times contratantes, a fim de, se possível, classificá-los.

Para se entender de forma objetiva a forma que as contratações são efetivamente realizadas, seria ideal a leitura de todos os contratos realizados entre os times brasileiros e os *cyber-atletas*. Entretanto, os atletas informam que, devido a existência de uma cláusula de confidencialidade, os contratos atuais e antigos não podem ser disponibilizados a terceiros, o que demasiadamente dificulta a presente pesquisa. Havendo sido realizado requerimentos aos times atuantes no cenário brasileiro, os mesmos também não demonstraram interesse em disponibilizar os contratos realizados.

Assim, tornado demasiadamente difícil o trabalho, se realizou uma pesquisa coletando os dados de dois antigos contratos de um ex-atleta, o qual solicitou que não fosse identificado. Em conjunto foram analisados os dados das entrevistas realizadas por jogadores atuais dos times, além de ter sido realizada uma coleta de informações dadas por estes jogadores enquanto transmitiam suas partidas (*stream*).

É de conhecimento que há uma diferenciação entre relação de trabalho e relação de emprego. Relação de trabalho é o gênero, devendo ser considerado mais amplamente, abarcando as relações jurídicas que possuam como objetivo a prestação de serviços remunerados ou não, de trabalhadores autônomos ou eventuais. Possui a sua definição prevista no artigo 3º da Consolidação das Leis trabalhistas. Como bem

demonstra Sérgio Pinto Martins (2013, p.56), “como uma espécie do gênero contrato, o contrato de trabalho começa a ser desenvolvido com base na locação de serviços”.

Neste mesmo entendimento estabelece Delgado (2014), quando traz na diferenciação que a relação de emprego seria o trabalho subordinado do empregado em relação ao empregador e a relação de trabalho seria o gênero, de forma mais ampla, compreendendo o trabalho autônomo, eventual e avulso.

Assim, se percebe que o contrato de trabalho é verificado como negócio jurídico realizado entre o empregador, que pode ser pessoa física ou jurídica e empregado, que será pessoa física (DELGADO, 2014).

Sérgio Pinto Martins ainda percebe que o contrato de trabalho representa uma atividade, já que não se contrata um resultado, e sim a prestação contínua do serviço, que deverá ser remunerada e dirigida por quem obtém a referida prestação. Ele completa, quando informa que “Tais características evidenciam a existência de um acordo de vontades, caracterizando a autonomia privada das partes. ” (MARTINS. 2013. p. 80)

Conforme estabelece Delgado (2015), a espécie contrato de emprego faz parte do gênero Contrato de trabalho, podendo compreender qualquer trabalho, como o do autônomo, do eventual, do avulso, do empresário etc. Ressaltando ainda que “contrato de emprego diz respeito à relação entre empregado e empregador e não a outro tipo de trabalhador”. Toda relação de emprego cujo contrato esteja em execução é uma relação de trabalho.

A relação empregatícia é resultado de um conjunto de fatores. Como bem conjuga Maurício Godinho Delgado (2015, p.299).

“os elementos fático-jurídicos componentes da relação de emprego são cinco: a) prestação de trabalho por *pessoa física* a um tomador qualquer; b) prestação efetuada com *personalidade* pelo trabalhador; c) também efetuada com *não* eventualidade; d) efetuada ainda sob *subordinação* ao tomador dos serviços; e) prestação de trabalho efetuada com onerosidade”.

Estes elementos se demonstram essenciais à configuração de uma relação empregatícia de forma que, estando todos presentes, aquela será caracterizada. Assim, percebe-se que para a configuração de um vínculo empregatício o trabalhador

necessita sempre ser pessoa natural, a relação deve ser *intuitio personae*, a atividade prestada deve ter uma ideia de permanência, sendo de caráter não eventual, a força de trabalho deve ter valor econômico, devendo haver uma contraprestação onerosa e deve haver uma relação de subordinação entre aquele que contrata e o contratado.

Desta forma, a presença desses elementos é necessária para o reconhecimento vínculo empregatício, conforme jurisprudência do TRT 12ª. RO 0000369-64.2014.5.12.0027, Juiz Marcos Vinício Zanchetta, TRTSC, 10-04-2015.

VÍNCULO DE EMPREGO. RECONHECIMENTO. Deve ser deferido o pedido de reconhecimento do vínculo empregatício quando presentes os pressupostos do art. 3º da Consolidação das Leis do Trabalho. [...] Esclareço inicialmente que, admitida a prestação de serviços, o vínculo de emprego é presumível, incumbindo à ré provar a ausência dos elementos caracterizadores da relação de emprego [...]

José Cairo Junior (2011, p.127), em sua obra define a relação empregatícia por formar elementos que a diferencia e distingue das outras relações de trabalho *lato sensu*. Assim, essas relações de trabalho precisam seguir o que está estabelecido no art. 3º da CLT, sendo não eventual, onerosa, pessoal e subordinada.

Segundo Amauri Mascaro Nascimento (2004, p.500), a relação de emprego é definida como “[...] a relação jurídica de natureza contratual tendo como sujeitos o empregado e o empregador e como objeto o trabalho subordinado, continuado e assalariado”.

Através da definição de Mozart Victor Russomano (1976, p.92), se confirmam o entendimento dos outros autores quando aquele estabelece que “[...] o vínculo obrigacional que liga o empregado ao empregador, resultante do contrato individual de trabalho”.

Desta forma, é suficiente que sejam verificados os elementos caracterizadores do vínculo empregatício estabelecidos em lei e confirmados pela doutrina na relação jurídica entre as partes para que seja determinada a existência de uma relação empregatícia ou não.

Havendo estes elementos, a relação de emprego é presumida, como se verifica no julgado RO 00404-2012-043-12-00-8 -2, Juíza Ligia M. Teixeira Gouvêa, TRTSC, 28-01-2014. Vejamos:

VÍNCULO DE EMPREGO. ÔNUS DA PROVA. RELAÇÃO DE EMPREGO PRESUMIDA. Se admitida a prestação de serviços, incumbe ao réu demonstrar que a relação estabelecida com o trabalhador difere do vínculo de emprego, porquanto, diante de seu caráter genérico, este é sempre presumido. TRABALHO VOLUNTÁRIO. EXERCÍCIO. INCOMPATIBILIDADE COM ÔNUS FINANCEIRO PARA O BENEFICIÁRIO. A prestação de trabalho a título gratuito é modalidade que, à evidência, pressupõe a inexistência de contraprestação pelo seu beneficiário. Comprovado, por testemunha inquirida a convite do demandado, o exercício funcional pela demandante, inclusive com posto de trabalho específico e creditados valores mensalmente em sua conta corrente por iniciativa patronal, não se configura excludente da relação tutelada pela Consolidação.

No que trata a algum dos elementos singularmente, referente a subordinação, Paulo Emílio Ribeiro Vilhena (1975, p.225) descreve as suas dimensões objetiva e estrutural. A noção objetiva da subordinação traria um vínculo, “do poder jurídico sobre a atividade”, traduzindo em uma “relação de coordenação ou de participação integrativa ou colaborativa, através da qual a atividade do trabalhador como que segue, em linhas harmônicas, a atividade da empresa, dela recebendo o influxo próximo ou remoto de seus movimentos”.

“Em face do poder de comando do empregador, o empregado tem o dever de obediência, mesmo que ténue (altos empregados) ou em potencial (profissionais), podendo aquele dirigir, fiscalizar a prestação de serviços, bem como punir o trabalhador”. (CASSI, 2014. P. 286)

A subordinação seria, para Delgado (2015, p.667), a integração do obreiro e seu labor aos objetivos empresariais. Já a dimensão estrutural se expressaria “pela inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de seus serviços, independentemente de receber (ou não) suas ordens diretas, mas acolhendo estruturalmente sua dinâmica de organização e funcionamento”.

A pessoalidade também é característica inerente ao vínculo de emprego. Renato Saraiva (2015, p. 35) percebe que “o serviço tem de ser executado pessoalmente pelo empregado, que não poderá ser substituído por outro”. Assim, o contrato de emprego é *intuitu personae* em relação ao empregado, se revestindo de infungibilidade.

Vólia Bomfim Cassar (2014), em sua obra, percebe a pessoalidade no contrato de emprego como a situação fática no qual um indivíduo é escolhido por suas qualificações pessoais ou virtudes, como a sua formação técnica, acadêmica, o seu perfil profissional, sua personalidade, e também grau de confiança que nele é depositada. Ainda, estabelece que a repetição dos serviços realizados por um mesmo

empregado para um mesmo tomador, seja de forma contínua ou intermitente (alguns dias da semana, quinzena ou mês, mas durante longo período), comprova a pessoalidade daquele trabalhador naquele serviço. Se trata da escolha da pessoa do trabalhador, e não do serviço.

“Há obrigações em que um número indeterminado de pessoas possui habilidade para executá-las, pois fungíveis. Entretanto, há outras em que a obrigação de fazer (prestar o serviço) é contraída exclusivamente por valores intrínsecos da pessoa do obrigado, como: fama, talento, interpretação, criação, habilidade, parentesco etc. Estas são as obrigações infungíveis ou de caráter personalíssimo. Assim, quando se contrata um atleta, um artista, ou o médico em face da sua experiência e currículo, não pode outro executar o serviço contratado, porque infungível aquela obrigação de fazer.” (CASSAR, 2014. P. 285)

A não eventualidade da prestação de serviço está relacionada a continuidade da realização das atividades do empregado. Não se trata de caracterizar as ações do empregado como intermitentes, mas se verificar ou não uma frequência nestas ações. A CLT em seu art. 3º assim se referiu: “Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador (...)”.

“Nossa legislação preferiu o enquadramento do trabalho eventual de acordo com a atividade do empregador. A necessidade daquele tipo de serviço pode ser permanente (de forma contínua ou intermitente) ou acidental, fortuita, rara. Assim, o vocábulo não eventual caracteriza-se quando o tipo de trabalho desenvolvido pelo obreiro, em relação ao seu tomador, é de necessidade permanente para o empreendimento.” (CASSAR, 2014. P. 298)

Renato Saraiva (2013, p. 36) entende que deve ser considerado como trabalho não eventual “aquele prestado em caráter contínuo, duradouro, permanente, em que o empregado, em regra, se integra aos fins sociais desenvolvidos pela empresa”. Para o autor, o empregado, ainda que realizando uma atividade-meio, que prestasse serviço com habitualidade, de forma contínua e permanente estaria incluído em um trabalho não eventual, desde que o mesmo fizesse parte da cadeia produtiva da empresa.

A onerosidade, como já demonstrado anteriormente, é elemento necessário à caracterização de uma relação de emprego. CASSAR (2014) explica que à toda prestação de trabalho é correspondida uma contraprestação pecuniária ou *in natura*, não havendo qualquer contrato de emprego gratuito.

É necessário que haja uma contraprestação ao serviço desempenhado. Renato Saraiva (2014, p. 36) estabelece que “a principal obrigação do empregado é a

prestação dos serviços contratados. Em contrapartida, seu principal direito é o do recebimento da contraprestação pelos serviços prestados (remuneração) ”.

Além da pessoalidade, da subordinação, da onerosidade, da realização por pessoa física e da não eventualidade do serviço prestado, CASSAR (2014), em sua obra ainda estabelece que o empregado não deverá correr os riscos do negócio. Este entendimento é pautado no art. 2º da CLT, que enquadra como empregador a “empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço”.

Renato Saraiva (2013, p. 36) mantém este entendimento quando prevê em sua obra que “tendo o empregado laborado para o empregador, independente da empresa ter auferido lucros ou prejuízos, as parcelas salariais sempre serão devidas ao obreiro, o qual não assume o risco da atividade econômica”. Se mantém neste sentido ao tratar que “jamais o empregado assumirá os riscos do negócio, sendo os resultados negativos da empresa suportados exclusivamente pelo empregador”.

Cabe ainda estabelecer que o contrato de trabalho não se confunde com vários outros contratos de natureza civil. Ressalta-se que, apesar de haver remuneração, o trabalho não se trata de compra e venda pois o trabalho não é mercadoria, devendo ser considerada a dignidade da pessoa humana. Ademais, uma das principais características do contrato de trabalho é a subordinação, elemento essencial, e a continuidade.

Cabe se diferenciar da prestação de serviços o contrato de emprego. Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho (2014, p. 207) conceituam o contrato de prestação de serviços como “o negócio jurídico por meio do qual uma das partes, chamada prestador, se obriga a realizar uma atividade em benefício de outra, denominada tomador, mediante remuneração”.

Assim, ocorre a prestação de serviço quando se contrata uma atividade e não um resultado, inexistindo subordinação entre o locador dos serviços e o locatário. Contrata-se uma atividade profissional ou um serviço, mas nunca um resultado. Na prestação de serviços há autonomia, independência em sua prestação.

Com efeito, a prestação de serviços, regida pelas regras do Código Civil brasileiro, é aquela desenvolvida de forma autônoma, visando à obtenção de determinado resultado, não sendo a modalidade negocial adequada para relações jurídicas empregatícias (trabalho subordinado) ou mesmo para outras formas de relação de trabalho autônomo (p. ex. empreitada, comissão, corretagem ou representação comercial autônoma) 4 . Por isso, o próprio texto codificado faz a ressalva expressa em seu art. 593 (sem equivalente no CC-16): “Art. 593. A prestação de serviço, que não estiver sujeita às leis trabalhistas ou a lei especial, reger-se-á pelas disposições deste Capítulo” (GAGLIANO e outros, 2014. Pág. 207)

Apesar da semelhança com a prestação de serviços com o contrato de emprego, os dois se diferenciam pelo elemento subordinação jurídica, que é indispensável no contrato de emprego, conforme já demonstrado (GAGLIANO, 2014). Assim, havendo o elemento da subordinação jurídica, estará caracterizado um contrato de emprego, e não um contrato de prestação de serviços.

4.2 REGIME JURÍDICO DA RELAÇÃO ENTRE OS *CYBER-ATLETAS* E OS CLUBES

4.2.1 EXISTÊNCIA DE VÍNCULO EMPREGATÍCIO

Apesar de não ser um tema muito debatido, principalmente em virtude de sua atualidade, se faz necessária a verificação das condições de trabalho e contratuais destes jogadores, tanto pela inexperiência laborativa, que é um resultado da idade da maioria dos jogadores, quanto pelas condições muitas vezes impostas pelas organizações, já que ser um profissional, para muitos jogadores, é um sonho.

Apesar de não terem sido angariados muitos contratos para esta pesquisa, foi possível notar que, em geral, os contratos brasileiros realizados não são de emprego e sim de prestação de serviços (anexo II) ou adesão.

“Os cyber-atletas têm sido contratados por organizações esportivas ou patrocinadores, na prática, para participarem de times ou equipes competitivas, e a contratação é feita sob a rubrica de “contrato de adesão e outras avenças”, sugerindo, num primeiro momento, a existência de uma singela relação civil de patrocínio. No entanto, também é verdade que o próprio instrumento estipula um rol importante de condições de trabalho que, por si só, não se traduz na simples nomenclatura do contrato.” (COELHO, 2016)

Conforme já discutido anteriormente, o jogador contratado passa a exercer uma rotina de trabalho rigorosa, sendo exigido daquele disciplina, foco, treinamento, dedicação, boas condições físicas e boa alimentação, sendo uma atividade muito similar, sente sentido, ao futebol, vôlei, basquete e outros esportes. Ainda, é uma atividade que exige habilidade física, como reflexos rápidos e velocidade, e intelectual, exigindo pensamento rápido, estratégico e cálculos.

É percebido em vários momentos que há elementos suficientes para a configuração de um vínculo empregatício na relação desenvolvida entre os clubes contratantes e os *cyber-atletas* contratados. Nesta pesquisa, foram consideradas as condições que os atletas são submetidos na *gaming house*, as atividades que eles desempenham e também os dois contratos que foram obtidos para esta pesquisa (anexo I e II).

“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 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)

No que se refere à pessoalidade e à necessidade da prestação por pessoa física, é evidente que os *cyber-atletas* se encaixam. Conforme se pode verificar nos contratos anexos, os jogadores realizam os acordos em seu próprio nome, não sendo representados por uma pessoa jurídica. Ainda, os mesmos são contratados pelas habilidades, experiência e técnica que possuem, não podendo os mesmos se fazerem substituídos por terceiros, de forma que é evidente a existência de uma obrigação pessoal.

“CUARTO: EL TRABAJADOR estará sujeto a una evaluación constante referidos a proactividad, trabajo en equipo, puntualidad, comunicación y habilidades en la actividad que desempeñan, además de no contar con sanciones o memorándum reiterativos impuestos durante el ejercicio de sus operaciones las cuales han sido declaradas en el reglamento interno.”

“QUATRO: TRABALHADOR ser objecto de avaliação constantes relacionadas com a pró-atividade, trabalho em equipe, a pontualidade, a comunicação e as habilidades na atividade que desempenham, além de não ter penalidades ou impostos de compensação reiterativa durante o ano de suas operações que tenham sido declarados nas regras de procedimento.” (ANEXO I. tradução nossa)

Neste mesmo sentido, é possível se verificar no contrato presente em ANEXO I, o interesse da organização na manutenção das habilidades dos atletas, quando prevê em sua segunda cláusula que é obrigação do atleta “seguir rigorosamente as instruções do FlipSide e-Sports para aperfeiçoar e manter a sua eficiência técnica e sua forma física e mental”.

A não eventualidade das atividades prestadas pelos *cyber-atletas* se pode verificar tanto pelas previsões contratuais de tempo de contratação, com possibilidade de renovação, quanto pelo fato dos atletas morarem nas ditas *gaming houses*, trazendo uma rotina fixa aos atletas e uma contínua área concentração para os mesmos.

“TERCERO: El plazo de duración del presente contrato es de 9 MES y 17 DÍAS, el cual rige desde el 15 de Marzo del 2017, fecha en que debe empezar sus labores EL TRABAJADOR hasta el 31 de Diciembre del 2017, fecha en que termina el contrato.”

“TERCEIRO: O prazo de duração do presente contrato é de 9 meses e 17 dias, o qual se inicia de 15 de março de 2017, quando deve o trabalhador começar o trabalho, até 31 de dezembro de 2017, quando termina contrato.” (ANEXO I. Tradução nossa)

Não se deve excluir os *cyber-atletas* que não moram nos centros de treinamento da configuração de uma não eventualidade. Apesar dos mesmos não viverem em uma espécie de concentração, a existência de uma rotina fixa com horários de treinamento caracteriza, por si só, o trabalho contínuo. Ademais, a não eventualidade da relação também estaria vinculada a fixação do empregado em certa fonte de trabalho tomadora dos seus serviços. O contrato do Anexo II, por exemplo, traz a duração de 3 meses do contrato.

Conforme já demonstrado anteriormente, as organizações que contratam os atletas trazem os jogadores para residirem nas *gaming houses* de forma que eles podem treinar juntos por tempo ilimitado, tanto no período dos treinos quanto fora destes períodos. Além disso, também se busca melhorar o vínculo entre os atletas com a convivência diária.

No contrato do anexo I é possível verificar no artigo 7º a previsão da existência de uma Gaming House e da obrigação contratual da organização arcar com os custos da manutenção dos jogadores. Vejamos:

“EL EMPLEADOR asumirá los gastos de alimentación, hospedaje y transporte, además de velar por la salud del TRABAJADOR durante el horario de trabajo o cuando se realice horario extendido, aprobado por ambas partes cuando EL TRABAJADOR se encuentre dentro de la Gaming House (Lima). Por otro lado, EL EMPLEADOR realizará inversiones continuas para garantizar la capacitación en temas relacionados a liderazgo, trabajo en equipo, control de emociones, entre otros beneficios a favor de EL TRABAJADOR.”

“O EMPREGADOR irá suportar os custos de alimentação, alojamento e transporte, além de garantir a saúde dos trabalhadores durante o horário de trabalho ou quando, se forem prorrogadas as horas, aprovado por ambas as partes quando o trabalhador se encontrar dentro da Gaming House (Lima). Por outro lado, o empregador realizará contínuos investimentos para assegurar uma formação sobre questões relacionadas com a liderança, trabalho em equipe, controle de emoções, entre outros benefícios em favor do trabalhador.” (tradução nossa)

Ainda, há a previsão contratual de remuneração dos jogadores profissionais. Em entrevista (G1, 2017), o gerente da equipe INTZ e-Sports informa que eles “têm um salário que pode variar de R\$3.000,00 a R\$20.000,00, além das premiações dos campeonatos.

“Não obstante os prêmios recebidos pela equipe e individualmente pelos "cyberatletas" ao obterem uma vitória, que é um resultado natural da relação mantida entre as partes por força do salário pago ao "cyber-atleta", eles também percebem, mensalmente, 6 uma quantia fixa a título de salário, ou seja, uma contraprestação pelas atividades realizadas, o que preenche o requisito da onerosidade.” (COELHO, 2016)

Maurício Godinho (2015) ramifica essa subordinação, criando uma subordinação estrutural caracterizada pela inserção do trabalhador na dinâmica do tomador de seus serviços, independentemente de receber (ou não) suas ordens diretas, mas acolhendo, estruturalmente sua dinâmica de organização e funcionamento, incorporando em si a cultura do seu tomador, modificando sua realidade.

“Com essa proximidade diária mantida entre as partes, decorrem outras obrigações contratuais, que podem indicar a presença da subordinação jurídica, a saber: a) permanecer diariamente (segunda a sexta-feira) na infraestrutura fornecida pela organizadora para os treinos e competições, sob pena de descumprimento do contrato e até mesmo da aplicação de punições ou outra sorte de penalidades; b) presença física, pessoal e artística do atleta em eventos e campeonatos; c) cumprimento fiscalizado de horário de almoço e início e término de treino; d) dedicação mínima de 8 (oito) horas por dia; f) presença virtual em outras atividades que determinar a contratante; g) exclusividade; h) cessão de uso de direito de imagem; i) participação da organização ou do patrocinador nos prêmios obtidos pelo time nos campeonatos que vencerem.” (COELHO, 2016)

É de se enfatizar, também, que os profissionais desta área dedicam muito tempo da sua vida em treinamentos e dedicação ao esporte-profissão, deixando de lado os estudos ou outro aprendizado profissional.

Evidente que, havendo todas as características essenciais para a existência de um contrato de emprego, assim a relação deve ser considerada. Acredita-se que uma das razões que distancia as organizações de realizar estes contratos de emprego é devido a um custo maior na manutenção do empregado, já que assim, os jogadores profissionais teriam direito às garantias trabalhistas, como férias, 13º salário, fundo de garantia, multas, anotação na carteira de trabalho, recolhimentos previdenciários e etc. Entretanto, não se pode negar que o nosso sistema jurídico garante ampla proteção ao trabalhador, devendo ser respeitado.

Cabe ressaltar que o princípio da irrenunciabilidade dos direitos torna os direitos dos trabalhadores irrenunciáveis, indisponíveis e inderrogáveis, conferindo importante mecanismo de proteção ao obreiro em face da pressão exercida pelo empregador, o qual, muitas vezes, utilizando-se de mecanismos de coação, induz, obriga o trabalhador a dispor contra a vontade de direitos conquistados a suor e trabalho. (SARAIVA, p.29)

Já o princípio da primazia da realidade estabelece que a verdade real prevalecerá sobre a verdade formal, predominando, portanto, a realidade sob a forma. (SARAIVA P. 30)

Desta forma, havendo previsão normativa no sistema jurídico brasileiro quanto a configuração de uma relação de trabalho, de forma a ser mais benéfico ao trabalhador, aquela deve ser respeitada.

4.2.1.1 Teletrabalho

Havendo a possibilidade de se confundir as atividades desempenhadas pelos *cyber-atletas* com a atual modalidade chamada Teletrabalho, se faz necessária uma diferenciação entre as atividades.

CASSAR (2014, p. 708) conceitua o Teletrabalho como “trabalho à distância, trabalho realizado fora do estabelecimento do empregador”. O trabalho em domicílio seria espécie do gênero teletrabalho, não havendo a necessidade de o empregado utilizar instrumentos de informática ou de telecomunicação. Ele estabelece que é uma atividade que “pode ser desenvolvida no domicílio do empregado ou em um centro de computação, um escritório virtual ou alugado por hora para este fim aos interessados, pois há uma descentralização da empresa, pulverizando a ‘comunidade obreira’”.

Segundo Rodrigues Pinto (2015, p. 115), teletrabalho corresponde a “uma atividade de produção ou de serviço que permite o contato a distância entre o apropriador e o prestador da energia pessoal”.

Não se confunde com as atividades realizadas pelos *cyber-atletas*. Estes, conforme já demonstrado, não representam uma “descentralização da empresa”. Apesar de prestarem seu serviço de forma virtual, os jogadores realizam seus treinos presencialmente nas casas disponibilizadas pelo time e participam dos campeonatos de forma presencial, se deslocando das *gaming houses* até o local do evento.

Ainda, tendo em vista que a equipe técnica da organização sempre está presente, através do contato com o treinador, psicólogos e *personal trainers*, não há uma distância entre o contratante e o contratado.

4.2.2 LEGISLAÇÃO ESPORTISTA

O tema pesquisado é novo, se comparado as outras modalidades desportivas existentes. Assim, no intuito de trazer maior esclarecimento ao leitor, faz-se uma breve leitura sobre o contrato de um jogador de futebol, esporte amplamente apreciado no Brasil.

Conforme demonstra ZAINAGHI (2002), no contrato realizado com um jogador de futebol o empregado-atleta se obriga a laborar a um clube-empregador. Este tipo de contrato de trabalho é regulado pelas regras especiais previstas na Lei n. 6354/76, e na Lei n. 9.615/98, pouco se aplicando as disposições previstas na Consolidação

das Leis do Trabalho (CLT) acerca dos contratos. Este tipo especial de contrato somente pode ser firmado por escrito e deverá conter todos os demais requisitos previstos no artigo 3º da Lei n. 6.354/76:

O autor continua explicando que o art. 28 da Lei n. 6.354/76 traz a aplicação subsidiária da CLT nestes contratos, estabelecendo que, "Aplicam-se ao atleta profissional de futebol as normas gerais da legislação do trabalho e da previdência social, exceto naquilo que forem incompatíveis com as disposições desta lei". O § 1º da Lei n. 9.615/98 dispôs quase com as mesmas palavras: "Aplicam-se ao atleta profissional as normas gerais da legislação trabalhista e da seguridade social, ressalvadas as peculiaridades expressas nesta Lei ou integrantes do respectivo contrato de trabalho."

Desta forma, a CLT e outras normas trabalhistas aplicam-se subsidiariamente aos contratos dos atletas profissionais de futebol em tudo no que não contrariar as disposições da legislação especial.

No Direito Desportivo Internacional existem nove princípios, dentre eles o princípio da universalidade, que, para Rafael Teixeira Ramos: "[...] traduz o direito ao desporto como sendo de todos e, ao mesmo tempo, de cada um, portanto um direito humano universal de incomensurável valor para o desenvolvimento pessoal e coletivo dos seres humanos. "

O artigo 26 da lei Pelé traz a noção da possibilidade de atletas e entidades de prática desportiva serem livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja modalidade desta competição. Traz ainda em seu parágrafo único o conceito de competição profissional, sendo considerada como "aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo".

O artigo 28 da lei nº 9.615/98, afirma que:

"a atividade do atleta profissional de todas as modalidades desportivas, é caracterizada por remuneração pactuada em contrato formal de trabalho firmado com entidade de prática desportiva, pessoa jurídica de direito privado, que deverá conter, obrigatoriamente, cláusula penal para as hipóteses de descumprimento, rompimento ou rescisão unilateral."

Ainda, este artigo traz em seu §4º as especialidades que devem ser respeitadas no caso de aplicação subsidiária das normas trabalhistas:

“I - se conveniente à entidade de prática desportiva, a concentração não poderá ser superior a 3 (três) dias consecutivos por semana, desde que esteja programada qualquer partida, prova ou equivalente, amistosa ou oficial, devendo o atleta ficar à disposição do empregador por ocasião da realização de competição fora da localidade onde tenha sua sede; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

II - o prazo de concentração poderá ser ampliado, independentemente de qualquer pagamento adicional, quando o atleta estiver à disposição da entidade de administração do desporto; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

III - acréscimos remuneratórios em razão de períodos de concentração, viagens, pré-temporada e participação do atleta em partida, prova ou equivalente, conforme previsão contratual; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

IV - repouso semanal remunerado de 24 (vinte e quatro) horas ininterruptas, preferentemente em dia subsequente à participação do atleta na partida, prova ou equivalente, quando realizada no final de semana; (Redação dada pela Lei nº 12.395, de 2011).

V - férias anuais remuneradas de 30 (trinta) dias, acrescidas do abono de férias, coincidentes com o recesso das atividades desportivas; (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

VI - jornada de trabalho desportiva normal de 44 (quarenta e quatro) horas semanais”

Deve-se entender como “contrato formal” o contrato escrito. Conforme o artigo 30 da referida lei, o contrato desportivo deve ser por prazo determinado, com vigência mínima de 3 meses.

Fazendo uma ligação ao *e-sport*, esta lei traz no seu artigo 3º, inciso III, que o esporte pode ser reconhecido como:

“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”

Se verifica que, de forma similar, os contratos preveem a remuneração referente aos patrocínios e diversos benefícios, que são principalmente baseadas no conhecimento que o público tem dos jogadores.

Os contratos realizados com os cyber-atletas possuem a previsão de pagamento em dinheiro, valores das premiações e dos patrocínios, demonstrando a

existência de um contrato profissional para com o jogador, de forma a poder usufruir de todos os direitos que a Lei 9615/98 (Lei Pelé) proporciona.

A Lei Pelé estabelece no artigo 28, §5, que o vínculo desportivo do atleta com a entidade de prática desportiva contratante “constitui-se com o registro do contrato especial de trabalho desportivo na entidade de administração do desporto, tendo natureza acessória ao respectivo vínculo empregatício.” Desta forma, há uma previsão de uma consideração da existência de um vínculo de emprego, já que estariam presentes as características necessárias, ainda que haja uma especialidade em virtude de se tratar de uma atividade desportiva. Este parágrafo ainda traz as hipóteses de dissolução contratual:

I - com o término da vigência do contrato ou o seu distrato; (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

II - com o pagamento da cláusula indenizatória desportiva ou da cláusula compensatória desportiva; (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

III - com a rescisão decorrente do inadimplemento salarial, de responsabilidade da entidade de prática desportiva empregadora, nos termos desta Lei; (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

IV - com a rescisão indireta, nas demais hipóteses previstas na legislação trabalhista; e (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011).

V - com a dispensa imotivada do atleta.”

Nos contratos presentes nos anexos I e II, ainda é possível verificar uma cláusula de rescisão, a cláusula penal do contrato profissional, a possibilidade de rescisão contratual, ainda como a vinculação do jogador ao time, com o uso da imagem do jogador, esta abrangendo marketing para o time e para o patrocinador através do uso da imagem do rosto, realização de *stream* e propagandas na página pessoal.

O artigo 29, §2º, da referida lei estabelece quais os requisitos que uma entidade desportiva, ou clube, deve possuir para ser considerada como formadora de atleta. Como exemplo, podem ser citados elementos que se enquadram nas atividades prestadas pelos clubes de *e-sport*, como fornecer aos atletas programas de treinamento nas categorias de base, manter o atleta em formação inscrito na entidade responsável pela administração do desporto, “comprovar que, efetivamente, o atleta em formação está inscrito em competições oficiais”, “garantir assistência educacional,

psicológica, médica e odontológica, assim como alimentação, transporte e convivência familiar”, “manter alojamento e instalações desportivas adequados, sobretudo em matéria de alimentação, higiene, segurança e salubridade”, e “comprovar que o atleta participa anualmente de competições organizadas por entidade de administração do desporto em, pelo menos, 2 (duas) categorias da respectiva modalidade desportiva”, ‘por exemplo.

Há muita similaridade às obrigações dos *cybe*-atletas no que é previsto pelo artigo 35 da lei Pelé, que tratam dos deveres especiais dos atletas. São previstas as obrigações de “participar dos jogos, treinos, estágios e outras sessões preparatórias de competições com a aplicação e dedicação correspondentes às suas condições psicofísicas e técnicas”, “preservar as condições físicas que lhes permitam participar das competições desportivas, submetendo-se aos exames médicos e tratamentos clínicos necessários à prática desportiva” e “exercitar a atividade desportiva profissional de acordo com as regras da respectiva modalidade desportiva e as normas que regem a disciplina e a ética desportivas”.

É possível verificar que existem muitas similaridades entre os contratos efetivamente realizados entre os times de *e-sport* e os jogadores e os requisitos que são exigidos pela lei desportiva vigente no Brasil.

4.2.3 PROJETOS DE LEI 3.450/2015 e 1.512/2015

Existem dois projetos de lei com o intuito de tratar sobre o *e-sport* no Brasil. Através da atuação do deputado João Henrique Caldas, do PSB de Alagoas, o Projeto de Lei 3450/2015 quer adicionar o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998 que "institui normas gerais sobre desporto" para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva, ou seja em uma categoria nacional de esportes.

O Projeto de Lei foi apresentado pelo deputado em outubro e até o momento aguarda parecer do relator da Comissão do Esporte. A CESPO foi criada em 2014 e procura tratar sobre tudo que envolve esporte. É um órgão de fiscalização e organização normativa.

As justificativas deste projeto de lei são de suma importância para o tema aqui trabalhado. O projeto de lei informa a existência de benefícios na prática dos esportes eletrônicos, já que há um aumento na capacidade cognitiva dos jogadores, principalmente no que se refere à memória, tendo em vista que os atletas têm o raciocínio e a habilidade motora em constante treinamento.

Ainda, trata da importância econômica do empreendimento, já que “muitos jogos eletrônicos possuem status de verdadeiras obras de arte, com investimentos – e retorno – bilionários, guiando a indústria de filmes e de livros em muitos casos”. Se trata de um meio em contínuo desenvolvimento, gerando renda para as organizações, para os patrocinadores e para os locais nos quais os campeonatos são realizados.

O projeto de lei entende que os campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, demonstrando ainda que as premiações são milionárias, são realizados contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, como ocorreu com a SPORTV, como informado anteriormente, além de serem realizados patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude.

No Brasil é um tema inicial, já que as competições passaram a ter mais visibilidade desde 5 anos atrás, no entanto, não tem acompanhado esse movimento social. É informado pelo projeto de lei que a Legislação tem ignorado, ou mesmo se mantido inerte à esse fenômeno, deixando escapar a possibilidade de geração de receitas, alimentar práticas sociais benéficas e prevenir a utilização em excesso, e perniciosa, desse tipo de tecnologia.

“Como é nos outros países? Em 2013, os EUA começaram a considerar jogadores de eSports como atletas do mesmo nível que jogadores de basquete, por exemplo. A decisão foi tomada para facilitar o pedido e autorização de vistos de proplayers para campeonatos realizados no país. Também em 2013, a China definiu e registrou o eSports na Administração Geral de Esporte da China. Por lá, regras, campeonatos, times e jogadores são fiscalizados pela Association for Chinese Esports Porém, mais cedo do que todo mundo, a Coreia do Sul considera o eSports um esporte desde 2000, com a criação da Korea e-Sports Association (KeSPA). Aprovada pelo Ministério da Cultura, Esporte e Turismo do país, a KeSPA tem como objetivo fazer do eSports um evento oficial de esporte e solidificar a posição do eSports em todos os setores. Entre suas tarefas está a de fiscalizar a transmissão de campeonatos, a criação de novos torneios e o trabalho (e direitos) de times e jogadores de mais de 25 títulos. (ACE).”
http://espn.uol.com.br/noticia/562185_projeto-de-lei-quer-transformar-esports-em-esporte-no-brasil

Há ainda o projeto de lei nº 1512 de 2015, que procura, em específico, regulamentar os *e-sports* no Estado de São Paulo. Este projeto, que tem como autor o deputado estadual Alexandre Pereira, do partido Solidariedade (SD), e em tramitação na Assembleia Legislativa de São Paulo, recebeu aprovação da Comissão de Assuntos Desportivos e, no momento, está em análise pela Comissão de Finanças, Orçamento e Planejamento.

Este projeto afirma que o crescimento do esporte eletrônico e seus benefícios precisam ser regulamentados no estado para garantir "que não ocorra de maneira errônea e seja praticada independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social (...)" (ESPN 2016).

O projeto de lei 1512/2015 procura fomentar a prática desportiva "preconizando no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF".

"A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva." (PL 1512/2015)

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. Possui vários adeptos e não temos ainda a regulamentação dessa modalidade esportiva no Estado de São Paulo.

Dentre as fundamentações deste projeto, o deputado Alexandre Pereira explica que o projeto de pesquisa procura "estimular a cidadania, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do *fair play*, para a construção de identidades, baseada no respeito."

O deputado entendeu que, sendo uma atividade que exige muita habilidade dos seus jogadores, contribui de forma significativa na melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora dos seus praticantes, sejam jogadores profissionais ou amadores.

De fato, tendo o crescimento econômico, cultural e de relações sociais que a prática desportiva eletrônica teve, se faz necessário uma previsão legal para a modalidade, a fim de proteger as relações existentes entre os jogadores profissionais e seus contratantes, além de também verificar a necessidade ou não de proteger os jogadores eventuais.

“A regulamentação se faz necessária para que não ocorra de maneira errônea e seja praticada independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games.” (PROJETO DE LEI Nº 1512, DE 2015)

A normatização destas atividades traz vários benefícios. Além da proteção às relações jurídicas já mencionadas, ainda traz mais incentivo a prática dos esportes eletrônicos, de forma a popularizar ainda mais a atividade e aumentar a movimentação da economia nesta área. Ainda, será possível melhorar a formação dos futuros atletas brasileiros, de forma legal, com zelo e de forma saudável.

5 CONCLUSÃO

Os cyber-atletas brasileiros assinam contratos de patrocínio ou prestação de serviço, mas são submetidos a rotinas que podem caracterizar vínculo de trabalho. Se por um lado as organizações estão sujeitas a sanções judiciais, por outro, não têm condições de arcar com os custos de um contrato de emprego

Dentre as várias modalidades de jogos eletrônicos existentes, este trabalho procurou focar na modalidade MOBA, que trazem no mesmo jogo um conjunto de fatores como jogabilidade em equipe, evolução de personagens, necessidade de estratégia e habilidades dos jogadores para vencer uma partida.

Sendo uma matéria em ascensão em função da quantidade considerável de jogadores no Brasil e no mundo, são realizadas várias competições destes jogos eletrônicos. A cerca de 5 anos atrás este era um assunto quase desconhecido, sendo hoje um tema novo no Brasil, de forma a haver um interesse financeiro de várias empresas neste meio e, assim, resultar na profissionalização de jogadores. Esse aumento na produção e interesse nesses jogos e competições tem movimentado muito a economia, criando um ambiente profissional e demasiadamente competitivo para os jogadores.

Com o crescimento de capital, que possibilitou a criação de competições tão sérias, estes investidores criaram clubes que se equiparam aos times no esporte Futebol. Os jogadores que procuram se profissionalizar neste âmbito e tê-lo como carreira treinam por horas, além de estudarem sobre os jogos em que querem competir para conseguir as escassas vagas nos principais times brasileiros.

É criada uma espécie peneira que, assim como no futebol, escolhe poucos jogadores dentre os muitos que sonham em “trabalhar jogando”. Estes jogadores passam a ser chamados de *cyber-atletas*. Devido à essa busca dos jogadores pela perfeição, os mesmos demandam várias horas do seu dia para treinarem e tentarem ser selecionados pelos clubes.

Estes clubes, ou times, buscam a vitória em pequenos torneios e no campeonato brasileiro, maior competição realizada no Brasil, para competir em outras competições e conseguir uma vaga para o campeonato mundial, o sonho de qualquer

cyber-atleta. Para cumprir esse objetivo há uma grande exigência de treinamento dos times em relação aos jogadores para a sua atuação dentro do jogo, além ser exigida a realização de atividades físicas e sociais em nome do clube.

Os clubes, que possuem em média 6 jogadores profissionais, treinador e comissão técnica, estabelecem várias metas para que os jogadores profissionais (*cyber-atletas*) de e-sports se mantenham no auge, exigindo treinamentos exaustivos, acompanhamento com psicólogos, atividades físicas e também atividades com *stream*, de forma que muitas vezes a jornada de trabalho dos jogadores chegam a 12 horas. Isto quando este limite não é ultrapassado, de acordo com as entrevistas realizadas.

Os jogadores contratados, nos maiores clubes brasileiros, precisam se mudar para a sede do time, local em que eles irão morar e treinar diariamente, se preparando para futuras competições. Pela exigência de uma rotina rígida, também há um desgaste corporal dos jogadores profissionais, que buscam dar o seu máximo em todos os treinos e em todas as competições que participam.

Com a quantidade absurda de horas que são dispendidas para que os jogadores se tornem profissionais, a jornada dos mesmos se torna excessiva, sem contar com os riscos físicos e psicológicos que os mesmos são expostos devido ao cansaço após incontáveis minutos em frente a um monitor.

Apesar da rotina dos atletas serem de conhecimento público, já que os mesmos dão várias entrevistas e relatam diariamente como é sua rotina através das redes sociais, além das várias exigências dos times que os contrataram há uma neblina sobre a relação contratual entre as partes.

Se trata aqui de que é evidente o desgaste excessivo que os atletas sofrem, de forma que os mesmos são exigidos ao máximo das suas habilidades, saúde física e mental. Há uma dúvida acerca da qualidade contratual desta relação tendo até mesmo ido a público um caso em que um dos clubes entrou em uma demanda contra um de seus jogadores e, em meio as alegações, informou que não havia contrato de emprego em vigor.

Assim, se torna necessária a discussão sobre qual seria o regime jurídico característico da relação entre as partes aqui relacionadas. Através da pesquisa realizada e coleta de material, foi percebido que alguns clubes utilizavam do contrato de prestação de serviços para contratar estes sujeitos.

Através dos documentos e entrevistas percebidos, entendeu-se que existem elementos suficientes para configurar a relação contratual existente como possivelmente de emprego, sendo existente um vínculo de emprego.

Sendo um meio novo, ainda não há previsão normativa para que sequer fosse conceituado qual seriam os moldes contratuais entre os atletas e os clubes. Cada vez mais, com o aumento do interesse do público nos jogos e jogadores, assim como o aumento da quantidade de times brasileiros, há o interesse de se tentar enquadrar as atividades e os moldes contratuais realizados, observando, em termos fáticos e através da percepção do direito, sobre a vida exigida a estes jogadores.

6 ANEXOS

ANEXO A – CONTRATO DE TRABALHO 1

CONTRATO DE TRABAJO

Conste por el presente documento el Contrato de Trabajo a plazo fijo bajo la modalidad de “Contrato por inicio o incremento de actividad” que celebran al amparo del Art. 57° de la Ley de Productividad y Competitividad Laboral aprobado por D. S. N° 003-97-TR y normas complementarias, de una parte _____ con R.U.C. N° _____ y domicilio fiscal _____, debidamente representada por el señor _____ con D.N.I. N° _____, a quien en adelante se le denominará simplemente **EL EMPLEADOR**; y de la otra parte el Sr (a) _____, con documento nacional de identificación civil N° _____, domiciliado en **SALVADOR - BAHIA - BRASIL**, a quien en adelante se le denominará simplemente **EL TRABAJADOR**; en los términos y condiciones siguientes:

PRIMERO: Es causa objetiva determinante de la contratación, el inicio de una nueva actividad, consistente en competir de manera profesional en actividades de esparcimiento y entretenimiento, por lo cual EL EMPLEADOR requiere cubrir temporalmente las necesidades de recursos humanos.

SEGUNDO: Por el presente documento EL EMPLEADOR contrata a plazo fijo bajo la modalidad ya indicada, los servicios de EL TRABAJADOR quien desempeñará el cargo de **DEPORTISTA ELECTRONICO - DIVISION HEROES OF THE STORM**, en relación con las causas objetivas señaladas en la cláusula anterior.

TERCERO: El plazo de duración del presente contrato es de **9 MES y 17 DÍAS**, el cual rige desde el **15 de Marzo del 2017**, fecha en que debe empezar sus labores EL TRABAJADOR hasta el **31 de Diciembre del 2017**, fecha en que termina el contrato.

CUARTO: EL TRABAJADOR estará sujeto a una evaluación constante referidos a proactividad, trabajo en equipo, puntualidad, comunicación y habilidades en la actividad que desempeñan, además de no contar con sanciones o memorándum reiterativos impuestos durante el ejercicio de sus operaciones las cuales han sido declaradas en el reglamento interno.

QUINTO: EL TRABAJADOR cumplirá el horario de entrenamiento siguiente: De lunes a sábado de 14:00 horas a 20:00 horas y cuando haya un convenio entre ambas partes para desarrollar la actividad fuera del horario indicado.

SEXTO: EL TRABAJADOR deberá cumplir con las normas propias del Centro de Trabajo, de los torneos nacionales e internacionales y las que se impartan por necesidades del servicio en ejercicio de las facultades de administración de la empresa, de conformidad con el Art. 9° de la Ley de Productividad y Competitividad Laboral aprobado por D. S. N° 003-97-TR.

Con respecto a los torneos nacionales e internacionales, EL TRABAJADOR deberá cumplir cabalmente las normas impuestas por cada evento; las cuales tienen naturaleza de conducta, responsabilidad y respeto hacia el entrenador, otros equipos, staff organizador y personal tercero. Además EL TRABAJADOR debe ejercer el principio de confidencialidad, por ende no podrá compartir información interna del equipo a terceros; se entiende por información interna los salarios de los jugadores, estrategias del equipo, estructura interna de la empresa, información personal de los jugadores, entre otra información que convenga EL EMPLEADOR.

EL TRABAJADOR se compromete a ceder los derechos de imagen y figura, los cuales estarán dirigidos por EL EMPLEADOR por conceptos de promoción ante eventos, torneos, conferencias, entrevistas entre otros que solicite las marcas que auspician a la empresa. Además, EL TRABAJADOR deberá

evitar dar comunicados mediante redes sociales, medios de prensa cuando esté en juego su honorabilidad e imagen, los cuales deben ser consultados, previamente a EL EMPLEADOR.

SETIMO: EL TRABAJADOR percibirá el monto de \$ 200 (dólares americanos) mensuales como sueldo básico. Además, EL EMPLEADOR asignará el 80% del valor neto percibido en los torneos donde se logren ingresos, los cuales serán distribuidos de manera igualitaria entre todos los integrantes directos del equipo, como bonificación extraordinaria.

EL EMPLEADOR asumirá los gastos de alimentación, hospedaje y transporte, además de velar por la salud del TRABAJADOR durante el horario de trabajo o cuando se realice horario extendido, aprobado por ambas partes cuando EL TRABAJADOR se encuentre dentro de la Gaming House (Lima). Por otro lado, EL EMPLEADOR realizará inversiones continuas para garantizar la capacitación en temas relacionados a liderazgo, trabajo en equipo, control de emociones, entre otros beneficios a favor de EL TRABAJADOR.

OCTAVO: Queda entendido que EL EMPLEADOR no está obligado a dar aviso alguno adicional referente al término del presente contrato, operando su extinción en la fecha de su vencimiento conforme la cláusula tercera.

NOVENO: EL EMPLEADOR se compromete a entregar los pasajes que correspondan al trabajador de producirse el cese, con la finalidad que puedan retornar a su país de origen. El costo será a cuenta de EL EMPLEADOR y el pasaje será extendido a favor de EL TRABAJADOR.

DÉCIMO: La presente modalidad de trabajo está exonerada de presentar contrato extranjero por encontrarse dentro de los países que conforman el MERCOSUR.

DÉCIMO: Este contrato queda sujeto a las disposiciones que contiene el TUO del D. Leg. N° 728 aprobado por D. S. N° 003-97-TR Ley de Productividad y Competitividad Laboral, y demás normas legales que lo regulen o que sean dictadas durante la vigencia del contrato. Como muestra de conformidad con todas las cláusulas del presente contrato firman las partes, a los 15 días del mes de Marzo del año 2017.

.....
 Nome
 RG
DEPORTISTA ELECTRONICO

.....
 Nome
 DNI
GERENTE GENERAL

ANEXO B – CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

**CONTRATO DE TRABALHO DE ATLETA PROFISSIONAL DE ESPORTE ELETRÔNICO**

IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES CONTRATANTES

ORGANIZAÇÃO: FlipSide e-Sports, com sede em Salvador, na Rua Estrela D'alva, no 22, bairro Itapuã, Cep 41620340, no Estado BA, inscrito no C.N.P.J. sob o no (23.697.143/0001-08), neste ato representado pelo seu diretor Bruno Ricci B. Artero, brasileiro, solteiro, Carteira de Identidade no 14350057-08, C.P.F. no 0156510-548, residente e domiciliado na Rua Estrela D'alva, no 22, bairro itapuã, Cep 41620-340, Cidade Salvador, no Estado BA; ATLETA: (Nome do Atleta), (Nacionalidade), (Estado Civil), (Profissão), Carteira de Identidade no (.....), C.P.F. no (.....), Carteira de Trabalho no (.....) e série (.....), residente e domiciliado na Rua (.....), no (....), bairro (.....), Cep (.....), Cidade (.....), no Estado (.....).

As partes acima identificadas têm, entre si, justo e acertado o presente contrato de Trabalho de Atleta Profissional de esporte eletrônico, que se regerá pelas cláusulas seguintes e pelas condições descritas no presente.

DO OBJETO DO CONTRATO

Cláusula 1a. O presente contrato tem como OBJETO, a prestação, pelo ATLETA, dos serviços de atleta profissional de esporte eletrônico.

Parágrafo único. Os serviços relativos à sua função, de atleta profissional de esporte eletrônico, deverão ser prestados, durante a vigência deste contrato, única e exclusivamente a organização FlipSide e-Sports.

DAS OBRIGAÇÕES DO ATLETA

Cláusula 2a. São obrigações do ATLETA:

- a) Seguir rigorosamente as instruções do FlipSide e-Sports para aperfeiçoar e manter a sua eficiência técnica e sua forma física e mental.
- b) Participar dos treinos diários e treinamentos técnicos e táticos fornecidos pelo FlipSide e-Sports, assim como em todos os jogos amistosos e oficiais, para os quais for escalado, dentro ou fora do País, sem que possa negar-se ou reclamar outras compensações, além do salário ou ajuda de custo estipulados neste contrato;
- c) Comunicar ao FlipSide e-Sports por escrito, dentro de 24 horas seguintes as lesões, mal estar ou quaisquer que sejam os problemas que venham a impossibilitar o atleta a comparecer aos treinos ou jogos oficiais ou amistosos;
- d) Cumprir fielmente as disposições da legislação desportiva, dos estatutos e os regulamentos da organização e das entidades superiores às quais a organização estiver filiada.
- e) Usar, em jogos ou treinamentos, o uniforme determinado pelo FlipSide e-Sports se exigido;

DAS OBRIGAÇÕES DA ORGANIZAÇÃO

Cláusula 3a. São obrigações da organização:

- a) Prestar ao ATLETA toda a assistência necessária nos casos de acidentes durante os treinamentos ou nos jogos, ou nos horários em que esteja a sua disposição;
- b) Proporcionar um ambiente de trabalho seguro, higiênico e equipado;
- c) Pagar o salário ajustado nesse contrato no dia acertado ou ajuda de custo também acertada no dia.
- d) Todas as despesas de viagem, hospedagem e alimentação durante a disputa de partidas, torneios e campeonatos, correrão por conta do FlipSide e-Sports.

DA REMUNERAÇÃO

Cláusula 4a. A ORGANIZAÇÃO irá ceder todos os valores referentes a premiações dos torneios participados à equipe participante, dividida igualmente entre seus membros.

DA DURAÇÃO

Cláusula 5a. O contrato terá duração de 3 meses.

DA RESCISÃO

Cláusula 6a. É assegurada às partes a rescisão do presente contrato antes do término do prazo, devendo, entretanto, comunicar à outra parte com antecedência mínima de 3 dias.

Cláusula 7a. Se a rescisão for de iniciativa unilateral da ORGANIZAÇÃO, o ATLETA receberá multa contratual e indenização legal de acordo com o art. 479 da Consolidação das Leis do Trabalho.

Cláusula 8a. Se a rescisão for da iniciativa do ATLETA, este continuará vinculado a ORGANIZAÇÃO para efeito de transferência, além do pagamento da multa contratual, estipulada em R\$ 500,00 (quinhentos reais) e será retornado a ORGANIZAÇÃO quaisquer benefício cedido ao mesmo como equipamentos e uniformes.

DA MULTA

Cláusula 9a. Se o ATLETA não comparecer pontualmente aos jogos ou treinamentos; violar qualquer cláusula contratual ou inobservar qualquer das obrigações constantes do presente contrato, estatuto, leis e regulamentos da ORGANIZAÇÃO ou das entidades superiores, que são do conhecimento do ATLETA, permite a FlipSide e-sports a aplicação de penas pecuniárias de até 90% do salário do ATLETA.

Cláusula 10a. Se a FlipSide e-sports inobservar qualquer das obrigações constantes do presente contrato, poderá o ATLETA cobrar multa no valor de 90% do seu salário.

Cláusula 11a. No caso de reincidência de multa o presente contrato poderá ser rescindido por justa causa.

CONDIÇÕES GERAIS

Cláusula 12a. No caso do impedimento definitivo de participação em competições, inclusive por desfiliação da ORGANIZAÇÃO, dar-se-á a dissolução do contrato, devendo o passe do ATLETA ser negociado no prazo improrrogável de 10 dias, sob pena de concessão de passe livre.

Cláusula 13a. O presente instrumento passa a valer a partir da assinatura pelas partes.

DO FORO

Por estarem, assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

(Salvador, 24/04/2016).

Bruno Ricci Borini Artero - Diretor Executivo FlipSide e-sports

(Nome e assinatura do Atleta)

(Nome, RG e assinatura da Testemunha 1)

(Nome, RG e assinatura da Testemunha 2)

7 REFERÊNCIAS

ALAGOAS. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei nº 3.450/2015. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2025514>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

BAND Esporte Clube. League of Legends: jogadores adotam hábitos saudáveis. Youtube. Publicado em 20 de março de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JrhsRIVVKec>>. Acesso em 10 de agosto de 2017.

CAIRO JUNIOR, José. Curso de Direito do Trabalho. 6ª. Edição. Salvador, Podium, 2011.

CARDIA, Wesley. Marketing e Patrocínio Esportivo. Editora Bookman, 2004

CARVALHO, Tais. League of Legends: Riot inaugura estúdio para transmitir o Brasileiro de LoL. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/league-legends-riot-inaugura-estudio-para-transmitir-o-brasileiro-de-lol.html>. Acesso em 10 de agosto de 2017.

COELHO, Hélio Tadeu Brogna. E-sport: os riscos nos contratos de Cyber-Atletas. Publicado em: 12 de janeiro de 2016. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas>. Acesso em 10 de agosto de 2017

Consolidação das Trabalhistas, Decreto lei n.5.452/43; disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452.htm

Constituição da Republica de 1988; disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/ConstituicaoCompilado.htm

DELGADO, Maurício Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 13ª ed. LTR.. 2014

_____. Curso de Direito do Trabalho. 14ª ed. LTR.. 2015

_____. Direitos Fundamental na Relação de Trabalho, Revista LTr, São Paulo: LTr, v. 70, n; 06, junho de 2006, p. 667.

ESPN. Publicado em 11/11/2016. Projeto de lei busca regulamentar o esporte eletrônico no Estado de São Paulo Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/646389_projeto-de-lei-busca-regulamentar-o-esporte-eletronico-no-estado-de-sao-paulo>. Acesso em: 26 de agosto de 2017

FANTASY, Mundo. «A História e Evolução dos Fantasy Sports | Mundo Fantasy». Publicado em 20 de outubro de 2016. Disponível em: <https://mundofantasy.com.br/artigos/2016/a-historia-e-evolucao-dos-fantasy-sports/> Consultado em 4 de agosto de 2017

FELIZ, Felipe. 'League of Legends': Whesley "Leko" fala de sua aposentadoria e revela mágoa. Publicado em 18/11/2015. Disponível em: <http://espn.uol.com.br/noticia/558074_league-of-legends-whesley-leko-fala-de-sua-aposentadoria-e-revela-magoa>. Acesso em: 28 de agosto de 2017

G1. Pequenas Empresas & Grandes Negócios - Edição de 05/03/2017. Publicado em 05 de março de 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/pme/pequenas-empresas-grandes-negocios/videos/t/integras/v/pequenas-empresas-grandes-negocios-edicao-de-05032017/5700913/>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

IGN BRASIL. Visitamos a Gaming House da paiN - IGN Reportagens. Youtube. Publicado em 14 de novembro de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FwJLKlekKAA>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

_____. Visitamos a Gaming House da INTZ - IGN Reportagens. Youtube. Publicado em: 14 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dNX0BqAfsMw>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

LOL ESPORT BR. Legends Rising Episódio 2: Uzi e brTT - "Lar". Youtube. Publicado em 29 de setembro de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CLhl_Pe2hJ8>. Acesso em: 28 de agosto de 2017

LOLESPORT. #CBLol: Campeonato Brasileiro de League of Legends. 2017. Disponível em: <<http://lolesports.com.br/ligas/cblol>>. Acesso em: 26 de agosto de 2017

LIMA, Luiz César Cunha. DIREITO DESPORTIVO. 2ª Edição. 2010.

MACHADO, Arlindo. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 25., 2002, Salvador. Anais... Salvador, 2002.

_____. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTINS, Sérgio Pinto. DIREITO DO TRABALHO. 2ª ed. Editora. 1994

_____. DIREITO DO TRABALHO. 29ª ed. Editora Atlas S.A. 2013

NASCIMENTO, Amauri Mascaro. Curso de direito do trabalho. 19.ed. São Paulo: Saraiva, 2004.

NAVARIM, Jefferson. e-Sports: Os principais games competitivos da atualidade. 2016. Disponível em: <<http://www.overtice.com.br/2016/01/e-sports-os-principais-games-competitivos-da-atualidade.html>>. Acesso em 26 de agosto de 2017

NUNES, Emily Castro. Como funciona uma gaming house no Brasil? Publicado em: 11 de junho de 2016. Disponível em: <<https://www.freetheessence.com.br/nova-economia/modelos-disruptivos/como-funciona-uma-gaming-house-no-brasil/>>.

Acesso em 10 de agosto de 2017.

OLIVEIRA, Gabriel. CBLol 2017 começará no dia 21 com transmissão do SporTV. Publicado em 09 Janeiro 2017. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5128-cblol-2017-comecara-no-dia-21-com-transmissao-do-sportv>. Acesso em 20 de agosto de 2017

_____. CBLol 2017 terá a mesma premiação dos torneios de 2016. Publicado em 24 de Janeiro de 2017. Disponível em <http://mycnb.uol.com.br/noticias/5189-cblol-2017-tera-a-mesma-premiacao-dos-torneios-de-2016>. Acesso em 20 de agosto de 2017

PINTO, José Augusto Rodrigues. Curso de Direito Individual do Trabalho. 4. ed. São Paulo: LTr, 2000, p. 115.

QUERIDO, Rafael. Cyber Atleta: 4 Princípios para se Tornar um Jogador Profissional no Brasil. Publicado em 13 de maio de 2017. Disponível em: <http://segredodosgames.com.br/cyber-atleta/>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

RAMALHO, Lucas. League of Legends: A revolução e evolução do E-sports. 17/11/2016. Disponível em <<http://metagamebr.wixsite.com/metagame/single-post/2016/11/17/League-of-Legends-A-revolu%C3%A7%C3%A3o-e-evolu%C3%A7%C3%A3o-do-E-Sports>>. Acesso em: 14 de agosto de 2017

REDAÇÃO, MyCNB. Publicado em: 03 Novembro 2016. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4851-doublelift-critica-rotina-pesada-de-cyber-atleta-e-uma-vida-tao-ruim>>. Acesso em: 28 de agosto de 2017

RIOT GAMES. Informações do jogo. Disponível em <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

_____. Modos de Jogo: A batalha pela Fenda. 2016. Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

RUSSOMANO, Mozart Victor. O empregado e o empregador no direito brasileiro. 5.ed. São Paulo: Editora LTr, 1976.

SANTAELLA, Lúcia. Games e comunidades virtuais. 2004. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 08 mar. 2017.

SÃO PAULO. Assembleia Legislativa. Projeto de Lei nº 1512 de 2015. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de São Paulo e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/propositura/?id=1296501>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017

SEGAL, David. Behind League of Legends, E-Sports's Main Attraction. The New York Times. 2014. Disponível em: < <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>>. Acesso em 26 de agosto de 2017.

VALVE. Free to Play: The Movie (US). Youtube. 19 de março de 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s>>. Acesso em: 10 de agosto de 2017.

VILHENA, Paulo Emílio Ribeiro de. Relação de Emprego – estrutura legal e supostos, São Paulo: Saraiva, 1975.

ZAINAGHI, Domingos Sávio. “Nova Legislação desportiva. Aspectos trabalhistas.”, São Paulo, LTr, 2002.