

RELAÇÕES DE TRABALHO ENTRE O COACH E AS EQUIPES DO ESPORTE ELETRÔNICO

WORKING RELATIONSHIPS BETWEEN THE COACH AND E-SPORT TEAMS

BARIO RAIMUNDO CIRNE

SUMÁRIO: 1. INTRODUÇÃO; 2. ESPORTE; 2.1 DEFINIÇÃO; 2.2 JOGOS ELETRÔNICOS SÃO ESPORTES?; 2.3 REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS; 3. COACH OU TREINADOR; 3.1 DEFINIÇÃO; 3.2 O PAPEL DO COACH; 4. RELAÇÕES DE TRABALHO DO COACH; 4.1 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 10000483220225020052 (TRT 2); 4.2 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 10001491920235020704 (TRT 2); 4.3 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 5001820145120034 (TST); 5 CONCLUSÃO; 6 REFERÊNCIAS

RESUMO

A presente dissertação analisa as relações de trabalho entre o coach e as equipes do esporte eletrônico. Esportes eletrônicos ou jogos eletrônicos são atividades ainda não reconhecidas no ordenamento jurídico pátrio. Daí o interesse do estudo das relações de trabalho para uma atividade, que é relativamente recente, e praticada no mundo inteiro e movimenta bilhões de dólares. O estudo desenvolve uma rápida explanação sobre a concepção de esporte e descreve as particularidades do esporte eletrônico, ou e-sports, como é denominado na maioria dos países. O estudo mostra que embora jogos eletrônicos não sejam reconhecidos como esporte, os atletas que praticam essa atividade, como profissionais, têm sido reconhecidos como tal e conseguem o registro na Carteira de Trabalho e Previdência Social. Entretanto o coach não tem essa possibilidade, pois a Justiça não reconhece o vínculo celetista a esse profissional.

Palavras-chave: esporte eletrônico; relação de emprego; atletas.

ABSTRACT

This dissertation analyzes the working relationships between the coach and the electronic sport teams. Electronic sports or electronic games are activities not yet recognized in the national legal system. Hence the interest in studying labor relations

for an activity that is relatively recent, practiced all over the world and generates billions of dollars. The study develops a quick explanation of the concept of sport and describes the particularities of electronic sport, or e-sports, as it is called in most countries. The study shows that although electronic games are not recognized as a sport, athletes who practice this activity, as professionals, have been recognized as such and are able to register with the Work and Social Security Card. However, the coach does not have this possibility, as the Court does not recognize the CLT relationship with this professional.

Keywords: electronic sport; employment relationship; athletes.

1 INTRODUÇÃO

O e-Sport, esporte eletrônico, ciberesporte ou jogos virtuais, são práticas ou jogos que se iniciaram como entretenimento, que foram evoluindo juntamente com a internet. Com a implantação da www (world wide web) esses jogos, que eram apenas domésticos, se expandiram e atualmente são praticados mundialmente, cujos certames movimentam bilhões de dólares.

O termo “**e-Sport**” foi utilizado para significar “esporte eletrônico”, na língua inglesa. Mas em português, quando falado, pode trazer confusão, e no caso seria melhor falar em ciberesportes, esportes eletrônicos ou jogos virtuais. No presente trabalho esses termos serão substituídos e referidos como esportes eletrônicos ou jogos eletrônicos, fundamento da expressão “**e-Sport**”.

O esporte eletrônico é uma prática muito complexa, que compreende muito conhecimento, muita preparação física e psicológica, apoio financeiro, e os certames são organizados com muito labor. Neste trabalho o foco é dirigido ao jogo amador e profissional, e não como um entretenimento.

Este trabalho se propõe analisar as relações de trabalho do ponto de vista do ordenamento jurídico brasileiro, entre o treinador ou “coach” e seus contratantes, relacionado aos jogos eletrônicos. Como o assunto é contravertido e complexo, serão abordados vários tópicos acessórios para melhor compreensão da controvérsia.

2 ESPORTE

2.1 DEFINIÇÃO

Há quem considere o esporte eletrônico como esporte.

E, como esporte tem várias definições, serão apresentadas algumas, para efeito de comparação:

A Oxford Languages define:

“Prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto”.

O Google define como:

“Cada uma das atividades físicas desenvolvidas por uma pessoa ou um grupo, com regularidade ou não, com o fim de recreação ou competição.”

Já a Lei Geral do Esporte, nº 14.597 de 2023, define esporte no § 1º do art. 1º:

“Art. 1º É instituída a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte (Sinesp) e o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Esportivos (SNIIE), a ordem econômica esportiva, a integridade esportiva e o Plano Nacional pela Cultura de Paz no Esporte.

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.”

Pode-se notar que a maioria das definições se assemelham, no conteúdo e no aspecto subjuntivo.

2.2 JOGOS ELETRÔNICOS SÃO ESPORTE?

Há uma identidade marcante entre o esporte eletrônico e o esporte definido pelos especialistas. Entretanto pode-se notar que a definição de esporte do § 1 do art. 1º da lei 14.597 pontua como “forma de atividade predominantemente física”.

Aparentemente o esporte eletrônico não atende esse pressuposto, pois sua prática se desenvolve pelas mãos e visão. Porém sua duração é de horas contínuas que exige um preparo físico e psicológico profundo.

Ademais o esporte eletrônico comporta ou se utiliza várias áreas do conhecimento que vão além das definições que sumariam na sua essência. Abrange matérias como filosofia, antropologia, sociologia, fisiologia, medicina, biomecânica e a psicologia. Comporta ainda um conjunto de entes que à ela se relaciona intimamente com o atleta, o espectador, a torcida, os patrocinadores e o próprio poder público. Está implícito em todos: direitos e deveres.

Como toda atividade humana, o esporte sofre e vem sofrendo um processo de evolução. A evolução pode ser em vários sentidos. Na Grécia Antiga o esporte evoluiu para o desenvolvimento físico para ultrapassar limites. Na Roma Antiga desenvolveu para espetáculos cruéis e violentos.

Daí a pergunta, o esporte eletrônico é uma evolução do esporte, ou um fenômeno paralelo?

Em princípio há uma corrente predominante que defende o esporte eletrônico e como esporte, há também uma corrente, porém minoritária que acredita que o esporte eletrônico é uma atividade que não se identifica como esporte.

Esse debate se aflorou no Brasil, pela declaração, estampada em todos os noticiários, feita pela então Ministra do Esporte Ana Moser:

“A questão do esporte eletrônico a nível federal ainda não é uma realidade. Não tenho essa intenção de investir nisso”

Antes de continuar no desenvolvimento dessa celeuma, deve-se lembrar que jogos virtuais domésticos levaram a muitos se tornarem viciados, resultando num preconceito, mas que não pode ser levado em consideração, pois aqui se trata de atividade amadora ou profissional em que os viciados estão fora dessa categoria. Esses, pois, não são capazes de manter uma rotina de treinamentos pesados que aos “gamers” exigem.

Alguns depoimentos de personalidades do esporte são apresentados para ter-se uma visão dessa polêmica.

Claudio Godoi, presidente da Associação Brasileira de Psicologia dos Esportes Eletrônicos (ABRASPEE), também defende o entendimento de que e-sports são esportes:

“O nível de execução física do jogador de esports é um fator diferencial no aspecto competitivo, porém diferente de um esporte tradicional. Nos e-sports, se dá pela coordenação motora fina majoritariamente. Os e-sports são categorias esportivas nas quais raciocínio, estratégia, velocidade, habilidade, destreza, controle emocional, processamento de várias informações ao mesmo tempo, comunicação e trabalho em equipe possuem papel fundamental. O atleta necessita estar em pleno funcionamento mental e físico para desempenhar.”

O professor Ary José Rocco Júnior, livre-docente de Gestão de Esporte na USP, considera a discussão complexa, pois há diferentes vertentes de entendimento sobre o que é esporte.

“A questão sobre e-sports serem ou não esporte é bastante complexa. No século 20, conceitualmente falando, os esportes eram caracterizados por regras de disputa universalmente aceitas e por uma institucionalização, ou seja, precisava ter uma confederação ou uma federação que organizasse as competições e permitisse que pessoas dos mais diversos cantos do mundo pudessem praticar a modalidade em igualdade de condições. Portanto, a

modalidade deveria fazer parte do sistema esportivo internacional, leia-se sistema olímpico. Obviamente, dentro desse conceito clássico, os e-sports estão fora. Porém, dos anos 2000 para cá, o mundo vem mudando muito e, consequentemente, os esportes também. Você tem uma série de modalidades que estão fora do sistema olímpico. Hoje, a definição mais clara que se tem é que esporte é qualquer tipo de atividade organizada com regras universalmente conhecidas pelos seus participantes e que envolvam qualquer tipo de esforço e preparo físico e mental. Nesse sentido, e-sports se enquadrariam como esportes. Mesmo dentro da academia não existe um consenso a respeito disso, porque o mundo está se transformando. A inserção dos esportes eletrônicos dentro do sistema esportivo e olímpico, no conceito do século 20, eu tenho a impressão de que deve acontecer em questão de tempo.”

Merece atenção a análise mais pormenorizada dessa polêmica entre esporte eletrônico e esporte.

O doutor em Educação Física Leandro Carlos Mazzei, professor de Ciências do Esporte da Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), elenca três perspectivas de análise dos e-sports:

“No âmbito da sociologia, é possível afirmar que o e-sports não é igual ao esporte. É uma coisa nova. É um fenômeno da sociedade pós-industrial. Existem coisas da nossa pós-modernidade que são novas: a tecnologia e o universo virtual. Como são novas, existe uma evolução das coisas antigas. Comparar e-sports com esporte tradicional talvez seja um equívoco sob o olhar filosófico. E-sports e esportes são coisas diferentes, vividas por gerações diferentes. Sob olhar do esporte, em uma corrente de definições do esporte moderno, baseada em um caráter da sociedade industrial, é possível classificar os e-sports como esporte. São parecidos em várias definições do esporte moderno. Atletas de esportes tradicionais e eletrônicos têm rotinas bem semelhantes. O terceiro olhar é de políticas públicas. Há, no esporte tradicional, um problema muito grave de acessibilidade. Boa parte das escolas não tem instalações esportivas. Há esporte de alto rendimento muito bem desenvolvido no Brasil, mas não há um nível de participação esportiva muito grande. E aí o entendimento da Ana Moser é esse, apesar de ela talvez ter se comunicado mal, é de que haverá prioridade para essa acessibilidade à

prática esportiva tradicional, voltada para a formação e a saúde do indivíduo. Provavelmente haverá um orçamento limitado e, se fosse colocar esports nesse guarda-chuva, teria problemas. O esporte eletrônico precisa de outras questões, que envolvem tecnologia e acessibilidade, mas em áreas diferentes. No esporte tradicional, a acessibilidade envolve espaço físico. No esporte eletrônico envolve condições tecnológicas, inclusive de acesso à internet.”

Este emérito professor faz ainda a seguinte consideração.

“Os esportes eletrônicos têm o diferencial de não dependerem de confederações ou federações para os campeonatos existirem. No caso dos esports, são organizadoras de torneios independentes ou as próprias desenvolvedoras dos jogos que promovem os games, que, ao contrário dos esportes, representam propriedade intelectual de empresas privadas. Nesse sentido, eu tenho lá minhas ressalvas se o poder público de fato precisa demandar investimento para o desenvolvimento do esporte eletrônico, já que ele se desenvolve por si próprio. Ele acrescenta que jogos eletrônicos já estão sendo reconhecidos por entidades olímpicas, mas observa que essa aceitação deve ser maior naquelas modalidades que têm ligação com os esportes tradicionais, como os simuladores de futebol e basquete, por exemplo. Eu imagino que o esporte eletrônico vai ser mais facilmente reconhecido quando houver ligação com as modalidades esportivas tradicionais.”.

Havia, segundo Nicholas Bocchi, projeto de Lei Geral do Esporte no Senado Federal que previa esporte de jogos eletrônicos. Entretanto desse projeto resultou a Lei Geral do Esporte, nº 14.597/23 que não incluiu jogos eletrônicos como esporte

Há, ainda, vários projetos relativos ao esporte eletrônico tramitando no Congresso Nacional, e a maioria está apenso ao PL 205/2023. Esse projeto cria a lei que dispõe sobre a prática esportiva cujo texto é apresentado abaixo.

“Art. 1º Esta lei dispõe sobre a prática esportiva eletrônica.

Art. 2º A prática esportiva eletrônica poderá ser denominada "esports" ou "esportes eletrônicos".

Art. 3º Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza.

Art. 4º As competições poderão ser realizadas por intermédio de plataforma digital, envolvendo mais de um competidor, em partidas online ou presenciais, podendo os eventos serem patrocinados.

Parágrafo único. As competições poderão ser assistidas por audiência presencial ou online, através de diversas plataformas de stream online ou televisão, obedecidos os contratos entre organizadores e patrocinadores.

Art. 5º Não serão considerados "esports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.

Art. 6º Os "esports" ou "esportes eletrônicos" para todos os efeitos será considerada modalidade esportiva.

Art. 7º Poderá o Poder Executivo regulamentar a presente Lei dentro da sua esfera de competência e no que tange aos seus respectivos órgãos responsáveis.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação”.

O reconhecimento inequívoco do esporte eletrônico como uma modalidade esportiva ainda não existe pelo ordenamento jurídico brasileiro. É o que se deduz das informações publicadas na internet.

2.3 REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Apesar do aumento expressivo dos aficionados pelos jogos virtuais, sejam os jogadores, sejam os espectadores, não há ainda uma regulamentação do esporte eletrônico.

Quando se refere ao crescimento, cita-se o torneio do “Valorant” (FPS) que premiou com U\$500.000, em 2023. Outro exemplo da grandeza da premiação ocorreu no Rio de Janeiro em 2022 o IEM MAJOR RIO com valor de U\$250.000.

Não havendo o reconhecimento jurídico do esporte eletrônico como esporte, não se pode falar numa regulamentação oficial editada pelo Poder Público.

Entretanto há regras estabelecidas pelos produtores dos jogos, e, também, prevalece entre os jogadores uma certa ética.

Outro aspecto merecedor de comentário é a respeito dos espectadores que não são cobertos com uma regulamentação que garanta a sua segurança.

Há projetos sobre a regulamentação que tramitam no Congresso Nacional como o PL 205/23 e seus apensos, cuja aprovação não se realizou. Assim a falta de uma legislação adequada acarreta problemas como ausência de proteção trabalhista para os jogadores e técnicos e demais empregados pelos administradores dos eventos, dentre outros problemas, como de segurança, de saúde e jurídicos.

O esporte eletrônico, diferentemente dos esportes tradicionais, requer uma regulamentação, pois aqueles têm suas modalidades regulamentadas e sedimentadas, como por exemplo o futebol, o vôlei, basquete, e etc.

3 COACH OU TREINADOR

3.1 DEFINIÇÃO

Na atualidade não se concebe uma equipe ou jogador individual que compete sem o apoio de um técnico ou como comumente é denominado “coach”

Coach é técnico cujo trabalho se destina a preparar a equipe ou jogador isolado para apresentar um melhor rendimento, fazendo que o cliente passe em um curto espaço de tempo a um nível mais elevado de performance.

O Coach para poder atingir a meta desejada pode, e muitas vezes exerce, outras funções ou disciplinas como gestão de pessoas, psicologia, neurociências linguagem ericksoniana, recursos humanos, sempre através de um planejamento bem elaborado.

Cabe ainda ao coach desenvolver no atendido uma autoconfiança, e assim atingir um potencial máximo.

Muitas vezes o coach se vale de coachs assistentes e de profissionais de apoio, como psicólogo, treinador físico, e outros.

Compete ao coach acompanhar os treinamentos e os jogos nos certames. Os treinamentos são realizados geralmente por sessões, diárias ou semanais, dependendo dos objetivos a serem alcançados, habitualmente de forma sigilosa.

3.1 COACH E JOGADORES

As relações de treinamento, as instruções e a ajuda do coach para com as equipes variam conforme aos objetivos. A título de exemplo, serão analisadas as relações entre o coach e jogadores (as) profissionais, também denominadas de “pro players”.

Os jogadores profissionais são atletas digitais que atuam sob pagamento de salário. É uma atividade desgastante e complexa, pois depende de muito estudo, seja das estratégias adversárias, seja treinando jogadas individuais ou em equipe.

No decorrer dos jogos em campeonatos, a equipe deve estar concentrada e ajustada em praticar jogadas em sintonia com os membros da equipe, conhecedor dos pontos fortes e fracos dos membros do grupo.

Há o emprego de jogadas ensaiadas, cujos treinamentos são necessários, e exigem muito tempo para atingir a perfeição. Essas atividades devem ser

acompanhadas de um condicionamento rigoroso, prática de atividades físicas e alongamentos tanto nos treinos como nas disputas durante os jogos ou campeonatos.

É o coach que estabelece as estratégias e táticas capazes de derrotar o adversário, cujas equipes estejam em perfeitas condições físicas e psicológicas.

3.2 O PAPEL DO COACH

Os coaches ficam responsáveis todo o tempo possível junto com as equipes. Sua função é cobrar disciplina e concentração dos atletas e de toda equipe. Devem cuidar da saúde física e mental, desgaste natural durante os treinos preparatórios, para que durante os torneios possam estar com ótima performance para enfrentar o (os) adversário (os).

Diferente do esporte tradicional os fatos ocorrem num ambiente virtual onde há muita pressão gerando tensão onde os jogadores. Mas precisam ser alertados para suas funções fisiológicas como hidratar, alimentar, ir ao banheiro, cabendo ao coach, essa tarefa. Lembrando que as partidas podem durar muitas horas, e as vezes ultrapassando 50 horas.

O processo, seja no treinamento, seja durante os torneios, é constituído de muitas atividades cujo coordenador é o coach, pois deve haver uma harmonia entre todos os membros da equipe para um resultado satisfatório.

Numa liga profissional há várias atividades, cujas muitas delas são de responsabilidade do coach, cujas atividades são apresentadas logo abaixo, cuja autoria é de dois autores, proprietários da empresa Whido, fundada por Fernando Schimming e Marcos Lameirinhas:

a) Acompanhar o time pessoalmente na competição, isso inclui dias de jogo e atividades oficiais;

- b) Repassar informações do campeonato ao time e traduzi-las se necessário;
- c) Garantir que o time tenha suas dúvidas sanadas, quando é algo relacionado ao campeonato;
- d) Reportar para a organização problemas que aparecem, como lesões dos jogadores, troca de integrantes dos times ou coisas relacionadas a parte mais técnica, como emissão de vistos;
- e) Resolver problemas relacionados ao regulamento ou à logística do campeonato.

Esses fatos levam à conclusão de que as tarefas do coach são complexas e de muita responsabilidade, num ambiente de grande competição, envolvendo muitos milhares de dólares.

4 RELAÇÕES DE TRABALHO DO COACH

O art. 75 da Lei nº 14.597/23 (Lei Geral do Esporte) define o profissional como treinador e sua qualificação como formado em curso superior em Educação Física.

O art. 76 define os direitos do treinador esportivo profissional, ao passo que o art. 77 define os deveres a serem obedecidos pelos treinadores esportivos profissionais.

Fazendo uma analogia entre o treinador esportivo e o treinador dos jogos eletrônicos pode-se considerar válido aos treinadores dos jogos eletrônicos a aplicação dos artigos acima mencionados.

Após se inteirar do papel e das atividades desenvolvidas pelo coach, (treinador de esporte eletrônico) como profissional, **em princípio**, isto é, para um trabalho pessoal insubstituível, não eventual, remunerado, e sob o comando dos atendidos, não do ponto de vista técnico, mas do ponto de vista dos agendamentos, dos treinamentos, e do acompanhamento aos jogos

durante os torneios, e sujeito à punição, estabelece um relacionamento trabalhista sob a égide da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT).

A participação das associações ou dos atletas nos torneios ou certames são de livre escolha destes, e não do coach mas é das suas obrigações acompanhar e atuar junto as equipes durante esses eventos. É norma dos jogos a não participação dos coaches durante a realização dos jogos atuando como treinador, apenas assiste. Mas continua ao dispor das contratantes.

Apesar de atender aos requisitos do art. 3º da CLT o seu reconhecimento como trabalhador celetista tem sido negado pelos tribunais.

Uma análise jurídica das relações de trabalho entre o treinador (coach) com os atletas ou com os contratantes, só foi possível de forma jurisprudencial, pois os termos legais não contemplam o coach.

Neste trabalho os atletas ou pro-players mereceram também uma análise, pois praticam uma atividade como “atleta” do esporte eletrônico, embora, este, ainda não tido como esporte.

Essa comparação se justifica, pois embora os jogos eletrônicos não são tidos como esporte pelo nosso ordenamento jurídico, “atletas” dos jogos eletrônicos são, em alguns casos, reconhecidos como atletas, baseado na lei 9.615/98 (Lei Pelé). Por outro lado, a referida lei não contempla o treinador ou técnico.

Atletas do esporte eletrônico, profissionais, também denominados de “pro-players”, são reconhecidos como atletas em virtude da Lei Pelé.

Na maioria das vezes a atividade exercida pelo atleta não preenche todos os requisitos estabelecidos pelos arts, 2º e 3º da CLT. Dos requisitos mais contravertidos residem na subordinação jurídica, assunto discutido em um capítulo anterior. Outro obstáculo enfrentado pelos atletas é ausência de um

contrato formal que a Lei Pelé exige. Então há a necessidade de tentar obter o reconhecimento na justiça.

4.1 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 10000483220225020052 (TRT 2)

Tratou-se de reclamação proposta por um atleta de jogos eletrônicos, junto à Justiça do Trabalho pretendendo o reconhecimento do vínculo trabalhista como atleta profissional e os consectários desse reconhecimento, inclusive indenização por danos morais,

A ré, empresa de jogos eletrônicos, contestou alegando que jamais se firmou relações de emprego.

Pela alegação, atraiu o ônus da prova, quando a ré esclareceu que o art. 3º, §1º da lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), exige para o atleta profissional um contrato formal, que ele não tem, cujo conteúdo é reafirmado no § único do art. 26 da mesma lei.

Esclareceu ainda o magistrado que “após análise da legislação especial que rege o contrato do atleta profissional, que é a alegação inicial, concluo que a razão está com a reclamada, portanto a prova documental e oral deixam clara a ausência do aspecto profissional na relação jurídica entre as partes”.

Acrescentou ainda o magistrado já que o reclamante nunca teve que comparecer a sede da reclamada para nenhum tipo de atividade. Aliás, suas atividades resumiam-se a “treinar” e participar de competições de CS:GO representando a ré.

O magistrado aduziu, ainda, que a fixação prévia de dias e horários específicos para os treinamentos e torneios, ou a existência de fiscalização e direção de atividades por treinadores das entidades esportivas, não é suficiente para caracterização da subordinação jurídica, tratando-se de peculiaridade da área esportiva.

O reclamante após a sentença interpôs recurso, mantida a sentença.

4.2 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 10001491920235020704 (TRT 2)

Tratou-se de reclamação trabalhista proposta por J.S.P. em face de B.E.L. para reconhecer vínculo trabalhista como atleta de jogos eletrônicos no período de 05/1/2022 até 31/12/2022 percebendo valor mensal de R\$4.000,00.

Na defesa a reclamada nega a relação com vínculo trabalhista pois o trabalho era praticado com natureza de autônomo. Não havia contrato *stricto sensu* de trabalho.

O Juízo sentenciante registrou que o próprio contrato firmado, embora alegue relação autônoma de trabalho, refere-se, em verdade, a vínculo empregatício de atleta, realidade confirmada pelo depoimento do preposto e das testemunhas, nos quais o Reclamante era atleta, recebia treinamento e participava de competições. Ainda, a tese da reclamada de que o reclamante seria atleta amador e não profissional não teria o condão de afastar os requisitos do reconhecimento do vínculo empregatício.

Após a interposição de Recurso Ordinário, o Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região manteve o reconhecimento do vínculo.

Sem tecer considerações sobre outros aspectos ocorridos no processo em tela, ficou claro que a justiça, neste processo, entendeu que as atividades exercidas por jogadores de jogos eletrônicos, mesmo com contrato de autônomo, cujas atividades são contempladas pelos arts. 2º e 3º da CLT têm reconhecido o direito de trabalhadoras celetistas. Reconheceu ainda que embora não trata de atletas de futebol, têm direito às indenizações previstas no art. 28 da “Lei Pelé”.

4.3 ANÁLISE DO PROCESSO Nº 5001820145120034 (TST)

O processo a ser analisado trata de um técnico ou “coach” que atuou para aprimorar jogadores (as) de jogos eletrônicos em caráter profissional. Após um período trabalhando para promotora de equipe de jogadoras, foi demitido sem justa causa. Durante a sua atuação conseguiu que a equipe ganhasse vários títulos, inclusive em certames internacionais. Não obstante, o vínculo de emprego não restou reconhecido tendo em que a profissão não é regulamentada e, também, pelo fato de e, ainda, a essência das atividades prestadas se revelarem de especificidade peculiar, não se revela possível a subsunção dos aludidos fatos à norma celetista, genérica (art. 3º da CLT).

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos não são considerados como esporte pelo ordenamento jurídico pátrio, embora tramite no Legislativo propostas da sua regularização. Referida regularização, além de propiciar maior segurança jurídica aos atletas e técnicos evitará fraudes, tendo em vista que onde circulam milhões de reais, há grandes chances de ocorrer fraudes.

O que se observa é uma significativa oscilação da jurisprudência no tocante ao reconhecimento de vínculo de emprego de coaches ou pro players com a empresa tomadora dos serviços, pois conforme demonstrado, trata-se, ainda, de profissão “nova” no mercado brasileiro.

Naturalmente, como tudo o que é novo demanda maturação, não passa ao larga tal questão, demandando, por assim dizer, dar “tempo ao tempo” para que os Tribunais possam se deparar diuturnamente com tal realidade e, corolário lógico, conceder o enquadramento jurídico se for compreendido como o mais consentâneo, avaliando caso a caso.

Fato é que, hodiernamente, não há qualquer proibição da contratação sob a égide da CLT entre técnico (coach) ou pro players e o contratante – *e nem poderia ser diferente* – desde que acordem ambas as partes através de contrato formal, caso contrário, a tendência da Justiça do Trabalho é pela não reconhecimento de vínculo empregatício nos termos da CLT.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, RAPHAEL. Jogos Olímpicos de e-Sports: COI propõe existência e anima os gamers. 12/07/2024. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/esports/jogos-olimpicos-de-e-sports/>.

Pesquisado em: 11/11/2024.

BRASIL. TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 2ª REGIÃO. ROT: 1000048-32.2022.5.02.0052, Relator: MARCELO FREIRE GONCALVES, Vice-Presidência Judicial. Acesso: 06.11.2024.

BRASIL. TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 2ª REGIÃO. ROT: 1000149-19.2023.5.02.0704, Relator: THAIS VERRASTRO DE ALMEIDA, 17ª Turma. Acesso: 06.11.2024.

BRASIL. TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 12ª REGIÃO. ROT: 0000500-18.2014.5.12.0034, Relator: LIGIA MARIA TEIXEIRA GOUVEA, 6ª Câmara. Acesso: 05.11.2024.

GONÇALVES, SIMÃO. Como Criar um Contrato de Coaching?. Belém/Pará. 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/como-criar-um-contrato-de-coaching-modelo-gratuito/1917051289>. Pesquisado em: 11/11/2024.

KAUFMAN, LEONARDO e TAVARES, IGOR. Breves considerações sobre aspectos trabalhistas e de arbitragem dos eSports (Opinião). São Paulo/SP. 09/02/2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-fev-09/opinio-aspectos-trabalhistas-arbitragem-esports>. Pesquisado em: 11/11/2024.

MARQUES, JOSÉ ROBERTO. São Paulo. Oque é Coaching. IBC Coaching Disponível em:

<https://www.ibccoaching.com.br/portal/coaching/o-que-e-coaching/>.

Pesquisado em: 11/11/2024.

MARQUES, JOSE ROBERTO. Modelo Ideal De Contrato Para Serviços De Coaching. Disponível em: <https://jrmcoaching.com.br/blog/modelo-ideal-de-contrato-para-servicos-de-coaching/>. Pesquisado em 11/11/2024

MENDES, LÍVIA. Esporte. Enciclopédia Significados. Disponível em: <https://www.significados.com.br/esporte/#:~:text=A%20atividade%20f%C3%ADsica%EE%80%80%20>. Pesquisado em: 11/11/2024.

PUIATI, JULIO. O que é um coach no LoL?. Entenda as funções do técnico no competitivo. TechTudo . 28/01/2019 06h00 Atualizado. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/01/o-que-e-um-coach-no-lol-entenda-as-funcoes-do-tecnico-no-competitivo-esports.ghtml>. Pesquisado em: 11/11/2024.

RIBEIRO, JULIO CESAR. Projeto de Lei No 205/23 Brasília-DF. 2023. Disponível em: <file:///D:/TCC%20Galileu/Esporte%20definição/E%20sportPL-205-2023.pdf>. Pesquisado em 11/11/2024.

SEM AUTOR. Tudo sobre E-sports: O que é e porque está cada vez mais popular. Gazeta Esportiva. 29/09/2021 Atualizado. Disponível em: <https://www.gazetaesportiva.com/institucional/tudo-sobre-e-sports-o-que-e-e-porque-esta-cada-vez-mais-popular/#:~:text=Existem%20pelo%20menos%206%20tipos%20de%20E-Sports%20bastante,Card%20Games%2C%20Battle%20Royale%2C%20Simuladores%2C%20Evo%20Fighting%20games>. Pesquisado em: 11/14/2024.

SEM AUTOR.. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?. CNNbrasil. 28/09/2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/outros-esportes/e-sports/>. Pesquisado em: 11/11/202

SEM AUTOR. Código de Conduta do League of Legends. Riot Games.
Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/event/league-of-legends-code-of-conduct/>. Pesquisado em 11/11/2024.

SOUZA, GUSTAVO LOPES PIRES DE. Reconhecendo Vínculos no Virtual: Sentença Emblemática sobre Relações de Trabalho no Setor de E-Sports. 06/06/2024. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/109697/reconhecendo-vinculos-no-virtual-sentenca-emblematica-sobre-relacoes-de-trabalho-no-setor-de-e-sports>. Pesquisado em 11/11/2024.