

# NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO: STREAMERS E CYBER ATLETAS

NEW WORKING RELATIONS: STREAMERS AND CYBER ATHLETES

---

**Juliana Estefany Diniz<sup>1</sup>**  
**Kellen Karoliny Rodrigues Fonseca<sup>2</sup>**  
**Lara Tatiele Maciel da Silva<sup>3</sup>**  
**Matheus Henrique Domingues Pereira<sup>4</sup>**  
**Sílvia dos Santos Macedo<sup>5</sup>**

## RESUMO

Diante dos grandes avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos têm ocupado seu lugar no mundo, passando de mera de diversão, para profissão. Em decorrência desse alto índice de crescimento, destina-se a presente pesquisa a abordar duas figuras importantes que englobam esse mundo de games, os streamers e cyber atletas, de modo a apresentar e discorrer sobre as referidas profissões, que buscam conquistar seu lugar no esporte e na legislação vigente. Ademais, aborda-se as novas relações de trabalho pós reforma trabalhista, que, não obstante à ausência de legislação específica, ainda podem sofrer prejuízos futuros decorrentes de polêmicas alterações legislativas atuais. O objetivo deste estudo é demonstrar e apresentar estas novas profissões que emergiram em decorrência do avanço da internet, que a cada dia torna-se mais acessível à população. Deste modo, para atingir o intuito do estudo proposto utilizou-se da metodologia explicativa, de modo a teorizar o assunto, explicando as problemáticas e processos por trás da temática, além da análise a ser feita acerca do assunto.

**PALAVRAS - CHAVE:** Streamers; Cyber Atletas; Internet; Novas Relações de Trabalho; Ausência de Lei Específica.

## ABSTRACT

In face of the great technological advances, electronic games have taken their place in the world, going from mere entertainment to profession. Due to this high growth rate, this research is intended to address two important figures that encompass this world of games, the streamers and cyber athletes, in order to present and discuss these professions, which seek to conquer their place in the sport and in the current legislation. Furthermore, the new labor relations after the labor reform are approached, which, despite the absence of specific legislation, may still suffer future losses resulting from controversial current legislative changes. The objective of this study is to demonstrate and present these new professions that have emerged as a result of the advancement of the internet, which every day becomes more accessible to the population. In this way, to achieve the intent of the proposed study, an explanatory methodology was used, in order to theorize the subject, explaining the problems and processes behind the theme, in addition to the analysis to be made about the subject.

**KEYWORDS:** Streamers; Cyber Athletes; Internet; New Working Relations; Abstense of Specific Law.

---

<sup>1</sup> Graduanda em Direito pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM.

<sup>2</sup> Graduanda em Direito pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM.

<sup>3</sup> Graduanda em Direito pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM.

<sup>4</sup> Graduando em Direito pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM.

<sup>5</sup> Graduanda em Direito pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM.

## **1 INTRODUÇÃO**

Os avanços tecnológicos acontecem dia após dia e a internet trouxe agilidade aos processos de trabalho. Além disso, permite que hoje a transferência de comunicação aconteça em tempo real.

Tais mudanças exercem influência sobre os mais diversos campos de interação humanos e, indubitavelmente, no âmbito do Direito; seu impacto sobre o Direito do Trabalho é dos mais expressivos, em especial ao promover novas formas de relações de trabalho. Com o surgimento das plataformas de streaming, aumentou-se ainda mais o consumo de conteúdos via internet.

Esse contexto permitiu várias profissões relacionadas a essa temática, as competições em jogos ou esportes eletrônicos, mais conhecidos como e-Sports são frutos das mudanças sociais e tecnológicas, possibilitadas em grande medida pelo uso da internet.

Há muito a ser debatido sobre o tema, pois, apesar de existirem jogadores profissionais de jogos eletrônicos, ainda não há consenso na doutrina ou legislação específica que trate dessas contratações.

## **2 MUDANÇAS GERADAS PELA INTERNET NO DIREITO E NA ÁREA TRABALHISTA**

O crescente desenvolvimento tecnológico nos últimos anos contribuiu de forma direta para questões envolvendo as mudanças em legislações e especialmente no campo do Direito do Trabalho, em particular nas formas de se trabalhar.

A forma de se trabalhar foi necessariamente alterada buscando se adaptar a era digital atualmente vivida, que se refere basicamente ao uso de tecnologias para a troca de dados, automação por meio de sistemas cyber-físicos, internet das coisas e computação em nuvem. As tendências advindas desse “novo mundo” transformaram a interação entre empregadores e empregados, tais como a jornada de trabalho intermitente e o trabalho à distância, mudanças estas que foram incorporadas pela legislação trabalhista. Uma importante alteração devido a crescente tecnológica é o tratamento do home office na CLT, que antes da reforma trabalhista não definia condições específicas a respeito do assunto e hoje há uma definição do que é considerado trabalho remoto, trazendo também explícito questões em relação a salário, 13º, férias, FGTS e outros benefícios, como o auxílio doença, vale-transporte e jornada de trabalho.

Não obstante a isso, os avanços tecnológicos trouxeram agilidade aos processos de trabalho, além de permitir a transferência de comunicação aconteça praticamente em tempo real.

Contudo, esses avanços tecnológicos formaram discussões a respeito de sua utilização, como correio eletrônico e a inviolabilidade, ou não, das mensagens ali contidas pelo empregador. Não há legislação específica sobre a matéria, tendo a Constituição Federal de 1988 tratado do “sigilo da correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas, salvo,

no último caso, por ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer para fins de investigação criminal ou instrução processual penal” em seu artigo 5º, inciso XII.

A maior argumentação a respeito do tema se refere ao fato de o correio eletrônico poder ser considerado correspondência ou equipara-se a uma ligação telefônica, vez que a utilização da internet ocorre via rede telefônica.

O STF adota a posição de que o correio eletrônico não seria correspondência, porém a violação de seu conteúdo fere o direito de privacidade que tem todo cidadão garantido constitucionalmente. Isso faz com que o empregador deva evitar controlar as mensagens trocadas por seus funcionários. Há também quem defende a ideia de que é possível o controle dos e-mails trocados pelos empregados, pois foram direcionados do sistema da empresa e são de propriedade do empregador, este que tem poder diretivo. Contudo, esse poder deve ter restrições, mantendo sempre a privacidade e intimidade do trabalhador.

Por outro lado, a utilização pelo trabalhador da internet da empresa para fins estranhos ao serviço, como por exemplo o uso de redes sociais, pode causar de uma falta grave a rescisão do contrato.

Sabe-se que as redes sociais trazem benefícios à sociedade, através delas é possível aproximar pessoas coisas e lugares quebrando barreiras físicas. Pelas redes sociais, as pessoas – principalmente os jovens – passaram a compartilhar seus sentimentos e emoções, porém essa exposição da vida pessoal pode gerar consequências, inclusive na esfera trabalhista.

É de extrema importância ter cautela nas publicações feitas nos perfis sociais, particularmente quando se tratar de assuntos profissionais, haja vista que se trata de uma ferramenta pública de grande exposição. A propagação de notícias em redes sociais que podem poluir o nome da empresa, tem caráter de desídia e mau comportamento do funcionário, assim como o empregado que pratica ofensas ao patrão, ato lesivo à honra e a boa fama do empregador, podem autorizar a dispensa por justa causa, com parâmetro no artigo 482 da CLT, ao qual se trata das hipóteses de dispensa por justa causa, entendimento esse que vem dos Tribunais Regionais do Trabalho.

Devem, também, ser evitadas publicações de fotos que revelem informações sigilosas do empregador, como a identidade de clientes ou pacientes, sob pena do empregado ser dispensado por justa causa e ainda responder civilmente pelos danos causados à empresa e a terceiros.

Nitidamente, cada caso será analisado com os devidos critérios, se o ato for compatível com a previsão do artigo 482 da CLT, poderá o empregado ter seu contrato encerrado por justa causa. O que torna necessário frisar é que a internet, incluindo as redes sociais, trouxeram diversos benefícios para as pessoas, porém, a liberdade de expressão do funcionário não pode

lesionar a imagem, a privacidade e a honra da empresa, os trabalhadores devem evitar qualquer exposição em seus perfis de redes sociais que possa causar danos à empresa.

Ademais, ressalta-se a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 - Marco Civil da internet, que é uma espécie de Constituição da Internet, sua principal finalidade é estabelecer os princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Traz uma série de diretrizes que deverão ser seguidas pelos entes federativos (União, Estados, Distrito Federal e Municípios), provedores de Internet, empresas e todos os outros envolvidos na aplicação, disponibilização e uso do ciberespaço.

O Marco Civil orienta todo processo de aplicação da Internet, reconhecendo os usuários como protagonistas no contexto da inovação da sociedade em rede, com foco na tutela dos direitos fundamentais consagrados em sede constitucional. Assim, a lei tem o propósito de garantir que todos possuam uma condição digna em termos de experiência tecnológica, desenvolvendo sua personalidade e exercitando a sua cidadania em meios digitais.

### **3 AS NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO**

As relações de trabalho passaram por avanços importantes. As alterações trazidas pela lei 13.429/17 (terceirização) e pela lei 13.467/17 (reforma trabalhista) foram essenciais para aproximar a legislação das transformações da produção. O desafio atual é efetivar a implementação dessas mudanças. Os autores Ève Chiapello e Luc Boltanski<sup>6</sup>, na obra *O Novo Espírito do Capitalismo*, expõem:

As relações de trabalho ao longo do tempo experimentaram enormes transformações, a exemplo da necessidade de criação de cargos relativos a atividades mais complexas em virtude dos avanços das técnicas de produção, a flexibilização das jornadas de trabalho e da hierarquia das chefias, até atingir o ponto do movimento de terceirização das atividades menos nobres da empresa.

É fato que o avanço da tecnologia se tornou irrefreável e afeta profundamente todos os campos básicos da vida e do cotidiano das pessoas, famílias, empresas e governos. Chega a ser clichê afirmar que todos os dias surgem novas tecnológicas que proporcionam facilidades na maneira como desempenha as mais diversas atividades do dia-a-dia.

Tradicionalmente, as relações de trabalho estão estruturadas através de um centro de análise ligada a subordinação no sentido de que, quanto mais subordinação ao tomador dos serviços possui o prestador, mais próximo estará de uma relação emprego, ao passo que, quanto menos subordinação possuir, mais próximo se estará do trabalho autônomo. Contudo, cada vez mais com o

---

<sup>6</sup>BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Ève. *O Novo Espírito do Capitalismo*. WMFMartins Fontes. 2009.

avanço da tecnologia o mundo tem enfrentado transformações em vários setores, principalmente quanto às formas como novos serviços são criados e prestados.

Em decorrência disto, é consenso que as relações de trabalho estão cada vez mais afetadas pela tecnologia, ora extinguindo postos de emprego, ora criando novos postos de emprego, ora mudando, profundamente, a maneira como a prestação do trabalho é desempenhada. Está é, sem dúvida, uma das principais afetações que a era digital traz para as relações de trabalho. Até mesmo porque, quem faz a tecnologia girar e ser concretizada são os, que modernamente, são chamados de cibertrabalhadores.

Contudo, as diversas mudanças ocorreram e ainda ocorrerão muitas vezes impactam negativamente os trabalhadores, este é o entendimento do economista e pesquisador Marcio Poshmann<sup>7</sup>, que afirma:

Um olhar mais atento e para além da superfície percebe que não se trata apenas de retórica da comunicação oficial da empresa, mas sim, de uma estratégia de categorizar seus trabalhadores como parceiros e não como empregados para que possam se esquivar dos custos de contratação e os direitos assegurados na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) como férias, licenças remuneradas, 13º salário, jornada de trabalho regulada e até mesmo a própria condição de assalariamento e a exigência de ganhos iguais ou superiores ao salário mínimo.

Deste modo, as relações trabalhistas vêm sendo modificadas, devido ao desenvolvimento de novas formas de exploração de atividades econômicas. Dando às estruturas clássicas uma nova organização, que por vezes pode ser problemática.

#### **4 STREAMERS**

Inicialmente, antes de entender o que a palavra streamer significa, é preciso compreender o significado de streaming. O Streaming é um termo em inglês com o significado de transmissão, portanto diz respeito à possibilidade de se disponibilizar um determinado conteúdo como vídeos, áudios e jogos, para um ou mais dispositivos conectados à alguma rede, sem que estes necessitem de uma cópia desse conteúdo em sua máquina para executá-lo. O streaming, portanto, é uma tecnologia a qual possibilita que o usuário acesse um conteúdo, salvo apenas no dispositivo que o transmite, que pode ser desde um simples celular conectado à rede, até um servidor de larga escala, como se estivesse armazenado em seus próprios dispositivos, contudo, não é necessário que o usuário precise dispor do espaço de sua máquina para armazenar conteúdo. É o caso da conhecida Netflix, plataforma que popularizou serviços de streaming ao oferecer diversos filmes, séries e documentários em milhares de aparelhos conectados à internet.

---

<sup>7</sup> POCHMANN, Marcio. **A nova classe do setor de serviços e a uberização da força de trabalho**. Jornal GNN, 09 de julho de 2017.

É válido destacar que os serviços de “streaming” se trata de uma significativa inovação, ainda, por meio dele, a pirataria que era presente na indústria cinematográfica e da música diminuiu consideravelmente, pois com um baixo valor de mensalidade, agora é possível ter acesso a milhares de conteúdo, ainda, a questão vai além da questão monetária, a praticidade é um dos pontos cruciais para a popularização do streaming, tanto é que os antigos DVD players já estão basicamente extintos.

Ressalta-se que existem duas formas de se realizar o streaming online, as duas formas se denominam: webcasting e simulcasting. Segundo o Instituto de Referência em Internet e Sociedade<sup>8</sup>, owebcasting pode ser definido como um método que possibilita que se escolha pessoalmente o conteúdo transmitido, em meio as opções disponíveis pelo serviço de streaming, é o caso da já mencionada Netflix e outras plataformas de filmes e séries, ou até mesmo do Spotify, serviço digital que disponibiliza milhares de músicas. Já o simulcasting se assemelha a um serviço de rádio ou televisão por meio da internet, como uma programação já determinada por seu transmissor, ou seja, o usuário não tem a mesma autonomia em relação ao webcasting.

Posto isso, Streamer é uma pessoa física que pratica a ação de *live streaming*, ou seja, transmitem algum tipo de conteúdo dentro de alguma plataforma, ou até mesmo produzem conteúdo. Atualmente este termo está mais ligado ao cenário gamer, uma vez que se popularizou com transmissões de jogos on-line, jogos estes em que o próprio transmissor atuava como jogador, em outras palavras, o gamer transmitia sua tela de jogo ao passo em que se expunha jogando e, por vezes interagindo com os telespectadores.

O streamer Alexandre Borba Chiqueta, mais conhecido como Gaules, é um claro exemplo da dualidade presente no termo streamer, ex cyber atleta de Counter-Strike, hoje ele transmite diversos campeonatos do mesmo jogo pelo qual antes competia profissionalmente. Vale-se ressaltar que não é qualquer pessoa que pode realizar a transmissão de campeonatos de jogos on-line, é necessário ter direitos. Ainda, Gaules sai da seara dos e-sports, em outubro de 2021 o streamer anunciou que iria transmitir por meio da Twitch os jogos da temporada 2021-2022 da famosa liga de basquete norte-americana NBA, o fato é a prova do crescimento e influência do mundo digital.

Anteriormente mencionada, a Twitch é uma plataforma que abriga diversos streamers de diversos ramos, estes que se estendem desde jogos on-line, à vlogs e reacts, sendo este último nada mais que a transmissão de si próprio reagindo a outro vídeo, seja ele de conteúdo; a prática costumava ser muito popular em 2017 e se reacendeu recentemente em decorrência do crescimento do streamer Casimiro Miguel Vieira Da Silva Ferreira, mais conhecido como Casimiro. Importante

---

8 VIEIRA, Vitor. **Streaming online: o que é e qual a sua natureza jurídica?**. Instituto de Referência em Internet e Sociedade. 2018.

salientar que a Twitch se difere de plataformas como YouTube, uma vez que se trata de plataforma streaming de vídeos ao vivo, diferente do YouTube que permite a publicação de vídeos já feitos.

Em pesquisa realizada visando acrescer dados ao presente artigo, foi questionado às pessoas se elas têm o costume de assistir lives de jogos on-line transmitidos por plataformas como Twitch, YouTube e/ou outros; 66 pessoas responderam ao formulário, e por meio das respostas obtidas concluiu-se que 36 pessoas não assistem à lives de jogos online, contra as 30 pessoas que assistem. Tendo em vista que a pesquisa foi encaminhada majoritariamente a pessoas adultas, pode-se dizer que o número de pessoas que assistem a esse tipo de conteúdo é consideravelmente alto, uma vez que o público mencionado em regra possui a agenda cheia, mas ainda assim são capazes de inserir em sua programação recorrente o consumo de um conteúdo visto por muitos como incomum.

Contudo, como quase todas as atualizações que transpõe a internet, a emergência de um serviço tão inovador e diferente, que traduz facilmente as modificações propostas pela era digital se chocou diretamente com as noções de Direito já existentes antes, o que faz que o serviço e os prestadores de serviços pautados não detenham de legislação específica em seu favor. Nesta conjuntura, é de suma importância que o Brasil mantenha esse ambiente legislativo alinhado à inovação, por meio de leis adequadas aos tempos atuais, que abranjam a realidade marcada pela internet e por serviços digitais.

## 5 CYBER ATLETAS

A partir dos anos 2000 os jogos eletrônicos passaram por uma expressiva popularização, esse resultado se dá pela evolução da internet, o que fez com que as pessoas se aproximassem e tivessem mais acesso a esse tipo de conteúdo. Deste modo, logo inúmeros campeonatos foram surgindo, uma vez que, assim como em outros jogos e/ou esportes, o público anseia em ver uma competição entre os melhores.

Contudo, antes da popularização e maior demanda deste tipo de jogos, campeonatos já surgiam e entravam para a história. Segundo informações apresentadas pela Confederação Brasileira de e-Sports<sup>9</sup>, o primeiro campeonato de jogos eletrônicos ocorreu no dia 19 de outubro de 1972 na Stanford University, em que os estudantes competiram em partidas de Spacewar!, que foi lançado em 1962, tendo sido um dos primeiros jogos eletrônicos de computadores, a disputa era pelo prêmio de 1 ano de assinatura da revista Rolling Stone. Conforme os anos se passaram e esse meio se desenvolveu, essa prática se tornou mais expressiva, o grande torneio Nintendo World Championships, aconteceu no ano de 1990 e passou por 29 cidades dos Estados Unidos, com três prêmios de 10 mil dólares, um Chevrolet GeoMetro, uma TV 40" e um troféu exclusivo. Atualmente, no Brasil, o primeiro lugar pode chegar a ganhar 200 mil reais, é o caso do

---

<sup>9</sup> Confederação Brasileira de e-Sports. **História do eSports.**

campeonato Brasileiro de Rainbow Six, que tem uma premiação total de R\$ 500 mil, divididos entre os dez times participantes.

O surgimento desses campeonatos e o crescimento do streaming na última década impulsionou o grande número de cyber atletas, chamados de pro-players pela comunidade gamer, estes são aqueles gamers que jogam profissionalmente com o objetivo de participar de competições. Ainda não existe legislação específica que trata dos cyber atletas, em decorrência disto, seus contratos são muitas vezes regidos pela Lei Pelé, que institui normas sobre desporto, o caput do art. 28 torna clara a relação:

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

I - cláusula indenizatória desportiva, devida exclusivamente à entidade de prática desportiva à qual está vinculado o atleta, nas seguintes hipóteses:

- a) transferência do atleta para outra entidade, nacional ou estrangeira, durante a vigência do contrato especial de trabalho desportivo;
- b) por ocasião do retorno do atleta às atividades profissionais em outra entidade de prática desportiva, no prazo de até 30 (trinta) meses;

Vê-se, no entanto que e-sports não são citados, o que faz com a aplicação da referida lei seja feita por analogia, situação que resta claro o desamparo jurídico desta categoria. Os projetos lei nº 3450/2015 e 7747/2017 buscavam adicionar um dispositivo na Lei Pelé que visava dispor expressamente o desporto virtual, todavia, os projetos foram rejeitados. Ainda, tramita atualmente o Projeto de Lei do Senado (PLS) 383/2017 que regulamenta os jogos eletrônicos, conhecidos como e-sports, contudo, segundo informações da Agência Senado, este está longe de um consenso. Jogadores, times e empresas desenvolvedoras de games temem que a atual redação da proposta trave o crescimento do setor e isole o Brasil das competições internacionais, ainda, nota-se que em Consulta Pública verificada no dia 02 de novembro de 2021, que 43.571 pessoas não concordam com a proposição, contra 6.564 pessoas que concordam, portanto, 86,9% da população votante rejeita o projeto de lei. Com a contínua e infeliz falta de regulamentação específica, o reconhecimento da profissão de cyber atleta permanece incerto.

## 5.1 É POSSÍVEL HAVER VÍNCULO EMPREGATÍCIO ENTRE CYBER ATLETAS E CLUBES DE JOGOS ELETRÔNICOS?

Embora a natureza jurídica da relação entre cyber atletas e organizações seja uma pauta corrente, os clubes realizam a contratação dos atletas através de contratos de patrocínio ou prestação

de serviços, sobre este último, Douglas Silveira<sup>10</sup>, autor do artigo “Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta” disserta a respeito:

Pelos contratos de prestação de serviço, as organizações devem adotar medidas que não venham caracterizar o vínculo empregatício, como por exemplo, não adotar o sistema da *gaminghouse*, não estabelecer horários para que o atleta treine, entre outras medidas. Basicamente, os atletas firmam um contrato para participar de competições, defendendo o nome da organização, não tendo de maneira alguma rotinas de trabalho e treinos. Contudo, os *gamers* acabam perdendo as verbas trabalhistas decorrentes do contrato de trabalho, devendo, o atleta, pesar as vantagens e desvantagens de firmar tal contrato.

O trecho supracitado torna evidente os esforços dos clubes para evitar um possível vínculo empregatício, para o advogado Nicholas Bocchi<sup>11</sup>, especialista em Direito Desportivo, tal prática contraria a legislação, segundo Bocchi. "O ordenamento jurídico brasileiro diz que qualquer relação de emprego tem que seguir algumas regras, principalmente para evitar abusos por parte do empregador. A regra geral é a CLT. Se fugir do contrato de trabalho, é fraude”.

Não obstante, ainda que haja especificações a respeito do treinamento, participação nas competições e formas de pagamento, é notável a fragilidade do modelo de contratação que pode gerar demandas trabalhistas expressivas para os clubes, uma vez que os esforços se tornam insuficiente tendo em vista o notório e íntegro preenchimento dos requisitos para caracterização do vínculo empregatício.

São cinco os requisitos necessários para caracterizar um vínculo empregatício: subordinação, habitualidade, onerosidade, pessoalidade e pessoa física. Em relação ao objeto deste presente estudo, há subordinação uma vez que os cyber atletas estão sujeitos às regras, orientações e normas inerentes ao contrato estabelecidas pelos clubes; há habitualidade uma vez que os treinos e campeonatos não se sucedem de maneira esporádica, isto é, a prestação dos serviços não ocorrem da maneira não eventual, uma vez que os serviços não ocorrem de modo fortuito, que depende de acontecimentos incertos, mas sim de modo permanente que é quando a prestação de serviços de modo contínuo ou intermitente; há onerosidade, que significa vantagens recíprocas, ou seja, os clubes recebem os serviços e os cyber atletas os respectivos pagamentos, em suma, a onerosidade traduz-se em pagamento em pecúnia ou em utilidade; há pessoalidade uma vez que é aquele cyber atleta específico que deve executar o serviço contrato, uma vez que o contrato é intransmissível, deste modo, o jogador não poderá incumbir terceiros de realizar o trabalho em seu lugar; por fim, o cyber atleta trata-se de pessoa física.

Tal entendimento já tem sido reconhecido por tribunais, um exemplo disto é o caso do clube de esportes eletrônicos paiNGaming e o cyber atleta de LeagueofLegends (LOL) Carlos “Nappon”

<sup>10</sup> SILVEIRA, Douglas. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta**. JusBrasil. 2020.

<sup>11</sup> OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL**. Start UOL. 2019.

Rücker. O pro-player conseguiu, por meio de ação judicial, a assinatura de sua carteira de trabalho pelo tempo em que prestou serviços de cyber atleta para o referido clube, ele obteve ainda o recebimento de 60 mil reais em verbas rescisórias. A decisão é marcante e configura um grande passo para o reconhecimento desta nova profissão, além de contatar que há vínculo empregatício entre clubes de e-sports e cyber atletas.

Resta claro, portanto, que a não adoção da Consolidação das Leis do Trabalho em equipes profissionais de jogos eletrônicos no Brasil reduz os direitos dos jogadores e coloca os clubes em risco jurídico, passíveis de sofrerem ações como no caso acima exposto.

## **6 A POSSIBILIDADE DE CRIAÇÃO DE SINDICATO DE STREAMERS E CYBER ATLETAS**

A globalização proporcionou grandes avanços tecnológicos e econômicos, acarretando mudanças nas relações sociais, a vinda da internet e das telecomunicações foi o grande marco e uma das mais importantes inovações resultantes da globalização, o que possibilitou a popularização dos computadores pessoais e com a conexão em rede e a internet que permite novas maneiras para as pessoas interagir entre si.

Em virtude da globalização, houve uma grande evolução no entretenimento, o surgimento de tecnologias digitais e eletrônicas permitiram o surgimento dos jogos eletrônicos e, com isso, novas atividades e profissionais nasceram em torno deste segmento. Atualmente há um grande número de pessoas que usa dessa atividade como sustento, como é o caso dos Streamers e Cyber Atletas, que têm o objetivo de interagir diretamente com a prática do esporte eletrônico.

No entanto, a legislação brasileira não seguiu o avanço tecnológico, pois essas novas relações de trabalho ainda não estão inseridas na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), mesmo sendo consideradas como esporte, essas novas relações de trabalho ainda não possui uma regulamentação, o que prejudica bruscamente os jogadores. Diante dessa ausência legislativa, que afeta seus direitos, coloca-se em pauta a possibilidade da criação de um Sindicato para que ambas categorias estejam amparadas e seus direitos resguardados.

Como se sabe, os sindicatos são devidamente regulamentados pela Constituição Federal e a Consolidação das Leis do Trabalho. Os sindicatos têm o intuito de lutar e buscar o melhor para os trabalhadores, fazendo convenções ou acordo coletivo com os empregadores para resguardar e adquirir direitos que favoreça os empregados, e principalmente, fazer com que o lado mais frágil seja ouvido. Porém, a criação de um sindicato não é algo tão simples, é preciso que haja uma série de comprovações mediante ao Ministério do trabalho para que assim consigam o registro sindical.

De acordo com Giselle Ulbrich<sup>12</sup>, é preciso que a primeira diretoria seja inteiramente composta por membros daquela categoria profissional, e para que seja criada essa diretoria todos deverão apresentar determinados documentos, como RG, CPF e cópia da carteira de trabalho ou documento semelhante que comprove que esses exercem função junto aquela categoria. Ainda é preciso que seja apresentado uma ata de assembleia de abertura da entidade, e os dados das eleições realizadas para a escolha da diretoria.

Ademais, a abertura desse sindicato é publicada no Diário Oficial, dando vistas as pessoas que tem interesse em pedir a impugnação do registro sindical da categoria, via de regra abre-se o prazo de 30 (trinta) dias para que seja apresentada alguma impugnação. Destaca-se que, na maioria das vezes essa impugnação é apresentada quando já existe um sindicato que represente aquela categoria. Pois, conforme dispõe o art.8º, inciso II da Constituição Federal " é vedada a criação de mais de uma organização sindical, em qualquer grau, representativa de categoria profissional ou econômica, na mesma base territorial, que será definida pelos trabalhadores ou empregadores interessados, não podendo ser inferior à área de um Município." Conforme exposto não poderá haver dois sindicatos representando a mesma categoria, dentro da mesma base territorial, por esse motivo a abertura do sindicato é publicada no Diário Oficial, dando vista a impugnação. Pois havendo esse conflito entre dois sindicatos que representem a mesma categoria, os representantes terão duas possibilidades a seguir, poderão resolver o conflito mediante mediação amigavelmente ou judicialmente deixando a justiça decidir qual será mais competente para representar e lutar pelo direito daquela categoria.

Em seguida, após ser criado o sindicato, o mesmo ficará obrigado a comunicar toda mudança ou alteração ocorrida para Superintendência Regional do Trabalho e Emprego (SRTE). Se não for comunicada ao STRE as mudanças, o sindicato ficará inativo no sistema, acarretando inatividade para esse sindicato, que até sua regulamentação não poderá fazer acordo ou convenções coletivas, além disso, o seu código de imposto sindical fica bloqueado, fazendo com que o mesmo não receba a contribuição anual dos trabalhadores e empresas, apenas será ativado após apresentação de toda documentação regulamentadora com suas respectivas mudanças. Logo, nota-se que não é algo simples a criação legal de um sindicato e principalmente sua aceitação na sociedade.

## 6.1 A IMPORTÂNCIA DA CONTRIBUIÇÃO SINDICAL

---

12 ULBRICH, Giselle. **Qualquer um pode abrir um sindicato? Saiba o que diz o Ministério do Trabalho.** Tribuna, 2017.

Objetivando abordar a importância sindical e a dificuldade de sua inserção na sociedade, foi feita uma enquete popular perguntando se as pessoas são ou não a favor da contribuição sindical; 66 responderam ao formulário e, espantosamente 31 pessoas afirmaram ser contra a proposta aferida pela Contribuição Sindical, contudo, 35 pessoas demonstraram ser a favor.

Observa-se, portanto, que uma quantidade considerável de pessoas respondeu que são contra a contribuição sindical; ocorre que muitos detêm uma visão errada a respeito do sindicato, acreditam que os sindicatos não influenciam ou não fazem corretamente seu papel como representante do trabalhador, todavia, não reconhecem a dificuldade de inserção dos sindicatos na sociedade e o caminho que é trilhado para criação de um sindicato que represente e lute pelos direitos da categoria representada. Muitos se negam a contribuir por acreditarem ser um pagamento em vão, sem retorno e que os representantes dos sindicatos apenas reembolsam as contribuições, não fazendo nada para os trabalhadores.

Vale ressaltar ainda, que a nova reforma trabalhista ocorrida no ano de 2017, trouxe uma alteração significativa para os sindicatos, dado que essa reforma foi sobre a contribuição sindical que antes da reforma era considerada obrigatório e agora é considerada facultativa, ou seja, apenas será descontado daqueles funcionários que autorizem desconto. Infelizmente essa reforma ocasionou um enfraquecimento a muitos sindicatos, ou, pode-se dizer que até mesmo o fim deles daqui um tempo, o que acarretaria um prejuízo enorme aos trabalhadores, já que esse são o lado mais frágil da relação de trabalho.

Após exposto o caminho trilhado para criação de um sindicato legal, pertinente abordar a importância da criação do sindicato para essas novas relações de trabalho. Há alguns meses que os Streamers criaram um Sindicato fictício, não sendo verdadeiramente um sindicato legal e organizado, aderiram esse nome como mero *meme*<sup>13</sup> e estratégia marketing, para reivindicar seus direitos em relação aos repasses da plataforma, uma vez que, recentemente a plataforma Twitch, aderiu uma queda brusca nas suas taxas de inscrições, anteriormente, essa plataforma cobrava 22,99 (vinte dois reais e noventa e nove centavos) para que fosse feito as inscrições, porém, atualmente o valor das inscrições é de 7,90 (sete reais e noventa centavos). Nota-se como houve uma queda significativa no valor das inscrições da plataforma, essa queda gerou prejuízos para os streamers e os demais jogadores, visto que seu contrato com a empresa os proporciona receber 50% (cinquenta por cento) sobre o valor das inscrições, e sobre essa porcentagem é pago 15% (quinze por cento) ao governo dos Estados Unidos. Em decorrência dessa insatisfação e os prejuízos sofridos pela alteração do valor das inscrições, os streamers se uniram e criaram essa organização, para que a empresa melhore a remuneração, pois seus sustentos são providos por essa fonte de renda.

---

<sup>13</sup> Termo geralmente atrelado ao humor, refere-se ao fenômeno de “viralização” (rápida popularização) de imagens, músicas e outros conteúdos pela internet.

Em contrapartida, se realmente houvesse um Sindicato para essa classe de jogos eletrônicos, essa queda brusca nos preços das inscrições não ocorreria sem haver uma negociação, muito menos sem dar conhecimentos aos jogadores sobre a alteração dos preços.

Segueabaixo trecho do manifesto publicado pela União dos Streamers<sup>14</sup>, até então assinado por 3.339 pessoas dessa classe:

Desta forma, busca-se aqui ressaltar que a Twitch, enquanto uma plataforma que funciona a partir de trabalhadores associados, vêm construindo uma relação conflituosa no tocante à transparência de dados para com seus contribuintes. Diferentemente de outras plataformas, a Twitch não fornece ao criador de conteúdo o completo acesso aos dados analíticos do seu canal, o que permitiria com que o streamer conseguisse acompanhar de maneira plena o seu rendimento, através de informações como: volume líquido dos valores de anúncios e a exibição detalhada do extrato de todos os mecanismos de monetização disponíveis na plataforma. A postura da Twitch faz com que dúvidas acerca da confiabilidade sejam constantemente alimentadas, tornando incabível que se peça confiança aos seus contribuintes enquanto a empresa busca construir uma via comunicativa de mão única. Dito isto, a nossa primeira demanda diz respeito à visibilidade ampla desses dados, como justificado no decorrer deste manifesto.

Nota-se que a plataforma não é totalmente transparente com seus contribuintes, pois não são conferidos aos contribuintes acesso aos seus rendimentos, deixando os mesmos desconfiados, visto que a postura do Twitch é incorreta. Baseando-se nisso, resalta-se novamente a importância de um sindicato para essa classe, visto que, esses teriam voz e contaria com a real transparência, sendo algo imprescindível entre a plataforma e os contribuintes. Além disso, muitos outros direitos seriam adquiridos, como, por exemplo, horas extras, férias, carteira assinada, horário fixo, uma renumeração significativa, a busca por uma regulamentação e o reconhecimento desses jogadores como profissionais.

Diante do exposto, observa-se a importância da criação de um sindicato para essas novas relações de trabalho que vem surgindo dos jogos eletrônicos. A busca por uma regulamentação e a defesa dos seus direitos é de suma importância para que os mesmos possam crescer e ser reconhecidos como verdadeiros profissionais, tendo e adquiridos direitos como os demais trabalhadores inclusos na Consolidação das Lei do Trabalho (CLT).

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com todo o exposto no referido artigo, fica evidente o quanto a tecnologia mudou a vida de milhares de pessoas em vários aspectos, sobretudo nas relações de trabalho. O grande avanço tecnológico proporciona aos usuários um amplo acesso a informações sobre diversos assuntos que ocorram com na sociedade.

---

<sup>14</sup>União dos Streamers. **Manifesto**. 2021.

Devido a essa ascensão da tecnologia nos últimos anos foi necessário que viessem leis para garantia de uma navegação digna de todos usuários, como é o caso da Lei nº 12.965/2014, mais conhecida como Marco Civil da Internet, que nada mais é que uma espécie de constituição da internet. Através dessa crescente digital na sociedade, as relações trabalhistas tem sofrido várias mudanças, fato que se torna necessário devido a ampliação das formas de exploração econômica.

Um importante ponto a ser ressaltado devido as alterações na esfera trabalhista trazida pela tecnologia é a criação de novas profissões, como os streamers e os cyber atletas. Estes últimos possuem seus contratos regidos pela Lei Pelé, que deixa uma lacuna referente a alguns assuntos, o que é prejudicial aos jogadores, devido a terem seus direitos reduzidos; ao passo em que os clubes também podem sofrer ações em decorrência de ausência de lei específica.

Resta evidente que a legislação brasileira ainda comete falhas ao não se adaptar a esse novo mundo e, uma vez que a relação de trabalho de profissionais como os streamers e os cyber atletas não possuem regulamentação, causando assim prejuízos aos referidos profissionais, torna-se útil a criação de um sindicato para estes trabalhadores, tendo em vista a necessidade de uma representação oficial que lhes garantam determinados direitos e lhes protejam de eventuais problemas. Embora haja em na sociedade inúmeras pessoas que não são a favor de sindicatos, estes são essenciais para que os trabalhadores alcancem seus direitos, fazendo com que estes, que são a parte mais fraca da relação trabalhista sejam ouvidos e não percam seus direitos. Através de sindicatos, surgem os acordos coletivos e as convenções coletivas, atos estes que jamais serão feitos sem que ambas as partes concordem, com isso, o sindicato é fundamental para a parte hipossuficiente na relação, quanto mais aos referidos novos profissionais, que já possuem carência da legislação trabalhista.

Deste modo, torna-se claro o quão juridicamente desamparadas estas novas profissões se encontram, tendo em que vista que muito sequer ainda os reconheçam como profissionais detentores de direitos assim como os regidos pela CLT, deste modo, a falta de legislação específica corrobora o descaso que persiste em ser destinados aos streamers e cyber atletas, que sequer possuem um representante oficial que lute por seu reconhecimento.

## REFERÊNCIAS

BOLTANSKI, Luc; CHIAPELLO, Ève. **O Novo Espírito do Capitalismo**. WMFMartins Fontes, 2009.

POCHMANN, Marcio. **A nova classe do setor de serviços e a uberização da força de trabalho**. Jornal GNN, 2017. Disponível em: <<https://www.redebrasilatual.com.br/revistas/2017/07/a-nova-classe-do-setor-de-servicos-e-a-uberizacao-da-forca-de-trabalho/>>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

VIEIRA, Vitor. **Streaming online: o que é e qual a sua natureza jurídica?**. Instituto de Referência em Internet e Sociedade, 2018. Disponível em: <<https://irisbh.com.br/streaming-online-o-que-e-e-qual-a-sua-natureza-juridica/>>. Acesso em: 03 de novembro de 2021.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **História do eSports**. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2021.

SILVEIRA, Douglas. **Os Direitos Trabalhistas do Cyber Atleta**. JusBrasil, 2020. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/81660/os-direitos-trabalhistas-do-cyber-atleta>>. Acesso em: 29 de outubro de 2021.

OLIVEIRA, Gabriel. **Nappon processa paiN e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL**. Start UOL, 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm>>. Acesso em: 29 de outubro de 2021.

ULBRICH, Giselle. **Qualquer um pode abrir um sindicato? Saiba o que diz o Ministério do Trabalho**. Tribuna, 2017. Disponível em: <<https://tribunapr.uol.com.br/noticias/curitiba-regiao/qualquer-um-pode-abrir-um-sindicato-veja-o-que-diz-o-ministerio-do-trabalho/>>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

UNIÃO DOS STREAMERS. **Manifesto**. 2021. Disponível em: <<https://uniaostreamer.com/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2021.