



A PROFISSIONALIZAÇÃO DO *ESPORT* E AS CONSEQUÊNCIAS JURÍDICAS

THE PROFESSIONALIZATION OF *ESPORT* AND THE LEGAL CONSEQUENCES

Tacyana Komochena Léria¹
Juliana Maciel²

RESUMO

É inegável o quanto a internet influencia a rotina e os hábitos da população, inclusive trouxe alterações significativas em vários aspectos da vida diárias, como o lazer, o trabalho e os relacionamentos sociais. Os jogos eletrônicos passaram de espaço apenas de diversão e se transformaram em profissão, inclusive como modalidade esportiva, chamada de *Esport*. O presente artigo tem como objetivo promover uma análise da modalidade competitiva esportiva denominada *Esport*, visto que atletas desta modalidade fazem parte de uma ocupação profissional em ascensão. O questionamento que envolve o tema paira na proteção jurídica envolta desta categoria profissional, se há possibilidade do reconhecimento da relação de emprego ou então se são amparados pela legislação desportiva brasileira. A pesquisa é de revisão bibliográfica baseada na doutrina, artigos científicos e legislação pertinente., para tanto a metodologia aplicada é qualitativa. Pode-se concluir com a pesquisa realizada que, mesmo diante da legislação pátria em vigor possa de certa forma amparar os *cyber-atletas*, não é o cenário mais adequado, pois há muito a ser aprimorado frente aos direitos dos jogadores eletrônicos profissionais, mas o enfoque cardinal não pode ser apenas a promulgação de uma lei especial, diante das peculiaridades do esporte.

Palavras-Chave: Esportes eletrônicos. *Esports*. Direito do Trabalho. Direito Desportivo.

ABSTRACT

It is undeniable how much the internet influences the population's routine and habits, and it has even brought significant changes in various aspects of daily life, such as leisure, work and social relationships. Electronic games went from being just a space for fun and became a profession, even as a sport, called *Esport*. This article aims to

¹Graduanda em Direito, Universidade do Contestado, Canoinhas. Santa Catarina. Brasil. E-mail: tacyanakleria@gmail.com

²Graduada em Direito pela Universidade do Contestado (UNC) em 2015, especialista em Direito Público pela Uniasselvi em 2017, mestranda em Desenvolvimento Regional pela Universidade do Contestado (UNC) em 2021/2023, docente do curso de Direito da Universidade do Contestado (UNC) desde 2018, Campus Canoinhas. Santa Catarina. Brasil. E-mail: juliana.maciel@professor.unc.br.

promote an analysis of the sporting competitive modality called Esports, since athletes in this modality are part of a growing professional occupation. The question that involves the theme hovers in the legal protection surrounding this professional category, whether there is a possibility of recognition of the employment relationship or if they are supported by Brazilian sports legislation. The research is a bibliographical review based on doctrine, scientific articles and pertinent legislation. Therefore, the applied methodology is qualitative. It can be concluded from the survey that, even in the face of current national legislation that may somehow support cyber-athletes, it is not the most appropriate scenario, as there is much to be improved regarding the rights of professional electronic players, but the Cardinal focus cannot be just the enactment of a special law, given the peculiarities of sport.

Keywords: Electronic sports. eSports. Labor law. Sport law.

1 INTRODUÇÃO

Apesar do esporte ter um papel cultural fundamental na vida do brasileiro, sobretudo o futebol, nas novas gerações com a inclusão da tecnologia, este espírito de torcedor tem encontrado outras modalidades de interesses, como os esportes eletrônicos.

No Brasil, não é uma tarefa difícil conseguir espectadores em transmissões televisivas ou *online* dos esportes eletrônicos, e até mesmo lotar uma arquibancada, é então que surge também o viés econômico, pois patrocinadores se interessam cada vez mais por este nicho de mercado e há, também, uma maior demanda de profissionais neste segmento. É nesse contexto de ascensão que o presente artigo tem o objetivo de explorar a profissionalização dos atletas de esportes eletrônicos, na busca de compreender se é possível abranger juridicamente com a legislação vigente as necessidades para o devido exercício desta profissão.

Com o intuito de apresentar essa profissão, é referenciado um breve panorama histórico, demonstrando a evolução diacrônica, com a finalidade de delimitação de análise e recorte conceitual, foram analisados os conceitos de atleta, de esporte tradicional, de esporte eletrônico e de emprego. E por meio da pesquisa bibliográfica, buscou-se a compreensão da premissa maior, onde questiona-se a existência da relação de trabalho entre o cyber-atleta e seu contratante ou se há legislação brasileira desportiva ampara o profissional.

O artigo se divide em três tópicos, primeiramente é feito um panorama sobre o surgimento das competições de esportes eletrônicos na história, onde a intenção é demonstrar que jogos eletrônicos não estão presentes apenas na diversão, mas também fazem parte de uma realidade profissional para muitos esportistas.

No segundo tópico se busca esclarecer sobre a aplicação do Direito Desportivo nesta modalidade, sucessivamente foi apontado quais são os tipos de explorações esportivas regulamentadas, a fim de elucidar a legislação que permeia os profissionais de esportes tradicionais. Posteriormente, foi apresentado o Projeto de Lei n. 383/2017 que tramita perante o Senado Federal e propõe regulamentação própria para os profissionais de *Esports*.

Após as devidas discussões em relação à legislação desportiva, são abordados os conceitos e requisitos da relação de emprego frente à Consolidação das Leis do Trabalho, a fim de demonstrar se os *cyber-atletas* se encontram diante de uma relação de trabalho, por meio da apresentação de casos litigiosos noticiados na mídia sobre estes profissionais.

2 OS JOGOS ELETRÔNICOS ALÉM DO LAZER

Os jogos eletrônicos são comercializados como atividades de lazer de forma significativa desde os anos 70, no século XX, surgindo inicialmente com os fliperamas (MENDES, 2005).

Com o avanço tecnológico dos anos, surgiram novos modelos e estilos de jogos, e cada vez mais empresas e desenvolvedores especializados neste ramo. E esta atividade, que por muitos anos foi conhecida apenas como uma prática de lazer, para muitos se tornou uma profissão, atraindo olhares de muitas áreas com o intuito de amparar esta profissionalização.

Ricardo Affonso Miguel (2020) apresenta que a transposição do jogo, entre o lazer e o esporte, tem base na competitividade, pois, à medida que ela toma o espaço do lúdico e conduz o jogo, o então atleta irá em busca do aperfeiçoamento para ter êxito absoluto nas conquistas, e, dessa forma, se profissionaliza. Esta transformação não apenas é caracterizada por esse elemento, mas também por meio do contexto cultural e social.

O aspecto da propagação dos esportes eletrônicos é encontrado em pesquisas e outras formas de divulgação, assim como na 8ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), publicada em junho de 2021, que revelou o crescimento exponencial do índice de pessoas interessadas nas práticas dos esportes eletrônicos no Brasil, do qual aumentou de 44,7% para 55,4%, entre os anos 2020 e 2021 (SANTOS, 2021).

É notória a ascensão do interesse nos jogos competitivos *online*, seja por meio de noticiários que exploram estas práticas, seja nos momentos em que se observa nas plataformas digitais o entretenimento gigantesco gerado pela transmissão *online* destas competições. Com a demonstração deste crescimento exponencial na movimentação mundial, e de um público interessado na economia gerada por elas, ocorre a cada dia a busca de interessados na profissionalização destes jogadores (PERES; ROSÁRIO, 2020). É dentro desta narrativa evolutiva que surgem os torneios e campeonatos mundiais de *esports*.

Ferreira e Costa (2019, p. 260) conceituam que:

O e-sport é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da prática desportiva.

Esta é uma definição que engloba muitos dos aspectos que envolvem os esportes eletrônicos, afinal uma partida comum de um jogo eletrônico não é necessariamente considerada um *Esport*, como foi mencionado é uma atividade que depende de uma competição organizada, para então ser considerada a sua forma esportiva. Ainda, a fim de contribuir com essa colocação pode-se adicionar a definição apresentada por Ricardo Miguel (2018, p. 29) em sua dissertação “podemos entender os *Esports* como uma competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos vencedores.”

Em decorrência da abordagem, é possível perceber que a cada momento é mais comum encontrar esta prática referenciada e caracterizada como um esporte propriamente dito, e por este motivo seus praticantes são definidos como atletas, ou então especificamente *cyber-atletas*.

A caracterização do esporte é controversa, como pode ser visto na abordagem de Loçasso e Venâncio (2019, p.73):

Historicamente, o esporte tradicional é caracterizado pela atividade física e atlética contida nele. [...] Existem esportes que priorizam aspectos físicos e resistência, como o handebol; a força bruta, como o arremesso de peso; equilíbrio e flexibilidade, como a ginástica olímpica; a precisão, como o tiro ao alvo; e o tempo de reação, como as lutas olímpicas. Muitas definições incluem o esporte com a noção de atividades motoras, proeza ou esforço físico, portanto, coloca o esporte como atividade física. É importante delimitar o conceito porque distintas atividades vão conter várias caracterizações de esforço físico, como por exemplo, o xadrez, que contém esforços físicos mínimos, mas que apresenta uma possibilidade de desgaste devido a partidas longas, cansativas emocional e fisicamente. No entanto, o xadrez não envolve esforço físico vigoroso e nem habilidades motoras complexas, não sendo, portanto, considerado um esporte por essas características.

Uma vez que o esporte foi uma prática inicialmente caracterizada pela atividade física, com o preceder dos anos e a aparição de novas atividades competitivas com o foco não apenas em habilidades motoras, mas também mentais, as definições anteriormente encontradas se tornaram limitadas.

Outro ponto importante destacado por Loçasso e Venâncio (2019) é de que o esporte não pode ser identificado apenas por conter atividades físicas, mas sim que também pode ser classificado por conter um conjunto de circunstâncias. Assim como já demonstrado nas definições apresentadas, um ponto chave são as competições organizadas formalmente, assim o esporte deve envolver atividades físicas e institucionalizadas.

A importância dessas definições não diz respeito apenas aos atletas de esportes eletrônicos, também denominados *cyber-atletas*, mas instigam a reconhecer outros profissionais do ramo dos *Esports*, tais como os membros das organizações competitivas, da estrutura organizacional de clubes e equipes, e treinadores a usufruírem de direitos próprios e devidos conforme suas atividades profissionais. É explorado por Rizzi (2019), em sua dissertação, toda esta construção sobre qual é o âmbito de jurisdição que trata especificamente os *Esports*.

Para visualizar de forma mais clara o processo de profissionalização, especificamente dos jogadores competitivos de esportes eletrônicos, é necessário observar de forma geral o cenário contemporâneo do ramo.

Inicialmente é possível destacar o movimento econômico que os torneios e campeonatos de esportes eletrônicos tem gerado. É válido mencionar que em 2019 apenas o campeonato *The International 9*, do jogo *Dota 2* distribuiu aproximadamente trinta e quatro milhões de dólares para as equipes campeãs da edição. No mesmo

ano, outro destaque foi o Campeonato Mundial de *Fortnite* que premiou mais de trinta e três milhões de dólares, sendo que, em uma das categorias, um único jogador campeão recebeu três milhões de dólares. (RIGON, 2019). Fica então mais evidente os motivos do surgimento de times e equipes profissionais de *Esports*.

Alguns times em destaque no território brasileiro são *PaiN gaming*³, *INTZ*⁴ e *LOUD*⁵, os quais possuem um bom reconhecimento dentro dos espectadores e profissionais deste segmento na América Latina.

A *INTZ*, diversas vezes documentou e expôs como funciona a sua casa de treinamento, localizada em São Paulo, conhecida também por *gaming house*, a qual possui uma estrutura focada em preparar os jogadores profissionais por meio de apoio psicológico, nutricional e fisioterapêutico (PORTO, 2020). Também afirmam que seus profissionais são contratados como atletas perante o regulamento da Lei nº 9.615 de 1998, a Lei Pelé, e possuem registro em carteira de trabalho e previdência social (GERAQUE; CONDE, 2017).

Em alusão à jornada de treinamento dos *cyber-atletas*, Loçasso e Venâncio (2019) referem que a média de treinamento é de pelo menos 8 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana. Mas também afirmam que alguns *cyber-atletas* chegam a treinar de 10 a 12 horas por dia, o que mostra que as carreiras e jornadas no *Esport* se assemelham aos atletas dos esportes tradicionais.

3 O DIREITO DESPORTIVO E O PROJETO DE LEI 383/2017

Assim que o *Esport* for reconhecido como esporte, seus praticantes serão tratados como atletas e, por conseguinte, poderão usufruir da legislação desportiva existente.

É oportuno citar uma definição de Direito Desportivo, na qual Belmonte (2010, p. 77) expõe que: “Direito Desportivo é o conjunto de normas e princípios reguladores

³ *paiN Gaming* é uma organização de esports fundada em 2011, consolidada como uma das mais tradicionais de League of Legends (LoL) no Brasil, além de ter passagem por games como DotA 2, Free Fire, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) e Rainbow Six: Siege. (ABREU, 2021)

⁴ *INTZ e-Sports Club* é uma organização de esportes eletrônicos brasileira com base em São Paulo. Os Intrépidos, como também são conhecidos, têm equipe de League of Legends (LoL), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) e Free Fire. (MARTINS, 2021)

⁵ *LOUD* é uma equipe brasileira de esportes eletrônicos e uma companhia de lifestyle que foi fundada em fevereiro de 2019 pelo streamer Bruno "Playhard" e pelo empresário Jean Ortega. (ABREU, 2021)

da organização e prática do desporto. Essas normas e princípios estão inseridos na Lei Geral do Desporto nº 9.615/1998, com as alterações das Leis nº 9.981/2000 e 10.672/2003.”

O Direito desportivo tem sua legislação típica e autônoma, conhecida como Lei Pelé, que atualmente está vigente como a regulamentação das práticas desportivas no Brasil, de forma que a legislação trabalhista e da Seguridade Social são subsidiárias, como previsto no artigo 28, § 4º da Lei 9.615 de 24 de março de 1998 (BRASIL, 1998).

A Lei Geral do Desporto nº 9.615/98 traz no seu artigo 3º e respectivos incisos, a classificação do Desporto, perante a sua natureza e finalidade:

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

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

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente (BRASIL, 1998).

Nestes dois primeiros incisos, estão previstas as modalidades mais democráticas do desporto, pois focam no desenvolvimento pessoal e integração social daqueles que o praticam. Assim sendo, não são modalidades que se refiram aos atletas, mas sim aos desportistas. E então prossegue nos demais incisos da Lei Geral do Desporto nº 9.615/98:

Art. 3º. [...] III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações.

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição (Incluído pela Lei nº 13.155, de 2015) (BRASIL, 1998).

Ao dispor sobre o desporto de rendimento e de formação, a Lei Pelé propõe outras formas de práticas desportivas, a saber, as profissionais e as competitivas, nas

quais ocorrem um maior destaque na busca de resultados que serão obtidos pelos atletas. Miguel (2014) apresenta essa distinção apresentando que quando se fala em desporto de rendimento quem o pratica é considerado atleta. Ainda corrobora ao acrescentar que:

Atleta é o indivíduo que pratica desporto de rendimento, isto é, aquele praticado na busca de resultados e integração de pessoas e nações, com observância das legislações nacionais e internacionais, nos termos do inciso III, do artigo 3º da lei Pelé. (MIGUEL, p. 52, 2014)

O desporto de rendimento merece maior destaque, pois é o objeto da pesquisa tratar da relação profissional dos atletas de esporte eletrônico. A caracterização do modo profissional está previsto no parágrafo 1º, inciso I, do artigo 3º da Lei 9.615/98:

Art. 3º [...] § 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado: (Renumerado do parágrafo único pela Lei nº 13.155, de 2015)
I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;
II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio (Redação dada pela Lei nº 9.981, de 2000) (BRASIL, 1998).

Nas modalidades esportivas abordadas no texto normativo percebe-se a abrangência da classificação e as mais vastas formas de praticá-los. Assim, a Lei 9.615/98 demonstra como objetivo principal a intenção de enquadrar legalmente estas diversas situações, e amparar aqueles que o praticam, indo além da forma profissional e tradicional, como é observado, por exemplo, no primeiro inciso do artigo 3º da Lei 9.615/98, que dispõe sobre o desporto educacional, que é uma prática convencional e essencial para o desenvolvimento do indivíduo (BRASIL, 1998).

No entanto, para que seja compreendido de forma estrutural como ocorre a profissionalização do desportista, Ricardo Gerges Affonso Miguel (2020, p. 24) sustenta que:

Essa classificação deve ser entendida em conjunto com a definição de atleta, de modo que o desporto de participação e o educacional são praticados por desportistas, enquanto que o desporto de rendimento é praticado pelo atleta. Já o desporto de formação, que pode ser recreativo, competitivo ou de alta competição, comporta a participação tanto do desportista quanto do atleta. Quando praticado recreativamente ou competitivamente, seu praticante será considerado desportista. Porém, sendo desporto de alta competição, vale

dizer, aprendizado para desporto de rendimento, o praticante em formação será um atleta.

É neste ínterim da disparidade entre o praticante do desporto ser classificado como atleta ou não, que o artigo 3, §1º, inciso I da Lei 9.615/98, demonstra que apenas considera como atleta aquele que possua o contrato especial de trabalho desportivo.

Ainda relacionada à forma profissional, a redação do artigo 3º, §1º, inciso I, da LGD (Lei Geral do Desporto no Brasil), traz precipuamente a caracterização do modo profissional indicado pela remuneração estipulada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade desportiva (BRASIL, 1998).

Quando predito sobre o desporto de rendimento, neste é estabelecido que o objetivo tem a sua causa na obtenção de resultados e, além disso, procura integrar comunidades do país com seus participantes e demais nações, seguindo as normas previstas da referida legislação (SILVA; BASTOS, 2018).

Identificado o modo de prática desportiva profissional, é então no capítulo V da Lei 9.615/98 que estas são regularizadas de maneira especial. Dispõe no art. 26 a seguinte redação:

Art. 26. Atletas e entidades de prática desportiva são livres para organizar a atividade profissional, qualquer que seja sua modalidade, respeitados os termos desta Lei.

Parágrafo único. Considera-se competição profissional para os efeitos desta Lei aquela promovida para obter renda e disputada por atletas profissionais cuja remuneração decorra de contrato de trabalho desportivo (Incluído pela Lei nº 10.672, de 2003) (BRASIL, 1998).

Dessa forma, é passível o entendimento de que não existe uma organização única para as atividades profissionais e que a limitação da prática ocorre apenas em relação ao vínculo contratual preestabelecido.

Coutinho Filho e Juang (2021, p. 66) apontam em seu artigo que:

A Riot Games, desenvolvedora e organizadora dos eventos de League of Legends, a partir de 2017, passou a exigir a formalização dos vínculos empregatícios entre os cyber-atletas e treinadores com as equipes que participavam das ligas norte-americanas e europeias.

Por conta dessa cláusula incluída internacionalmente nos contratos da *Riot Games*⁶, o Brasil, interessado na evolução do cenário das determinações internacionais da companhia, e por intermédio da Associação Brasileira de Clubes de *eSports* (ABCDE), optou por firmar um acordo que estabelece que atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) teriam registro na carteira profissional de trabalho, seguindo as diretrizes da Lei Pelé, conforme Tarsila Machado Alves (2017).

Algo que é explorado também pela Lei Pelé, e pelos contratos de trabalho esportivo dos atletas profissionais de *Esports*, é o direito de imagem, que possui égide no artigo 5º, incisos X e XXVIII da Constituição Federal, nos artigos 11 e 20 do Código Civil brasileiro, em especial no art. 87-A da Lei Geral do Desporto “Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo” (BRASIL, 1998).

A exploração ao direito de imagem dos *cyber-atletas* se dá sobretudo pelo meio em que estão inseridos porque divulgam principalmente na forma *online*, mediante os *streamings* dos campeonatos e dos treinos, além dos inúmeros vídeos de divulgação ou entretenimento que participam entre outras situações recorrentes da atividade.

Existem algumas ressalvas ao direito de imagem previsto na Legislação Geral Desportiva, como a necessidade de acordos para além do contrato especial de trabalho desportivo, como é mencionado no final do artigo 87-A, caput. No seu parágrafo único está disposto o seguinte:

Art. 87-A [...] Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem. (Incluído pela Lei nº 13.155, de 2015) (BRASIL, 1998).

⁶*Riot Games* é uma das maiores desenvolvedoras de jogos eletrônicos do mundo. Responsável pela criação e desenvolvimento de grandes jogos como: League of Legends, Teamfight Tactics, Legends of Runeterra, VALORANT e League of Legends: Wild Rift. (CÔRREA, 2020)

Proveniente do parágrafo único do artigo 87-A, os contratos de cessão ao direito de imagem estão limitados a 40% da remuneração total do atleta, o exposto é condizente da mesma maneira aos *cyber-atletas*.

Ademais, em 2017 entrou em tramitação no Senado Federal o Projeto de Lei nº 383/2017, proposto pelo Senador Roberto Rocha, o qual possui a pretensão de regulamentar de maneira específica o exercício da prática esportiva eletrônica no Brasil. Em sua última versão dispõe:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta Lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará às regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta” (BRASIL, 2017).

No art. 2º o Projeto de Lei n. 383/2017 define e delimita as práticas desportivas eletrônicas ao mencionar que a atividade profissional não traz nenhuma singularidade, apenas reforça que será mantido o que já é aplicado para os atletas das demais categorias.

Prossegue nos artigos subsequentes o Projeto de Lei n. 383/2017:

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes. (BRASIL, 2017)

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art. 5º Fica instituído o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação (BRASIL, 2017).

O referido projeto de lei faz remissão à Lei n. 9.615/98 como fonte subsidiária do direito frente ao *Esport*. Esse é um motivo pelo qual o Projeto de Lei n. 383/2017 sofre críticas da comunidade integrante dos esportes eletrônicos, afinal não se justifica a criação de uma legislação própria ou especial, sendo que os *cyber-atletas* poderiam ser amparados pela própria Lei Geral do Desporto Brasileiro.

O advogado e coordenador do curso de Gestão de Esportes da Fundação Getúlio Vargas (FGV), Pedro Trengrouse, ao ser entrevistado sobre o assunto, teceu alguns argumentos relacionados ao Projeto de Lei nº 383/2017, afirmou em entrevista cedida ao portal de notícias Start UOL que “Games pertencem a uma desenvolvedora. Quem determina como o jogo será jogado é a desenvolvedora, que detém a propriedade intelectual. É diferente de esporte tradicional, que não possui dono. É uma diferença essencial” (OLIVEIRA, 2019).

Ao mencionar o Projeto de Lei, regras limitantes para as práticas dos esportes eletrônicos descartam inteiramente os respectivos desenvolvedores dos jogos utilizados, afinal, diferente do clássico futebol, que é um esporte praticado de uma única forma e mantidas as suas regras básicas, no *Esport* cada jogo eletrônico utilizado terá regras e premissas distintas, as quais dependem dos seus desenvolvedores.

Ricardo Georges Affonso Miguel (2018, p. 84) ao mencionar o Projeto de Lei n. 383/2017, elucida que:

Com efeito, o Projeto de Lei do Senado 383/2017 se mostra mais completo. Contudo, caminhando de encontro à análise de risco suscitada, tenta esgotar a matéria e definir todas as possibilidades da prática desportiva eletrônica, o que confronta a teoria de De Giorgi, uma vez que excesso de inclusão equivale à exclusão e, conseqüentemente dá margem a desigualdades.

Há muito o que se discutir e amadurecer sobre a regulamentação do *Esport* no Brasil, pois as opiniões se diversificam no panorama de sua aplicação. Destarte, a promulgação do Projeto de Lei 383/2017 poderá proceder um afastamento desnecessário da prática desportiva eletrônica dos esportes tradicionalmente conhecidos, tornando-os uma categoria independente que não poderia usufruir dos já consolidados direitos conquistados pelos demais atletas.

De todo modo, pode se afirmar que até os dias de hoje na legislação pátria, não há consolidação dos atletas de *Esport*, o que significa dizer, que para esta

categoria ainda é conturbado a forma em que se aplica a Legislação do Desporto Brasileiro.

4 OS REQUISITOS DA RELAÇÃO DE EMPREGO FRENTE AO *ESPORT*

Diante do exposto sobre a Lei n. 9.615/1998 e sobre a dificuldade de aplicabilidade desta frente ao *Esport*, é necessário entender os requisitos da relação de emprego na legislação trabalhista e a possibilidade de configurar o vínculo empregatício ao profissional de Esportes Eletrônicos.

Quanto aos requisitos caracterizadores da relação de emprego, deve-se observar a existência destes na relação laboral entre o atleta, nesta situação caracterizado como empregado, e o empregador. Para tanto, não há como prosseguir sem inteirar-se aos correspondentes conceitos de empregado e empregador.

Luciano Martinez (2020) elucida a definição de empregado no contexto de contrato de trabalho, como um sujeito prestador do trabalho, que pessoalmente em caráter não eventual, e sob direção alheia, desempenha sua energia laboral em troca de salário.

Conceito que não se afasta do previsto no artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho que considera empregado “empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário” (BRASIL, 1943).

Na Consolidação das Leis do Trabalho a definição de empregador é feita no artigo 2º:

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

§ 1º - Equiparam-se ao empregador, para os efeitos exclusivos da relação de emprego, os profissionais liberais, as instituições de beneficência, as associações recreativas ou outras instituições sem fins lucrativos, que admitirem trabalhadores como empregados (BRASIL, 1943).

Em continuidade, pode-se apresentar o conceito de empregador por Martinez (2020), sendo então, o sujeito empregador aquele que concede a oportunidade de trabalho.

Para ser reconhecido o vínculo empregatício deve estar presente a caracterização pertinente aos requisitos da relação de emprego, os quais estão dispostos no artigo 3º, *caput*, da Consolidação das Leis do Trabalho, que prevê: “considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário”. (BRASIL, 1943) Os elementos destacados são: pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade.

A pessoalidade é apenas prestigiada pela pessoa física que mediante contrato se torne empregada, não sendo passível de transferência a realização do serviço acordado (BEZERRA, 2021). Este requisito é de simples vinculação, uma vez que o jogador de esporte eletrônico é uma pessoa física, salvo os casos em que ocorre o fenômeno da “pejotização”⁷. Ademais, é uma profissão de caráter pessoal pois sua principal função proverá de suas habilidades próprias, e únicas, afinal são membros de equipes competitivas.

Referente ao critério da não eventualidade, é caracterizado por Bezerra (2021) por meio do contrato de trabalho, este que irá exigir a prestação de serviço de forma habitual, constante e regular.

Sergio Pinto Martins (2012) alerta que este elemento é definido quando o trabalho deve ser de natureza contínua, não podendo ser episódico, ocasional. Dessa maneira, surge a presunção de que, sendo contínua a prestação de serviços, configura-se o vínculo empregatício.

Marco Túlio Corraide (2021) afirma que esses atletas exercem a atividade de forma não eventual, uma vez que, treinam e competem de forma constante e regular para obterem os melhores resultados possíveis.

A subordinação ocorre quando o prestador de serviço, pessoa natural, é subordinada ao empregador, o que significa que hierarquicamente deve cumprir deveres perante aquele que o contrata, ou seja, se encontra em posição de dependência (GODINHO, 2017). É caracterizado este requisito à medida que são encontradas algumas obrigações contratuais que os *cyber-atletas* são submetidos a

⁷A “pejotização” é uma forma de contratação na qual a empresa contratante para a efetivação da contratação ou para a manutenção do posto de trabalho exige que o trabalhador, pessoa física, constitua uma pessoa jurídica, que pode ser uma firma individual ou uma sociedade empresária, para a prestação de serviços de natureza personalíssima. (BARBOSA; ORBEM, p. 1, 2015)

cumprir. Alguns exemplos são: permanecer diariamente nas infra estruturas fornecidas pelas equipes, as chamadas *Gaming Houses*, que servem majoritariamente para treinamentos, cumprimento fiscalizado de seus horários diários de treino, estudos e lazer, geralmente submetidos também a cessão de uso de direito de imagem e outras incumbências. Ou seja, o atleta não possui uma autonomia sobre a prestação de serviço, estão geralmente sujeitos às condições impostas por treinadores, ou outros responsáveis por suas atividades diárias (COELHO, p. 5, 2016).

Já há onerosidade refere-se à necessidade de o empregado receber remuneração pelo serviço prestado, seja por meio de salário fixo, comissões ou utilidades. Entretanto, Mauricio Godinho Delgado (2017, p. 321) traz a seguinte subjetividade:

A onerosidade, como elemento fático-jurídico componente da relação de emprego, não deve, contudo, ser enfocada sob a ótica do trabalho realizado ou mesmo sob a ótica do tomador de serviços. É que, considerado sob qualquer dessas duas perspectivas, o elemento fático-jurídico da onerosidade estaria sempre presente, desde que houvesse prestação de trabalho por alguém a outrem: afinal, todo trabalho — mesmo simples — é passível de mensuração econômica no contemporâneo sistema de mercado, sempre tendo determinado valor econômico para seu tomador, para quem recebe o serviço prestado. Deve a onerosidade, portanto, ser enfocada sob a ótica do prestador de serviços: apenas nessa perspectiva é que ela constitui elemento fático-jurídico da relação de emprego.

Afinal, com exceção do trabalho voluntário que não é amparado como regime empregatício, todas as outras formas de prestação de serviço serão realizadas mediante pagamento. Neste sentido, para fins da caracterização da relação de emprego, será observada a intenção econômica em conjunto com os demais requisitos mencionados anteriormente (LEITE, 2021). Os *cyber atletas* em suas relações contratuais preenchem este requisito porque quando contratados pelas empresas desse ramo, ao obterem uma vitória, recebem prêmios pela equipe ou individualmente.

Em outras situações podem também ser remunerados mensalmente com uma quantia fixa a título de salário, sendo a contraprestação pelas atividades realizadas (COELHO, 2016).

Luciano Martinez (2020), aponta que não é o suficiente que estejam presentes apenas alguns dos elementos do contrato de emprego, mas sim a coexistência de

todos, pois, sem essa conjunção, pode ser caracterizado outro tipo contratual que não o de emprego.

Por sua vez, Mauricio Godinho Delgado (2017) explica que, pelo método comparativo, é possível basear-se na pesquisa sobre os elementos fático-jurídicos da relação empregatícia para que então seja deliberada a existência, ou não, da relação de emprego no caso concreto. Já na pesquisa sobre os elementos jurídico-formais do respectivo contrato empregatício, esta irá permitir a atribuição da validade, ou não, e a extensão dos efeitos jurídicos da relação configurada entre as partes.

Para ilustrar como, atualmente, ocorre na prática-profissional as contratações dos atletas de *Esports*, serão apresentados casos reais noticiados que exemplificam a presença destes requisitos e a abordagem trabalhista supramencionada.

Não obstante, é possível, de forma generalizada, especular como deve suceder a relação entre o *cyber-atleta* e seu empregador, com base nos relatos disponíveis e na legislação trabalhista vigente.

Um caso de grande relevância decorrente do direito trabalhista na matéria de *Esports* é a lide que ocorreu entre o jogador profissional de *League of Legends*, Carlos “Nappon” Rucker, e o clube de esportes eletrônicos *paiN Gaming*. As informações midiáticas relatam que o profissional foi contratado em 15 de maio de 2018 pelo referido clube esportivo, mas, em outubro do mesmo ano, Nappon foi afastado de suas atividades profissionais sem devidas explicações e obrigado a sair da *Gaming House* do clube onde mantinha residência. O jogador também deixou de receber salário e os auxílios como o de moradia e de alimentação. Então, em abril de 2019, enviou uma notificação extrajudicial ao clube informando quais as inadimplências que estavam cometendo e, assim, rescindiu o contrato com a *PaiN Gaming* com base nessas alegações de inadimplência (OLIVEIRA, 2019).

Sem resposta à notificação extrajudicial, ajuizou reclamação trabalhista na 84ª Vara do Trabalho de São Paulo, sob o nº 1000904-02.2019.5.02.0084, e, por intermédio de seu procurador, Helio Tadeu Brogna Coelho, pediu para que procedessem a anotação em Carteira de Trabalho e Previdência Social, promovessem os devidos recolhimentos aos títulos fundiários e previdenciários, formalizassem a rescisão do contrato de trabalho com a respectiva anotação e baixa na CTPS, entre outras demandas que eram de seu direito (BOCCHI, 2020; OLIVEIRA, 2019).

Em agosto de 2019 as partes participaram de audiência de conciliação e entraram em acordo, este aceito pela juíza do Trabalho Luciana Maria Bueno Camargo de Magalhães, da 84ª Vara do Trabalho de São Paulo. No acordo, a *PaiN Gaming* teve de pagar R\$ 60.000,00 (sessenta mil reais) de verbas trabalhistas rescisórias e salários a Carlos Rucker, e anotar na Carteira de Trabalho o período em que ele esteve contratado pela equipe, especificando o cargo como “jogador de esporte eletrônico” (BOCCHI, 2020).

O caso em questão traz um interessante parâmetro acerca do reconhecimento jurídico adotado pelos tribunais, pois foi uma situação que causou notória repercussão e agregou aos profissionais dos esportes eletrônicos novas perspectivas, uma vez que, até então, não conceituavam eminentes dissoluções jurídicas na seara trabalhista em relação aos *Esports*.

Marco Túlio Corraide (2021), expõe sobre a rotina de um competidor profissional de *Esports*. Elucida que por se tratar de uma profissão em ascensão e de alta procura, os *cyber-atletas* são expostos a rotinas exaustivas, rotinas que envolvem horas de dedicação a uma mesma atividade, afinal competições oficiais podem colocar até mesmo milhões de reais em jogo, o que desperta nas equipes a buscarem jogadores que irão se submeter a estas difíceis rotinas.

E por este motivos, as equipes buscam cada vez mais novas formas de obter o melhor desempenho dos atletas, e assim, muitas equipes brasileiras de esportes eletrônicos optam por utilizar a configuração *gaming house*. Victor de Abreu (2018) explica que consiste em bases de treinamento, onde trabalham e moram jogadores profissionais de *Esports*. Também apresenta o modelo de *gaming office*, que são locais em que o jogador profissional cumpre sua jornada de trabalho como nos escritórios tradicionais.

Como é possível perceber pelo julgamento da ação trabalhista nº 1000904-02.2019.5.02.0084, configurados os requisitos da relação de emprego, considera-se o profissional de *Esport* como trabalhador diante da legislação trabalhista vigente, visto que, como demonstrado anteriormente, há dificuldade em considerar o profissional como esportista com fulcro na Lei 9.615/98.

Neste contexto surgem algumas circunstâncias maléficas aos atletas, como relatos da falta de alimentação em épocas de campeonato, fatos que são reportados em denúncias públicas (PERES, 2020).

Dos litígios noticiadas, envolvendo atletas de esportes eletrônicos, se destaca uma situação ímpar que ocorreu com o jogador profissional de *Counter-Strike: Global Offensive*, Matheus "brutt" Queiroz, que faleceu em 15 de dezembro de 2019 por uma causa até o momento não confirmada. Se trata de um caso que a família do atleta decidiu levar aos tribunais, pois a mãe de "Brutt", Cristiane Queiroz relata que seu filho na época em que adoeceu foi negligenciado pelos últimos times que possuía contratos de prestação de serviços, a *Team Reapers*, e a *Imperial eSports*, ao relatar sobre a falta de estrutura nas duas *Gaming Houses* em que "Brutt" viveu, afirmando que faltou apoio financeiro e emocional da *Imperial Esports* (MARQUES, 2020).

As primeiras acusações feitas por Cristiane Queiroz Coelho foram divulgadas pela *Start UOL* alguns meses após a morte do *cyber-atleta*, foi então que relatou sobre os primeiros problemas que seu filho enfrentou nesta profissão. Teriam iniciado logo após Matheus "Brutt" ser convidado pela *Team Reapers*, em agosto de 2019, a residir em uma casa com outros jogadores da equipe, é que surgiram preocupações e complicações de saúde. O atleta teria contado a sua mãe, que precisou ir ao médico nessa época, pois passou a sentir dores de estômago e, por duas vezes, procurou atendimento de saúde, sozinho, primeiro na rede privada e depois na pública, pois não possuía convênio médico. Na última consulta, recebeu o diagnóstico de esofagite, uma inflamação do esôfago, e gastroenterite uma infecção intestinal. Havia suspeitas em relação a uma situação envolvendo a água do local que a *Reapers* disponibilizou aos jogadores (OLIVEIRA, 2020).

Após o profissional ter ficado insatisfeito com questões relacionadas aos campeonatos, Matheus aceitou uma proposta do time *Imperial Esports* e em novembro de 2019 se transferiu para a *Gaming House* da organização. Mas problemas estruturais persistiram, envolvendo até mesmo desabastecimento de alimento aos atletas, o que segundo Cristiane pode ter influenciado na condição de saúde de Matheus (OLIVEIRA, 2020).

Em dezembro de 2020, Roque Marques no portal Globo Esportes, emitiu uma notícia informando que foram promovidas pelo patrono Helio Tadeu Brogna Coelho Zwicker, representando a família, após um ano do falecimento do jogador profissional, reclamações trabalhistas, por irregularidades nas contratações e nos vínculos empregatícios além de outras duas ações indenizatórias em razão da suposta negligência quanto a saúde de Matheus Queiroz. Ações estas que foram acionadas

em desfavor da *Team Reapers e Imperial Esports*, os dois últimos times que “Brutt” representou. Além de terem denunciado ao Ministério Público do Trabalho às contratações irregulares que as organizações realizavam e também solicitaram a instauração de um Inquérito Policial para que fosse investigada a morte do atleta (MARQUES, 2020).

Assim, com as situações que foram apresentadas percebe-se que até mesmo os atletas empregados, não estão preparados para buscar seus direitos, pode ser por falta de informação ou por serem jovens que não imaginam os malefícios que as irregularidades cometidas pelos empregadores podem acarretar.

Afinal, na atual conjuntura, as chamadas “profissões do futuro” precisam ser reconhecidas. O *Esport* se encontra diante de um meio de incertezas jurídicas mesmo que seja cabível a legislação existente, por ainda serem poucos os casos que chegam aos tribunais, existe uma certa insegurança na profissão o que causa até mesmo estas possibilidade de abusos diante desta nova classe profissional.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A notória influência do avanço tecnológico no cotidiano civil, alterou, também, a dinâmica de várias profissões, e muitos trabalhadores enfrentam grandes modificações em suas atividades laborais.

Na presente pesquisa, foi descrita a categoria de atletas profissionais em ascensão, os *cyber-atletas*, que está profundamente ligada a este desenvolvimento tecnológico contemporâneo e foi possível englobar aspectos do seu enquadramento jurídico, e como acontece o reconhecimento profissional destes atletas.

Por meio da análise da legislação desportiva brasileira e da legislação trabalhista, percebe-se que os atletas profissionais de *Esport* preenchem os requisitos da relação de emprego perante o artigo 3º da CLT. A fim de ter reconhecidos os seus contratos de trabalho normalmente buscam amparo na Justiça do Trabalho.

Além disso, já existem ações judiciais de *cyber-atletas* que buscam o reconhecimento como atletas profissionais.

O esporte eletrônico advém do avanço tecnológico e passa por constantes transmutações, não tem como escopo a estabilidade e não existe um proprietário ou

restringente, pois, a cada instante, são desenvolvidos novos jogos, categorias e maneiras de praticá-los.

Não obstante, quando mencionado o Projeto de Lei do Senador Roberto Rocha, nº 383/2017, e discutido sua intenção intrínseca, pode-se entender que se objetiva regulamentar essa profissão de modo especial. Entretanto, conforme foi exposto, não existe a efetiva necessidade de uma legislação especial para esta prática, pois o ideal seria o reconhecimento da profissão como esporte e seus praticantes como atletas nos moldes da legislação já existente. Afinal, por mais que o *Esport* não seja tradicional, pode ser amparado pela legislação brasileira de desporto, vigente.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **Gaming house ou gaming office? Entenda diferenças e tipos de treinos**. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/gaming-house-ou-gaming-office-entenda-diferencas-e-tipos-de-treinos-esports.html>. Acesso em: 27 jun. 2021.

ABREU, Victor Pereira de. **Conheça a pain Gaming do LoL, bicampeã brasileira**. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/pain-gaming-lol.html>. Acesso em: 25 de out. 2021.

ABREU, Victor Pereira de. **LOUD: conheça o time de Free Fire da maior organização de esports do Brasil**. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/loud-free-fire.html>. Acesso em: 25 out. 2021.

ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. **ESPN**. 2017. Disponível em: http://espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda#:~:text=Em%20vista%20disso%2C%20os%20atletas,da%20modalidade%20do%20futebol%20utilizam.&text=Havendo%20ou%20n%C3%A3o%20contrato%20de,ou%20apenas%20da%20Lei%20Pel%C3%A9. Acesso em: 27 maio 2021.

BARBOSA Atila Magno e Silva; ORBEM, Juliani Veronezi. “Pejotização”: precarização das relações de trabalho, das relações sociais e das relações humanas. **Revista Eletrônica do Curso de Direito**, Santa Maria. V. 10, n. 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/index.php/revistadireito/article/view/20184>. Acesso em: 25 out. 2021

BELMONTE, Alexandre Agra. Direito desportivo, Justiça desportiva e principais aspectos jurídico-trabalhistas da relação de trabalho do atleta profissional. **Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 1. Região**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 47, p. 77-97, jun. 2010.

BOCCHI, Nicholas. Lei em Campo. **Vínculo empregatício nos esportes eletrônicos**. 2020. Disponível em: <https://leiemcampo.com.br/vinculo-empregaticio-nos-esportes-eletronicos/>. Acesso em: 24 jun. 2021.

BRASIL. (Consolidação das Leis Trabalhistas [1943]). **Decreto-lei no 5.452, de 1º de maio de 1943**. Institui a Consolidação das Leis Trabalhistas. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 08 abr. 2021.

BRASIL. (Lei do Desporto [1998]). **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm. Acesso em: 08 abr. 2021.

BRASIL. Senado Federal. (Projeto de Lei de Regulamentação do *Esport* [2017]). **Projeto de Lei 383 de 2017**. Visa regulamentar o *Esport* no Brasil. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 20 de mar. 2021.

CAMARA, Dennys Eduardo Gonsales; LAZZARINI, Giuseppe Mateus Boselli; GHERINI, Pamela Michelena De Marchi. **E-Sports: visão geral e desafios jurídicos**. 2018. Disponível em: <https://baptistaluz.com.br/institucional/esportes-eletronicos-visao-geral-e-desafiosjuridicos/>. Acesso em: 25 abr. 2021.

COELHO, Hélio Tadeu Brogna. **Os Riscos nos Contratos de Cyber atletas**. 2016. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e-sport-os-riscos-nos-contratos-de-cyberatletas> Acesso em: 25 out. 2021.

CÔRREA, Juliano. **Riot Games: uma história de sucesso baseada em ouvir a comunidade**. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/noticia/riot-games-uma-historia-de-sucesso-baseada-em-ouvir-a-comunidade.ghtml>. Acesso em 24 de out. 2021.

CORRAIDE, Marco Túlio. Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de e-sports no Brasil. **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, PR, v. 10, n. 98, p. 16-33, abr. 2021. Mensal. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/186450>. Acesso em: 23 de out. 2021.

COUTINHO FILHO, José Eduardo; JUANG, Felipe Mota. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatleta. **Revista Eletrônica [Do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 63-71, abr. 2021. Mensal. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/186431>. Acesso em: 27 maio 2021.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos sportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Meritum, Belo Horizonte, v.14, n.1, p. 256-279, Jan./Jun. 2019. Disponível em: <http://revista.fumec.br/index.php/meritum/article/view/6841>. Acesso em: 11 abr. 2021.

GERAQUE, Eduardo; CONDE, Paulo Roberto. **Contratados como atletas, jogadores de videogame ganham até R\$ 20 mil.** 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/09/1921128-contratados-como-atletas-jogadores-de-videogame-ganham-ate-r-20-mil.shtml>. Acesso em: 03 abr. 2021.

LEITE, Carlos Henrique Bezerra. **Curso de direito do trabalho.** 13. ed. São Paulo Editora Saraiva, 2021.E-book.

LOÇASSO, Victor Vargas Sol; VENÂNCIO, Ludmila Salomão. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? **Revista Interdisciplinar Sulear**, Minas Gerais, v. 2, n. 3, p. 68-80, nov. 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4339>. Acesso em: 26 abr. 2021.

MARQUES, Roque. **CS:GO: por negligência e irregularidades trabalhistas, família de brutt vai à Justiça.** São Paulo. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esportv/csgo/noticia/csgo-por-negligencia-e-irregularidades-trabalhistas-familia-de-brutt-vai-a-justica.ghtml>. Acesso em: 25 de out. 2021.

MARQUES, Roque. **CS:GO: um ano após morte, processos de brutt aguardam audiências.** São Paulo. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-um-ano-apos-morte-processos-de-brutt-aguardam-audiencias.ghtml>. Acesso em 25 de out. 2021.

MARTINEZ, Luciano. **Curso de Direito do Trabalho.** 11. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2020. E-book.

MARTINS, Bruno. **Conheça INTZ e-Sports Club, equipe brasileira de LoL.** 2021. Disponível em: [MARTINS, Sergio Pinto. **Direito do trabalho.** 28. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.](https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/intz-lol.html#:~:text=A%20INTZ%20e%20DSports%20Club,%3AGO)%20e%20Free%20Firme. Acesso em 25 out. 2021.</p></div><div data-bbox=)

MENDES, Cláudio Lúcio. Jogar Jogos Eletrônicos-Que Lazer é Esse. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 52-64, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/download/1501/1062>. Acesso em: 11 abr. 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** 2018. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2018.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **O reconhecimento dos eSports como desporto olímpico e seus efeitos desportivo-trabalhistas no cenário luso brasileiro.** 2021. Dissertação (Mestrado em Direito Especialidade em Ciências Jurídicas) – Universidade Autónoma de Lisboa, Lisboa, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11144/4904>. Acesso em: 24 abr. 2021.

MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. **Atleta: definição, classificação e deveres.** **Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região**, Curitiba, v. 3, n. 29, p. 51-61, abr. 2014. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12178/94402>. Acesso em: 22 de out. 2021.

OLIVEIRA, Gabriel. Start UOL. **Família de bruto vê negligência e vai à Justiça pela morte do jogador.** 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/11/esports-familia-de-matheus-brutt-queiroz-entra-na-justica-contra-times.htm>. Acesso em: 25 out. 2021.

OLIVEIRA, Gabriel. Start UOL. **Nappon processa pai e recebe R\$ 60 mil: entenda contratações em lol.** 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: 24 jun. 2021.

OLIVEIRA, Gabriel. Start UOL. **Projetos de lei sobre eSports no Brasil ainda geram divergências.** 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/07/26/projetos-de-lei-esports-regulamentacao-no-brasil.htm>. Acesso em: 19 jun. 2021.

PERES, Bárbara Mendes; DO ROSÁRIO, Suziany Venâncio. Relações de Trabalho do Século XXI e os Jogadores Profissionais de E-Sports. **Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília.** Brasília, 18.ed., p. 84-86, jun. 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/redunb/article/download/30791/27940/89568>. Acesso em: 30 mar.2021.

PORTO, Victor Hugo. **Gaming Houses e Gaming Offices incríveis ao redor do mundo.** 2020. Disponível em: <https://maisesports.com.br/gaming-houses-gaming-offices-incriveis/>. Acesso em: 03 abr. 2021.

RIGON, Daniela. Retrospectiva: As maiores premiações de 2019. **ESPN**, 24 dez. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6456805/retrospectiva-as-maiores-premiacoes-de-2019. Acesso em: 2 maio 2021.

RIZZI, Rafael. **A regulação dos “esports” nos sistemas jurídicos contemporâneos.** 2019. 126 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito, Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://arquivo.fmu.br/prodisc/mestrador/rr.pdf>. Acesso em: 23 out. 2021.

SANTOS, Amanda. **Pesquisa aponta que eSports está crescendo no Brasil: veja resultados.** 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/06/24/pesquisa-aponta-que-esports-cresce-no-brasil-veja-resultados.htm>. Acesso em: 27 jun. 2021.

SILVA, Samyr Augusto Estumano Silva e; BASTOS SEGUNDO, Paulo de Sousa Bastos. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva. **FIBRA Lex: Revista de Direito**, Amazônia, v. 4, n. 3, p. 1-13, 2018. Disponível em: <http://periodicos.fibrapara.edu.br/index.php/fibralex/article/view/100>. Acesso em: 09 maio 2021.

Artigo recebido em: 15/08/2021

Artigo aceito em: 10/11/2021

Artigo publicado em: 29/07/2022